



Candidatura N. 1002035 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. SAN FELICE SUL PANARO
Codice meccanografico	MOIC81900N
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	V.LE MARTIRI DELLA LIBERTA' , 151
Provincia	MO
Comune	San Felice Sul Panaro
CAP	41038
Telefono	053584141
E-mail	MOIC81900N@istruzione.it
Sito web	www.icsanfelice.gov.it
Numero alunni	1238
Plessi	MOAA81901E - M.MONTESSORI MOAA81902G - "M.MARTINI " - CAMPOSANTO MOEE81901Q - "L.A. MURATORI " SAN FELICE S/P MOEE81903T - "P.GIANNONE" CAMPOSANTO MOMM81901P - GIOVANNI PASCOLI MOMM81902Q - ELISEO GOZZI



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 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	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. Promozione della creatività e dell'autonomia nell'immaginazione di scenari e soluzioni di sviluppo sostenibile per il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico Promozione della progettazione interdisciplinare, sviluppando percorsi che integrino più aree tematiche in una ricostruzione organica e critica del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1002035 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	"COLORIAMO IL NOSTRO TERRITORIO"	€ 5.682,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	"DOCUMENTARE IL XXI SECOLO"	€ 5.682,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	"MURA AUMENTATE"	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: "LA LUCE DOPO IL SISMA"

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Questo progetto intende promuovere la scuola come agenzia attiva del territorio, stabilendo con esso un mutuo legame: la scuola si estende per contaminare gli spazi circostanti fino a farsi paesaggio didattico, in grado di configurare zone annesse da utilizzare per attività di progettazione e discussione. Sono gli stessi protagonisti della vita scolastica a promuovere iniziative volte ad abbattere pareti divisorie, tanto culturali, quanto fisiche, per integrarsi con il territorio e fare in modo che i giovani siano protagonisti attivi del proprio paese, uscendo dai confini della scuola per collaborare con le associazioni e Comuni, occupandosi di beni artistici, culturali e ambientali, così da raggiungere fasce della popolazione normalmente poco o per nulla interessate all'argomento. Far capire alle nuove generazioni che nonostante un evento catastrofico come il terremoto del 2012, che ha colpito duramente le nostre zone e distrutto il patrimonio artistico del territorio, non solo materialmente, ma anche mnemonicamente, è riuscito a reagire e guardare avanti in modo positivo al futuro. Il termine "ambiente" s'intende in questo contesto nella sua accezione più ampia, ossia come il 'complesso di condizioni sociali, culturali e morali nel quale una persona si trova e sviluppa la propria personalità dopo un evento disastroso o in cui, più genericamente, si trova a vivere'.</p> <p>Attraverso la trasversalità delle discipline: storia, arte, tecnica, italiano, scienze e geografia, si cercherà di valorizzare il ruolo degli alunni come scouting del territorio, con l'obiettivo di realizzare un'album da colorare, una guida turistica con codice Qr-code, un murales, mappa topografica in 3D del territorio e storytelling. Grazie alle nuove tecnologie si attiverà un processo trasversale dei moduli richiesti e progettati in corrispondenza biunivoca, per una realizzazione verticale di competenze e conoscenze che possono accrescere negli allievi.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'istituto comprensivo di San Felice sul Panaro è organizzato su due comuni limitrofi: San Felice sul Panaro e Camposanto. L'I.C. è composto da 6 plessi con i 3 ordini di scuola statale del primo ciclo: infanzia, primaria, secondaria di 1° grado. Il contesto socio-culturale in cui opera la scuola è prevalentemente medio-basso, la popolazione è caratterizzata da una forte presenza di immigrati provenienti da ben 23 diversi Paesi; in maggioranza da Marocco, India, Cina, ecc. In alcune classi la presenza di stranieri supera il 50%. La presenza di cittadini stranieri infatti, tanto a San Felice quanto a Camposanto (rispettivamente 13% e 15%) è più alta della media regionale, a sua volta tra le più elevate dell'intero Paese. Il tasso di disoccupazione è presumibilmente più elevato rispetto alla media regionale a causa di eventi come la crisi economica locale e il sisma del 20 e 29 maggio 2012, che hanno segnato e tuttora pesano sui territori. Nonostante la scuola oggi sia dotata di rete wlan grazie al progetto Pon, si trova in difficoltà economiche poiché le risorse del funzionamento ordinario non consentono la puntuale manutenzione delle dotazioni tecnologiche e l'ampliamento di progetti ed interventi didattici.

