



**Candidatura N. 1001952
4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al
patrimonio culturale, artistico, paesaggistico**

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	MONDOVI' 'CIGNA-BARUFFI-GARELLI'
Codice meccanografico	CNIS02900P
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA DI CURAZZA NR. 15
Provincia	CN
Comune	Mondovi'
CAP	12084
Telefono	017442601
E-mail	CNIS02900P@istruzione.it
Sito web	www.cigna-baruffi-garelli.gov.it
Numero alunni	1206
Plessi	CNRI02901A - MONDOVI' "F. GARELLI" CNTD029011 - MONDOVI' "G. BARUFFI" CNTD02951A - MONDOVI'"G.BARUFFI"SERALE CNTF029017 - MONDOVI' "G. CIGNA"



Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5A Competenze trasversali	Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	<p>Elaborazione di strategie di progettazione cooperativa per la restituzione sociale del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, in connessione a istituzioni, enti, associazioni e altri soggetti attivi nei territori delle istituzioni scolastiche promotrici.</p> <p>Promozione della creatività e dell'autonomia nell'immaginazione di scenari e soluzioni di sviluppo sostenibile per il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico</p> <p>Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale</p>



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1001952 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Elettronica nel paesaggio: monitoraggio ambientale via web tramite sensori	€ 6.482,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Realtà aumentata: interazioni fra reale e virtuale	€ 5.082,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Costruzione di percorsi innovativi. Progetti di intervento e Rigenerazione e riqualificazione urbana e paesaggistica. Percorso Botanico dei Borghi medioevali di Mondovì e della Valle Mongia	€ 6.482,00
Produzione artistica e culturale	Architettura e Paesaggio espressione di diversi linguaggi	€ 5.082,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	Analisi di matrici ambientali per la realizzazione di interventi di riqualificazione paesaggistica	€ 6.482,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.610,00



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: PAESAGGIO, ARTE E CULTURA NEI BORGHI MEDIOEVALI CUNEESI

<p>Descrizione progetto</p>	<p>I diversi moduli si inseriscono all'interno dell'Avviso pubblico per il Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico, e creano un progetto articolato di ampio respiro che vede la partecipazione di diverse realtà scolastiche quali: il Liceo Scientifico delle Scienze applicate "G. Cigna"; Istituto Tecnico Chimica Materiali e Biotecnologie; l'Istituto Tecnico Costruzioni Ambiente e Territorio "G. Baruffi" di Mondovì. Tale progetto, intitolato "Percorsi: Paesaggio, Arte e Cultura nei Borghi Medioevali Cuneesi di Mondovì, Lisio, Viola, Scagnello e Battifollo", ha la finalità educativa di sensibilizzare le studentesse e gli studenti al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico con l'obiettivo formativo di educarli alla sua tutela, trasmettendo il valore che ha per la comunità e valorizzandone appieno la dimensione di bene comune e il potenziale che può generare per lo sviluppo democratico del Paese. Il patrimonio culturale è da intendersi quale patrimonio immateriale e di "eredità – patrimonio culturale", come sancito dalla Convenzione di Faro (2005):</p> <p>"L'eredità culturale è un insieme di risorse ereditate dal passato che le popolazioni identificano, indipendentemente da chi ne detenga la proprietà, come riflesso ed espressione dei loro valori, credenze, conoscenze, tradizioni, in continua evoluzione. Essa comprende tutti gli aspetti dell'ambiente che sono il risultato dell'interazione nel corso del tempo fra le popolazioni e i luoghi; una comunità di eredità è costituita da un insieme di persone che attribuisce valore ad aspetti specifici dell'eredità culturale, e che desidera sostenerli e trasmetterli alle generazioni alle generazioni future. Tutte le forme di eredità culturale costruiscono, nel loro insieme, una fonte condivisa di ricordo, comprensione, identità, coesione e creatività".</p> <p>Inoltre, è anche attraverso la coscienza e la valorizzazione del patrimonio che si definisce il diritto di partecipazione dei cittadini alla vita culturale, indicato nella Dichiarazione universale delle Nazioni Unite dei diritti dell'uomo (1948).</p> <p>Le iniziative qui proposte si articolano in un vasto territorio suddiviso tra il comune di Mondovì, Lisio e Mombasilio, collegate tra di loro attraverso un percorso sulle acque e dalla via del sale. Sono previste dapprima visite sul territorio per poter fare realizzare agli alunni una "mappatura" dei percorsi che saranno oggetto dei vari laboratori. L'obiettivo è quello di migliorare e potenziare la conoscenza del territorio degli allievi attraverso l'applicazione di competenze utili alla collettività grazie ad esperienze laboratoriali per la valorizzazione di un percorso turistico, paesaggistico e botanico, nelle aree di Mondovì, Lisio e della Valle Mongia. Il percorso progettuale è articolato in cinque moduli progettuali dove saranno trattati, in modo approfondito ed esaustivo i seguenti argomenti: modulo 1: repertazione botanica e interventi di riqualificazione e rigenerazione urbana; modulo 2: percorso laboratoriale di valorizzazione dell'architettura del rione Piazza; modulo 3: utilizzo della realtà aumentata per la valorizzazione del paesaggio e dell'architettura; modulo 4: analisi delle matrici ambientali e realizzazione di un impianti di fitodepurazione a servizio del Comune di Lisio (Valle Mongia); modulo 5: progettazione di una rete di biosensori per il monitoraggio dell'ambiente.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio di riferimento dell'istituzione scolastica.

La situazione del territorio monregalese, si è andata consolidando nel corso degli ultimi anni, ed è caratterizzata da una crisi economica, situazioni di forte immigrazione e tutto ciò ha causato un forte rischio legato al fenomeno della dispersione scolastica. I dati, utili per capire la situazione sociale del territorio dove opera l'Istituzione scolastica sono i seguenti: popolazione straniera residente a Mondovì al 1/1/2016: 2842 = 12,6% (22.556 abitanti) (ISTAT). Dall'INVALSI (2016) il background ESCS familiare mediano degli studenti è passato da una situazione medio alta ad una situazione di disagio che nel corso degli ultimi due anni lo collocano in una fascia medio bassa. Dall'ISTAT risulta che la percentuale di alunni fino all'assolvimento dell'obbligo è del 16,55% contro un 23,98% di adulti oltre i 65 anni: questo comporta un investimento maggiore nell'assistenza degli anziani a scapito della fascia scolare. Nel settembre 2016 il Centro Studi della CRC ha aggiornato il dossier socio economico della provincia: sono ferme le esportazioni e il mercato del lavoro; i livelli di istruzione restano bassi; il Piemonte è la regione del Nord dove si pratica meno sport; negli ultimi anni aumentano molto le domande di casa pubblica e le famiglie assistite. L'Osservatorio Caritas di Cuneo segnala un progressivo aumento delle famiglie monogenitoriali con figli a carico, accompagnate da situazioni di forte disagio sociale.

Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020 e, in particolare, come si intende sviluppare un'idea complessiva di potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico.

Il progetto PON di **Potenziamento dell'Educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico** intende perseguire i seguenti obiettivi:

1. Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica nell'arco del cinque anni
2. Rendere tutti gli studenti più motivati e partecipi alle attività proposte, al fine di renderli più consapevoli delle loro potenzialità
3. Maggior autostima e fiducia nelle loro capacità al fine di fronteggiare situazioni problematiche reali proposte dal territorio
4. Favorire l'interazione scuola – territorio - mondo del lavoro per favorire l'inserimento lavorativo dei ragazzi
5. Favorire e migliorare le competenze degli studenti anche mediante il peer to peer
6. Una programmazione curricolare che tenga conto delle reali esigenze delle aziende e del territorio di appartenenza.
7. Utilizzo del progetto per realizzare dei percorsi di Alternanza Scuola Lavoro con l'obiettivo di favorire trasmissione di competenze specifiche che rispondano alle reali esigenze del territorio.
8. Valorizzare il percorso formativo dello studente utilizzando tutti gli strumenti a disposizione.
9. Sviluppo di progetti specifici realizzati in collaborazione tra Istituzione scolastica ed Enti che possano essere realizzati e implementati nel corso degli anni.
10. Attivare un dialogo continuo con gli Enti del territorio nell'ottica di un miglioramento continuo.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola MONDOVI' 'CIGNA-BARUFFI-
GARELLI' (CNIS02900P)

Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto

L'obiettivo fondamentale del progetto è implementare le conoscenze dei ragazzi, soprattutto dal punto di vista tecnico e tecnologico, affinché possano maturare delle competenze specifiche maggiormente spendibili nel mercato del lavoro. Il progetto nasce da un dialogo continuo anche attraverso l'analisi delle banche dati forniti dalle Associazioni di Categoria e/o Camera di Commercio, partner di progetto, è stato pensato in funzione della vocazione produttiva del territorio e permette di attivare percorsi formativi diversificati in relazione alle figure professionali richieste dal mercato. I progetti, pensati in sinergia con gli Enti, dedicano particolare attenzione a tutti gli aspetti legati alla formazione, organizzando dei moduli teorico – pratici in cui i docenti sono affiancati da esperti esterni provenienti dalle imprese e dagli Enti partner, ponendo gli alunni a stretto contatto con la realtà del mondo lavorativo. Il progetto mira innanzitutto all'integrazione delle competenze riferite all'intera filiera agroalimentare e della difesa del territorio e delle risorse ambientali in un ottica di eco-sostenibilità. Le esperienze formative previste possono fornire ai singoli allievi un bagaglio di esperienze che partendo dall'analisi delle matrici ambientali, dallo studio delle trasformazioni e della storia del territorio, contribuisca alla difesa del paesaggio attraverso la creazione di percorsi tematici fruibili da tutti.

[q1]

[q2]



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola MONDOVI' 'CIGNA-BARUFFI-
GARELLI' (CNIS02900P)

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, sera, di sabato, nel periodo estivo.

I curricula di base vengono adeguati alle esigenze del progetto e degli obiettivi che si vogliono conseguire. La didattica laboratoriale affiancata ad una metodologia di problem-solving consente di inserire gli allievi in un'ipotetica situazione lavorativa, in cui devono essere in grado di proporre soluzioni a problematiche emerse nel corso dell'attività stessa, rendendo l'aula un ambiente adatto alla simulazione di impresa. In questo modo anche gli alunni con scarsa motivazione si possono sentire in grado di affrontare e risolvere situazioni problematiche, lavorando in collaborazione con i compagni che fanno parte del team di lavoro. La possibilità di interagire in gruppo con i compagni e di discutere sulle soluzioni da adottare per risolvere le problematiche emerse consente agli studenti di acquisire le competenze trasversali fondamentali quando si entra nel mondo del lavoro in quanto rendono efficiente il gruppo di lavoro. Gli studenti impegnati all'interno del progetto, saranno impegnati in attività pomeridiane extrascolastiche. Per questi allievi il progetto costituisce un significativo arricchimento dell'offerta formativa loro proposta. Un arricchimento che è dovuto alla possibilità di fruire di momenti di apprendimento ulteriori rispetto agli ordinari contenuti dei corsi di studio/formazione prescelti, realizzando importanti esperienze di alternanza scuola-lavoro.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, etc). Evidenziare anche se è previsto il coinvolgimento, in particolare, di Enti locali. Indicare, inoltre, se e come si intende enfatizzare il rapporto con gli attori del territorio e lavorare su casi reali per promuovere la dimensione esperienziale.

Comuni e Enti territoriali: hanno la funzione di segnalare i fabbisogni dei territori di riferimento e di indirizzare il progetto in base alle esigenze rilevate affinché possano nascere opportunità di crescita per il territorio. I servizi offerti dal progetto possono essere messi a disposizione degli Enti territoriali per offrire un'alternativa anche di tipo economico alle soluzioni proposte dal mercato; infatti in fase di progettazione si è definito che alcune analisi o semplici procedure di studio richieste dagli Enti territoriali vengano svolte dai ragazzi, con il supporto dei docenti. Il coinvolgimento delle Comunità Montane intende promuovere, ogni utile forma di cooperazione con le altre Comunità Montane interessate a risolvere insieme problemi di comune interesse ed inoltre, riconoscendo il crescente ruolo delle politiche comunitarie per lo sviluppo economico-sociale e per la protezione dell'ambiente per meglio utilizzare le opportunità messe a disposizione dalla Comunità Europea per tali fini; i giovani conoscono il loro territorio e hanno sogni per trasformarlo, attraverso gli obiettivi del progetto, acquisiscono competenze e potere per migliorare la qualità della vita. Mettendosi insieme (pubblico, privato, terzo settore, cittadini) si ottengono risultati di gran lunga superiori rispetto a quando si lavora da soli. I giovani e le realtà locali diventano protagonisti attivi e riconosciuti della vita della comunità.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola MONDOVI' 'CIGNA-BARUFFI-
GARELLI' (CNIS02900P)

Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e famiglie nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

All'interno del progetto sono previste azioni didattiche specifiche rivolte al mondo della Scuola (studenti), docenti, genitori. Gli stimoli didattici sono differenti, fin dalla fase di progettazione saranno predisposte unità didattiche definite e calibrate sulla base dei diversi target di potenziali allievi dove accanto alle "materie" di tipo più teorico vengono proposte attività pratiche e innovative per stimolare l'apprendimento e per contestualizzare concetti e principi che possono creare difficoltà di comprensione, creando nuovi spazi curricolari ed extracurricolari. Nelle attività proposte i ragazzi acquisiscono competenze pratiche che permettono di sviluppare la manualità e l'attitudine al ragionamento "pratico"; come detto in precedenza l'aumento del livello di competenze collegate al "saper fare" rende i ragazzi maggiormente preparati e più spendibili nel mercato del lavoro. Infine grazie alla presenza di esperti esterni vengono sviluppati progetti specifici anche in una situazione di progetti tra loro collegati ma con un unico obiettivo: la promozione del territorio. La scuola coinvolgendo genitori, allievi, Enti, diventa luogo di riflessione creativa su processi e modalità che possono essere applicate direttamente nel contesto territoriale e consentono di sviluppare soluzioni innovative a bassi costi che possono essere sostenuti, dando così impulso all'innovazione e alla crescita del sistema.

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto.

Nell'ambito delle attività previste dal progetto i ragazzi acquisiscono competenze pratiche che permettono di sviluppare la manualità e l'attitudine al ragionamento "pratico"; rendendoli maggiormente preparati e più attenti alle problematiche legate alla difesa e valorizzazione del territorio attraverso l'elaborazione di percorsi specifici esplicitati in moduli didattici pensati per illustrare a compagni di età più giovane concetti complessi utilizzando la modalità della Didattica Cooperativa e di Peer Tutoring. Infine grazie alla presenza di esperti esterni vengono sviluppati progetti specifici su richiesta del territorio e degli enti coinvolti. Questo elemento costituisce una grande innovazione didattica perché la scuola mette a disposizione del territorio il proprio bagaglio di conoscenze e di esperienze e soprattutto diventa luogo di riflessione creativa su processi e modalità. Grazie a questi progetti i giovani rafforzano maggiormente le loro conoscenze pratiche, sviluppano soluzioni innovative a bassi costi che possono essere sostenuti da piccole realtà territoriali, dando così impulso all'innovazione e alla crescita del sistema. Tutti questi percorsi, modulati in maniera differente grazie ai docenti curricolari, possono supportare il recupero degli studenti meno motivati e più carenti incentivando le "eccellenze" a cui vengono affidati compiti di progettualità innovativa.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola MONDOVI' 'CIGNA-BARUFFI-
GARELLI' (CNIS02900P)

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altre azioni del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione.

I progetti, inseriti nel PTOF ritenuti maggiormente significativi che hanno un forte impatto sull'innovazione didattica curricolare, e che possono essere integrati con il progetto proposto sono: Marchio SAPERI che certifica l'applicazione di standard qualitativi nella gestione dell'attività scolastica; Progetto I.R.I.D.E.++ (Istituti in Rete per l'Innovazione Didattica Educativa) finanziati dalla Fondazione C.R.C. finalizzati alla sperimentazione di nuove metodologie didattiche con l'utilizzo di tecnologie digitali; progetto di ricerca sullo studio del valore I. B. E. del torrente Ellero sviluppato con le classi 3 e 4 del corso S. A e C.M.B. e la pubblicazione dei risultati sulla rivista PIANURA; Progetti di ASL realizzati con aziende del territorio per potenziare la competenze tecnico-professionali degli allievi e in una dimensione di learning on the job. L'Istituzione scolastica è risultata vincitrice del progetto legato all'istituzione dei Laboratori Territoriali per l'Occupabilità pensato in unità laboratoriali multiple rafforzando le strutture già esistenti ed implementando le reti di comunicazione informatizzate per avvicinare le distanze tra le diverse postazioni territoriali. Adesione come Socio fondatore della Fondazione I.T.S. "Biotecnologie e nuove Scienze della vita"; la Fondazione si pone l'obiettivo di sostenere lo sviluppo e la competitività del sistema produttivo, promuovendo innovazione e trasferimento tecnologico in ambiti nuovi ed innovativi.

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Il progetto consente di interagire sinergicamente con tutti gli allievi che, con il supporto dei docenti, possono utilizzare forme di didattica attiva e partecipata poiché il periodo di attività legata allo sviluppo progettuale diventa luogo per lo scambio concreto di conoscenze, per la diffusione dell'innovazione e per una diffusa "educazione" alla tecnologia e all'esperienza pratica. La possibilità di aggregare gruppi di ragazzi appartenenti a classi e specializzazioni diverse all'interno dello stesso Istituto, permette la sperimentazione di dinamiche cooperative e collaborative che aiutano i ragazzi nel potenziamento delle *soft skill*, qualità necessarie per inserirsi con successo all'interno di contesti relazionali collettivi, esperienze diffuse sul territorio permettono di superare i divari tecnologici fra allievi in una prospettiva di condivisione delle conoscenze e di crescita collettiva. Il potenziamento della manualità e dell'operatività sono indispensabili per coniugare il *saper essere* con il *saper fare* e sviluppare professionalità pronte all'ingresso nel mondo del lavoro, anche per quei soggetti che non hanno risultati didattici completamente positivi, ma che nel rapportarsi con realtà diverse potranno esplicitare quelle caratteristiche latenti che all'interno del gruppo classe magari non riescono ad esprimere appieno, vuoi per difficoltà relazionali loro vuoi per la mancanza di adeguati stimoli .



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola MONDOVI' 'CIGNA-BARUFFI-
GARELLI' (CNIS02900P)

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

l'obiettivo fondamentale del progetto è implementare le conoscenze dei ragazzi, soprattutto dal punto di vista tecnico e tecnologico, affinché siano maggiormente coinvolti nella promozione del territorio. I moduli progettuali, impongono una riorganizzazione didattico-metodologica che pone l'allievo al centro del processo di apprendimento. Quando si parla di laboratorio non ci si riferisce unicamente ad uno spazio fisico dove si svolge un certo tipo di formazione, ma anche alla metodologia impiegata per realizzare la formazione: apertura ad una attività pratica di studio e di ricerca scientifica di tipo operativo, in grado di concretizzare appieno la nozione di competenza come "saper fare"; il laboratorio è un canale per soddisfare le esigenze di manodopera qualificata, è il luogo privilegiato per esperienze di stage, apprendistato o altre soluzioni formative dei giovani. La scuola si modernizza, diventa luogo di innovazione ed apertura al territorio, non può prescindere da orari più flessibili che consentono una programmazione delle attività rivolte ad un'utenza diversificata per competenze/abilità e fortemente correlata alle esigenze del territorio. Per questi allievi i laboratori costituiscono un significativo arricchimento dell'offerta formativa proposta, dovuta alla possibilità di fruire di momenti di apprendimento ulteriori rispetto agli ordinari contenuti dei corsi di studio/formazione prescelti, realizzando importanti esperienze di alternanza scuola-lavoro.

Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practice).

esiti in uscita di questo processo per quanto riguarda le prospettive di scalabilità e replicabilità della proposta progettuale nel tempo e sul territorio, devono garantire alcuni risultati rilevabili sul medio e lungo periodo.

In particolare per i giovani che sono inseriti all'interno dei sistemi formativi e scolastici possono essere raggiunti seguenti risultati:

- il successo formativo degli allievi e l'acquisizione di un titolo di studio;
- sviluppo di competenze specifiche legate alla valorizzazione ambientale;
- interazione con Enti ed istituzioni del territorio attraverso un dialogo continuo.
- la diminuzione del rischio di dispersione scolastica;
- l'innalzamento del livello di Istruzione con accesso a percorsi ITS e a corsi universitari;
- un incremento dell'interesse nei confronti della promozione del territorio;
- una conoscenza puntuale e precisa delle bellezze architettoniche e paesaggistiche del territorio
- una generale promozione del concetto di *valorizzazione delle risorse territoriali*.

Per gli Enti il progetto consente il raggiungimento dei seguenti obiettivi:

- sviluppo di processi innovativi grazie a progetti realizzati dai giovani coinvolti sul progetto;
- possibilità concreta di promozione turistica del territorio dal punto di vista paesaggistico e architettonico

Coinvolgimento degli Enti Locali

Indicare ad esempio come saranno coinvolti gli Enti locali nel progetto, specificando anche il ruolo che svolgeranno.

Per connettere maggiormente le esigenze del territorio e quelle della scuola, si è deciso di ampliare la rete di contatti con gli enti del territorio in modo da rendere più capillare la conoscenza delle esigenze delle varie realtà locali; l'obiettivo è far convogliare nel progetto il maggior numero possibile di esigenze delle varie realtà territoriali, alle quali dare risposta attraverso la formazione degli alunni, intesi come futuri tecnici e operatori di produzione. L'attuazione delle attività progettuali, intende dare una risposta concreta alle reali esigenze del territorio sia dal punto di vista ambientale che paesaggistico, per questi motivi si coinvolgeranno nel progetto tutte le realtà rappresentative del territorio che possono essere così elencate:

Camera di Commercio di Cuneo: ha il compito di fornire un apporto di esperienze e competenze per lo sviluppo di attività commerciali, sostenendo progetti di creazione di nuove realtà imprenditoriali e di start up. I Comuni e Enti territoriali: hanno la funzione di segnalare i fabbisogni dei territori di riferimento e di indirizzare alle scuole le esigenze rilevate affinché possano nascere opportunità di crescita per il territorio.

Fondazioni: La Compagnia di San Paolo è per la Regione Piemonte un punto di riferimento importante perché supporta la realizzazione di progetti innovativi nel campo dell'Istruzione, Educazione, Arte e Recupero beni architettonici, Ricerca in ambito sanitario, Inclusione sociale.



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Divertirsi con l'Elettronica	Pag.134	http://www.cigna-baruffi-garelli.gov.it/documenti-docenti/progetti-pof/cigna
Il senso di una sfida - Una scuola per tutti	Pag.137	http://www.cigna-baruffi-garelli.gov.it/documenti-docenti/progetti-pof/garelli
La Cappella di San Bernolfo	Pag.136	http://www.cigna-baruffi-garelli.gov.it/documenti-docenti/progetti-pof/baruffi
Piazza insolita	Pag.135	http://www.cigna-baruffi-garelli.gov.it/documenti-docenti/progetti-pof/baruffi
Progetto monitoraggio ambientale Enti e Aziende del territorio	Pag. 133	http://www.cigna-baruffi-garelli.gov.it/documenti-docenti/progetti-pof/cigna
Sci e natura	Pag.135	http://www.cigna-baruffi-garelli.gov.it/documenti-docenti/progetti-pof/baruffi

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. egato
Procedura per la realizzazione dei laboratori territoriali per l'occupabilità nell'ambito del Piano Nazionale per la Scuola Digitale	4	Comune di Ceva Comune di Mondovì Servizio Socio-Assistenziale - Ambito del Distretto di Ceva Unione Montana delle Valli Monregalesi	Dichiarazione di intenti	6383/19a	07/10/2015	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. egato
Costituzione della rete di Istituzioni scolastiche per la realizzazione del Laboratorio Territoriale per l'Occupabilità	CNIS019004 ALBA - 'L. EINAUDI' CNIS01100D CEVA - 'G. BARUFFI'	2671/IV.5	29/09/2016	Sì

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Elettronica nel paesaggio: monitoraggio ambientale via web tramite sensori	€ 6.482,00
Realtà aumentata: interazioni fra reale e virtuale	€ 5.082,00



Costruzione di percorsi innovativi. Progetti di intervento e Rigenerazione e riqualificazione urbana e paesaggistica. Percorso Botanico dei Borghi medioevali di Mondovi e della Valle Mongia	€ 6.482,00
Architettura e Paesaggio espressione di diversi linguaggi	€ 5.082,00
Analisi di matrici ambientali per la realizzazione di interventi di riqualificazione paesaggistica	€ 6.482,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.610,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Elettronica nel paesaggio: monitoraggio ambientale via web tramite sensori

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Elettronica nel paesaggio: monitoraggio ambientale via web tramite sensori
Descrizione modulo	<p>Il modulo sarà sviluppato in 30 ore distribuite su un arco temporale di circa 4/5 mesi (un pomeriggio di 3 ore per settimana) e proporrà agli studenti la realizzazione di un sistema di telerilevamento per il monitoraggio dei parametri ambientali utili a valutare della qualità dell'aria e dell'acqua.</p> <p>Il corso sarà strutturato con esercitazioni di laboratorio e con lezioni frontali tenute da esperti con competenze specialistiche coadiuvati da tutor d'aula.</p> <p>Il progetto proposto consiste nell'implementazione, attraverso l'utilizzo di specifici sensori, di un sistema elettronico (data logger) in grado di acquisire e memorizzare i dati provenienti dai trasduttori. Successivamente, in modo automatico, i dati saranno pubblicati su piattaforma web permettendo il controllo e la consultazione a distanza.</p> <p>L'obiettivo del modulo è di sviluppare competenze trasversali utilizzando strumenti elettronici e informatici per lo sviluppo di applicazioni per il monitoraggio, la tutela e la salvaguardia dell'ambiente.</p> <p>Il modulo si propone, inoltre, di favorire lo sviluppo di una comprensione critica delle tecnologie, valutandone caratteristiche, possibilità e limiti.</p> <p>Particolare attenzione sarà posta al coinvolgimento degli studenti nelle attività laboratoriali, per permettere la crescita di competenze pratiche specifiche in elettronica e informatica.</p> <p>L'attività laboratoriale comprenderà tutte le fasi di allestimento e di implementazione della piattaforma di acquisizione dati: sarà basata sull'interfacciamento dei trasduttori con l'elettronica del sistema, sulla programmazione del data logger, sull'implementazione della piattaforma web per accedere ai dati registrati e sulla successiva fase di sperimentazione del funzionamento del sistema.</p> <p>Ad ogni studente sarà richiesto di elaborare una parte specifica del progetto con obiettivi definiti all'inizio del corso. Durante il corso il tutor d'aula verificherà l'acquisizione dei contenuti e lo stato di avanzamento del progetto.</p> <p>I risultati saranno presentati dallo studente al termine del modulo e costituiranno elemento valutativo in base alla rispondenza ai requisiti iniziali richiesti.</p> <p>Le attività saranno realizzate nell'ambito dell'alternanza scuola-lavoro e nell'ambito dei progetti di collaborazioni già attivi in Istituto con Enti e Organizzazioni del Territorio.</p> <p>Ad ogni studente verrà corrisposto un certificato finale che attesterà la partecipazione al corso.</p>
Data inizio prevista	06/11/2017



Data fine prevista	16/04/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	CNRI02901A CNTD029011 CNTF029017
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Elettronica nel paesaggio: monitoraggio ambientale via web tramite sensori

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Realtà aumentata: interazioni fra reale e virtuale

Dettagli modulo

Titolo modulo	Realtà aumentata: interazioni fra reale e virtuale
Descrizione modulo	<p>Con il termine di realtà aumentata si intende una tecnica di realtà virtuale, in inglese augmented reality (AR), attraverso cui si aggiungono informazioni alla scena reale. Può essere realizzata attraverso piccoli visori sostenuti, come i caschi immersivi, da supporti montati sulla testa che permettono di vedere la scena reale attraverso lo schermo semitrasparente del visore (see-through), utilizzato anche per mostrare grafica e testi generati dal computer, ma anche attraverso occhiali "intelligenti" smartglasses oppure molto più semplicemente attraverso smartphone e tablet o altri dispositivi simili equipaggiati di telecamera che punti dal lato opposto al display e di sistemi di geolocalizzazione e di orientamento locale (GPS, accelerometri e così via).</p> <p>Un sistema di realtà aumentata acquisisce continuamente la scena osservata attraverso una telecamera solidale con il visore e ne analizza il contenuto con algoritmi di visione artificiale per determinare il punto di vista dell'osservatore rispetto a essa (registrazione reale-virtuale o pose estimation). Questo dato permette di proiettare, attraverso il visore, la grafica di arricchimento della realtà (freccie, indicazioni, testi, modelli tridimensionali di parti in sovrapposizione a quelle reali, ecc.) in modo da collimare perfettamente nel sistema occhio-scena e fornire così le indicazioni "agganciate" alla posizione cui si riferiscono indipendentemente, entro certi limiti, dal punto di osservazione. I sistemi di realtà aumentata ricorrono a una premarcatura della scena in esame con figure che,</p>



riconosciute, ne costituiscono precisi riferimenti spaziali (fiducials), oppure si servono di immagini di riferimento preacquisite limitando così la sovrapposizione a superfici piane (matching planare), comunque orientate nello spazio. La sfida della ricerca è sviluppare algoritmi sempre più sofisticati che permettano la corretta sovrapposizione spaziale in 3D senza la necessità di premarcatura della scena, improponibile nella maggior parte dei contesti applicativi.

La combinazione reale-virtuale in optical see-through avviene attraverso display semitrasparenti, ma questa tecnica introduce la problematica di dover considerare anche la posizione dell'occhio dell'osservatore per la corretta collimazione. Più semplicemente, invece, in video see-through si sceglie di riprodurre come background dell'applicazione il video acquisito in tempo reale dalla telecamera, su cui è sovrapposta la grafica di annotazione view-dependent.

Applicazioni tipiche della realtà aumentata sono tutte quelle situazioni in cui è necessario un supporto manualistico contestuale alle operazioni effettuate, in cui devono essere fornite indicazioni nel luogo e al momento opportuni, come, per es., nel caso della manutenzione oppure dell'assemblaggio in una catena di montaggio. La realtà aumentata può essere utilizzata anche per simulare in tempo reale modifiche che si vorrebbero introdurre al contesto architettonico, paesaggistico o di arredamento circostante. Ed è proprio quello che si intende approfondire nel modulo di 30 ore all'interno del presente progetto.

Il modulo sarà sviluppato in 30 ore distribuite su un arco temporale di circa 4/5 mesi (un pomeriggio di 3 ore per settimana) e fornirà agli studenti gli strumenti necessari per poter progettare, disegnare, renderizzare e visualizzare in 3D all'interno di un'app per smartphone/tablet modelli 3D (elementi architettonici e paesaggistici) in realtà aumentata, integrati in tempo reale e con le loro reali dimensioni e ambientazione.

Il corso sarà strutturato con esercitazioni di laboratorio e con lezioni frontali tenute da esperti con competenze specialistiche coadiuvati da tutor d'aula.

Il progetto proposto consiste appunto di disegnare e realizzare al computer con l'aiuto di software specifici di grafica vettoriale e di rendering elementi architettonici definiti all'interno degli altri moduli del progetto, elementi che diventeranno parte integrante di una app di realtà aumentata geolocalizzata e georeferenziata per il "Bosco Immaginario" del Bosco della Cascina Nova.

L'obiettivo del modulo è sviluppare competenze trasversali utilizzando strumenti elettronici e informatici per lo sviluppo di applicazioni per la tutela e la salvaguardia dell'ambiente e del paesaggio.

Il modulo si propone, inoltre, di favorire lo sviluppo di una comprensione critica delle tecnologie, valutandone caratteristiche, possibilità e limiti.

Particolare attenzione sarà posta al coinvolgimento degli studenti nelle attività laboratoriali, per permettere la crescita di competenze pratiche specifiche nell'ambito del disegno vettoriale assistito al computer e delle nuove tecnologie di realtà aumentata.

L'attività laboratoriale di disegno al computer sarà preceduta da un corso di formazione e approfondimento sulle tecnologie di modellazione 3D e sulla realtà aumentata.

Ad ogni studente sarà richiesto di elaborare una parte specifica del progetto con obiettivi definiti all'inizio del corso. Durante il corso il tutor d'aula verificherà l'acquisizione dei contenuti e lo stato di avanzamento del progetto.

I risultati saranno presentati dallo studente al termine del modulo e costituiranno elemento valutativo in base alla rispondenza ai requisiti iniziali richiesti.

Le attività saranno realizzate nell'ambito dell'alternanza scuola-lavoro e nell'ambito dei progetti di collaborazioni già attivi in Istituto con Enti e Organizzazioni del Territorio.

Ad ogni studente verrà corrisposto un certificato finale che attesterà la partecipazione al corso.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	CNRI02901A CNTD029011 CNTF029017



Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Realtà aumentata: interazioni fra reale e virtuale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)

Titolo: Costruzione di percorsi innovativi. Progetti di intervento e Rigenerazione e riqualificazione urbana e paesaggistica. Percorso Botanico dei Borghi medioevali di Mondovì e della Valle Mongia

Dettagli modulo

Titolo modulo	Costruzione di percorsi innovativi. Progetti di intervento e Rigenerazione e riqualificazione urbana e paesaggistica. Percorso Botanico dei Borghi medioevali di Mondovì e della Valle Mongia



**Descrizione
modulo**

Obiettivo generale

Il presente progetto, si inserisce nelle azioni finalizzate al potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico, con l'obiettivo formativo di educarli alla sua tutela, trasmettendo loro il valore che ha per la comunità e valorizzandone a pieno la dimensione di bene comune. Per sviluppare conoscenze, competenze e attitudini in grado di promuovere un ruolo attivo delle studentesse e degli studenti nei confronti delle sfide del patrimonio culturale di cui il territorio monregalese e della valle Mongia sono ricchissimi, si attiva dunque una dimensione "curatoriale" con la finalità di sensibilizzare gli alunni al rispetto del loro patrimonio e una redistribuzione delle conoscenze acquisite verso la cittadinanza.

Riguardo la restituzione territoriale, il progetto prevede ricadute sul territorio in sinergia con amministrazioni locali, quali il comune di Mondovì, Lisio e Mombasilio, attraverso lo sviluppo e la valorizzazione di nuovi percorsi artistici, paesaggistici, naturalistici, attraverso approcci innovativi che prevedano la realizzazione di laboratori distinti su diversi ambiti trasversali e multidisciplinari, come workshop di fotografia, pittura, catalogazione botanica e floricoltura.

Obiettivi specifici

Al fine di potenziare l'educazione ad un patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, oltre a fornire strumenti adeguati a ciascun alunno per avvicinarli all'amore per la conoscenza e alla salvaguardia del loro territorio, si attiveranno diversi workshop, di fotografia, pittura, catalogazione dei reperti botanici di riferimento e la restituzione degli elaborati attraverso la realizzazione di un libro botanico sulle bellezze dei territori in oggetto. Inoltre la realizzazione di itinerari paesaggistici che avranno risvolti territoriali per un turismo sostenibile, sotto il profilo culturale, sociale e ambientale. Sostenuto e strutturato dal progetto sull'Architettura del paesaggio della Collina di Mondovì Piazza "Bosco della Cascina Nuova" realizzato dagli allievi del Liceo Scientifico delle Scienze applicate e dall'Istituto Tecnico in Costruzioni Ambiente e Territorio.

Pertanto gli alunni dovranno essere in grado di:

- Sapere realizzare una mappatura del territorio e percorsi pedonali e ciclabili sui comuni e territori Lisio, Mombasilio e Mondovì Piazza;
- Sapere catalogare e realizzare schede botaniche e repertare la vegetazione boschiva e collinare dei territorio presi in esame;
- Saper commentare attraverso l'uso del lessico specifico le informazioni acquisite;
- Sapere individuare, valorizzare, conservare il territorio in cui viviamo e il proprio Habitat;
- Sapere divulgare le informazioni acquisite attraverso reportage e ricerche;
- Sapere produrre elaborati finalizzati alla fruizione compatibile ed al presidio del territorio in oggetto.

Percorso di riflessione

Il percorso di riflessione riguardo il tema della dell'Educazione al Patrimonio Culturale, Artistico, Paesaggistico, sarà attivato attraverso il metodo brainstorming grazie al quale, gli alunni della scuola secondaria di primo grado rifletteranno con l'insegnante individuando il tema e luoghi di riferimento attraverso il proprio vissuto le loro curiosità, i loro interessi e il loro schema di valori. La riflessione, sarà elaborata in classe, supportati dai docenti delle discipline artistiche e scientifiche che introdurranno, attraverso l'uso di didattiche innovative riguardo l'inclusione scolastica i percorsi attivati attraverso precisi metodi disciplinari, gli elaborati progettuali saranno sostenuti da un percorso storico artistico e paesaggistico riguardante la storia del giardino e la sua simbologia attraverso i secoli grazie al supporto di figure specializzate.

Individuazione dell'Oggetto Culturale

Avendo individuato una mappatura del territorio della Valle Mongia nei i comuni di Lisio e Mombasilio, e del monregalese, sia la collina di Mondovì Piazza e il Bosco della Cascina Nova sia il percorso che prosegue verso Vicoforte e Briaglia, comprendendo i paesaggi collinari, i rivi e i torrenti che li attraversano, verranno realizzati percorsi paesaggistici legati alle valli dei rispettivi territori, utili alla repertazione degli apparati Botanici e floristici. L'incipit sarà riferito a un apparato documentaristico di reportage fotografico con l'aiuto di un esperto in fotografia del paesaggio, utile alla produzione di elaborati e schede botaniche per la catalogazione delle piante e dei fiori presenti nei rispettivi territori, con la finalità di realizzare un "Erbario delle valli del cuneese".

Livello e modalità di coinvolgimento di insegnanti e ragazzi



Le diverse attività di laboratorio, saranno coadiuvate dagli insegnanti delle classi coinvolte; nella fattispecie la professoressa di Educazione Artistica che coordina gli itinerari storico – artistici coadiuvati da un referente esperto che tratterà seminari pomeridiani riguardanti Storia dell'Architettura del paesaggio e del giardino, affiancato da un esperto agronomo esperto nella progettazione delle aree verdi prese in esame. Il professore di Scienze in qualità di Tutor, affiancherà l'esperto agrario e si occuperà di repertare agli apparati botanici con la finalità di realizzare schede botaniche, che rappresentano i contenuti delle App informative di geolocalizzazione che verranno strutturate dagli allievi del Liceo Scientifico delle Scienze Applicate dell'Istituto “G. Cigna” di Mondovì, che supporteranno gli allievi attraverso lezioni peer to peer tra classi.

