



- MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA -

ISTITUTO STATALE D'ISTRUZIONE SUPERIORE "VIA dell'IMMACOLATA, 47"

00053 CIVITAVECCHIA (RM) Tel. 06 121124296 – FAX 0766 500028

E-MAIL: RMIS10100R@ISTRUZIONE.IT PEC: RMISR@PEC.ISTRUZIONE.IT

LICEO ARTISTICO Via Adige, 1 Civitavecchia

PROGRAMMA SVOLTO - A.s. 2021/2022 - "DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN"

4° B

Classe **QUARTA** Sezione **B**

Docente: Prof.ssa Arch. **D'EPIFANIO LAURA**

School motive di questo anno 2021/202: **CONSAPEVOLEZZA.**

*Specifico compito del mio insegnamento, al di là della preparazione didattica della Disciplina, è stato quello di promuovere negli studenti, forme di pensiero ed atteggiamenti che preparino al discernimento delle scelte future, poiché esse incideranno fortemente sull'ambiente. Ogni scelta, specifica del periodo scolastico o di quello lavorativo futuro, dovrà essere pertanto, **intelligente e consapevole** e dovrà tener conto delle risorse ambientali a disposizione per essere in grado di saper valutare l'utilizzo delle stesse, al fine di proteggere e rendere sostenibile, il proseguo della esistenza stessa dell'uomo sulla Terra.*

RELAZIONI alla CLASSE:

- **PRINCIPI FONDANTI DEL DISEGNO GEOMETRICO/PROIETTIVO** e SUA IMPORTANZA PER LA DEFINIZIONE E COMUNICAZIONE DEL PROGETTO; - **PRINCIPI DI ORIENTAMENTO E DI RIFERIMENTO NEL PIANO E NELLO SPAZIO**; - **NORME, CONVENZIONI, LINGUAGGIO E TERMINOLOGIA DEL DISEGNO TECNICO**; - **METODOLOGIE DI ANALISI, RACCOLTA E SCELTA CONSAPEVOLE** per ELABORAZIONI TECNICO/GRAFICHE; - **ORGANIZZAZIONE DELLO SPAZIO