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.

- Educare alla bellezza e, di conseguenza, educare al rispetto e alla valorizzazione dei beni culturali non escludibili in quanto patrimonio comune, identificativo di una cultura che sia in grado di evolversi, di includere nuove culture presenti sul territorio e di contaminarsi con esse in un'ottica di migliore convivenza;
 - elaborare un metodo didattico che possa essere riprodotto su larga scala e diventare elemento costitutivo della formazione scolastica italiana;
 - Intervento di riqualificazione urbana attraverso la realizzazione di un Murales;
 - costruire dinamiche relazionali fra giovani di diverse provenienze e associazioni, orientate allo sviluppo di progetti, prodotti cartacei e digitali;
 - valorizzazione e promozione dei beni ambientali, artistici e territoriali grazie alla diffusione dei prodotti narrativi dei ragazzi;
 - effettuare una mappatura del territorio dal punto di vista ambientale e artistico così da creare una serie di percorsi turistici accattivanti e divertenti per varie fasce d'età;
 - promuovere e allestire seminari dedicati alle tematiche artistico-ambientali, al recupero del patrimonio artistico e alla sensibilizzazione della tutela dei beni comuni;
-
-
- realizzazione di un *corpus* documentario online e offline (testi, foto, video, audio, mappe ed altri materiali) utili a innovative strategie di promozione e marketing territoriale, nonché al rafforzamento del senso di appartenenza delle comunità residenti.

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

Ogni consiglio di classe individua gli alunni demotivati, con disaffezione allo studio e/o che vivono in un contesto socio-economico svantaggiato o un disagio espresso attraverso problemi comportamentali, incentivando alla partecipazione del progetto gli alunni con forti disagi cognitivi, che possono trovare nell'avvicinamento alle competenze manuali e digitali uno stimolo all'accrescimento delle *life-skill*. All'interno della scuola persiste un numero esiguo di alunni certificati, quindi si cercherà di coinvolgerli in modo tale da sviluppare in loro il senso civico di appartenenza e soprattutto di orientamento nel loro paese.

Studenti e genitori saranno coinvolti nella fase di dettaglio di programmazione delle attività, per raccogliere necessità e desideri ed articolare una risposta ai bisogni chiave delle parti. I genitori saranno altresì coinvolti nelle varie manifestazioni artistiche che si terranno all'interno del progetto, sia alla conclusione di esso, attraverso una manifestazione che verrà svolta dal comune di appartenenza.

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.

Qualora il progetto fosse accettato, lo svolgimento è previsto in orario extracurricolare nell'a.s. 2018/2019, di 2 ore ogni incontro, sia nella scuola di San Felice sul Panaro che in quella di Camposanto, secondo i calendari concordati tra dirigenza, insegnanti, genitori, Comuni ed esperti.

Per la realizzazione di manifestazioni sono previste le giornate del sabato pomeriggio.

Sono previsti 3 moduli da 30 ore:

Per la scuola secondaria di primo grado di San Felice sul Panaro si svolgeranno due moduli, uno per le classi seconde denominato "COLORIAMO IL NOSTRO TERRITORIO", mentre per le classi terze il modulo è intitolato "MURA AUMENTATE".

Per l'istituto di Camposanto si effettuerà per le classi seconde un modulo da 30 ore, chiamato "DOCUMENTARE IL XXI SECOLO".