Azioni previste

1. Verrà realizzato un workshop di fotografia del paesaggio, condotto da un esperto del settore, con la finalità di individuare i siti di interesse, per realizzare un reportage fotografico della località Masentine della Valle Mongia (comuni di Lisio e Mombasilio) e del Monregalese nella fattispecie la collina di Mondovì Piazza nel Bosco della Cascina Nova. Avendo individuato gli oggetti presi in esame, gli alunni, effettueranno un reportage dell'itinerario paesaggistico e grazie al sostegno di una guida esperta e dell'insegnante tutor.
2. Verranno realizzate alcune uscite didattiche attivate da insegnanti e guide esperte del territorio che individuano i percorsi in oggetto. Gli allievi verranno accompagnati dall'esperto agrario e catalogheranno le piante, gli arbusti e fiori del territorio, tale apparato documentaristico, diventerà oggetto delle schede botaniche che gli allievi struttureranno in classe.
3. Il reportage fotografico, utile per catalogazione, avrà la finalità di realizzare elaborati e schede artistiche documentative, grazie alla produzione di disegni e dipinti, in linea con gli obiettivi curriculari di Educazione Artistica.
4. Workshop di Pittura del paesaggio.
5. Produzione di schede botaniche a scopo divulgativo e illustrativo.
6. Il materiale raccolto, sarà rilegato nell'edizione: “Erbario delle valli del cuneese” divulgato grazie alle App di geolocalizzazione realizzate dal Liceo Scientifico delle Scienze Applicate dell'Istituto Cigna di Mondovì.

Come sarà coinvolto il gruppo classe e cosa farà.

Dopo avere individuato le classi attivate nel progetto, e avere attivato una riflessione rivolta a sensibilizzare gli allievi riguardo la salvaguardia e la tutela del patrimonio artistico e paesaggistico, intesa come valore identitario di cittadinanza, attraverso percorsi di narrazione e ascolto, si attiveranno discussioni in brainstorming, grazie ai quali, verranno individuati gli obiettivi principali del progetto e le azioni da compiere con gli allievi e gli obiettivi da perseguire. Saranno gli allievi i veri protagonisti degli elaborati che realizzeranno grazie a esperienze laboratoriali, l'intero progetto, coadiuvati dagli insegnanti tutor e dagli esperti di riferimento.

Attraverso visite guidate sul territorio, analisi architettoniche e del paesaggio, verrà realizzato:

- Workshop di fotografia in classe, realizzato da un fotografo specializzato;
- Reportage documentativo di immagini di carattere documentaristico in un percorso che risulterà testimonianza del loro vissuto, viaggio fisico e mentale della loro memoria, in una trasposizione fotografica e digitale, grazie alla quale indagheranno la Rappresentazione dello Spazio attraverso diversi linguaggi: la macchina fotografica sviluppo della tecnica e dell'immagine nella rappresentazione. Restituiranno il percorso attraverso due diversi elaborati frutto di un lavoro laboratoriale;
- Laboratorio di pittura secondo la tecnica dell'acquerello, realizzato dal professore di Educazione Artistica;
- Opera fotografica;
- Schede botaniche delle piante analizzate realizzate in acquerello;

Particolare riferimento all'Architettura del giardino sia sotto il profilo storico grazie agli interventi peer to peer degli allievi dell'Istituto “G. Cigna” di Mondovì.

Gli allievi condivideranno l'esperienza di questo progetto sia all'interno dell'istituto attraverso percorsi peer to peer con la cittadinanza attraverso la restituzione degli elaborati e la rendicontazione del progetto attraverso una Mostra presso Antico Palazzo di Città, oltre agli spazi messi a disposizione dal comune di Lisio e Mombasilio, che si



svolgerà nel 2019.

Tipologia delle attività

1. Itinerario paesaggistico presso Località Mesentine in Valle Mongia, Mondovì Piazza: Bosco della Cascina Nova;
2. Workshop di fotografia;
3. Reportage fotografico;
4. Approfondimento e repertazione botanica;
5. Storia dell'Architettura del Giardino;
6. Schede Botaniche
7. Realizzazione dell' Erbario delle valli del cuneese.

Come saranno coinvolti gli altri compagni di classe e di scuola

Il progetto, verrà condiviso con gli alunni dell'Istituto grazie a una "giornata evento" grazie alla quale gli allievi illustreranno l'intero percorso laboratoriale, attraverso una Mostra illustrativa con finalità divulgativa che verrà allestita all'interno dell'Antico palazzo di Città di Mondovì Piazza e all'interno degli spazi messi a disposizione dal comune di Lisio

Che cosa faranno gli insegnanti, che ruolo avranno

Gli insegnanti avranno un ruolo attivo per la realizzazione del progetto e coadiuveranno i laboratori didattici. Nella fattispecie i professori di Scienze, Educazione Artistica, Italiano, avranno la funzione di tutor e riferimento per le diverse attività, mediatori delle figure professionali coinvolte, si attiveranno al fine di ottimizzare gli apprendimenti specifici per ogni disciplina.

Processo di documentazione in itinere e restituzione finale

I processi educativi, grazie ai quali seguiranno gli elaborati, verranno rendicontati attraverso la valutazione sistematica e periodica, attraverso consegne definite dall'insegnante. Riguardo la restituzione finale, verrà predisposta una mostra grazie alla quale gli allievi condivideranno l'esperienza rivolta alla cittadinanza.

Partnership con associazioni culturali del territorio

Partnership dei vari progetti sarà l'Associazione FAI - Il comune di Mondovì, Lisio - Fondazione San Paolo

U.D. 2 "Il Bosco Immaginario – Idea di progetto per il Bosco della Cascina Nova"

OBIETTIVI GENERALI

L'obiettivo del progetto potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico, è quello di sensibilizzare e coinvolgere gli allievi, adulti del futuro, a riconoscere e individuare il bello intorno a loro attraverso la fruizione dei Beni Culturali, Artistici e Paesaggistici del loro territorio, in riferimento i Borghi Medioevali di Mondovì, Lisio e Mombasilio. Per attivare questo processo, prende avvio una riflessione riguardo alla categoria del bello, dapprima secondo criteri filosofici ed estetici e dopo attraverso l'applicazione tecnica dei diversi linguaggi. Obiettivo di questo progetto è sollecitare la curiosità degli alunni in relazione alla loro sensibilità estetica, la loro coscienza civile migliorandone in tale misura la capacità di osservazione, analisi critica, e conoscenza territorio, fornendo loro strumenti adeguati, per renderli cittadini partecipi e consapevoli nella salvaguardia e nella conservazione del patrimonio artistico, ambientale e paesaggistico. Viene data particolare attenzione agli aspetti storici dei borghi in riferimento, e soprattutto alla dimensione comunicativa attraverso i diversi linguaggi, che maggiormente rispecchia il loro schema di valori. Gli aspetti storici sono sviluppati, grazie alle associazioni culturali del territorio, seguendo un itinerario storico – artistico del monregalese e dintorni.

Gli obiettivi di riferimento in tale misura sono finalizzati a:

- Fornire gli strumenti adeguati per imparare a conoscere, capire, amare e vivere il patrimonio culturale, ambientale e paesaggistico.
- Educare all'attenzione, al rispetto e alla cura del paesaggio italiano quale bene collettivo di grande valore identitario.
- Coinvolgere in esperienza sul campo di "cittadinanza attiva" per sviluppare il senso di appartenenza al territorio

OBIETTIVI SPECIFICI

Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico, Storia dell'Arte e teoria dell'Architettura e del paesaggio:

La maturazione dei processi cognitivi attraverso la formazione degli alunni e futuri cittadini consapevoli, li rende in grado di progettare il verde del loro territorio, nella fattispecie il



Bosco della Cascina Nova nella collina di Mondovì Piazza grazie alla realizzazione di percorsi pedonali guidati da App informativa di geolocalizzazione che evidenzia apparati botanici, analisi e purezza delle acque del torrente Ellero e delle acque che seguono il percorso da Mondovì verso Vicoforte e Briaglia.

DISEGNO E TECNICHE DELLA PROGETTAZIONE DEL GIARDINO LANDSCAPE DESIGN

I contenuti del laboratorio, riguardano le metodologie e le analisi del paesaggio alle diverse scale e le tecniche di progettazione del paesaggio: l'organizzazione spaziale, e funzionale, i movimenti della terra, l'utilizzo dei materiali idonei e della vegetazione, con particolare attenzione alla relazione tra gli ambienti costruiti e spazi aperti per migliorare la qualità ambientale ed ecologica e la modalità di fruizione degli spazi aperti, tenendo conto della sostenibilità e delle esigenze del territorio. Pertanto gli alunni saranno in grado di:

- Progettare i sistemi di verde urbano, per la qualificazione e il recupero delle aree degradate, per gli studi di impatto riferiti al paesaggio, per la progettazione di parchi e giardini, per l'inserimento paesistico e ambientale delle infrastrutture territoriali e urbane, per il controllo dell'evoluzione del paesaggio agrario storico, per la progettazione di spazi aperti e arredo urbano.
- Padroneggiare il disegno geometrico, come linguaggio e strumento di conoscenza;
- Utilizzare gli strumenti propri del disegno per studiare e capire l'arte;
- Saper comprendere e interpretare le opere architettoniche, artistiche e paesaggistiche;
- Acquisire la padronanza del disegno geometrico come linguaggio di coesione e strumento di conoscenza che si sviluppa attraverso la capacità di vedere lo spazio, effettuare confronti, ipotizzare relazioni, porsi interrogativi, circa la natura delle forme naturali e artificiali.
- Conoscere elementi legati all'Architettura del giardino contemporaneo, del giardino cittadino, ed elementi legati

Percorso di riflessione

Il percorso di riflessione riguardo il tema della dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico, sarà attivato attraverso il metodo brainstorming grazie al quale, gli alunni, rifletteranno con l'insegnante individuando il tema e luoghi di riferimento attraverso il proprio vissuto le loro curiosità, i loro interessi e il loro schema di valori. La riflessione, sarà rielaborata in classe, introducendo gli elaborati progettuali attraverso un percorso storico riguardante la storia del giardino e la sua simbologia.

Individuazione dell'oggetto culturale

Al fine di costruire una cittadinanza consapevole nel rispetto del patrimonio artistico e paesaggistico del paese, avendo individuato una mappatura del territorio della Valle Mongia nei i comuni di Lisio e Mombasilio, e del monregalese, sia la collina di Mondovì Piazza e il Bosco della Cascina Nova sia il percorso che prosegue verso Vicoforte e Briaglia, comprendendo i paesaggi collinari, i rivi e i torrenti che li attraversano, verranno realizzati percorsi paesaggistici legati alle valli dei rispettivi territori, utili alla realizzazione di percorsi paesaggistici per un turismo sostenibile, riferimento nodale, sarà pertanto la repertazione degli apparati Botanici e floristici dapprima realizzati dagli alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado, e strutturati dagli allievi dell'Istituto "G. Gigna" di Mondovì, l'analisi chimica della purezza delle acque, che verrà eseguita dagli allievi dell' I.I.S "G. Gigna" Indirizzo Chimica, materiali, e biotecnologie.

L'incipit sarà riferito a un apparato documentaristico di reportage fotografico con l'aiuto di un esperto in fotografia del paesaggio, utile alla produzione di elaborati e alla realizzazione di schede botaniche per la catalogazione delle piante e dei fiori presenti nei rispettivi territori, contenuti delle App informative di geolocalizzazione per un turismo sostenibile.

A sostegno del programma operativo, verranno pianificate lezioni teoriche riguardanti la Storia dell'Architettura del Paesaggio e del giardino, dalla sua simbologia fino al giardino contemporaneo e concettuale.

L'Eden e Il giardino delle delizie

Il giardino, rappresenta nella cultura nella nostra civiltà una dimensione ancestrale, che ci conduce immediatamente al "giardino delle delizie" della Genesi fondante la nostra tradizione, fino ai territori della Mesopotamia, culla dell'Umanità.

IL GIARDINO PERDUTO

Il Labirinto botanico



Quell'antico giardino, dove l'uomo e la donna vivevano in simbiosi con la natura, Luogo fisico che diventa mentale. I simbolismi sono innumerevoli, dai labirinti botanici, ripresa del labirinto del Minotauro. I giardini botanici, divenuti la principale forma di attrazione di molte ville e di giardini storici, non perdono la sfida mentale e fisica che rappresentano.

Si gioca a perdersi nel bosco: al cui centro vi è spesso un prezioso padiglione, o un albero "di Maggio", simbolo del primigenio albero dell'Eden. Nel corso dei secoli il simbolo del giardino – labirinto è geometria archetipica e impenetrabile decorazione, ludica rincorsa e nascondimento amoroso, inquietante bellezza dove si possono celare mostri inconsci o mitologici.

Hortus conclusus

Dal latino "giardino recintato") è la forma tipica di giardino medioevale legato soprattutto a monasteri e conventi. Come dice il nome stesso, si tratta di una zona verde, in genere di piccole dimensioni, circondata da alte mura, dove i monaci coltivavano essenzialmente piante e alberi per scopi alimentari e medicinali. Pressoché sconosciuta era la funzione decorativa.

Il Giardino per Petrarca e Boccaccio

Petrarca fu il primo appassionato cultore dei giardini dell'età moderna. Nel 1346 scrive la "Vita solitaria" nella quale contrappone lo stress della vita urbana (negotium) con la pace e la possibilità di meditazione e relax della vita di campagna (otium). Il legame tra i due oggetti del suo entusiasmo: i giardini umanistici e quelli dell'antichità, ci fa ricordare che l'Imitatio rinascimentale non si riduceva al solo copiare. L'arte dei giardini diventa lo spazio privilegiato per un tipo di imitazione che non mira a una riproduzione meccanica, ma allo sviluppo del proprio modello, in un processo di rielaborazione. Anche Boccaccio nel Decameron descrive un giardino murato, con vie ampissime, piene di piante e fiori che diffondevano il loro profumo per tutto il giardino, in mezzo c'era un prato di minutissima erba racchiuso da aranci e cedri. Nel mezzo di questo prato si trovava una fontana di marmo bianco con meravigliosi intagli. Quest'ultimo elemento è ricorrente nell'evoluzione degli spazi verdi medievali, spesso è identificata con la fonte dell'eterna giovinezza o della vita.

Il giardino Rinascimentale, giardino all'italiana o giardino formale

La più compiuta espressione di tali idee si ha nell'opera di Leon Battista Alberti. De re Aedificatoria, scritto nel 1452 e pubblicato nel 1485. Le indicazioni fornite da Alberti ci fanno sapere che armenti e orti, si collocavano le ville in posizione dominante rispetto al borgo e ai paesi: una chiara affermazione di potere. Anche l'acqua veniva deviata prima alle ville e poi alla città, che doveva essere sottomessa al potere dei signori. Si prediligono quindi luoghi sovrelevati, aperti sulle colline o sul mare, con ai piedi la distesa dei borghi. La prospettiva necessariamente si estende al paesaggio circostante, nascono le cosiddette "visuali a campo lungo". Edifici, e tutti gli elementi architettonici in genere, devono fondersi con la vegetazione e con il paesaggio circostante. I confini del giardino, pur visibili, fungono da quinta scenica per il paesaggio circostante. Verranno pertanto approfonditi tali contenuti, in linea con la programmazione di Storia dell'Arte, contestualizzando il Neoplatonismo di Sandro Botticelli, e il Manierismo di Leonardo da Vinci, nei rispettivi dipinti, rilevando la relazione tra Uomo e Natura rinascimentale all'interno dei loro dipinti.

Il giardino di Boboli a Firenze

I successivi giardini umanistici continuarono a rendere omaggio al mondo classico, adornandosi di piante e statue. Le statue e i frammenti di rilievi che ornavano questi giardini, non erano tanto curiosità apprezzate per il loro passato, quanto piuttosto presenze nuovamente scoperte che con il loro splendore trasformavano i luoghi che li ospitavano in ginnasi e accademie. Vengono riviste le esperienze greco-romane, si riprende l'originale impostazione architettonica del giardino inteso come parte integrante dell'edificio dove le realizzazioni verdi diventano una sorta di edifici "virtuali", instaurando così un legame di armonia tra l'edificio e la natura circostante.

A differenza di quelli medievali e dei chiostri, il giardino degli umanisti del primo Quattrocento è uno spazio in evoluzione: è geometrico e a volte è ancora chiuso, sottolineando così la sua estraneità al mondo esterno. E' un luogo di vita ideale ma che contiene degli elementi che proiettano sulla natura le nuove forme create dall'uomo. Questo giardino è caratterizzato da vialetti in ghiaia o lastricati che con le loro intersezioni creano piazzette e delimitano le aiuole. Tutto era curato nei minimi particolari e strutturato



secondo una perfetta simmetria. Si tratta di un paesaggio artificioso in cui le siepi squadrate sono poste a far da muri e gli alberi, opportunamente torniti a far da colonne. Al centro troviamo ancora la fontana, magari sopraelevata sui gradini, questa aveva funzione ornamentale ed era indispensabile per l'irrigazione. Ovunque ci sono vasi di fiori e agrumi ed alberi come cipressi, cedri e ginepri fornivano al giardino un'ombra che oltre a far bene all'uomo era salutare ad altre piante come il mirto l'alloro e l'edera. Il "giardino all'italiana" vede una forte presenza della statuaria e dei suoi decori.

Tra i più bei "giardini all'italiana" si ricordano quello della Villa Medicea di Castello presso Firenze ed il giardino di Boboli di Palazzo Pitti a Firenze.

Fra Trecento e Quattrocento, il giardino di piacere si distingue sempre più da quello "dei semplici" dove si coltivavano le piante officinali.

Un importante contributo al diffondersi della tipologia della villa e dei giardini è dato da Leon Battista Alberti che a metà del xv sec. Nel "De Re Aedificatoria", scrive che per costruire una villa è preferibile scegliere una zona in mezzo alla campagna, ricca di acqua e sole. Il suo terreno dovrà attirare la gente ad abitarvi e donare a chi vi abita molti prodotti, un buon clima e un' esistenza piacevole e agiata. Davanti alla villa si lascerà un vasto spazio da usare per le gare coi cocchi e con i cavalli. Ci saranno spazi per passeggiare, andare in carrozza e nuotare, superfici erbose e non erbose.

L'Alberti non è l'unico trattatista a occuparsi dei giardini, infatti intorno al 1464, il Filarete scrive la "Sforzinda", un trattato sulla città ideale, dove si trova la descrizione di un giardino in forma di labirinto e di un palazzo con due grandi terrazze dove il giardino continua ma pensile, con fontane e statue. Uno degli esempi migliori di giardino pensile è quello del Palazzo Ducale di Urbino attribuito a Francesco di Giorgio Martini.

Il bosco facente parte del giardino all'italiana, relativamente incolto, posto a fianco del giardino, provvedeva a un passaggio continuo fra il rigore delle aiuole e il paesaggio intatto alle sue spalle, oppure, gratificava chi passeggiava sotto gli alberi con la sorprendente apparizione di aree coltivate, riservate al pranzo o alla conversazione.

LA MERAVIGLIA BAROCCA

L'entrata al Bosco Sacro di Bomarzo

Con il manierismo la perfezione delle forme e l'armonia geometrica cominciano a lasciare spazio anche alla meraviglia e allo stupore - stupore verso le nuove frontiere delle scoperte scientifiche - alchemiche - e dei sentimenti. Il giardino di Bomarzo è un esempio calzante di questo cambiamento del gusto che continuerà per tutto il barocco.

L'insegna all'ingresso del bosco sacro di Bomarzo così recita: "Lasciate ogni pensiero o voi che entrate". Un inno alla spensieratezza (pensate ai giardini segreti all'interno di un giardino, luogo adatto per appartarsi in piacevole compagnia) ma anche a sondare angoli prima inesplorati dell'animo umano e della realtà - le metamorfosi alchemiche, l'esotico e il meraviglioso.