LAVORO E DELLE TEMPSTICHE ELABORATIVE**; - **RIGORE TECNICO ED ESERCIZIO MENTALE DELLA ESECUZIONE TECNICO-GEOMETRICA E PROGETTUALE**; - **PERCEZIONE DELLA REALTA' COSTRUITA, NELLA SUA SINTESI E NELLA SUA STRUTTURA**; - **GEOMETRIA GENERATRICE**; - **GEOMETRIA E NATURA**; - **NATURA ISPRATRICE**; - **COMPRENSIONE e MISURAZIONE DELLO SPAZIO IN CUI LE FORME VIVONO LE LORO RELAZIONI**; - **LO SPAZIO ANTROPIZZATO E GENERATO DAL BISOGNO DELL'UOMO**; - **IL BISOGNO DI ABITARE DELL'ESSERE VIVENTE**; - **IL BISOGNO DI RELAZIONE E DI COMUNICAZIONE**; - **DAL BISOGNO DELL'UOMO ALLA REALIZZAZIONE DEL PRODOTTO, PASSANDO PER IL PROGETTO DISEGNATO**; - **LETTURA DELLE OPERE DI DESIGN**; - **LETTURA DEI LUOGHI**; - **LA FORMA, I PIENI E I VUOTI, I SIMBOLI, IL COLORE**; - **OGGETTI E CONTESTO SPAZIALE CIRCOSTANTE, AMBIENTE e RELAZIONI SPAZIALI**; - **L'UOMO E LE SUE DIMENSIONI** (rapida ripresa dal 3 anno); - **LE MATERIE, I MATERIALI, I PRINCIPALI PROCESSI DI LAVORAZIONE E TRASFORMAZIONE** (accenni durante i laboratori); - **TECNICHE DI ASSEMBLAGGIO E COMPONENTI** (accenni durante i laboratori); - **I MATERIALI DEL DESIGN E DELL'ARCHITETTURA** (accenni); - **CARTTERISTICHE FISICHE, MECCANICHE E TECNOLOGICHE DEI MATERIALI** (accenni durante i laboratori); - **IL PROCESSO IDEATIVO E LA PROGETTAZIONE DI DESIGN**; - **IL PROGETTO ARCHITETTONICO** (Aree distributive e di relazione, mappa a cerchi e/o rettangoli); - **AMBIENTE E SCELTE CONSAPEVOLI**; - **I COMPONENTI INTEGRATI DI UN AMBIENTE O SPAZIO E LE MOLTEPLICI IMPLICAZIONI**; - **I MODELLI, I PROTOTIPI E MATERIALI PER LA LORO REALIZZAZIONE...**