I tre moduli sono stati progettati in corrispondenza biunivoca, per una realizzazione verticale di competenze e conoscenze che possono accrescere negli allievi.



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 I.C. SAN FELICE SUL PANARO
(MOIC81900N)

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.

La scuola intende stipulare accordi di rete con l'obiettivo di cooperare e condividere spazi e traguardi comuni come quello di proporre un'ampia offerta formativa e luoghi di attrazione e aggregazione dentro e fuori la struttura scolastica, organizzando manifestazioni che coinvolgano associazioni, studenti e famiglie. Aprire la scuola al territorio con riferimento a tutti i suoi attori, al fine di valorizzare i contesti, le loro risorse e opportunità, grazie al coinvolgimento degli studenti e famiglie nella co-progettazione delle iniziative.

Questo progetto intende divulgare e condividere le competenze tra la scuola, associazioni e territorio, per concretizzare e promuovere approcci metodologici innovativi, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie e manifestazioni artistiche realizzate sia sul territorio che attraverso una divulgazione on-line.

Le Associazioni che aderiranno a questo progetto sono:

Associazione Frilab di San Felice sul Panaro;

Associazione di pittura "Torre Borgo" di San Felice sul Panaro;

Gruppo Studi Bassa Modenese;

Biblioteche comunali di San Felice sul Panaro e Camposanto;

Comuni di San Felice sul Panaro e Camposanto.

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.

Studenti e genitori saranno coinvolti nella fase di dettaglio di programmazione delle attività, per raccogliere necessità e desideri ed articolare una risposta ai bisogni chiave delle parti.

Il coinvolgimento di genitori ed alunni non si fermerà ad una mera consultazione, ma essi saranno invitati a partecipare a gruppi di lavoro per la progettazione, sia nei consigli di classe ed interclasse, sia in momenti appositamente dedicati.

Le attività di coinvolgimento saranno prevalentemente quattro: attività di informazione, attività di consultazione, attività di codecisione e finale.

- 1) attività di informazione e divulgazione delle azioni e degli avvisi PON ai quali l'istituto intende partecipare, come condizione indispensabile per esercitare il diritto di consultazione. Lo scopo è quello di comunicare i contenuti dell'offerta formativa, esplicitandone le priorità educative e argomentandone la scelta;
- 2) attività di consultazione: i ragazzi e i genitori saranno invitati a partecipare alla progettazione avendo la possibilità di esprimere non solo interessi e aspettative, ma anche i dubbi, le perplessità, che si sono tradotti in richieste esplicite;
- 3) attività di codecisione;
- 4) gli alunni mostreranno attraverso la realizzazione di manifestazioni a tema, le loro esperienze ed i loro lavori prodotti a tutta la scuola e al territorio.

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.

Le scelte metodologiche promuoveranno tutte le risorse di ogni alunno e potenzieranno il processo di insegnamento/apprendimento inteso non come semplice trasmissione di dati del sapere, ma attraverso una didattica laboratoriale, basata sul learning by doing, si pone l'allievo come soggetto attivo e non passivo del proprio processo di apprendimento. L'uso delle TIC (Storytelling, software per qr-code e 3D) e le attività operative, favoriranno la motivazione e coinvolgimento attivo da parte degli alunni, stimoleranno la facilitazione dei lavori di gruppo e il confronto fra pari (peer education, peer tutoring e cooperative learning).

Sarà previsto l'uso dei social e con l'aiuto della realtà aumentata, si coinvolgerà lo spettatore, che cerca di entrare in contatto con l'opera d'arte, e condividerà le emozioni trasmesse nella comunicazione in tempo reale. Le attività favoriranno la curiosità e la motivazione attraverso il fare, lo scoprire, il provare, lo sperimentare, il concretizzare di una guida turistica, il realizzare murales, il produrre un album da colorare e una mappa del territorio in 3D, da condividere attraverso eventi con tutta la comunità.