È della meraviglia che vive il giardino barocco, che si articola con percorsi che portano a stupire il visitatore, vuoi per i giochi d'acqua sempre più complessi, vuoi per il perdersi e il ritrovarsi (il motivo del labirinto), vuoi per le grotte nascoste, vuoi per le nuove specie vegetali importate dalle americane

Nella società utopica descritta da Francesco Bacone nella Nuova Atlantide, il giardino è il luogo di eccellenza della sperimentazione di nuove tecniche e di nuove colture.

Il giardino all'Inglese

Il giardino all'inglese nasce nel 700 e non usa più elementi geometrici per definire lo spazio del giardino, bensì accosta elementi naturali ad artificiali, per creare uno spazio che abbia davvero qualcosa di molto naturale. Ruscelli, laghetti, grotte, pagode, accanto ad una natura rigogliosa che seppur può apparire selvaggia non è mai incolta ma è propria dello stile del giardino all'inglese. Il giardino all'inglese nasce sulla scia della concezione illuminista della natura, significa cioè che essa è in grado di esprimere emozioni così come si vede, senza dover apportare nuovi elementi che creino delle figure rigide e geometriche come accade per il giardino all'italiana. La parola d'ordine nel giardino all'inglese è proprio naturalezza e se all'occhio del visitatore poco attento possa sembrare un insieme di piante e fiori disorganizzati tra loro, non è affatto così. Anche il giardino all'inglese nel suo aspetto tutto così naturale presenta la medesima cura e dedizione verso le piante, che però, in questo caso non devono sottostare a dei rigidi schemi. Si tratta di una tendenza di interpretare in maniera libera il giardino senza creare vincoli da rispettare. Un esempio del giardino all'inglese è senz'altro il giardino di Ninfa,



dove gli elementi naturali sono senz'altro superiori a quelli architettonici. In questo caso l'uomo interviene affinché si crei un ambiente tale che possa avere un aspetto sempre piacevolmente fiorito, e per far ciò è necessaria l'abilità e l'ingegno umano. L'atto della piantumazione, seppur sembra uno schema libero, mette sempre in risalto quelle che sono le necessità e l'esigenza della pianta stessa per quel che riguarda la giusta esposizione solare. Il giardino all'inglese appare comunque piuttosto selvaggio, quando si visita, sembra di addentrarsi in un bosco naturale, ma qui le piante ricevono particolari cure e attenzioni affinché possano avere un aspetto sempre perfetto. Questo tipo di giardino è in grado di sprigionare emozioni, ed essere al tempo stesso, anche piuttosto elegante, in questa "disordinata" confusione. Il giardino all'inglese è frutto di un lavoro di progettazione così come accade per gli altri giardini.

IL GIARDINO SOTTOVETRO DI PAXTON

La Palmehaus, serra per le palme, a Vienna

Un accenno va fatto anche al "giardino sottovetro", il Crystal Palace (poi distrutto da un incendio nel 1937), progettato da Joseph Paxton - che era stato giardiniere e costruttore di serre in vetro e ferro - per la Grande Esposizione di Londra del 1851. Misurava circa 120 metri in larghezza e 562 metri in lunghezza con coperture a varie altezze con volte a botte. Questa immensa serra era temperata, con disposizione dei vetri che si potevano adattare all'inclinazione dei raggi solari, un sistema idraulico, un sistema di ventilazione e uno di riscaldamento. Utilizzava un sistema modulare che consentiva un facile montaggio e smontaggio.

L'architetto Paxton progetta il parco di Birkenhead vicino a Liverpool (1844-47); il Central Park di New York, nel cuore di Manhattan, viene progettato nel 1856 da F. L. Olmsted e rappresenta la natura "selvaggia" dentro la città e il tentativo di risanamento ambientale di quest'ultima; a Barcellona l'architetto Gaudì lavora 14 anni alla realizzazione del Parco Güel.

La tendenza, quasi la necessità, di predisporre spazi verdi all'interno delle città e dei nuovi quartieri metropolitani, trova la maggior espressione nelle teorizzazioni di Walter Gropius, Le Corbusier (nel progetto del 1922 Ville contemporaine pour tres millions d'habitants),

Frank Lloyd Wright.

Di notevole interesse l'opera di Burle Max, che lavora soprattutto in Brasile - a Rio de Janeiro, Recife, Brasilia - introducendo nei suoi progetti elementi botanici (specie autoctone) e forme estetiche asimmetriche, con colori inattesi e in opposizione con le forme architettoniche del contesto urbano.

IL GIARDINO CONTEMPORANEO

Nell'età contemporanea il progetto del giardino diventa progetto per il verde, per il luogo pubblico, per un nuovo sentimento ecologico.

La funzione del paesaggista non è solo quella di scegliere le specie di piante e fiori per il giardino, ma di studiare un nuovo rapporto tra giardino, persone, paesaggio o architettura circostante aiutandosi con tutti gli esempi di giardino conosciuti nel corso della storia - occidentale e orientale - ma abbinati tra loro in una forma nuova e originale.

Molto spesso i giardini contemporanei tendono all'essenzialità di forme e colori, altre volte cercano la novità, altre volte riprendono il passato con chiari riferimenti della tradizione... non mi dilungo troppo. È talmente difficile vedere la propria epoca dal di fuori e suggerire le principali linee di tendenza, che non ci provo nemmeno.

IL GIARDINO VERTICALE

Ma il giardino verticale trova la sua ragione d'essere nella mancanza di spazi orizzontali nelle nostre città, e dal rifiuto verso un'architettura anonima di metri cubi di cemento che sovrasta la nostra visuale e ci opprime in contenitori per nulla a misura d'uomo.

Il primo riferimento a Patrick Blanc - botanico francese e ricercatore del CNRS - è d'obbligo. Osservando la crescita delle piante in verticale durante un suo viaggio in Thailandia e in Malesia, ha la buona idea di sfruttare questa caratteristica per allestire dei giardini in verticale, ora famosi e richiesti in tutto il mondo - Madrid, Parigi, Dubai, Tokyo, Sydney, Berlino, Kuala Lumpur, San Francisco.

IL GIARDINO CONCETTUALE – IDEA DI PROGETTO

Lezione teorica: Il giardino concettuale

- Obiettivi didattici
- Prerequisiti



- Materiali ed attrezzature necessarie
- Contenuti teorici e attività operative
- Modalità di verifica e valutazione

Lezione tecnico-pratica:

Visita ai giardini della città della Venaria Reale e Castello di Racconigi progettato da Le Notre per relazionarsi con la tradizione legata al territorio.

Successivo sopralluogo per la conoscenza del sito di progetto presso il Bosco della Cascina Nuova a Mondovì Piazza.

- Obiettivi didattici
- Prerequisiti
- Materiali ed attrezzature necessarie
- Contenuti teorici e attività operative

Laboratorio:

Esprimere mediante progetto di massima l'idea di un giardino concettuale

- Obiettivi didattici
- Prerequisiti
- Materiali ed attrezzature necessarie
- Contenuti teorici e attività operative
- Modalità di verifica e valutazione

Introduzione

L'unità didattica dal titolo "Il giardino concettuale", viene proposta al termine del V anno di Liceo Scientifico delle Scienze Applicate "G. Cigna" e dell' Istituto Tecnico in Costruzioni Ambientate e Territorio del "Baruffi" di Mondovì, nel primo e nel secondo quadrimestre ed è composta da tre lezioni. Il tema scelto dall'insegnante presuppone dei prerequisiti consolidati, sulla conoscenza della Storia dell'Arte in generale ed in particolare sull'Arte del Novecento, inoltre si ritiene acquisita la capacità, seppur relativa, da parte dello studente, di lettura e di sintesi delle opere d'arte. La scelta di questo argomento, a conclusione di un percorso formativo, vuole trasmettere e porre l'attenzione sulla conoscenza delle avanguardie espressive e progettuali delle nuove tendenze nell'architettura, come espressione del nostro tempo atte alla valorizzazione e tutela del territorio. Il giardino concettuale è un giardino che alcuni autori definiscono new tech, altri giardino d'avanguardia ed altri ancora giardino contemporaneo, ma che in ogni caso rappresenta l'ultima sfida nella progettazione delle aree verdi.

L'insegnante presenta allo studente, una serie di esempi di realizzazioni che comprendono i giardini high tech, dove si privilegia l'uso di materiali industriali, i giardini soft dove vengono utilizzati materiali tessili e si ricercano superfici morbide e quelli contemplativi o che si assemblano e si smontano e vengono realizzati solo per un periodo d'esposizione limitato. Lo studente impara a conoscere i giardini basati sulla progettazione d'avanguardia, in sintonia con gli stili di vita del ventunesimo secolo e a valutare queste particolari opere, prodotte con schemi costruttivi talmente innovativi, da sovvertire ogni convenzione relativa all'architettura in generale.

Considerando che una delle caratteristiche principali di tale giardino è il distacco consapevole, da un certo tipo di progettazione che mira a riprodurre e riproporre l'imitazione della natura. Nel giardino del terzo millennio, spesso è più importante l'idea del giardino che la sua realizzazione e non necessita, a volte, di competenze specifiche in campo botanico ed è per questo motivo che si presta facilmente come tema per un lavoro conclusivo, in classe. L'insegnante propone un laboratorio, dove lo studente potrà dare forma all'immaginazione nel progettare uno spazio verde per la propria città. In questo modo lo studente imparerà ad appropriarsi di particolari tecniche di rappresentazione, mettendo in atto quanto appreso durante gli anni di studio e smettere alla prova le proprie capacità nel dare forma ad un'idea creativa.

Lezione teorica: Il giardino concettuale.

Obiettivi:

- Conoscere un nuovo modo di concepire lo spazio del verde urbano.
- Comprendere come il giardino concettuale contribuisce a dislocare per far percepire e a sorprendere per far pensare.
- Consolidare le conoscenze sull'arte concettuale.

Prerequisiti

L'unità didattica viene proposta prevede:

- Conoscenza generale dei principali movimenti artistici del Novecento.
- Saper leggere, a grandi linee, un'opera architettonica.

Materiali ed attrezzature necessari

Computer e videoproiettore. Libri specifici sull'argomento, riviste di settore, utilizzo dei siti web per approfondire lo studio e la conoscenza sull'argomento. Dispense fornite dall'insegnante

Contenuti teorici e attività operative

Dalla visione e dal confronto di progettisti come, per esempio: Martha Schwartz, Gustafson Porter, West 8, Tony Heywood, Vladimir Sitta, Cao Perrot, Shunmyo Masuno e gli italiani Antonio Perazzi, gli studenti comprendono che un giardino concettuale conduce verso una tangibile esperienza della natura. Infatti dal risultato di una progettazione meno vincolata da stereotipi e luoghi comuni, si ottengono giardini insoliti che stimolano e portano verso una maggiore sensibilizzazione per ciò che esiste intorno a noi.

Giardini concepiti secondo una diversa logica, che si distanzia dalla riproduzione dell'elemento vegetale, risultano più integrati alla realtà urbana, anche attraverso il paradosso.

Il giardino contemporaneo è spesso un prodotto "tecnologico", ossia progettato, per buona parte, con elementi, strutture e materiali artificiali – vetro, plastica, strutture riflettenti, neon, fibra di carbonio. La tecnologia, indipendentemente dai materiali, si esprime anche nei processi di progettazione e realizzazione dei giardini stessi, in termini di illusione visiva, attraverso l'uso di effetti luminosi durante le ore notturne, come nelle opere di Monika Gora o dei giardini notturni di Paul Cooper che utilizza particolari dispositivi di proiezione per riflettere un giardino floreale.

Nel realizzare questi tipi di giardini, i progettisti, avviano complesse ricerche traendo ispirazione dalle più disparate contaminazioni, di natura cinetica e sensoriale, con le altre arti visive, dal cinema alla land-art e alla scultura in generale. L'artificialità, al di là del manufatto progettato dall'uomo, è presente nell'uso minimalista ed astratto di materiali inerti e inorganici – sassi, ghiaia, pietre, rocce – accostati per il loro valore scultoreo o trasformati in artefatti essi stessi – come i massi verniciati di blu nel giardino progettato da David Stevens. Caratteristica comune di questi giardini è l'idea di un giardino che superi la definizione tradizionale di spazio connotato da essenze vegetali naturali – piante e fiori – governate da specifiche leggi di crescita, e strutturato da elementi costruiti – recinti, sedili e manufatti – nei materiali classici e perenni dell'architettura – pietra, legno, ferro e cemento. I giardini utilizzano le piante come oggetti scultorei, inseriti nella materia inorganica; per esempio il progettista vietnamita Andy Cao, la cui texture dominante, del "Desert sea", non è data da un prato ma da superfici di vetro sbriciolato in minutissimi frammenti e vivacemente colorato, su cui si innestano bambù e agavi.

I giardini concettuali, a volte, sono costruzioni temporanee, smontabili e ricomponibili, dove la manutenzione è ridottissima, prodotti, in alcuni casi di assoluta impermanenza.

Giardini assolutamente simulati, che rappresentano materiali ed essenze naturali, come nello Splice Garden, realizzato da Martha Schwartz, per la terrazza del Whitehead Institute, dalle finte siepi sagomate realizzate in astroturf al giardino zen giapponese "ibridato", con il tappeto di ghiaia dipinta di verde e, al posto delle rocce, i cespugli rotondi di ars topiaria, propri del giardino classico francese.

Una rappresentazione della natura ibridata viene anche proposta nelle realizzazioni di Gourmier nella Blue Forest.

I progetti realizzati sono posizionati geograficamente, in diverse località: dall'Inghilterra alla Francia, dal Giappone alla Svezia, dalla Nuova Zelanda a Tenerife, dalla California all'Arizona – ed evidenziano contaminazioni provenienti da diverse culture anche antagoniste, come nel caso del giardino zen. Il giardino zen fatto di roccia e di sabbia, spesso si ritrova in buona parte di queste realizzazioni contemporanee, molti progettisti, appartenenti alla cultura americana e californiana del '900, sono affascinati dalle sue forme essenziali e sempre nuove: Lo zen viene riproposto in progetti, come il già citato giardino di Martha Schwartz o addirittura in un ordito posto alla base di un progetto, utilizzato dallo studio Metagardens o ancora nelle composizioni sotto vetro di Tony Heywood.

Il giardino giapponese, reinterpretato originalmente nel suo contesto culturale, è anche il tema del Mu-rano Terrace nella prefettura di Gifu (Giappone), opera di Makoto Sei Watanabe: qui, l'esile foresta di steli in fibra di carbonio piantati in un tappeto di ghiaia



ondeggiano al soffio dei venti, illuminati sulla cima durante le ore notturne. Imitazione della realtà naturale, impermanenza e unicità dell'istante si uniscono in questo particolare giardino, nel movimento rinnovato dall'imprevedibile variazione atmosferica. Lo stesso giardino zen viene rivisto e riletto dal monaco progettista Shunmyo Masuno nel National Research Institute dei metalli con percorsi sparsi e irregolarmente aggregati, mentre le rocce guardano un paesaggio minimale, il pavimento liscio si alterna a strisce di ghiaia, per confinare sul prato in erba, o lungo un sentiero di pietre irregolari.

All'influenza estremo-orientale sulla progettazione paesaggistica occidentale e viceversa, si allinea un'altra influenza pregnante, che attinge alle ricerche artistiche del novecento.

Un esempio dimostrativo di quando esposto, da parte delle avanguardie pittoriche, appare evidente nel giardino cubista, progettato da Guevrekian nel 1925.

Come si legge dalla strutturazione degli spazi interni per accostamenti e campiture di colori e materiali geometricamente giustapposti. Molto evidente è l'ispirazione che traggono dalla Land Art, i progettisti del gruppo West 8, come si evince dal giardino "Interpolis garden" in Olanda, chiara è la citazione ai rings di Richard Long o ai suoi tracciati, tema comune a tutto il progetto, nei segni evidenziati sul terreno.

Paul Gormier, diversamente, trae spunto dagli impressionisti, citandoli nella rievocazione moderna del quadro di Seurat: "après-midi à l'Île de la Grande Jatte" (1884-1886) con i suoi vivaci colori, i giochi di luce e ombre e la rappresentazione di rifugio tranquillo ed isolato dal tumulto cittadino. I progettisti del giardino concettuale creano opere inconsuete, utilizzando segni forti, densi di significati ed hanno in comune lo stesso approccio, come punto di partenza, sia nel diverso uso del colore, sia nell'assemblaggio dei materiali artificiali e nella capacità ironica di interagire con la storia e la cultura. E' evidente che il giardino concettuale supera l'idea di uno spazio verde secondo la definizione tradizionale di area connotata da essenze vegetali naturali, governate da specifiche leggi di crescita, e strutturata da elementi costruiti con materiali classici e perenni come la pietra o il legno. Nella progettazione è molto più importante l'idea che può derivare da un'ispirazione tratta dalla storia del luogo, da taluni aspetti ecologici rispetto alla necessità di creare un prodotto artistico anche solo basato sull'effetto decorativo. In tutti i casi è difficile dissociare completamente dalla realizzazione di questi progetti la funzionalità. Lo spazio progettato serve per essere fruito e comunque deve essere pensato come oggetto che si modifica nel tempo.

EVENTO: "GIORNATA VERDE"

Lezione esterna Visita presso la collina di Mondovì Piazza presso il Bosco della Cascina Nova

Sopralluogo per la conoscenza del sito di progetto.

Obiettivi

Conoscere gli spazi verdi della collina di Mondovì Piazza. Con l'aiuto della fotografia imparare a fissare e sintetizzare gli elementi fondamentali che compongono e definiscono uno spazio naturale artificialmente costruito. Studiare, appropriarsi dello spazio mediante schizzi, fotografie, misurazione e sviluppare la capacità di rielaborare i dati acquisiti.

Prerequisiti

- Capacità di utilizzare strumenti di disegno e i sistemi informatici.
- Capacità di leggere e comprendere una planimetria.

Materiali ed attrezzature necessari:

Macchina fotografica materiali per elaborazioni grafiche e schizzi.

Planimetria generale del sito di progetto in scala 1:500 e della città 1:10.000

Contenuti teorici e attività operative

Sequenza attività proposte dall'insegnante:

1. Sopralluogo con rilievo dell'area
2. Rilevamento documentazione fotografica
3. Elaborazione disegno dal vero
4. Studio dell'area, delle percorrenze, delle emergenze e dei punti di riferimento
5. Ricostruzione del rilievo, in scala 1:200, a mano e mediante l'uso di programmi grafici
6. Realizzazione di assonometrie e sezioni.

Andiamo ad analizzare i punti della sequenza proposta.

1. Sopralluogo con rilievo dell'area

Gli studenti rilevano l'area mediante l'uso della rotella metrica, rilevano la posizione delle



piante esistenti, in questo modo imparano a:

- rapportarsi con gli aspetti dimensionali dello spazio urbano;
- fare un rilievo;
- riconoscere alcune piante.

Realizzare un rilievo per gli studenti è un modo di prendere coscienza delle dimensioni planimetriche dello spazio e delle altimetrie, per meglio interagire con gli aspetti dimensionali nel momento in cui realizzeranno la loro idea progettuale. Tale rilievo viene suddiviso per gruppi di studenti, in questo modo imparano a collaborare e a interagire tra di loro in modo costruttivo.

3.Elaborazione disegno dal vero

L'insegnante invita gli alunni a disegnare dal vero, partendo dalla considerazione che disegnare vuol dire tracciare un segno,ma anche comunicare, conoscere.