Seguono alcuni...

MODULI	ARGOMENTI	ESERCITAZIONI SVOLTE
TRIMESTRE		<i>Alcune esercitazioni</i>
INDAGINE CONOSCITIVA e VERIFICA dei PREREQUISITI (<i>classe presa in questo anno</i>).	Indagine delle competenze acquisite dalla classe, dal corso precedente.	-Testo autoreferenziale: "Consapevole delle mie capacità artistico/creative, le descrivo" + accenno al Curriculum Vitae.
<i>Richiami.</i> LA DISCIPLINA GEOMETRICA ED IL DISEGNO TECNICO	Le finalità della Geometria e del Disegno Tecnico; La Geometria delle Cose: Realtà e Costruzione geometrica della realtà; Disegno geometrico e Tecnologia: "La Tecnologia che produce, attraverso l'oggetto disegnato"; La Tecnologia come elemento mediale tra la Materia prima ed il Prodotto finito (la Terra offre la Materia prima che la Tecnologia trasforma in prodotto finito).	-Il racconto della classe sul Progetto in corso di Lab. design con le implicazioni del lavoro del designer, le difficoltà, le perplessità. -Racconti della classe sulle Biennali studiate e sugli oggetti di design dei grandi maestri. -Dibattito sull'importanza comunicativa e testimoniale dell'oggetto di design. -Esercizi sulla ricerca del volume primario o di sintesi, in alcuni oggetti di uso comune.
<i>Richiami e consolidamento.</i> GLI STRUMENTI e le IMPLICAZIONI TECNICHE DEL DISEGNO GEOMETRICO.	Il supporto cartaceo, grammatura, tipologia, formati; Gli strumenti per tracciare e per misurare (squadre, riga, goniometro, matite, compasso...); Gli strumenti multimediali per la progettazione tecnica (accenno); Il peso, la calibratura e l'equilibrio della mano e del tratto; L'ordine, la pulizia ed il rigore compositivo ; Equilibrio formale dell'elaborato ed esercizio mentale di autocontrollo, autoverifica ed autocorrezione.	-Esercizio di osservazione e restituzione grafica a mano libera, di un gruppo di volumi, passando per la sintesi strutturale implicita (geometria costruttiva), sino alla forma plastica esplicita. -Esercitazione sul ricordo visivo delle immagini o dei volumi: OSSERVO/RIPRODUCO; OSSERVO/ELABORO/CREO. -Rappresentazione ed analisi dei particolari tecnici o tecnologici e discussione. -Osservazioni sulla struttura o format compositivo della Tavola (layout) e la ricerca del FOCUS o punto focale.
<i>Richiami e consolidamento.</i> GEOMETRIA ELEMENTARE EUCLIDEA E NON EUCLIDEA.	Richiami alla Geometria elementare, euclidea e non euclidea perché alla base del progetto di design;	-Esercizi di composizione tipo di una tavola (nel processo progettuale), attraverso i sistemi: lineare, a blocchi, a colonne, a mappa, eccentrici, concentrici, simmetrici, a-simmetrici... sempre con evidenza del punto focale .
<i>Richiami e consolidamento.</i> GEOMETRIA PIANA E SOLIDA.	Geometria piana: POLIGONI e CERCHI; Geometria solida: POLIEDRI (prismi, piramidi poliedri regolari) e SOLIDI di ROTAZIONE; Norme, termini, linguaggio geometrico e convenzioni UNI delle figure geometriche piane e solide.	-Esercizi di calibratura e definizione coerente del tratto con alcuni alunni. -Esercizi di rigore grafico e rigore disciplinare. -CONSAPEVOLEZZA: Esercizi di analisi ed autocorrezione.
<i>Richiami e consolidamento.</i> 1° step GEOMETRIA DESCRITTIVA: LA PROIEZIONE ORTOGONALE.	Piano cartesiano; Il diedro e i piani di rappresentazione; La figura spaziale e la sua rappresentazione nel diedro; La proiezione di G. Monge; Codifiche e norme delle proiezioni, i piani, le viste; Le proiezioni a mano libera; Proiezioni di oggetti della realtà; P.O. di figure piane e solide;	-Composizione: La ricerca dell'equilibrio formale della Tavola. -Approfondimenti, consolidamenti e contestuali verifiche alla lavagna sulle classificazioni euclidee e non euclidee. (poligoni, poliedri, coniche...) -Esercizi di ripresa, alla lavagna, delle costruzioni geometriche di base ed approfondimenti. -Esercizi esplicativi e di consolidamento sulle nomenclature e convenzioni ISO ed UNI.

