

## IIS DIAMANTE ITCG – IPA – ITI – IPSSAR PRAIA A MARE



### SCHEDA PRESENTAZIONE PROGETTO PTOF A.S. 2024/2025

orario curricolare

orario extracurricolare

<b>Denominazione progetto</b>
<b>“Rigenerare il territorio con creatività e arte Riprogettiamo le aiuole della Scuola”</b>
<b>Referente Responsabile del Progetto</b>
Prof. Tizio De luca.
<b>FIGURE COINVOLTE:</b> <b>indicare i nominativi</b> docenti interni, esperti esterni, altre scuole, eventuali Enti, Associazioni (specificare)
Docenti interni: Prof Tizio De luca(disegno e storia dell’Arte) Prof M. Stella Fabiani (Lettere e storia ), sostegno, Docenti di disegno
Esperti esterni:
Altre figure coinvolte:
<b>Analisi del fabbisogno</b>
Le attività laboratoriali sono pensate per rendere l’esperienza proposta un’occasione di conoscenza creativa e stimolante, tale da sviluppare la capacità di osservazione, la creatività, la collaborazione e la socializzazione dei discenti. La conoscenza, la valorizzazione del territorio avverrà attraverso la produzione e la divulgazione di materiale informativo .

<b>Destinatari</b>
Il progetto è rivolto agli alunni del corso ITA (indirizzo Agrario)
<b>Descrizione sintetica del progetto (Abstract)</b> (da inserire nel PTOF)
<p>Il progetto si propone di avviare un'esperienza progettuale coniugando spazi aperti e architettura e con il proposito di sollecitare una riflessione critica e di approfondimento sul progetto del giardino - pubblico e privato – e dello spazio pubblico urbano, partendo dall'osservazione del paesaggio naturale e antropico.</p> <p>A partire dai primi del Novecento assistiamo ad una variazione radicale dei modelli compositivi del giardino. Nuove istanze culturali e sociali si affacciano nel nuovo secolo proponendo modelli formali del giardino sempre più innovativi e maggiormente connessi alla cultura artistica e architettonica del tempo. Di fatto le influenze della cultura moderna determinarono una variazione sostanziale dei modelli storici, Si assiste ad una vera rottura con il repertorio del giardino classico di tipo francese o inglese.</p> <p>Con la crescita vertiginosa dei centri urbani, si sviluppa un interesse per l'elaborazione di tecniche paesaggistiche capaci di sancire e diffondere nuovi segni di identità della città, ridefinendo il ruolo del giardino e più in generale del "verde" nell'evoluzione della società contemporanea</p> <p>A partire dagli anni Trenta, dopo i manifesti teorici del Movimento moderno in cui la natura è spesso sfondo indifferenziato del paesaggio edilizio, il verde diventa elemento strutturale nella maglia urbana, dapprima come "standard", poi quale fattore di qualità.</p> <p>Si assiste alla nascita dell'Urban Design; Architetto di Paesaggi; Landscape Design, Garden Designer.</p> <p>Non dimentichiamo i fattori ambientali di sostenibilità e di salvaguardia la crescente coscienza universale del ruolo del paesaggio come risorsa vitale. La ricerca di un ambiente naturale compatibile con le mutate esigenze dell'uomo porta ad una nuova indagine del progetto, in equilibrio tra componente ecologica e forma.</p> <p>Il progetto intende portare a conoscenza degli studenti i processi di sviluppo del giardino e dello spazio pubblico che hanno interessato tutto l'arco del secolo scorso, portando gli studenti ad una esperienza progettuale sul tema del giardino pubblico urbano.</p>
<b>Obiettivi formativi prioritari collegati al RAV</b>
<p><b>FINALITA':</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• raccordare le competenze educative della scuola con le competenze professionali</li> </ul>

esprese dalle istituzioni culturali del territorio;

- sensibilizzare gli alunni, le famiglie e le comunità locali alla conoscenza, alla valorizzazione, alla tutela e alla divulgazione del patrimonio culturale ed ambientale.
- sviluppare le capacità di osservazione, la creatività produttiva ed artistica del discente, la collaborazione e la socializzazione.
- Creare negli alunni uno spirito di condivisione legato agli aspetti comunitari.
- Creare momenti di dialogo e riflessione sui temi affrontati.