Conoscere significa capirne la forma e la funzione,il disegno induce lo studente a riflettere sulla forma degli oggetti, per disegnare un ambiente è necessario osservarlo attentamente,valutarne la forma ed i materiali di cui è composto nel suo insieme e nelle singole parti che lo compongono.

Il disegno trasmette informazioni, se immaginiamo di descrivere un ambiente usando il linguaggio parlato o mediante un testo scritto, difficilmente riusciamo a rendere l'esatta conformazione dell'ambiente, la spazialità, le collocazioni degli elementi, dare corpo ad un'immagine mentale,anche se soltanto nella sua forma generale.

Lo studente, in questo modo, osserva,riporta sul foglio, così facendo inevitabilmente deve pensare a posizionare ogni singolo elemento nello spazio, ne prende coscienza e si appropria dell'oggetto di studio. L'insegnante chiederà di elaborare, in classe o a casa, una serie di disegni mediante l'uso di tecniche grafiche differenti.

Es. Come esprimere mediante il segno un giardino? Questa operazione potrà tornare utile nel momento in cui si affronterà il secondo laboratorio.

Es. schizzi e disegni del sito oggetto di studio

L'alunno attraverso la comparazione constaterà che le tecniche grafiche possono esprimere e suggerire dati di rilevamento differenziati.

Infatti, grazie al disegno appaiono evidenti gli elementi che compongono l'immagine come la direzionalità, le emergenze, le barriere ottiche, i segni delimitanti o intermittenti.

Utilizzando questi ultimi dati, proprio per detti motivi, si procederà all'analisi percettiva del sito.

5. Studio dell'area ,delle percorrenze,delle emergenze e dei punti di riferimento.

Dopo aver acquisito tutti i dati durante il sopralluogo si procede il lavoro in classe elaborando le fotografie, utilizzando altri tipi di esercizi.

Attraverso un'analisi critica dello spazio, oggetto di studio, utilizzando la percezione sensoriale e proponendo schemi di lettura dello spazio e del contesto cittadino adiacente, secondo precise modalità,l'insegnante fornisce metodologie atte a sensibilizzare allo studente nel rapporto ambiente e fruitore,scambio tra oggetto e soggetto e viceversa.

ANALISI - Premessa

Il carattere visivo della città e dei suoi giardini è legato all'immagine mentale che gli studenti posseggono: questa dipende dalla chiarezza apparente ossia dalla leggibilità del paesaggio urbano. Il conferire struttura ed identità all'ambiente è una capacità vitale propria di tutti gli animali dotati di movimento. I mezzi usati per questo sono innumerevoli: le sensazioni visive di colore, di forma, di movimento, o altri sensi come l'olfatto, l'udito, il tatto, la percezione di gravità.

Considerazioni

ANALISI - La FIGURABILITA'

La FIGURABILITA' è la qualità che conferisce ad un oggetto fisico una elevata probabilità di evocare in ogni osservatore una immagine "forte". Essa consiste in quella forma, colore o disposizione che facilitano la formazione di immagini ambientali vividamente individuate, potentemente strutturate, altamente funzionali. Una città altamente "figurabile" (appariscente, leggibile, visibile) si presenterebbe ben conformata, distinta, notevole: inviterebbe l'occhio ad una maggiore attenzione e partecipazione. La presa dei sensi su un simile ambiente sarebbe non solo semplificata, ma anche estesa ed approfondita. Identificando nella figurabilità la qualità distintiva per l'esperienza visiva della città, la chiarezza percettiva di identità e struttura negli elementi della scena urbana sono fondamentali. Un ambiente figurabile facilita il movimento intenzionale, evita l'angoscia ed



i pericoli del disorientamento, stabilisce una sicura relazione emotiva col mondo esterno. Un ambiente siffatto evidenzia l'ubicazione di cose utili o significative, e può addirittura funzionare come un sistema di riferimento.

Le forme fisiche contenute nelle immagini urbane possono venir classificate in cinque tipi di elementi: percorsi, margini, nodi, riferimenti

PERCORSI: sono i canali lungo i quali l'osservatore si muove abitualmente, occasionalmente o potenzialmente. Essi possono essere strade, vie pedonali, linee di trasporti pubblici, canali, ferrovie. La concentrazione di usi o di attività lungo una strada, può conferire ad essa evidenza nelle menti degli osservatori. Gli attributi spaziali di ampiezza o angustia derivano parte della loro importanza dalla comune associazione di strada principale con ampiezza e di strada secondaria con angustia. Importanti per l'identificazione dei percorsi sono pure le caratteristiche di facciata come i dettagli di vegetazione (un'alberatura abbondante può efficacemente rinforzare l'immagine di un percorso), la prossimità a speciali caratteristiche della città, l'esposizione visiva del percorso stesso o la visibilità di altre parti della città. Che essi possiedano anche continuità è un' ovvia necessità funzionale. Le strade lunghe hanno tutte un carattere individuale mentre le traverse funzionano come termini di misurazione.

MARGINI: sono gli elementi lineari che non vengono usati o considerati come percorsi dall'osservatore. Essi sono confini tra due diverse fasi, interruzioni lineari di continuità: rive, linee ferroviarie infossate, margini di sviluppo edilizio, mura. Margini di questa natura possono costituire barriere, che dividono una zona dall'altra, o possono essere suture, linee secondo le quali due zone sono messe in relazione ed unite l'una all'altra. I margini più forti sono quelli che sono non solo visivamente preminenti, ma anche continui nella forma ed impenetrabili al movimento trasversale.

NODI: sono i punti, i luoghi strategici del sito, sono i fuochi intensivi verso i quali e dai quali l'osservatore si muove. Possono essere anzitutto congiunzioni, luoghi di un'interruzione nei trasporti, un attraversamento o una convergenza di percorsi, momenti di scambio da una struttura ad un'altra, o semplicemente concentrazioni di qualche uso o di qualche caratteristica fisica.

RIFERIMENTI: sono un altro tipo di elementi puntiformi. Sono generalmente costituiti da un oggetto fisico piuttosto semplicemente definito. Qualche riferimento è lontano, visibile di solito da una pluralità di angolazioni e di distanze, al di sopra di elementi più piccoli, e viene impiegato come riferimento radiale. La caratteristica chiave per questa categoria è la singolarità.

Da queste premesse l'insegnante trae spunto per una serie di esercitazioni da proporre agli studenti.

A seguito del sopralluogo, condotto a piedi, si riporta su: pianta, fotografie, disegni dal vero, la presenza di vari elementi, la loro visibilità, la loro "forza o debolezza" di immagine, e le loro connessioni, discontinuità, e altre interrelazioni.

Prendendo nota di ogni particolare vantaggio o difficoltà nella struttura potenziale dell'immagine. La totalità degli elementi viene documentata con immagini fotografiche rielaborate in maniera soggettiva per evidenziare l'aspetto immediato degli elementi osservati sul luogo. Per definire questi dati si può ricorrere inizialmente, ad una serie di interviste per scoprire le immagini individuali che gli studenti possiedono del loro ambiente fisico.

Esercitazioni proposte:

1 Esercizio Al fine di introdurre gradualmente la metodologia di studio per permettere agli studenti una maggiore consapevolezza e una riflessione sulle aree verdi conosciute e fruite. Nel questionario da compilare ad opera degli studenti, vi sono una serie di domande che pongono il giardino come obiettivo conoscitivo.

2 Esercizio – disegni a memoria

Disegna a memoria il giardino sito di progetto, immaginando di descriverlo e disegnarlo ad un estraneo che chiede informazioni, evidenziando la localizzazione del giardino nella città, i riferimenti per arrivarci, descrivi la forma, i percorsi più importanti al suo interno, le emergenze, il tipo di piante, i punti di ristoro ma soprattutto le peculiarità che lo rendono riconoscibile. Inoltre descrivi suoni, profumi, colori o sensazioni tattili come il calpestio della pavimentazione particolare.

3 Esercizio riproduzione in planimetria dei dati e analisi percettiva

Individuando, secondo le indicazioni dell'insegnante sui disegni dal vero, sulle fotografie,



in planimetria, quanto indicato dalla seguente legenda propositiva gli elementi base dell'immagine del giardino oggetto di studio, l'alunno fornisce del materiale rielaborato. Esempio di legenda da considerare durante le esercitazioni.

Legenda

forma principale del sito regolare o irregolare

Forma del Bosco - giardino (quadrangolare, ovale, circolare,...)

Percorsi principali - percorsi secondari - Punti nodali di scambio di direzione - Punti punti ristoro, punti di aggregazione, ecc. - Punti di riferimento orientativo - Presenza di elementi in movimento interni al giardino - Presenza di elementi in movimento esterni al giardino - elementi architettonici di riferimento (fontanella, fontana, statua,...) tipologia del verde - Elementi verdi disposti in modo geometrico - Elementi verdi disposti in modo apparentemente casuale - tipo di alberi (indicare le caratteristiche, la tessitura del fogliame, l'altezza, il portamento,...) - Forma degli alberi (a chioma espansa, a chioma contenuta, ramificati,...) - elementi verdi isolari - filari - Prato: margini di continuità (recinzioni, filari, ...muri) - margini discontinui - vedute - margini aperti, margini chiusi - Colori - colore dominante (dai sentieri, dall'intorno) - colore predominante delle essenze (verde pallido, cupo, ...) - Individuazione degli elementi verdi che cambiano colore durante le stagioni.

Es. dati raccolti e sintetizzati dagli studenti

In questo modo, gli studenti, mettono in rilievo i punti forti del giardino, i riferimenti, gli attributi spaziali, i dettagli identificativi. Questa analisi condotta, sulla base dei concetti appena illustrati, porta alla conoscenza delle caratteristiche peculiari del sito. Da ciò si deduce che il giardino è posizionato in un punto della città strategico, riconoscibile.

L'immagine ambientale legata alla percezione presenta dei punti di forza per l'intorno, ma penalizzano la visibilità del giardino. I margini che chiudono il giardino funzionano da isolante, ma quello che può essere un punto di forza determina un eccessivo isolamento, tanto che il giardino dall'esterno non appare. Gli studenti, riflettono su questi risultati comprendendo che un'idea progettuale può nascere anche da considerazioni di questo tipo

Analisi percettiva – su disegni dal vero e fotografie

Da queste elaborazioni gli studenti prendono coscienza di tutti quegli elementi che concorrono a formare un'immagine urbana e che la caratterizzano. Punti di riferimento quotidiano per chi fruisce la città .

4. Ricostruzione del rilievo in scala 1:200

Lo studente una volta raccolto il materiale e fatto il rilievo riporterà su carta con metodi tradizionali e con l'uso del CAD e/o programmi di grafica i dati raccolti per redigere una planimetria ed una sezione longitudinale e trasversale in scala 1:200 del sito di studio. Lo studente imparerà a inserire i dati di un rilievo in scala 1:200 e/o scala 1:500

5. Realizzazione di assonometria.

Lo studente realizzerà un'assonometria e relative sezioni. longitudinali e trasversali.

Modalità di verifica e valutazione:

La verifica consiste nella rielaborazione grafica delle fotografie eseguite e di tutto il materiale derivante dai sopralluoghi (rilievi, disegni, impressioni, fotografie). Sul materiale rilevato gli studenti devono individuare gli elementi portanti dell'immagine fotografata. La tecnica è libera: a mano, con uso di materiali qualsivoglia e con l'ausilio di Computer grafica da svolgere in classe e a casa.

Attraverso questo tipo di esercizio l'insegnante può verificare: il grado di interesse per le visite presso Il Bosco della Cascina Nova, la capacità di rielaborazione dei dati e l'organizzazione del lavoro.

Le valutazioni saranno attribuite su scala decimale completa e formulate secondo i seguenti criteri: Conoscenza e comprensione de argomento proposto Capacità di rielaborazione personale Impegno ed interesse

Laboratorio Esprimere mediante meta-progetto l'idea di un giardino concettuale

Obiettivi

- Imparare a utilizzare i segni per esprimere un diversa percezione della scala, dei rapporti tra uomo e spazio, del colore e del volume all'interno di uno spazio urbano.
- Sviluppare la ricerca verso soluzioni alternative nel risolvimento di un problema nel segno della libertà e della sperimentazione del nuovo, svincolata da qualsiasi ancoraggio a principi precostituiti di autorità culturale.

- Sviluppare la capacità di elaborare soluzioni progettuali.
- Comprendere la prassi progettuale. Attraverso la modellazione imparare a definire uno spazio.

L'unità didattica viene proposta nelle classi del triennio di Liceo Scientifico o Istituto Tecnico per la Costruzione e l'Ambiente pertanto si considera acquisita la

- Capacità di utilizzare strumenti di disegno e sistemi informatici.
- Capacità di leggere e comprendere una planimetria e una sezione.
- Possedere le conoscenze di base del disegno geometrico.

Materiali ed attrezzature necessari

Planimetria del sito di progetto o plastico fornito dall'insegnante plastilina, polistirolo ad alta densità e strumenti per la modellazione - Materiali in generale, macchina fotografica, Computer

Contenuti teorici e attività operative

L'insegnante fornisce agli studenti una planimetria della zona e propone l'utilizzo di plastilina o di materiali alternativi per elaborare un'idea compositiva. Mediante l'inserimento del giardino così elaborato in un plastico, gli studenti potranno confrontare quali effetti i segni e le forme ideate hanno sull'intorno. Mediante rapporto fotografico sarà possibile sviluppare un dibattito tra le differenti realizzazioni, lo studente comprenderà l'importanza della condivisione. Gli elaborati prodotti da questo laboratorio saranno oggetto di verifica e valutazione.

TITOLO DEL LABORATORIO: "Il giardino immaginario"

La quarta lezione prevede un laboratorio e conclude l'unità didattica. Dopo il sopralluogo al sito, oggetto di studio, si chiede agli studenti di progettare ed elaborare un'idea sul giardino immaginario. L'idea guida è quella del "Cambio di Prospettiva". Si tratta di pensare ad un progetto isolando alcuni aspetti della natura stessa per mezzo di:

- Reinterpretazione della natura alterazioni della scala dimensionale;
- Variazione nell'uso dei materiali, proponendo materiali alternativi e inusuali;

Caratterizzazione allegorica del punto di vista (per esempio mostrando come vedrebbe le cose un uccello, oppure un animale che vive nel terreno, oppure uno scienziato al microscopio e così via); variando l'altezza ottica del visitatore in modo inconsueto.

Considerando che trattasi di studenti della quinta Liceo Scientifico e Istituto Tecnico, non si propone la progettazione come elaborazione tecnica e funzionale, ma come momento di ideazione, un modo per dar corpo a forme nate da un'idea, da un'impressione, svincolata dai sistemi tradizionali. Con questa operazione si vuole stimolare la creatività e agevolare la familiarità per un uso diversificato delle forme, dei volumi, dei colori. Proprio come l'arte concettuale, si vuole lasciare spazio all'idea piuttosto che vincolarla alla funzionalità, alla fruizione, alla tecnologia e alla risoluzione di problemi strutturali.

L'insegnante propone una prima metodologia progettuale mediante la manipolazione materica (per esempio plastilina) ma non vengono escluse altre forme e tecniche espressive, se richieste o proposte dagli studenti, collage, costruzioni per parti, uso di materiali e tecniche differenziate. L'insegnante propone una seconda metodologia progettuale, utilizzando uno schema planimetrico a maglia ortogonale sulla quale posizionare elementi. Materiale fornito dall'insegnante:

Planimetria in scala 1:500 - Planimetrie in scala 1:200 - Plastico in scala opportuna

Sezioni longitudinali e trasversali dell'area

L'insegnante fornisce i dati sufficienti per la conoscenza del sito di progetto.

Il laboratorio prevede: l'applicazione di una scheda di progetto dove viene individuato il lavoro dello studente, la corrispondenza su quanto appreso durante l'unità didattica e in ultimo, rappresenta uno strumento utilizzato per la valutazione del progetto svolto.

Il laboratorio si svolgerà secondo 3 fasi:

1 FASE

L'insegnante propone tre tipi di approccio alla progettazione i singoli studenti scelgono quello a loro più congeniale.

1. Elaborazione bidimensionale secondo le tecniche tradizionali.

Lo studente elabora un'idea con schizzi, descrizioni scritte, anche dettagliate, sulle motivazioni che sono alla base delle scelte operate. L'idea progettuale si limiterà ad essere concretizzata secondo un progetto di massima, attraverso il quale, lo studente esporrà per via grafica, la sua idea progettuale, confrontandosi con i limiti imposti dall'area di progetto.



Partendo dagli schizzi preliminari lo studente formula una prima idea. Lo studente interpreta i flussi della città come l'insieme delle linee di riferimento che attraverso i sensi pongono il fruitore in grado di orientarsi e gestire meglio il territorio. Queste linee si distendono o convergono a seconda dei punti di arrivo o convergenza di forze. Lo studente inserisce in pianta e traccia le sue immagini mentali su carta, su una planimetria in scala 1:500.

2 FASE
Questa è l'ultima fase, l'insegnante discute con gli studenti sulla reale fattibilità dei progetti e sulle possibili tecniche di realizzazione, in questo modo gli studenti vengono a conoscenza delle nuove tecnologie, dell'uso di nuovi materiali e delle potenzialità di quei materiali.

3 FASE
Modalità di verifica e valutazione. La verifica coincide con l'attività di laboratorio: gli studenti dimostreranno di aver compreso l'unità didattica attraverso l'elaborazione del proprio progetto. La lezione in forma di laboratorio agevola il dialogo didattico e lo scambio di idee tra docente e studente; attraverso il laboratorio l'insegnante può verificare la corretta applicazione, la capacità di elaborazione dei dati, la capacità di ideare, di riflettere secondo schemi non tradizionali. Le valutazioni saranno attribuite su scala decimale completa e formulate secondo i seguenti criteri: conoscenza e comprensione dell'argomento proposto capacità di rielaborazione personale capacità di motivare le scelte progettuali impegno ed interesse

Livello e modalità di coinvolgimento di insegnanti e ragazzi
Le diverse attività di laboratorio, saranno coadiuvate dagli insegnanti delle classi coinvolte; nella fattispecie la professoressa di Storia dell'Arte coordina gli itinerari storico – artistici e dell'Architettura di Paesaggio, come referente esperto, tratterà seminari pomeridiani riguardanti Storia dell'Architettura del paesaggio e del giardino, avrà il ruolo di tutor e affiancherà il professore di Costruzioni e Ambiente del territorio nella realizzazione progetti e dei laboratori. Inoltre, verrà affiancato da un esperto del settore durante la progettazione delle aree verdi prese in esame.