	Proiezioni ortogonali di gruppi di solidi e di solidi compenetranti; P.O. di Sezioni e sezioni coniche;	<i>-Disegni esecutivi delle progettazioni eseguite:</i> P.O. di un Appendiabito nel Sistema ingresso a tema: GLI SCACCHI; P.O. di un Componente integrato in un Sistema ingresso a tema: IL FUTURO; P.O. di un Gioiello; P.O. di un oggetto scelto a piacere e progettato. P.O. di un oggetto assegnato con tema I 7 peccati capitali.
<i>Richiami e consolidamento.</i> 2° step GEOMETRIA DESCRITTIVA: ASSONOMETRIA	Principi generali della proiezione assonometrica; P.O. e resa assonometrica d'insieme; Le tre Assonometrie principali (Isometrica, monometrica e cavaliera + una); Le viste assonometriche eseguite a mano; Assonometria di figure piane e di solidi; Assonometrie di gruppi di solidi; Scelta della rappresentazione assonometrica "adeguata" all'oggetto da rappresentare; Assonometrie ed Architetture (immagini); Assonometrie di interni (immagini); Assonometrie di oggetti di design e di arredo urbano (immagini).	<i>-Esercitazioni:</i> Assonometrie di solidi e di gruppi di solidi con aggiunta della finitura tecnica a pantone, ad Ecoline e con retini. -Osservazione di immagini esplicative e di schede di "Istruzione e montaggio" di alcuni oggetti di produzione in serie.
<i>Richiami e consolidamento.</i> SEZIONI, ESPLOSO e SPACCATO ASSONOMETRICO.	Funzionalità dello spaccato e dell'esploso geometrico; Visione spaziale dell'oggetto con "esploso"; Lo spaccato assonometrico delle architetture e degli oggetti; L'assemblaggio funzionale dell'esploso (indicazioni ed istruzioni assemblative e di montaggio (IKEA)).	
PENTAMESTRE		Alcune esercitazioni
3° step GEOMETRIA DESCRITTIVA: LA PROSPETTIVA.	Principi ed elementi fondanti della prospettiva; Disegno preparatorio; Cambio dei punti di Vista dell'osservatore; Viste prospettiche intuitive a mano libera e scorci prospettici; Vedute prospettiche nell'arte; La Prospettiva ad 1,2,3 punti di vista; La prospettiva centrale o frontale; La prospettiva angolare o accidentale; La prospettiva con i punti di fuga e di distanza; La prospettiva con i punti misuratori (da approfondire) La prospettiva scenografica (solo per immagini); Prospettiva di architetture, oggetti di design e di elementi scenografici;	-Osservazione di disegni su Web in prospettiva. -Copia tecnica di immagini di architetture in prospettiva. -Molteplici esercizi di Prospettiva. -Rette generiche, parallele, perpendicolari in prospettiva. -Volumi in Prospettiva Accidentale, Centrale, a quadro orizzontale, metodo dei punti di distanza... -Finitura dei volumi in prospettiva con colorazione tecnica a pantoni ed Ecoline. -Solo esercizi di approccio intuitivo sulle ombre di solidi in assonometria. -Restituzione plastica dei volumi primari, ombre proprie e portate (da immagini su Web). -Tipologie e tecniche di colorazione e trame delle volumetrie (osservazioni ed esercizi su lavagna).
<i>Solo Accenno.</i> TEORIA DELLE OMBRE.	Studio della Teoria delle ombre; Principi di applicazione delle ombre proprie e portate su volumi geometrici; Ombre proprie e portate nelle P.O. e nelle viste assonometriche e prospettiche.	-I Pantoni e le Ecoline come mezzi di resa plastica delle ombre proprie, per "sovrapposizione". -Osservazioni ed esercitazione sulle Trame dei volumi nel disegno a mano. Plasticità dei volumi.
<i>Richiami e consolidamento.</i>	Quote, linee di riferimento, linea di misura, numero, frecce...;	