#### **OBIETTIVI:**

- Educare gli studenti ai valori della condivisione.
- Promuovere e sviluppare comportamenti mirati alla collaborazione ed alla cooperazione
- Costruire occasioni di confronto e dibattito sui temi specifici trattati in termini di ambiente
- Apportare alla ricetta originale di un piatto variazioni personali fornire spiegazioni tecniche e motivazioni culturali
- Rendere partecipi gli studenti alle esperienze legate al mondo del volontariato
- Acquisire la capacità di discutere, affrontare problemi, indicare soluzioni.

#### **Contenuti**

**I contenuti del progetto sono di seguito descritti:**

##### **Fase A**

Studio e approfondimento sulla Storia e Arte dei Giardini

- Il giardino nell'Arte; dalla Mesopotamia all'arte Moderna.
- Esempi di arte dei giardini

##### **Fase B-Visita guidata**

- Il giardino botanico del Parco della Lavanda a Campotenese (Cosenza)
- Il parco della biodiversità a Catanzaro

##### **Fase C-Progettuale e realizzativa**

1) Proposte progettuali: Riprogettiamo le Aiuolo della nostra scuola.

2) Realizzazione del progetto

##### **Fase 1**

- Gli studenti e studentesse si attiveranno per una analisi storica sull'evoluzione del giardino nella storia dell'arte.
- Ricerca-discussione sulle nuove figure professionali di : dell'Urban Design; Architetto di paesaggi; Landscape Design, Garden Designer.

##### **Fase 2**

- Visita al giardino botanico del Parco della Lavanda a Campotenese (Cosenza)
- Il parco della biodiversità a Catanzaro

##### **Fase 3**

- Progettazione e realizzazione del tema assegnato: Riprogettiamo le Aiuolo della nostra scuola.

#### **Fase 4**

Performance finale degli elaborati prodotti dagli Studenti e Studentesse sul tema assegnato: Riprogettiamo le Aiuolo della nostra scuola.

#### **Metodologie**

Il metodo didattico privilegiato è quello dell'esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale.

Saranno quindi privilegiati:

Learning by doing (imparare facendo) consentirà ai destinatari di comprendere profondamente i temi al centro dell'azione progettuale e l'apprendimento cooperativo, facendo lavorare gli alunni in piccoli gruppi, farà sviluppare loro maggiori capacità di ragionamento e di pensiero critico, saranno coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune, imparando a rispettarsi reciprocamente e rafforzando lo spirito di gruppo. I destinatari si impegneranno a migliorare il rendimento di ciascun membro del gruppo perché il successo individuale passa per il successo collettivo.

Brainstorming consentirà ai soggetti destinatari di far emergere tutte le idee per trovare soluzioni ai temi dei corretti stili di vita, spreco alimentare e corretta alimentazione. Si incoraggeranno il pensiero creativo e le soluzioni innovative.

Metodologia "tinkering", basata sul trinomio think-make-improve, che prevede una fase di ideazione, di definizione dei problemi, di studio, di brainstorming, di pianificazione; una fase di messa in pratica, di creazione, programmazione, osservazione, prototipazione; e un'ultima fase di verifica e miglioramento di quanto fatto, che può portare alla ridefinizione delle idee e degli assunti di partenza. In questo senso l'errore non è visto negativamente, ma è un'occasione per progredire e migliorare. Imparare giocando, dove il gioco diviene esso stesso veicolo di apprendimento, di sviluppo del pensiero critico e di abilità nella risoluzione di problemi;

- Mettersi in gioco per superare errori ed ostacoli: challenge based learning;
  - Mentre si lavora ad un progetto, ad una sfida, si trovano soluzioni migliori o nuove combinazioni e interazioni: project based learning;
  - Incoraggiare la collaborazione: cooperative learning, in perfetta filosofia "open" per realizzare un progetto comune;
  - Attivare curiosità e favorire il coinvolgimento all'insegna del moto Maker: "be cool";
- Sostenere una didattica attiva e inclusiva attraverso lo sviluppo di tutti i talenti, le competenze e i linguaggi espressivi, artistici.