Il professore di Scienze della Terra (Biologie e chimica) si occuperà delle analisi delle acque presenti nei territori di riferimento; il professore di Scienze della Terra, in qualità di Tutor, affiancherà l'esperto agrario e si occuperà di repertare agli apparati botanici con la finalità d

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	CNRI02901A CNTD029011 CNTF029017
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Costruzione di percorsi innovativi. Progetti di intervento e Rigenerazione e riqualificazione urbana e paesaggistica. Percorso Botanico dei Borghi medioevali di Mondovì e della Valle Mongia

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: Architettura e Paesaggio espressione di diversi linguaggi

Dettagli modulo

Titolo modulo	Architettura e Paesaggio espressione di diversi linguaggi
Descrizione modulo	<p>Obiettivo generale Partecipando al progetto per il potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico, l'Istituto Tecnico Commerciale "Baruffi" di Mondovì vuol cercare di coniugare l'educazione degli alunni alla bellezza con la promozione della ricca, ma in parte sconosciuta offerta artistica e culturale del borgo storico di Mondovì Piazza nel quale la scuola è ubicata e che ha purtroppo conosciuto negli ultimi anni un progressivo abbandono da parte dei residenti. Si mirerà quindi ad accrescere nei ragazzi, che tra le materie del proprio corso di studi non vedono annoverata storia dell'arte, la curiosità e l'apprezzamento per ciò che li circonda, sviluppando in loro uno sguardo all'ambiente più attento e consapevole di quello che troppo spesso li caratterizza. Gli alunni verranno accompagnati in un percorso autonomo di scoperta del pregevole contesto in cui hanno la fortuna di frequentare la scuola, facendosi orgogliosi promotori della conoscenza del rilevante patrimonio artistico presente.</p> <p>Obiettivi specifici Partendo da uscite sul territorio circostante l'istituto scolastico che i ragazzi attraversano quotidianamente e nei cui locali spesso si ritrovano nel tempo libero, si cercherà innanzitutto di stimolare in loro uno spirito di osservazione degli elementi architettonici che li circondano, collegandoli agli eventi storici a cui sono connessi o durante i quali sono stati realizzati e portandoli ad apprezzarne l'unicità e la bellezza; si incentiveranno quindi gli studenti a valorizzare il patrimonio artistico rilevato nelle loro uscite con l'elaborazione di una sorta di guida ad uso dei visitatori della città. L'originalità del progetto consiste nella valorizzazione di percorsi turistici alternativi e poco noti, alla scoperta del centro storico di Mondovì Piazza, focalizzando l'attenzione su scorci, passaggi nascosti e monumenti di un certo rilievo artistico, non inseriti nelle consuete visite turistiche del borgo. Poiché la speranza è che la produzione degli alunni trovi gratificazione in un'ampia utilizzazione pratica, i percorsi proposti sono tutti agevolmente fruibili, sia perché in gran parte pedonali sia perché non richiedono l'accompagnamento di una guida o l'apertura straordinaria di spazi artistici. L'immediata accessibilità alle note esplicative elaborate dagli allievi è stata pensata proprio in un'ottica di incentivazione della scoperta del territorio da parte di un'eterogenea tipologia di visitatori.</p> <p>Percorso di riflessione Il progetto prenderà le mosse dall'attività ludico-sportiva di orienteering proposta alle classi prime e seconde nell'ambito della settimana dell'accoglienza, all'inizio dell'anno scolastico: le lanterne che la gara impone di cercare saranno collocate nel rione di Piazza, lungo percorsi poco battuti, sicuri perché pedonali, con la finalità di far socializzare i ragazzi e nel contempo di far scoprire loro angoli pregevoli, ma poco conosciuti del quartiere in cui è ubicata la loro scuola. I ragazzi quindi si avvicineranno a contesti di</p>



rilievo storico-artistico, con un approccio inizialmente giocoso, perlustrandoli con cura nell'intento di vincere la gara. Si darà quindi un seguito a questa iniziativa estemporanea impegnando gli alunni delle classi prime e seconde (del corso ragionieri e geometri) in un progetto interdisciplinare di più lunga durata, guidando i ragazzi, con l'analisi di testi, documenti vari e l'osservazione dei luoghi, ad una ricostruzione della storia di Mondovì e del suo sviluppo urbanistico, in modo attivo, direttamente sul campo. L'intento finale quindi è quello di creare un proficuo collegamento tra

attività didattica, valorizzazione del patrimonio culturale del territorio e crescita

consapevole dei ragazzi che arriveranno a comprendere come la cultura locale sia un elemento di coesione e di identità della comunità cui appartengono.

Oggetto Culturale

Grazie all'insegnante di italiano e storia, nata, da sempre residente a Mondovì Piazza e laureatasi con una tesi proprio sul patrimonio artistico locale, si sono individuati una serie di percorsi "insoliti", ma comprendenti luoghi di sicuro interesse che, partendo tutti da Piazza Maggiore, si sviluppano lungo i diversi versanti della collina. Si cercherà quindi di focalizzare l'attenzione dei ragazzi su elementi architettonici di pregio, siti poco conosciuti, ma degni di nota perché rappresentano la testimonianza di un periodo storico della Città (vicolo Macelli, i bastioni sud ovest di Piazza, vicolo della Madonnina, il Monte di Pietà ubicato accanto al Duomo e, di fronte ad esso, l'ex ospedale Santa Croce con la sala Ghislieri, via Marchese d'Ormea, vicolo Pizzo, l'antico Tribunale in via Giolitti, vicolo Cappuccine, la Chiesa della Misericordia accanto al Museo della Stampa, Casa Jacod, la Caserma Gallano con le tracce dell'antica cattedrale di S. Donato, ecc.)

livello e modalità di coinvolgimento di insegnanti e studenti

Le uscite sul territorio, indicativamente a cadenza bimestrale, saranno precedute da un'accurata preparazione in classe, con lezioni frontali di storia locale da parte dell'insegnante di italiano e storia in qualità di esperta nel settore, e la formazione di gruppi di lavoro con compiti specifici quali ad esempio la rilevazione delle caratteristiche tecniche dei percorsi, la descrizione del contesto urbano che si attraversa, l'osservazione dei monumenti e la

ricerca specifica sugli stessi, le riprese fotografiche e le riproduzioni manuali di scorci architettonici, le indicazioni ad un ipotetico visitatore dell'andamento del percorso...

Le osservazioni e la documentazione raccolte durante le uscite saranno quindi oggetto di revisione e di approfondimento meditato in classe, con la produzione degli elaborati che verranno qui di seguito descritti e, talvolta, con la pubblicazione delle esperienze effettuate sul giornalino on line della scuola, sulla pagina facebook dell'istituto e sui giornali locali.

Tutte le attività si svolgeranno in gruppo e per classi aperte con una metodologia cooperativa, con interventi didattici peer-to-peer (gli studenti illustrano ai compagni la propria ricerca) e di flipped-classroom (classi rovesciate) con la supervisione del docente. Il contesto urbanistico verrà utilizzato per una ricerca sul campo di fonti storiche, per stimolare nei ragazzi l'apprezzamento ed anche il personale orgoglio per le bellezze artistiche che li circondano, oltre al desiderio di prendersene cura, diffondendone la conoscenza. Indispensabile potenziamento delle attività svolte a scuola con i docenti, saranno gli incontri con esperti di storia dell'arte e storia locale.

Come saranno coinvolti gli altri compagni di classe e di scuola

Tra i possibili sviluppi del progetto vi è la creazione di audioguide con cui i ragazzi stessi presenteranno ai turisti il contenuto delle loro relazioni. L'idea è quella di far tradurre le didascalie turistiche ai ragazzi che frequentano le classi più avanzate nelle tre lingue che si studiano nell'istituto (inglese, francese e tedesco). Alunni del triennio potrebbero poi rendersi disponibili a svolgere attività di accompagnamento di bambini delle scuole primarie e secondarie di primo grado lungo i percorsi proposti. Vi sarebbe quindi la possibilità di far certificare l'attività di promozione dei percorsi nell'ambito



dell'alternanza scuola lavoro, a vantaggio di tutti gli iscritti all'istituto. Come diremo in seguito, inoltre, si ipotizza di utilizzare il finanziamento per realizzare un laboratorio creativo dove dedicarsi alle attività del progetto, ma che potrebbe essere sfruttato da tutti gli studenti della scuola per svolgere delle attività artistiche (si segnala, a tal fine, che il recente decreto attuativo della legge 107 sulla "Buona Scuola" prevede dal prossimo anno scolastico l'insegnamento di materie quali arte ed immagine nelle scuole di ogni ordine e grado e dunque anche negli istituti tecnici come il nostro, che non sono peraltro attrezzati per svolgere tali attività).

Ruolo degli insegnanti

Come già accennato, il progetto è stato promosso dall'insegnante di italiano e storia che ha una conoscenza approfondita del borgo ed ha saputo individuare dei percorsi alternativi ma degni di nota per i turisti. La preparazione iniziale dei percorsi di orienteering avverrà a cura dell'insegnante di educazione motoria.

Per la sua complessità, il lavoro coinvolgerà altri docenti, sia come accompagnatori nelle varie uscite, sia nella revisione delle relazioni che i ragazzi elaboreranno: l'insegnante di diritto si occuperà nello specifico della ricerca sulle origini e la funzione del Monte di Pietà, dello Statuto e della storia del Tribunale di Mondovì; l'insegnante di informatica aiuterà gli alunni a confezionare un prodotto informatico utilizzando le relazioni, le foto, i disegni architettonici e le riproduzioni di atti storici originali; l'insegnante di sostegno presterà attenzione al coinvolgimento dei due alunni disabili nel progetto, facendo tracciare loro il percorso degli itinerari su una mappa; l'insegnante di tecniche di rappresentazione grafica guiderà gli alunni nella descrizione delle caratteristiche urbanistiche dei percorsi (pavimentazione, arredi urbani, sistema di illuminazione, peculiarità degli edifici, ecc.) mediante la compilazione di schede tecniche, l'insegnante di storia dell'arte seguirà i ragazzi nell'elaborazione di disegni riproducenti particolari architettonici. L'eventuale traduzione di tutti i contenuti per renderli fruibili a visitatori stranieri, comporterà poi il coinvolgimento degli insegnanti di inglese, francese e tedesco.

Azioni previste, entità di costo per ogni attività

Queste sono le attività con cui intendiamo incrementare negli studenti l'amore per le bellezze del territorio:

Individuazione di percorsi insoliti, ma di interesse storico, artistico e paesaggistico nel centro storico di Mondovì Piazza;

Ricerca su testi di storia locale e documenti originali;

Interventi specifici di approfondimento da parte dei docenti e di esperti di riferimento.

Uscite sul territorio per rilevare e descrivere i punti di maggiore interesse del percorso;

Acquisizione di immagini fotografiche e produzione di disegni architettonici.

Organizzazione del materiale prodotto in elaborati cartacei e multimediali fruibili anche all'esterno dell'istituto (percorsi turistici); Creazione di un logo distintivo dei percorsi elaborati, dando modo agli alunni di mettere in pratica le competenze caratterizzanti il loro corso di studi (marketing, rappresentazioni grafiche).

Eventuale predisposizione di targhe segnaletiche sugli itinerari contrassegnate con il logo ideato; Creazione di un servizio di reperibilità dei contenuti tramite Qrcode.

Allestimento nei locali della scuola di un laboratorio dove svolgere le attività del progetto o comunque delle attività di tipo artistico con la finalità di valorizzare il patrimonio artistico, culturale, artistico .

Pensiamo che altri possibili sviluppi utili del progetto possano essere i seguenti:

Realizzazione di ulteriori itinerari, più complessi: percorso ipogeo (piazza sotterranea), cripta della Chiesa della Misericordia, tunnel Tribunale-via Marchese d'Ormea...

Individuazione di un sentiero verso Piazza in collegamento con i percorsi dell'associazione Landandè.

Eventuale collegamento con l'iniziativa di promozione del territorio "Ellisse".

Partecipazione alla Giornata del paesaggio.

Altre forme di fruizione digitale attraverso un'app dedicata specifica che includa già i contenuti senza la necessità di collegarsi ad un server.

Spazio di promozione storico-artistica del borgo su un settimanale locale.

Sviluppo di risvolti commerciali del progetto: pubblicità geolocalizzata per gli esercenti del borgo negli scenari delle app.

Visione di cambiamento e di prospettive future

Auspichiamo che i ragazzi, al termine del percorso, arrivino a rivalutare il centro storico di



Piazza ed apprezzino la fortuna di frequentare la scuola in questo "bel" quartiere. Speriamo inoltre che essi siano in grado di cogliere in autonomia le peculiarità artistiche del contesto in cui si trovano, ovunque esso sia, riuscendo a stabilire dei collegamenti tra le caratteristiche dei monumenti e delle opere d'arte che ammirano ed il momento storico in cui sono state realizzate. Il fine ultimo sarebbe quello di suscitare negli alunni un'emozione positiva rispetto alla fruizione artistica e paesaggistica. Il raggiungimento di questi obiettivi sarebbe particolarmente importante per i nostri ragazzi in quanto i programmi dei corsi di studi offerti dal "Baruffi" non prevedono studi di Storia dell'Arte, in tale misura, il progetto sarebbe utile in quanto gli iscritti, prevalentemente impegnati in materie economico- giuridiche o tecniche, possano dare spazio alla propria creatività.

Processo di documentazione in itinere e restituzione finale

Come già accennato, il progetto prevede la produzione di immagini fotografiche, schede tecniche sulla caratteristiche dei percorsi, disegni architettonici, elaborati cartacei e multimediali, ideazione di un logo distintivo, predisposizione di targhe segnaletiche (totem) sugli itinerari contrassegnate con il logo ideato, creazione di un servizio di reperibilità dei contenuti tramite Qrcode. Uno dei percorsi prevede una tappa al Museo della Stampa dove gli alunni imprimeranno su carta una locandina, utilizzando una matrice appositamente creata per loro e recante il logo e la data di realizzazione del progetto (abbiamo ricevuto proposta in tal senso dal direttore del Museo). I percorsi ideati verranno visionati in itinere dalle classi coinvolte nel progetto; si prevede una mattinata di presentazione degli itinerari creati; il materiale prodotto in formato digitale e non sarà presentato a tutti gli alunni dell'istituto Baruffi e dei plessi associati anche con uscite nel centro storico con la guida degli studenti autori.

Partnership con associazioni culturali del territorio

Il progetto è già stato portato all'attenzione del Comune di Mondovì, con contatti all'assessore al bilancio ed il dirigente del settore Cultura, la cui autorizzazione si delinea come indispensabile alla realizzazione del progetto; si è riscontrato interesse da parte dell'ente suddetto, anche perché l'iniziativa appare complementare rispetto ad altre, simili, ma incentrate sulla valorizzazione dei monumenti di maggior richiamo di Mondovì Piazza. Riteniamo poi auspicabile una sinergia, che quindi cercheremo, con i seguenti soggetti:

- Ufficio del turismo • Atl • Associazione Botteghe di Piazza • Settimanali locali(Provincia Granda, Unione Monregalese) • Scuole di ogni ordine e grado • Associazioni culturali del territorio • Associazione Landandè • Museo della Stampa.

OBIETTIVI GENERALI

L'obiettivo del progetto potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico, è quello di sensibilizzare e coinvolgere gli allievi, adulti del futuro, a riconoscere e individuare il bello intorno a loro attraverso la fruizione dei Beni Culturali, Artistici e Paesaggistici del loro territorio, in riferimento i Borghi Medioevali di Mondovì, Lisio e Mombasilio. Per attivare questo processo, prende avvio una riflessione riguardo alla categoria del bello, dapprima secondo criteri filosofici ed estetici e dopo attraverso l'applicazione tecnica dei diversi linguaggi. Obiettivo di questo progetto è sollecitare la curiosità degli alunni in relazione alla loro sensibilità estetica, la loro coscienza civile migliorandone in tale misura la capacità di osservazione, analisi critica, e conoscenza territorio, fornendo loro strumenti adeguati, per renderli cittadini partecipi e consapevoli nella salvaguardia e nella conservazione del patrimonio artistico, ambientale e paesaggistico. Viene data particolare attenzione agli aspetti storici dei borghi in riferimento, e soprattutto alla dimensione comunicativa attraverso i diversi linguaggi, che maggiormente rispecchia il loro schema di valori. Gli aspetti storici sono sviluppati, grazie



alle associazioni culturali del territorio, seguendo un itinerario storico – artistico del monregalese e dintorni.

Gli obiettivi di riferimento in tale misura sono finalizzati a:

- Fornire gli strumenti adeguati per imparare a conoscere, capire, amare e vivere il patrimonio culturale, ambientale e paesaggistico.
- Educare all'attenzione, al rispetto e alla cura del paesaggio italiano quale bene collettivo di grande valore identitario.
- Coinvolgere in esperienza sul campo di "cittadinanza attiva" per sviluppare il senso di appartenenza al territorio.

OBIETTIVI SPECIFICI

Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico,

Storia dell'Arte e teoria dell'Architettura e del paesaggio:

La maturazione dei processi cognitivi attraverso la formazione degli alunni e futuri cittadini consapevoli, li rende in grado di:

- riconoscere e riflettere sulla bellezza del territorio attraverso un percorso di fruizione analitica grazie allo studio del linguaggio iconico di carattere specifico, in modo multidisciplinare e interattivo;
- Prendersi cura della bellezza intorno a sé (sia da un punto di vista artistico che paesaggistico) in modo attivo e partecipato, grazie al sostegno di associazioni culturali, locali e nazionali, attive nel territorio della provincia di Cuneo;
- Stimolare e attivare le relazioni tra individui che abbiano la stessa finalità e lo stesso schema di valori attraverso attività di gruppo;
- Nuclei tematici irrinunciabili sono legati allo spazio urbano, all'architettura come luoghi significativi testimonianza di avvenimenti storici;
- Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico;
- Riconoscere e spiegare gli aspetti iconografici e simbolici, delle opere prese in esame e saperne cogliere gli aspetti stilistici e formali;
- Utilizzare e produrre elaborati multimediali e cartacei;
- Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali partendo dal proprio territorio.
- Sapere individuare;
- Analisi iconografica: capacità di cogliere i principali elementi costitutivi del linguaggio visivo;
- Conoscenza dei contenuti disciplinari e loro inserimento nel contesto storico/culturale/ambientale;
- Conoscere il territorio e la tecnica tra tradizione e innovazione. (museo della stampa);
- Saper analizzare i fondamentali aspetti stilistico - compositivi e formali di un'opera d'arte in relazione al contesto di riferimento;
- Lettura dell'opera d'arte utilizzando metodo e lessico specifico;
- Saper descrivere e commentare, attraverso l'utilizzo del linguaggio iconico, gli oggetti che verranno individuati durante il percorso secondo il metodo Peer to Peer tra alunni;
- Sapere utilizzare mezzi multimediali per la produzione: Libro fotografico – incisioni - Cortometraggio – sito web;
- Riconoscere l'arte e la cultura come fattore e linguaggio di coesione attraverso attività di narrazione e ascolto secondo il metodo peer to peer tra le classi;
- Analizzare in modo critico e autonomo;
- Sapere esprimersi attraverso i diversi linguaggi;
- Sapere condividere le proprie conoscenze in modo strutturato e articolato;
- Crescere all'interno di una collettività e attivare processi e dialoghi intergenerazionali;

Obiettivi Tecniche digitali:

Tecniche e metodi della fotografia in architettura e del paesaggio

- Valorizzare il patrimonio e prendersi cura della bellezza del territorio attraverso un elaborato di opera fotografica su alcune delle bellezze dei Borghi medioevali;
- Ottiche focali, visioni prospettiva, gli obiettivi decentrabili, le tecniche digitali;
- Tecniche e metodi della fotografia architettonica, paesaggistica e reportage;
- Produrre elaborati secondo principi determinati legati alla simmetria, all'indagine sui volumi, la ricerca del chiaro – scuro;
- Sapere vedere la natura circostante attraverso l'obiettivo fotografico, inteso come prolungamento dello sguardo;

- Apprendere le metodologie progettuali, ossia dall' ideazione o prefigurazione alla resa finale, attraverso contenuti tecnico/culturali indispensabili per un prodotto visivo; Tecniche e metodi della macchina da presa
- Sapere comunicare e vedere l'architettura tramite l'arte cinematografica, ovvero la settima arte;
- Indagine dello spazio architettonico attraverso immagini in movimento (volume e chiaro-scuro);
- Sapere comunicare e vedere l'architettura tramite l'arte cinematografica, ovvero la settima arte;
- Sapere esprimersi attraverso i diversi linguaggi;

CARATTERISTICHE DELL'INIZIATIVA

Il percorso di riflessione riguardo il tema della dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico, sarà attivato attraverso il metodo brainstorming grazie al quale, gli alunni, rifletteranno con l'insegnante individuando il tema e luoghi di riferimento attraverso il proprio vissuto le loro curiosità, i loro interessi e il loro schema di valori. La riflessione, sarà rielaborata in classe attraverso questionari dall'insegnante di Disegno e Storia dell'Arte, grazie alla quale gli allievi analizzeranno il tema della bellezza sotto il profilo filosofico e culturale secondo i criteri dell'Arte Greca e il concetto Kalòs Kai agathos, intesa sia in senso etico che estetico; con l'arte romana grazie a Vitruvio Pollione, dove la bellezza segue i criteri di simmetria. L'indagine sul tema del bello di addensa di un più profondo significato, se supportato da elementi storici - artistici attraverso il neoplatonismo e le categorie del Vero del Bello, del Bene. Si focalizzerà l'attenzione sul termine estetica (dal greco aisthesis, che significa "sensazione, percezione, sentimento") per sottolineare l'importanza della soggettività nell'Ottocento durante il Romanticismo, identificata con la filosofia dell'arte, grazie a Kant, nella Critica del Giudizio utile a comprendere la categoria del Sublime, ovvero quel senso di sbigottimento e disorientamento di fronte ai fenomeni della natura. Accennando alla pittura di paesaggio del Romanticismo, gli alunni verranno indotti a riflettere sulle emozioni provate di fronte a un paesaggio e ai fenomeni naturali. "Il sentimento estetico del sublime è un piacere o senso di esaltazione che segue a un senso di depressione delle nostre energie vitali [mentre il bello intensifica le nostre energie vitali, ci fa sentire in espansione, il sublime è un'esaltazione che segue a una depressione: ci sono due momenti, è più complesso]. Il piacere del sublime è diverso da quello del bello; questo infatti produce direttamente un sentimento di esaltazione della vita; quello invece è un piacere che ha solo un'origine indiretta, giacché esso sorge dal sentimento di un momentaneo arresto delle energie vitali, seguito da una più intensa loro esaltazione."