DIMENSIONAMENTO, NORME, CODIFICHE, QUOTATURE E SCALE DI PROPORZIONE E SCRITTURA TECNICA.	Scale di proporzione e Scala di riduzione e di ingrandimento; Simboli, norme UNI e convenzioni del disegno tecnico; Scrittura tecnica, FONT e testo esplicativo;	-Osservazioni su supporti informatico e cartaceo, di Progetti e disegni realizzati. -Elaborazioni specifiche, all'interno delle Tavole. -Gli Strumenti per misurare.
<i>Accenno solo per alcuni studenti in potenziamento:</i> RILIEVO DI OGGETTI E RILIEVO ARCHITETTONICO.	Strumenti di misura e strategie delle misurazioni; Scale differenti per diversi sistemi di riferimento; Rilievo; Elaborato preparatorio del rilievo (restituzione intuitiva); Rilievo di oggetti e di elementi architettonici; Rilievo e restituzione in scala, di componentistica;	-Osservazione e Rilievo visivo. -Osservazione e rilievo fotografico (solo verbale). -Rilievo architettonico, lo schema pianta e la Trilaterazione (solo alunni in potenziamento). -Restituzione in scala del Rilievo. -Esercitazione di disegno architettonico a mano libera (tutta la classe).
<i>Richiami e consolidamento.</i> DESIGN ITALIANO ED EUROPEO (ripresa da competenza acquisita nel terzo anno).	Presupposti alla nascita del design; Storia del design e delle avanguardie storiche, dalla Bauhaus alla scuola di ULM, L'ITALIAN design. Design e comunicazione (Competenza acquisita nel corso del terzo anno).	-Richiami e verifiche di apprendimento. -Schemi del processo creativo e progettuale secondo Bruno Munari. -Osservazione di alcuni importanti progetti di designer di produzione "in serie". Esercizi di rielaborazione verbale.
IL DESIGN E LA PRODUZIONE in SERIE	Il prodotto di design: Dal Problema alla Soluzione passando per il Disegno Tecnico fino alla Produzione in serie; Progetto esecutivo per l'industrializzazione del prodotto, macchine a taglio e controllo numerico; Produzione in serie (film "Tempi moderni").	-Esercitazioni guidate del Progetto di design per fasi progressive e COERENZE tematiche. -Ricostruzioni e personalizzazioni dello schema dei processi progettuali di B. Munari. -Esercitazioni individualizzate di elaborazione del layout di una "Tavola di Presentazione" per un progetto di design.
LA DISCIPLINA PROGETTUALE del DESIGN ed IL LAVORO DEL DESIGNER	Il lavoro del Progettista Designer; Un lavoro per il benessere di molti; Perché il design diventa "design industriale"; Design, tra Forma e Funzione; Processo ideativo e progetto esecutivo; IL "CONCEPT" nel DESIGN; La "MOOD BOARD" per i creativi; Importanza dell'Estemporanea nell'iter progettuale (ex tempore): Il disegno che racconta e presenta; Il processo progettuale <u>consapevole</u> e controllato per step di avanzamento; I processi ideativi dei maestri del designer, da MUNARI in poi; Lettura e riconoscibilità dell'ambiente progettato uniformemente: IL SISTEMA INTEGRATO; "Il design funzionale" che cambia il contesto spaziale e sociale; Aspetti sociali, economici, sociali e comunicativi del design;	-Esercitazioni sul "CONCEPT" di un oggetto (momento creativo). -Esercitazione "Colore" nel Concept di design. -Esercitazioni sul "Portfolio" (presentazione per immagini definitive) di un oggetto. -Concepimento di una "Mood Board" (immagini e riferimenti). -Esercitazioni collettive su "Progetto di un Gioiello" 4 stagioni. -Esercitazioni collettive su "Progetto di un MONILE in legno". -Esercitazioni: La forma, il colore, il materiale e la comunicazione. -Osservazioni di oggetti di design dal vero (Spremiagrumi Alessi, Caffettiera Alessi...) e dal Web. -Osservazioni di immagini dei vari ambiti del design.
AMBITI del DESIGN	I mille ambiti della progettazione e del design: FASHION DESIGNER, INDUSTRIAL DESIGNER; WEB DESIGNER, GRAPHIC DESIGNER, INTERIOR E URBAN DESIGNER...	-Progetto di un "GIOIELLO 4 stagioni". -Lavoro in TEAM su progetto per Open day: Gli INDIRIZZI del nostro LICEO ARTISTICO.