Gli strumenti che favoriranno la realizzazione del progetto saranno: il paese con l'affissione di targhe ad ogni monumento, la scuola per i laboratori di tecnologia e arte, i Comuni per la realizzazione di eventi-mostra.



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.

Il seguente progetto è coerente con l'offerta formativa già in essere e si pone in continuità con i progetti sviluppati nell'ambito del PNSD e le azioni del PON-FSE LAN. Questo progetto si integra in un'ottica verticale con progetti già realizzati all'interno della scuola e attuati grazie a finanziamenti diversi da quelli sopracitati.

I progetti svolti all'interno dell'istituto sono:

- Ambito Cittadinanza e costituzione:

- "CITTADINANZA ATTIVA: CONOSCERE E VIVERE IL PROPRIO TERRITORIO": svolto da tutte le classi della secondaria di 1° grado di San Felice e Camposanto

- "LA SCELTA": svolto dalle classi terze della secondaria di 1° grado di San Felice e Camposanto

- Ambito Piano Nazionale Scuola Digitale:

- "METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE": Il progetto è stato rivolto ai docenti e agli alunni delle classi seconde della scuola secondaria di primo grado di San Felice e Camposanto.;

- "IL QUADRO PARLANTE": svolto dalle classi 3A.- 3B-3C della scuola secondaria di primo grado di San Felice S./P.



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 I.C. SAN FELICE SUL PANARO
(MOIC81900N)

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.

Per sostenere e motivare gli studenti che sperimentano disagi negli apprendimenti è fondamentale l'acquisizione della competenza chiave "imparare ad imparare", che implica la consapevolezza che lo studente non può essere più considerato un soggetto passivo dell'azione educativa ma deve essere necessariamente attivo, protagonista della propria istruzione e formazione.

L'attività didattica sarà indirizzata ad accompagnare gli studenti verso una gestione più autonoma del proprio apprendimento per rilevare le difficoltà sommerse di molti di essi nei confronti dello studio.

Il progetto verrà presentato come un momento altamente formativo e come un'opportunità di essere protagonisti attivi all'interno della comunità. Appassionando gli studenti grazie agli strumenti prescelti, ne favorisce la percezione positiva del contesto scolastico, intervenendo in situazioni di dinamiche sociali problematiche. L'approccio all'arte e all'ambientale, sfidante e creativo attraverso lo stimolo della tecnologia, dovrebbe agire come stimolo. Per studenti con difficoltà di apprendimento, inoltre, si prevede un'inclusione naturalmente sviluppata dagli approcci metodologici messi in atto. Anche la predilezione per un percorso di learning by doing aiuterebbe gli studenti con particolari difficoltà dell'attenzione.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per i programmi 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 I.C. SAN FELICE SUL PANARO
(MOIC81900N)

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.

I risultati attesi da parte degli allievi, come previsto dal PTOF di Istituto, sono relativi all'acquisizione di competenze nei vari saperi. I ragazzi, al termine del percorso formativo nell'adeguato ambiente di apprendimento, vedranno aumentate le loro competenze nell'uso degli strumenti grafici e tecnologici proposti, incrementeranno la consapevolezza nell'uso quotidiano delle tecnologie, saranno in grado di produrre e rielaborare immagini in modo autonomo e personale, con una ricaduta positiva nella didattica quotidiana. Per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto verranno raccolte e analizzate le reazioni dei destinatari attraverso un questionario di autovalutazione in modo tale da misurare il grado di soddisfazione, l'interesse e il gradimento per l'iniziativa formativa relativamente ai piani didattico, organizzativo e sociale. Si valuterà anche, durante le attività didattiche quotidiane, l'abilità dei ragazzi di condividere quanto appreso con la classe a cui appartengono. Il progetto si colloca all'interno di una ricerca educativa basata sulla collaborazione e ha lo scopo di sperimentare le dinamiche di équipe, proponendole nelle varie fasi: ideazione e progettazione, gestione e risoluzione di conflitti, comunicazione interna, verifica e riprogettazione, affinché i ragazzi possano acquisire uno stile di leadership funzionale ed efficace.