Kant, Critica del giudizio in A. Gargano, Op. cit. ibidem

Partendo da questi presupposti sono stati individuati gli "oggetti" che diventeranno protagonisti degli elaborati, i metodi e le tecniche di applicazione dei workshop.

Tale percorso è ritenuto fondamentale se si considerano alcune parole chiave, presupposti fondamentali atti a sperimentare, restituire, vedere, sentire, empatizzare. Tutto questo ha la finalità di progettare insieme con gli allievi un percorso finalizzato dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico. Questa mappatura della bellezza, aiuterà a organizzare le informazioni e a restituirle attraverso un'Opera realizzata dagli allievi.

Oggetto culturale

Da questi due riferimenti: la categorizzazione del bello e l'individuazione dell'oggetto (architettura e paesaggio), parte l'idea di questo progetto, che ha lo scopo di essere concretizzata grazie a diversi linguaggi espressivi: attraverso visite guidate sul territorio, analisi architettoniche e paesaggistiche, verrà realizzato un reportage di immagini (fotografie e disegni) in un percorso che risulterà testimonianza del loro vissuto. Verrà realizzato un percorso naturalistico, paesaggistico e culturale, che diventerà una trasposizione fotografica e digitale. Verrà realizzato un libro fotografico sulle Bellezza dei Borghi Medioevali di Mondovì, Lisiso e Mombasilio. L'indagine sullo spazio continuerà con la realizzazione di un corto di animazione dove le immagini fotografiche prenderanno vita grazie alla macchina da presa.

Livello e modalità di coinvolgimento di insegnanti e ragazzi:

Come sarà coinvolto il gruppo classe, che cosa farà

Attraverso visite guidate sul territorio, analisi architettoniche e del paesaggio, verrà



realizzato un reportage documentativo di immagini di carattere storico e fotografico in un percorso che risulterà testimonianza del loro vissuto, viaggio fisico e mentale della loro memoria, in una trasposizione fotografica e digitale, grazie alla quale indagheranno la Rappresentazione dello Spazio attraverso diversi linguaggi: la macchina fotografica e la macchina da presa, sviluppo della tecnica e dell'immagine nella rappresentazione. Restituiranno il percorso attraverso due diversi elaborati frutto di un lavoro laboratoriale: un'Opera fotografica, con frontespizio personalizzato grazie alla tecnica dell'incisione a puntasecca, e un'Opera corto di animazione/documentario, entrambi presentati in una Mostra. Particolare riferimento alla figura di Francesco Gallo, architetto monregalese. Dopo la partecipazione attiva degli alunni ai workshop realizzati da esperti del settore, (fotografia: Prof. Regis Daniele Politecnico di Torino Architettura e Design esperto in fotografia architettonica e il Regista: Sig. Giancarlo Baudena).

Gli allievi condivideranno l'esperienza di questo progetto sia all'interno dell'istituto attraverso percorsi peer to peer, sia con la cittadinanza attraverso la mostra fotografica degli elaborati, e la realizzazione di un sito web e la progettazione di una App informativa di geolocalizzazione sugli elementi analizzati.

Tipologia delle attività

Itinerario storico - artistico e paesaggistico di carattere documentativo delle architetture prese in esame e del paesaggio. Gli alunni saranno accompagnati da esperte guide turistiche messe a disposizione dall'Associazione Culturale Monregaltour di Mondovì, che li guideranno nell'itinerario stabilito. In questa fase gli alunni produrranno una serie di informazioni raccolte in un reportage composto da testi e immagini utili alla realizzazione dei successivi elaborati, attraverso un percorso di ascolto e poi di narrazione. Partendo dalla figura di Guarino Guarini, iniziatore di uno stile che condiziona il gusto in ambito piemontese, eseguendo un processo di analisi stilistica in continuità con il territorio, gli alunni studieranno la figura di Francesco Gallo figura di riferimento per lo sviluppo del cosiddetto Barocco Piemontese. Gli alunni visiteranno gli edifici presi in esame, con la previsione futura di iniziare un percorso peer to peer tra classi, simulando visite guidate sul territorio di Mondovì, una volta assodate le informazioni, condivideranno le conoscenze con altri allievi dell'Istituto.

ITINERARIO STORICO – ARTISTICO E ARCHITETTONICO

Mondovì

Francesco Gallo

Chiesa di San Giuseppe detta “La Misericordia”, Mondovì Piazza (1708-42)

Chiesa conventuale di Santa Chiara, Mondovì Piazza, esterno (1712-1724)

Cattedrale di San Donato, Mondovì Piazza (1739-1758)

Chiesa di San Filippo Neri, a Breo Mondovì (1728-1769)

Bernardo Antonio Vittone

Chiesa di San Pietro e Paolo, a Breo Mondovì

Reportage documentativo: gli alunni produrranno un “contenitore” di informazioni di carattere bibliografico, biografico, e di immagini frutto dell'itinerario storico – artistico, utile per la realizzazione del libro fotografico e al corto di animazione.

Workshop e Rereportage fotografico: workshop di fotografia in classe durante il corso dell'a.s. 2017/2018, condotto dal Professore Associato del Politecnico di Torino Regis Daniele: lezioni su Storia della fotografia e tecnica fotografica. Ripercorrendo l'itinerario storico – artistico, gli allievi individueranno i “soggetti” e oggetti di riferimento per la successiva realizzazione del libro fotografico, mettendo in rilievo particolari architettonici e paesaggistici in relazione alle architetture esaminate, trasformando in esperienza vissuta un percorso fisico e mentale della memoria, trasferita in immagini.

LEZIONI DI FOTOGRAFIA

I SETTIMANA

PRIMA LEZIONE

RIFLESSIONE SULL'ARTE, IL PATRIMONIO, LA FOTOGRAFIA

Grandi documentaristi, grandi artisti.

Le campagne fotografiche

La Mission heliographique della Administration des beaux Art-Commission de Monuments Historiques

La Geological Exploration of the Forthiet Parallel – Eugene - Atget e la Parigi che

scompare La Farm security administration - Albert Re - Giuseppe Pagano fotografo - Paolo



Monti e il rilevamento dei centri storici dell'Emilia Romagna – La mission photographique de la Datar.

II SETTIMANASECONDA LEZIONE

L'INESAURIBILITÀ DELL'ESPERIENZA ESTETICA.

La teoria della formatività. È possibile fare critica d'arte con la fotografia?

Il racconto, lo storytelling, l'Atlante, la critica attraverso le immagini, il montaggio. Il progetto iconografico di Architettura barocca in Piemonte di Paolo Portoghesi. Il progetto iconografico degli Atlanti delle architetture di Daniele Regis: Il barocco, Il neogotico, Il Contemporaneo. Il barocco nella fotografia – Genesi e comprensione dell'Opera architettonica – Gilles Deleuze, La piega Leibniz e il barocco.

III SETTIMANA

TERZA LEZIONE

TECNICHE E METODI DELLA FOTOGRAFIA DI ARCHITETTURA.

Dal Banco Ottico alla fotografia digitale Ottiche focali, visione prospettica. Decentramento basculaggio e la prospettiva. Gli obiettivi decentrabili, le tecniche digitali.

Luce e ombra: Tecniche per incrementare la gamma dinamica.

Le attrezzature.

IV SETTIMANA

QUARTA LEZIONE (sul campo)

IL BAROCCO: I LUOGHI LE OPERE

Mondovì il monregalese e il Barocco: il Genius loci: Francesco Gallo

Chiesa di San Giuseppe detta "La Misericordia", Mondovì Piazza (1708-42) - Chiesa conventuale di Santa Chiara, Mondovì Piazza, esterno (1712-1724) - Cattedrale di San Donato, Mondovì Piazza (1739-1758) - Chiesa di San Filippo Neri, a Breo Mondovì (1728-1769) –

V SETTIMANA

QUINTA LEZIONE

"Jam session", seminario collegiale, presentazione e revisione critica delle prime opere

VI SETTIMANA

SESTA LEZIONE (sul campo)

BERNARDO ANTONIO VITTONI

"Jam session", seminario collegiale, presentazione e revisione critica delle prime opere - Mondovì, Chiesa di San Pietro e Paolo, a Breo - Santuario del Valinotto o Chiesa della Visitazione, (1738) - Bra, Chiesa di Santa Chiara (1742) Bra, Palazzo del Municipio,

VII SETTIMANA

QUINTA LEZIONE

"Jam session", seminario collegiale, presentazione e revisione critica primi lavori

VII – XII SETTIMANA

THE BOOK

LA BELLEZZA DEL BAROCCO

Realizzazione e produzione del Libro fotografico

Workshop fotografico eseguito da un esperto del settore, dove gli alunni realizzeranno le fotografie raccolte per produrre un Libro Fotografico. Verrà realizzato un frontespizio del libro personalizzato grazie a tecniche digitali, una delle fotografie, verrà allegata sciolta fuori testo all'interno dell'Opera Fotografica, come nell'edizione di Leon Battista Alberti del 1550 – 1565, più rara dell'originale del 1550, De Architettura un'edizione di Mondovì che costituisce sicuramente uno dei volumi più importanti e rari stampati in Piemonte nel XVI secolo. Quest'ultima, "Presentava due tavole fuori testo inserite tra le pp. 216 e 217, [...] Il Duca Emanuele Filiberto incaricò il celebre editore Lorenzo Torrentino di stabilire una tipografia ducale in Piemonte; Lorenzo morì prima che il progetto potesse essere realizzato, ma il figlio Leonardo vi stampò una trentina di volumi sino al 1576. Ottimo esemplare, rarissimo completo delle tre tavv.f.t. (non presenti nell'edizione fiorentina del 1550), con ampi margini (lievi aloni d'umido a due quarderni)." Pertanto, volendo coniugare tradizione e innovazione, verrà allegata una tavola fuori testo con un'incisione a punta secca realizzata dagli alunni. La stampa verrà realizzata presso la tipografia DIAL di Mondovì.

Realizzazione cortometraggio: L'indagine sullo spazio continuerà con la realizzazione di un corto di animazione dove le immagini fotografiche prenderanno vita grazie alla



macchina da presa. Dopo un workshop di venti ore con il regista Giancarlo Baudena dell'Associazione Cercando il Cinema, gli alunni produrranno un corto di animazione/documentario che avrà come soggetto gli obiettivi del bando, in linea di continuità con il progetto. Punto di partenza del corto, saranno le fotografie realizzate durante l'itinerario storico - artistico, e diventeranno fotogramma di riferimento dal quale si articolerà il lavoro. Inoltre, gli alunni, avranno la possibilità di partecipare al CINECHILDREN International Film Festival di Mantova del regista Giancarlo Baudena, condividendo l'esperienza come testimonianza di dialoghi intergenerazionali. Particolare attenzione verrà data alla musica, che suonata dagli allievi, accompagnerà le immagini.

Programmazione:

- .1. Corso di formazione basilare al cinema presso l'Istituto "G.Cigna".
- .2. Assistenza per la scrittura del soggetto e della sceneggiatura
- .3. Fornitura completa attrezzature per le riprese.
- .4. Assistenza tecnica ai ragazzi sul set.
- .5. Montaggio in studio del lavoro.
- .6. Consegna Master in DVD e FILE HD

Molto spazio verrà dato alle musiche che saranno scelte e suonate dagli alunni.

Realizzazione del sito web e App informativa di geolocalizzazione: Seguirà gli alunni per la creazione, popolamento e aggiornamento del sito web e creazione/mantenimento dell'App informativa di geolocalizzazione sugli edifici analizzati e sui percorsi paesaggistici

Mostra degli elaborati: Restituzione con rappresentazione pratica del percorso creativo ed esperienziale: Mostra fotografica e presentazione del catalogo fotografico allestita all'interno dell'Antico Palazzo di Città a Mondovì Piazza, allestimento curato dall'Associazione Nuova Mondovì Photo, Via Santuario 12084 Mondovì, e negli spazi messi a disposizione dal comune di Lisio e Mombasilio, con Vernissage e presentazione dell'intero progetto alla cittadinanza:

- 1) Proiezione video – documentario del progetto, che illustra e documenta il lavoro effettuato dagli alunni. (Tempo max: 10 min)
- 2) Presentazione e proiezione del corto di animazione/documentario:
Tempo max: 10 minuti a cortometraggio.

Come saranno coinvolti gli altri compagni di classe e di scuola

Al progetto aderiscono gli studenti del Liceo Scientifico delle scienze applicate, "G. Cigna", gli studenti dell'Istituto "G. Baruffi" di Mondovì, e una classe trasversale dell'Istituto "G.Cigna" che sarà coinvolti nella realizzazione di una App informativa basata su tecnologia informativa di geolocalizzazione e prossimità, che permette di accedere a informazioni riguardanti le architetture in riferimento attraverso smartphone e tablet, collegata anche al sito web inerente al progetto. Inoltre potranno aggiornare il sito con pubblicazioni periodiche seguite dall'insegnante di Disegno e Storia dell'Arte e di Informatica, ampliando in tal modo il Piano dell'Offerta Formativa Triennale. Inoltre per gli allievi dell'istituto, verranno attivate visite guidate sul territorio svolte dagli alunni delle classi coinvolte nel progetto, secondo il metodo peer to peer.

Che cosa faranno gli insegnanti, che ruolo avranno

L'insegnante di Storia dell'Arte, in qualità di tutor, segue il progetto in tutte le sue fasi, dalle compresenze in classe durante i workshop, alle uscite didattiche per le visite da Lei guidate fino alla produzione degli elaborati, che dovranno essere in linea con gli obiettivi prefissati sia dal bando e con la programmazione curricolare di Disegno e Storia dell'Arte. Avrà un ruolo organizzativo e di guida degli allievi e degli insegnanti che vorranno partecipare al progetto.

Il livello di coinvolgimento degli insegnanti, è riferito soprattutto all'insegnante di Disegno e Storia dell'Arte, di Informatica e delle materie umanistiche, e viene strutturato in questo modo:

1. Insegnante di Disegno e Storia dell'Arte: assolve la funzione di coordinatore tutor del progetto in tutte le fasi di programmazione, ha un ruolo di guida degli allievi in tutte le fasi di ideazione, pianificazione, organizzazione e realizzazione: Itinerario Storico, Reportage Fotografico e documentaristico, Workshop di fotografia, Stampa in tipografia del Libro Fotografico, Workshop corto/documentario. Pubblicizzazione mostra fotografica. Organizzazione Vernissage con presentazione video dei workshop e libro fotografico.



2. L'insegnante di Informatica: Seguirà gli alunni per la creazione, popolamento e aggiornamento del sito web e creazione/mantenimento dell'App informativa di geolocalizzazione.
3. L' insegnante di Italiano: Segue la redazione della piattaforma digitale.
4. Gli insegnanti delle altre discipline: accompagnano durante le uscite didattiche.
5. L'insegnante di Inglese si occuperà di seguire gli alunni nelle traduzioni in inglese delle recensioni, sia per il sito web. L'insegnante di religione che potrà sviluppare approfondimenti legati all'iconografia spiegata in chiave liturgica.

Visione di cambiamento e di prospettive future

Dopo un percorso di questo tipo gli allievi conosceranno e apprezzeranno le architetture del loro territorio, sapranno individuare gli edifici di prestigio storico - artistico in qualsiasi parte del mondo essi si trovino, conosceranno gli elementi costitutivi e le caratteristiche costruttive dei palazzi che li ospitano, vedendo l'architettura come un grande organismo vivente, in relazione allo spazio circostante, dove il paesaggio diventa elemento costitutivo e significativo dell'opera stessa. Conoscere il proprio territorio, significa vivere in un'etica civile e consapevole.

“La città va curata nelle sue testimonianze non solo perché è parte della storia dell'architettura, ma perché è un modo per tutelare la civiltà.”

La mia visione di cambiamento rispetto alle prospettive future, è di coinvolgere gli allievi alla cura del Bello e all'amore per la conoscenza, che essi possano imparare a fruire l'arte anche al di fuori dalle istituzioni scolastiche e che questo possa diventare un loro stile di vita. Il sito web, grazie alla possibilità di aggiornare, con articoli e immagini, darebbe la possibilità agli alunni di trasformare in gesti abituali, legati all'attenzione rivolta ai beni del patrimonio, la fruizione del bello, oltre a saperli condividere alla collettività. A tal fine gli alunni realizzeranno, per le architetture prese in esame, una App informativa di geolocalizzazione e prossimità, che permette di accedere a informazioni riguardanti le architetture in riferimento attraverso smartphone e tablet, collegata anche al sito web inerente al progetto.

Un'ulteriore prospettiva futura è legata alla multidisciplinarietà del progetto, che potrebbe coinvolgere i professori di Scienze della Terra – Chimica, che potranno sperimentare il comportamento delle muffe causate dall'umidità degli edifici storici, in un'ottica di attenzione alla conservazione e restauro dei Beni del Patrimonio Nazionale. Tale problematica, è vista sotto un'ottica di cambiamento e prospettive future che avranno seguito nel corso dei tre anni del Piano dell'Offerta Formativa Triennale. Oltre a un ampliamento della programmazione di religione, che potrà essere sviluppata con approfondimenti legati all'iconografia vista in chiave liturgica.

Verrà replicato il workshop di fotografia architettonica dalla Prof.ssa di Storia dell'Arte e Disegno per gli allievi dell'Istituto “G. Cigna” e “Baruffi” negli anni a seguire.