Le attività laboratoriali sono pensati per rendere l'esperienza proposta un'occasione di conoscenza creativa e stimolante. Tale da sviluppare la capacità di osservazione, la creatività, la collaborazione e la socializzazione dei discenti. La conoscenza, la valorizzazione e capacità di divulgare il patrimonio culturale del territorio attraverso la produzione di materiale informativo

#### **Modalità di monitoraggio, verifica, valutazione**

La verifica verrà svolta dai docenti in itinere, valutando il conseguimento da parte degli alunni degli obiettivi prefissati, soprattutto in funzione del potenziamento dell'autonomia personale e della disponibilità mostrata alla collaborazione.

Verrà infine considerato il livello di responsabilizzazione di ogni singolo alunno per quanto riguarda la gestione dello spazio assegnato e delle attrezzature utilizzate.

Terrà conto delle conoscenze acquisite e interverrà là dove sarà necessario per approfondire i contenuti. La valutazione non sarà ostativa alla possibilità di portare a conclusione il progetto

La verifica finale è determinata dalla valutazione del prodotto finale richiesto.

#### Traguardi attesi al termine del percorso

##### COMPETENZE ATTESE

- Valorizzare e promuovere le tradizioni locali nazionali e individuando le nuove tendenze
- Essere cittadini responsabili e consumatori di coscienza vorrà di-re investire sulle generazioni future quali portavoce di bellezza, sempre nel rispetto dell'ambiente. I giovani avranno sicuramente una maggiore conoscenza del proprio territorio
- Durante il percorso lo studente potrà acquisire competenze, conoscenze e abilità, partendo da situazioni reali di compito in attività di stage ed attività laboratoriali all'interno e all'esterno della scuola.
- Competenze nell'essere disponibile verso gli altri e riflettere sui temi della condivisione

#### Indicatori di efficacia e efficienza

(es. gradimento risultante da questionari di soddisfazione; specificare indicatori e riportare dati ottenuti nella relazione finale)

Motivazione

Frequenza

Partecipazione

Conoscenze e abilità acquisite

Rapporto con i compagni

Modalità organizzative

Competenze raggiunte

Altro.....

#### Risorse umane

#### Mezzi e strumenti

Tutte le attività verranno svolte in spazi della scuola, utilizzando l'aula , predisposta dotata di nuove tecnologie (tutte le nostre aule sono dotate di LIM) ma anche spazi esterni alla scuola. Le visite saranno guidate da esperti qualificati gli studenti acquisiranno informazioni utili per il progetto finale.

#### Rapporti programmati con le famiglie e il territorio

Le classi partecipanti stesse saranno in grado di promuovere e diffondere i risultati del progetto

attraverso la loro esperienza diretta e quindi la loro testimonianza.  
Sono previste ulteriori forme di diffusione del progetto sia attraverso comunicazione ai genitori, sia tramite la pubblicazione del medesimo sul sito Istituzionale della Scuola e sia sulla pagina Facebook.

Si coinvolgerà anche la stampa locale per promuovere soprattutto le varie esperienze laboratoriali.

Si chiederà il contributo e il coinvolgimento al progetto alla amministrazione del comune di Diamante

Performance finale degli studenti e Studentesse dal titolo "Il Valore dell'Arte partecipativa applicata all' ambito Socio-sanitario" come saggio di fine anno scolastico.

#### Risorse finanziarie necessarie

Docenti Curricolari

## Aspetti organizzativi e finanziari del progetto

### 1. Risorse umane

#### a) Personale interno

n.	Docente/ Non Docente	Ore utilizzate per		
		Attività di Docenza	Assistenza tecnica	Attività di programmazione
1	Tizio de luca	30		10
2				
3				
4				

#### b) Collaboratori esterni

n.	Nome e cognome	Ore utilizzate per		
		Attività di Docenza	Assistenza tecnica	Attività di programmazione
1				
2				
3				
4				

### 2. Beni e servizi (indicare il materiale che si prevede di utilizzare, eventuali uscite, ecc.)

n.	Tipologia
1	Visita al giardino botanico del Parco della Lavanda a Campotenese (Cosenza)
2	
3	
4	

	Scheda finanziaria	n. ore	Importo orario	totale	note
1	Ore docenza personale interno	30	Orario curricolare		
2	Ore docenza esperti esterni*				
3	Attività di programmazione e verifica				

4	Beni di consumo**				
5	Servizi				
	Totale				

\* allegare eventuali preventivi e scheda personale

\*\* allegare eventuale richiesta di materiale

DIAMANTE, gg/mm/2024

IL DOCENTE RESPONSABILE DEL PROGETTO

Prof Tizio De Luca