ERGONOMIA	Ergonomia (accenni); L'uomo e le sue dimensioni: il MODULOR, l'uomo vitruviano, la Divina proporzione e la sezione aurea.	-Esercitazioni: La forma, il COLORE, il materiale e la comunicazione. -Esercizi di Ideazione estemporanea di OGGETTI di design in risposta ad una esigenza o un bisogno assegnati a sorteggio e con tempo a scadenza breve. " <u>Bisogno contingente, Problema e Soluzione</u> ". - Progetto di un APPENDIABILI in un Sistema Integrato di arredo a tema dato: GLI SCACCHI. -Progetto e realizzazione di un MONILE in legno. -Progetto di un BOCCALE per la Birra.
ESERCIZI DI PROGETTAZIONE DESIGN.	Dal Bisogno (domanda) alla Soluzione (risposta), passando per il Progetto di Design; L'oggetto di Design e il concetto di Utilità. Il bisogno di Abitare immersi fra oggetti di design utili; Il bisogno di relazione e di comunicazione sociale attraverso l'oggetto di design; L'oggetto di design, effimero.	-Progetto di una " CONSOLLE " per lo stand della <u>Nutella</u> in ambito DOLCE IN FIERA" -Progetto di un COMPONENTE del sistema di INTERIOR DESIGN nello spazio Ingresso dal tema: IL FUTURO. -Esercitazione estemporanea per la progettazione di un OGGETTO di DESIGN <u>assegnato a sorteggio</u> (Panchina, Totem informativo, Bicchiere, Nuovo gelato, Borsa, Occhiali, Penna, Porta-ombrellino, Scarpe, Piatto da portata, Posata, Orecchini, Collana, Orologio) a tema: i 7 vizi capitali con tempo di esecuzione breve.
<i>Solo accenni: da consolidare.</i> I MATERIALI DEL DESIGN	I principali materiali del prodotto di designer, caratteristiche fisiche meccaniche e tecnologiche e principali tecnologie di lavorazione; Aspetti estetico-funzionali dei materiali; Finiture, aspetto e lavorabilità dei materiali; Finiture e comunicazioni emozionali; Componibilità; Riciclo, riutilizzo e riduzione della produzione degli oggetti di design.	-Vari Dibattiti e confronti sulla coerenza tematica di un progetto. -Osservazioni e approfondimenti attraverso le esperienze pratiche di realizzazione dei modelli nel laboratorio di Design e Legno della scuola, coadiuvate dal Tecnico di laboratorio Vito.
<i>Solo accenno: da riprendere.</i> COMMERCIALIZZAZIONE e DISTRIBUZIONE dell'OGGETTO DI DESIGN.	Scheda identificativa dell'oggetto di design; Le grandi aziende del design e dell'INTERIOR design; Imballaggio, packaging e trasportabilità.	-Osservazioni della Scheda Tecnica di un oggetto.
STRUTTURE e FORMA DELL'ARCHITETTURA	Le strutture architettoniche; Le <u>strutture portanti</u> delle architetture, consolidate ed innovative; Forme autoctone nei luoghi, tradizioni e cultura.	-Osservazioni per immagini e dibattiti di oggetti del design. -Osservazioni e dibattiti sulla progettualità.
<i>Solo accenno, da riprendere.</i> I MATERIALI DELL'ARCHITETTURA.	I principali <u>materiali</u> dell'architettura, caratteristiche fisiche meccaniche e tecnologiche e principali tecnologie di lavorazione; Aspetti estetico-funzionali dei materiali edili; Finiture, aspetto e lavorabilità dei materiali; Finiture e comunicazione emozionale dei manufatti architettonici.	-I materiali ecosostenibili e le risorse rinnovabili (accenni). -Architetture, approfondimenti con alcuni alunni, in potenziamento.
ARCHITETTURA, AMBIENTE, CONTESTI e SPAZI DI RELAZIONE.	Spazi costruiti ed antropizzati; Gestione del territorio: urbanistica, i piani e gli strumenti di pianificazione territoriale. Le <u>Strutture</u> architettoniche, pubbliche e private; <u>Forme</u> di un organismo architettonico, riconoscibilità, funzione e contesti; Gli spazi urbani e l'arredo urbano; Città a misura d'uomo (la città di Leonardo Da Vinci) e le barriere architettoniche;	-Progetto per "Aree distributive e di relazione" di una UNITA' ABITATIVA de-contestualizzata. -Progetto di una unità abitativa minima (THIN HOUSE o TINY HOUSE). -Progetto di un sottounità abitativa: l' INGRESSO e i suoi componenti di arredo integrato. -Progetto di "distribuzione interna" (Interior Design), in ambito specifico a tematica data (S.I.