Processo di documentazione in itinere e restituzione finale

Riguardo la documentazione in itinere gli alunni realizzeranno un reportage documentativo di carattere storico, di immagini fotografiche. La restituzione finale, avverrà durante la Mostra prevista nell'Antico Palazzo di città di Mondovì e presso Chiesa di Santa Chiara a Bra. L'allestimento prevede: l'esposizione delle fotografie realizzate durante il tour e le incisioni dei particolari architettonici, la presentazione del Libro di fotografie architettoniche, la presentazione del sito e delle architetture in collegamento ad esso attraverso una App informativa basata su tecnologia di geolocalizzazione e prossimità, che permette di accedere ad informazioni riguardo le architetture in riferimento attraverso il telefono cellulare, che peraltro invia al sito web. Durante il Vernissage verranno proiettati sia il video che documenta il lavoro realizzato dagli alunni in tutte le sue fasi, sia il corto d'animazione/documentario di animazione sulle bellezze architettoniche e paesaggistiche di Mondovì, Lisio, e Mombasilio.

Partnership con associazioni culturali del territorio a garanzia del collegamento tra disciplina artistica, la crescita dei ragazzi e la valorizzazione del patrimonio culturale.

Monregaltour: Materiale divulgativo

FAI: Fondo per l'ambiente Italiano

Associazione Cercando il Cinema: Cortometraggio e partecipazione al Festival Cinechildren di Mantova 2018

Nuova Mondovì Photo, via Santuario 12084 Mondovì: Allestimento mostra fotografica e disegni Antico Palazzo di Città a Mondovì Piazza



Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	CNRI02901A CNTD029011 CNTF029017
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Architettura e Paesaggio espressione di diversi linguaggi

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali

Titolo: Analisi di matrici ambientali per la realizzazione di interventi di riqualificazione paesaggistica

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Analisi di matrici ambientali per la realizzazione di interventi di riqualificazione paesaggistica



**Descrizione
modulo**

Le iniziative proposte nel progetto, riguardano un vasto territorio suddiviso tra il comune di Mondovì, Lisio e Comuni della Valle Mongia collegate tra di loro attraverso un percorso sulle acque e dalla via del sale. Sono previste dapprima visite sul territorio per poter fare realizzare agli alunni una "mappatura" dei percorsi che saranno oggetto dei vari laboratori. L'obiettivo è quello di migliorare e potenziare la conoscenza del territorio degli allievi attraverso l'applicazione di competenze utili alla collettività grazie ad esperienze laboratoriali per la valorizzazione di un percorso turistico, paesaggistico, ambientale e botanico, nelle aree di Mondovì, Lisio e Valle Mongia. L'analisi delle biocenosi acquatiche dei corsi d'acqua e delle sorgenti presenti sul territorio tendono rivestire un interesse di tipo ecologico/naturalistico ancor prima

che di monitoraggio della qualità ambientale. Il progetto, così come pensato, sottopone una prima ed approfondita indagine volta alla classificazione qualitativa di alcuni tratti caratterizzanti del torrente Ellero e del torrente Mongia. Con la raccolta di dati geocartografici (coordinate, quota, localizzazione), ambientali e faunistici rappresenta una fotografia delle condizioni attuali di questi importanti sistemi ecologici, ponendo quindi la base indispensabile per qualsiasi azione di gestione e di tutela che si vorrà realizzare in futuro.

L'analisi dei dati dimostra che il torrente, quando si trova in discrete o buone condizioni ambientali, ospita una fauna di macroinvertebrati ricca e ben articolata, effetto di una buona funzionalità bioecologica del corso d'acqua; offrendo nel contempo la possibilità di creare dei percorsi ambientali, facilmente fruibili dal pubblico, che consentono da un lato una maggiore e approfondita conoscenza del territorio, e dall'altro permettono di evidenziare le peculiarità del territorio dal punto di vista storico, geografico paesaggistico, naturalistico ed enogastronomico, permettendo lo sviluppo di un turismo consapevole e rispettoso delle risorse. Gli obiettivi legati allo sviluppo di un modulo come quello pensato, è la caratterizzazione, dal punto di vista ambientale-faunistico e chimico-fisico, dei tratti fluviali oggetto di studio. In particolare:

- la sua caratterizzazione riguardo alla fauna macrozoobentonica corredata dalle analisi chimico-fisiche;
- la valutazione del livello di qualità/funzionalità biologica utilizzando il valore indicatore del macrobenthos;
- la valutazione dell'esistenza di particolari associazioni tra fauna macrobentonica e situazione ambientale delle stazioni di campionamento;
- evidenziazione, per la prima volta, sotto l'aspetto bio-ecologico e chimico-fisico, dello stato di salute dei torrenti interessati dallo studio individuando le probabili fonti di alterazione.

Il modulo che si ha intenzione di presentare, parte dall'analisi della Direttiva Quadro per le Acque, adottata dalla Comunità Economica Europea per la classificazione dello stato qualitativo dei corpi idrici superficiali, Water Frame Directive WFD, CE 2000/60, stabilisce che lo studio degli indicatori biologici, tra cui spiccano l'Indice Biotico Esteso (I.B.E) e le Diatomee, costituiscono degli indicatori di integrità ambientale di riferimento per tutelare la preservare interi ecosistemi acquatici.

La presenza e l'abbondanza di macroinvertebrati in tutte le tipologie di corsi d'acqua, dipendono dalle caratteristiche chimico – fisiche dei corsi d'acqua esaminati, pertanto un progetto formativo di Alternanza Scuola Lavoro non può e non deve prescindere da una attività formativa specifica, che sarà curata da esperti provenienti dal mondo del lavoro, affiancata da un'attività laboratoriale di ricerca e sviluppo, svolta in collaborazione con le e gli enti e le aziende del territorio. Per favorire l'acquisizione di competenze specifiche e il raggiungimento degli obiettivi formativi riferiti alla tematica in oggetto, si dovranno monitorare anche le caratteristiche chimiche e batteriologiche con particolare riferimento a quei parametri che impattano in modo significativo sull'ambiente, con particolare riferimento alle forme dell'azoto (nitrico, nitroso, ammoniacale).

In altri sistemi il ciclo dell'azoto è invece fortemente condizionato dalle attività umane, in modo particolare nell'ambito di quegli ecosistemi in cui il prelievo di biomassa vegetale impedisce il ritorno dell'azoto nel terreno che si impoverisce gradualmente di nutrienti. Per questo motivo si rende necessario l'utilizzo di fertilizzanti che suppliscano alla mancanza di nutrienti nel terreno, i concimi chimici azotati prodotti per sintesi chimica, gli spandimenti dei liquami zootecnici sono impiegati comunemente per supplire a questa mancanza.



I nitrati presenti in questi fertilizzanti (chimici o naturali che siano), vengono dilavati dall'azione delle acque piovane e confluiscono nei corsi d'acqua superficiali e nella falda acquifera più profonda, l'inquinamento delle acque sotterranee è amplificato notevolmente dallo sfruttamento delle risorse idriche che si traduce con una diminuzione della pressione idrostatica della falda, favorendo in tal modo l'infiltrazione di acque superficiali ricche di nitrati. Il fenomeno è ulteriormente amplificato dagli scarichi fognari civili ed industriali che si traduce con un eccesso di nitrati nelle acque sia superficiali che sotterranee rappresentando un serio fattore di rischio sia per la salute umana che per gli ecosistemi fluviali.

L'utilizzo di metodologie operative standardizzate relative allo studio della qualità delle acque per alimentazione umana, correlate con i valori alle analisi chimico – fisiche condotte su campioni prelevati all'interno dell'area individuata dal progetto, consentiranno l'elaborazione di grafici relativi alle varie stazioni di campionamento in relazione alle campagne di prelievo.

Il modulo prevede la selezione degli allievi, sulla base di riscontri oggettivi legati al rendimento scolastico, all'interesse nei confronti della tematica proposta, alla capacità di lavorare in equipe rispettando le tempistiche e gli impegni assunti con le aziende e gli enti coinvolti nel progetto.

Le attività formative legate allo sviluppo del modulo saranno organizzate in un modulo da 30 ore ciascuna, così suddivise:

area 1: (10 ore con esperto e tutor), controllo chimico fisico di matrici ambientali (acque minerali, acque idropotabili, acque superficiali e di falda, acque termali, acque di piscina, acque di sorgente, acque di balneazione) con l'utilizzo di metodologie standardizzate. Attività formativa in aula e sperimentale in laboratorio.

area 2: (10 ore con esperto e tutor), controllo microbiologico di matrici ambientali (acque minerali, acque idropotabili, acque superficiali e di falda, acque termali, acque di piscina, acque di sorgente, acque di balneazione) con l'utilizzo di metodologie standardizzate. Attività formativa in aula e sperimentale in laboratorio.

area 3: (10 ore con esperto e tutor), norme per la tutela delle acque dall'inquinamento, macroinvertebrati e indici biotici (IBE), utilizzo dei fanghi in agricoltura. Attività formativa in aula e sperimentale in laboratorio.

Classi coinvolte nello sviluppo del modulo: classe 3^a- 4^a - 5^a Chimica, Materiali e Biotecnologie, classi 4^a sezioni A-B-C Liceo Scientifico opzione Scienze Applicate, classe 4^a Costruzione Ambiente e Territorio, classe 4^a Elettrotecnica ed Elettronica.

Aziende ed Enti coinvolti nelle attività: Comune di Lisio, Viola, Scagnello, Battifollo, Comizio Agrario, Consorzio Irriguo Canale Brobbio Pesio, Acque Minerali Lursia, Laboratorio FLORAMO CORPORATION, Laboratorio CPG, ARTECH S.r.l., MONDOACQUA S.p.A, Istituto Zooprofilattico Sperimentale Piemonte, Liguria e Valle d'Aosta.

Il progetto del modulo prevede lo sviluppo di competenze tecnico specifiche (hard skill) e di competenze trasversali (soft skill) finalizzate a rendere i giovani maggiormente pronti ad affrontare le problematiche connesse con lo sviluppo di nuove politiche ambientali e, nel contempo, capaci di acquisire metodi di lavoro flessibili e concreti. Grazie all'analisi dei fabbisogni del territorio, il progetto mira a fornire le competenze necessarie alle aziende che collaborano con la rete e a sviluppare l'armonica acquisizione di tutte le skills utili agli operatori delle stesse.

Le competenze tecniche che le attività laboratoriali intendono implementare sono abilità specifiche richieste nei contesti lavorativi e riguardano l'intero ciclo produttivo del settore agroalimentare e del packaging.

Attraverso le attività formative e i periodi di sperimentazione in laboratorio, gli allievi acquisiscono le seguenti competenze specifiche:

conoscere ed applicare con consapevolezza i principi della sicurezza per l'accesso ai laboratori e l'utilizzo delle attrezzature, eseguire analisi chimiche sulle materie prime e sugli ambienti utilizzando la strumentazione a disposizione, predisporre report dei dati rilevati, individuare i processi e le tecnologie di filiera, eseguire il controllo delle acque



idropotabili e superficiali, utilizzare software applicativi per l'elaborazione delle informazioni, sviluppare progetti di innovazione di processo per le aziende e gli Enti del territorio, eseguire attività di trasformazione di materie prime, studiare soluzioni per proporre idee innovative sul turismo sostenibile a sulla difesa dell'ambiente e del territorio,, rilevare l'impatto ambientale e la sostenibilità di nuovi processi produttivi, dalla produzione della materia prima al packaging, applicare nozioni di finanza e budget per la valorizzazione economica delle lavorazioni, impostare strategie di marketing per la promozione turistica del territorio, applicare principi di economicità e sostenibilità nella gestione dei processi produttivi, elaborare strategie per la difesa dell'ambiente e l'utilizzo consapevole delle risorse idriche.

Accanto alle competenze più tecniche il progetto permette lo sviluppo di competenze di tipo trasversale, indicate come soft skills che risultano spesso essere ricercate dalle imprese poiché rendono un gruppo di lavoro operativo, integrato e collaborativo; il possesso di determinate competenze trasversali permette ad ogni lavoratore di sentirsi parte integrante di un progetto unico. Esse sono:

- padronanza delle abilità comunicative e relazionali, anche in lingua straniera,
- sviluppo del problem solving, delle abilità organizzative e gestione del tempo,
- orientamento al risultato in una prospettiva di miglioramento continuo,
- capacità di leadership, di lavoro in gruppo e di negoziazione,
- flessibilità ed adattamento rapido a nuovi ruoli e posizioni aziendali.

Il collegamento tra sapere (le conoscenze), il saper fare (le abilità) e il saper essere (l'agire intenzionale e consapevole: le competenze) rappresenta un principio pedagogico irrinunciabile a cui il Laboratorio si ispira.

Il percorso progettuale legato allo sviluppo del modulo prevede un monitoraggio costante e continuo degli obiettivi raggiunti sia nelle attività formative, sia in quelle legate al periodo di Alternanza Scuola Lavoro svolto in azienda/Ente.

Si prevede di programmare attentamente le attività formative prevedendo delle verifiche intermedie e finali delle attività svolte con gli esperti provenienti dal mondo del lavoro (sul modello attualmente certificato per i corso ITS), e delle attività laboratoriali prevedendo la stesura di rapporti di analisi completi in ogni parte (campionamento, ricevimento del campione, stesura del rapporto analitico, tracciabilità di sistema). Elaborazione di progetti specifici in pwp riferiti alle metodologie analitiche impiegate, creazione di banche dati ed elaborazione di modelli previsionali delle caratteristiche chimico – batteriologiche delle acque campione analizzate. Rilevazione dell'indice di gradimento del progetto da sottoporre a: famiglie, studenti coinvolti nel progetto, aziende/Enti ospitanti. Al termine del periodo di ASL che, a seconda dei casi potrà durare da un minimo di due anni ad un massimo di tre, verrà monitorato il percorso di ogni singolo allievo impegnato in attività attraverso la somministrazione di una scheda di valutazione dello studente compilato dal tutor interno all'azienda. La scheda di valutazione entra nella valutazione del percorso del ragazzo e nella valutazione delle materie di indirizzo.

Accanto alle analisi chimiche , batteriologiche e relative al valore di IBE condotte sulle acque superficiali ed idropotabili, lo sviluppo del modulo prevede la progettazione e la realizzazione di un impianto di fitodepurazione delle acque reflue a servizio del Comune di Lisio. Il progetto dell'impianto sarà elaborato dalle classi 4^a del corso Costruzioni Ambiente e Territorio, la realizzazione e il conseguente monitoraggio della funzionalità dell'impianto sarà curato dalle classi 3^a-4^a- 5^a del corso Chimica Materiali e Biotecnologie che, in collaborazione con il corso Liceo Scienze Applicate (colassi 4^a A-B-C LSA) per la parte informatica e con la classe 4^a Corso Elettrotecnica ed Elettronica, per la realizzazione dei biosensori realizzerà una vera e propria rete di monitoraggio a servizio del territorio montano. Per favorire al massimo la fruibilità del territorio coinvolto dal progetto, si elaboreranno una serie di percorsi pensati in funzione delle peculiarità e delle caratteristiche dell'area. E' ipotizzabile la realizzazione di percorsi a tema percorribili a piedi e in bicicletta che possono essere riconducibili a tre aspetti: un percorso acqua, un percorso storico – architettonico e un percorso botanico, in ognuno dei tre percorsi saranno collocati dei codici QR "(in inglese QR Code, abbreviazione di Quick Response Code) è un codice a barre , ossia a matrice, composto da moduli neri disposti all'interno di uno schema di forma quadrata. Viene impiegato per memorizzare informazioni generalmente destinate a essere lette tramite un telefono cellulare o uno smartphone"(nota tratta da Wikipedia), in grado di descrivere all'utente ciò che è



importante conoscere del manufatto, della fonte o della flora che si sta osservando, questo consente anche la crescita di un turismo eco-sostenibile in grado di valorizzare adeguatamente il territorio.

Questo progetto, considerato all'avanguardia e sperimentale, per via degli strumenti che verranno forniti, giunge proprio nel momento in cui La Buona Scuola, ha dato il via libero ai nuovi decreti attuativi che qualificano ulteriormente il sistema di Istruzione Scolastica, negli ultimi anni oggetto di fervide discussioni. Tuttavia, la promozione e diffusione della Cultura umanistica, vede oggi, l'ampliamento di un nuovo Piano delle Arti, includendo la Musica e danza, il teatro e cinema, pittura e scultura, scrittura creativa, a pieno titolo e diritto nel Piano dell'Offerta Formativa nelle scuola di ogni ordine e grado. La finalità è di sviluppare negli allievi la creatività, il loro senso critico, la loro capacità di innovazione attraverso la cultura. La pratica e la conoscenza diretta delle arti, diventa il rilancio del patrimonio storico - artistico del nostro Paese. Fino ad oggi, le Arti sono state confinate ai soli corsi dei studi liceali con programmazioni e orari estremamente ridotti. Di contro, il gusto del bello, è radicato nel nostro codice genetico e rappresenta il nostro valore identitario da preservare e rimandare alle nuove generazioni. L'insegnamento della Storia dell'Arte, generalmente pone l'accento sull'etimologia delle parole: Arte, ovvero Tecne ?????, tecnica, icona, ovvero ????? - eikòn, "immagine", Kalokagathìa "bello e buono". Grazie a questo progetto, la riflessione compiuta rispetto alla categoria del bello viene ora indagata non solo secondo l'analisi dei processi cognitivi di carattere stilistico, ovvero seguendo un'indagine storica di studio delle fonti, attraverso quell'idea di bellezza che include in sé quel processo di indagine analitica e storiografica, verso la quale si ha un atteggiamento riflessivo, condizionato, avvezzo, addestrato e talvolta assuefatto, ma rispetto ad un atteggiamento più interiorizzato, "intimista". Ottimo punto di partenza, ricercare invece, il senso della bellezza, utile a stimolare le coscienze degli allievi, attraverso quel senso di meraviglia che rivoliamo a ciò che universalmente ci induce alla contemplazione, che sia rivolta ad un'opera d'arte o alla natura. La meraviglia, percepita attraverso lo sguardo, è un atteggiamento interno che smuove la coscienza, che induce allo stupore e contribuisce a determinare una senso di pace e di armonia interiore, esaltando le nostre energie vitali. Aderire a questo progetto contribuirebbe a dare agli alunni strumenti reali, per attivare e attuare competenze trasformandole in vera esperienza, sguardo rivelatore di meraviglia verso il mondo circostante.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	CNTF029017
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Analisi di matrici ambientali per la realizzazione di interventi di riqualificazione paesaggistica

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola MONDOVI' 'CIGNA-BARUFFI- GARELLI' (CNIS02900P)

Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
PAESAGGIO, ARTE E CULTURA NEI BORGHI MEDIOEVALI CUNEESEI	€ 29.610,00
TOTALE PROGETTO	€ 29.610,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1001952)
Importo totale richiesto	€ 29.610,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	N. 5
Data Delibera collegio docenti	10/10/2016
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	N. 6
Data Delibera consiglio d'istituto	28/09/2016
Data e ora inoltro	19/07/2017 11:28:47
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5A - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Electronica nel paesaggio: monitoraggio ambientale via web tramite sensori</u>	€ 6.482,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Realtà aumentata: interazioni fra reale e virtuale</u>	€ 5.082,00	



10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Costruzione di percorsi innovativi.</u> <u>Progetti di intervento e Rigenerazione e riqualificazione urbana e paesaggistica.</u> <u>Percorso Botanico dei Borghi medioevali di Mondovì e della Valle Mongia</u>	€ 6.482,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: <u>Architettura e Paesaggio espressione di diversi linguaggi</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>Analisi di matrici ambientali per la realizzazione di interventi di riqualificazione paesaggistica</u>	€ 6.482,00	
	Totale Progetto "PAESAGGIO, ARTE E CULTURA NEI BORGHII MEDIOEVALI CUNEESEI"	€ 29.610,00	€ 30.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 29.610,00	