SPAZI ARCHITETTONICI in relazione con l'Oggetto di DESIGN.	Abitazione, spazi interni, arredo ed INTERIOR designer; Architetture residenziali e arredi d'autore;	<i>ingresso abitazione) e focus su un componente specifico.</i> -Osservazioni.
TIPOLOGIE EDILIZIE e STANDARD URBANISTICI	Le tipologie Architettoniche; Le forme Architettoniche in sintesi; La forma che suggerisce la funzione; Le tre principali rappresentazioni del manufatto architettonico (pianta, prospetto e sezione); Le sezioni architettoniche: la Pianta residenziale; Gli standards abitativi ed urbanistici; Il colore come mezzo di comunicazione visiva nelle facciate delle architetture;	-Osservazioni su supporti informatici e testi. -Pianta, prospetti e sezioni delle "Unità abitativa" e "THIN house" progettate. -Dimensione degli arredi in funzione degli spazi interni e degli standards abitativi principali. -Realizzazione dei Modellino in scala dell' Appendiabiti progettato nel Sistema Ingresso dal tema GLI SCACCHI. -Realizzazione del Modellino in scala di una " Console " per lo Stand della Nutella in ambito "DOLCEINFIERA" -Realizzazione del Modellino in scala reale, di un " Monile " in legno. -Progetto e Realizzazione in legno di un manufatto (ALBERO h 2,50) presentato nell'ambito della Manifestazione/Cerimonia in ricordo delle "Vittime della mafia" nel comune di CIVITAVECCHIA. -Allestimento di un MEMORIALE nella Hall della scuola in occasione della "giornata della Memoria". -Allestimento tecnico grafico per OPENDAY in relazione alla disciplina di design.
MODELLINI DI RAPPRESENTAZIONE TRIDIMENSIONALE PER L'ARCHITETTURA ED IL DESIGN.	Le funzioni del modello tridimensionale e i suoi materiali; Importanza della modellistica per l'architettura ed il design.	
<i>Solo accenno: da riprendere.</i> II TEATRO, LA FOTOGRAFIA E LA RAPPRESENTAZIONE SCENOGRAFICA.	Il teatro e la scena architettonica; Lo scenario architettonico (Tintoretto) e la fotografia; L'architettura e l'ambiente progettato; La scenografia prospettica nel teatro, nella fotografia e nell'architettura; Visione degli impianti scenografici di opere teatrali; Teatro, scenografia, maschere e costumi di design (accenno).	
AMBITI TRASVERSALI		
-Programmazione delle elaborazioni e dei diagrammi delle tempistiche di svolgimento; -Organizzazione del lavoro e dei tempi di elaborazione; -Uso del mezzo fotografico ed informatico per la raccolta delle fonti, dei dati e per l'archiviazione degli elaborati.		
EDUCAZIONE CIVICA		
Art 3. La Costituzione ITALIANA da un altro punto di vista. Se i Padri fondatori dicessero: "Ti lascio una Costituzione da indossare se avrai freddo o da mangiare se avrai fame o da usare se avrai...delle difficoltà" + Visione Video esplicativo. In sintesi: La Costituzione democratica, sceglie la strada tortuosa e più lenta, per guardare le molteplici fragilità del cittadino e tutelarle con l'eliminazione degli ostacoli alla dignità ed all'uguaglianza.		
Uguaglianza e parità di diritti del cittadino, nella fruizione degli spazi sociali ed urbani. I simboli della eliminazione delle barriere architettoniche e delle barriere sociali. ESERCITAZIONE: Indago e progetto: "l'Uguaglianza ed il Diritto all'accessibilità" di ogni cittadino...nei contesti urbani. + ESERCITAZIONE: Riproduzione grafica dei SIMBOLI dell'eliminazione delle barriere, nel Contesto urbano + progetto grafico proprio, focale su una fragilità +		
Attività come da Circ.153 in relazione alla Giornata della Memoria e dibattito successivo sul tema. ESERCITAZIONE: Progettazione ed ALLESTIMENTO di un "Memoriale" nella hall della scuola, in riferimento alla "Giornata della Memoria", per non dimenticare.		
Il prezzo della LIBERTÀ'. La "libertà rubata" ed il "costo della libertà" nel conflitto russo-ucraino. I Simboli urbanistici della libertà, Dibattito. ESERCITAZIONE: Breve testo sull'attuale situazione bellica + bozzetto di un "MONUMENTO alla LIBERTÀ" da erigere ipoteticamente al centro della piazza del teatro di Mariupol (nell'ipotesi di una riconquista e ricostruzione).		

Anguillara Sabazia (Roma), 08 giugno 2022

Docente di **DISCIPLINE PROGETTUALI DESIGN** *Laura D'Epifanio*