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

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

Scuola I.C. SAN FELICE SUL PANARO
(MOIC81900N)

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).

Il dettaglio del progetto sarà messo a conoscenza del Collegio plenario, dei Comuni, delle associazioni, del Consiglio di Istituto e delle famiglie/territorio tramite il sito della scuola.

L'esperienza didattica che sarà attuata insieme alla collaborazione degli insegnanti dell'Istituto e varie associazioni e personale esterno coinvolto, con le sue fasi, le metodologie utilizzate i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola e sui social collegati all'istituto. Con l'utilizzato di differenti metodologie didattiche, ogni modulo svolgerà un pezzo di puzzle, per concretizzare un progetto di vita comune basato sul tema del patrimonio artistico culturale e paesaggistico del territorio.

Con riferimento all'apertura a sviluppi futuri e replicabilità: la trasferibilità è la priorità assoluta del progetto perché è la messa a sistema di un modello/prototipo che potrà essere sempre riproducibile. L'attuazione di questo percorso formativo rappresenta un sistema integrato di istruzione e formazione che si pone come "vademecum" e potrà negli anni successivi essere arricchito dalle scelte derivanti dalle specifiche che il contesto richiederà. Il progetto dopo la sua realizzazione, attuerà una campagna di raccolta fondi on-line di tipo crowdfunding per la riproducibilità degli album da disegno.



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 I.C. SAN FELICE SUL PANARO
(MOIC81900N)

Coinvolgimento degli Enti Locali

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

Gli Enti locali svolgeranno un ruolo fondamentale all'interno della pianificazione, in quanto insieme agli studenti sono gli attori principali della realizzazione ed esecuzione del progetto stesso.

Si cercherà di promuovere approcci metodologici innovativi, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, con la collaborazione già attiva all'interno dell'Istituto, e con l'Associazione FriLab di San Felice sul Panaro;

Si cercherà di enfatizzare il rapporto con gli attori del territorio lavorando su casi reali per promuovere la dimensione esperienziale con l'Associazione di pittori "Torre Borgo" di San Felice sul Panaro, il Gruppo Studi Bassa Modenese di San Felice sul Panaro, scrittori e architetti che hanno documentato e realizzato testi inerenti patrimonio artistico e culturale del territorio.

Ci si avvalerà dell'Archivio fotografico per consultare le foto del passato e delle Biblioteche di Camposanto e San Felice sul Panaro, per la consultazione di testi storici e ambientali sulla storia locale;

Entrambi i Comuni di San Felice sul Panaro e di Camposanto saranno coinvolti per l'approvazione e realizzazione di eventi aperti alla cittadinanza e affissioni di targhe o mostre nel territorio.



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
CITTADINANZA ATTIVA: CONOSCERE E VIVERE IL PROPRIO TERRITORIO	pag. 68 v. Allegato	http://www.icsanfelice.gov.it/aaa/pages/page_details.php?id=135&page_id=13573
IL QUADRO PARLANTE	pag. 81 v. Allegato	http://www.icsanfelice.gov.it/aaa/pages/page_details.php?id=135&page_id=13573
La Scelta	pag. 69 v. Allegato	http://www.icsanfelice.gov.it/aaa/pages/page_details.php?id=135&page_id=13573
METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE	pag. 81 v. Allegato	http://www.icsanfelice.gov.it/aaa/pages/page_details.php?id=135&page_id=13573

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alliegato
Promuovere la scuola come agenzia attiva del territorio, stabilendo con esso un mutuo legame: la scuola si estende per contaminare gli spazi circostanti fino a farsi paesaggio didattico, in grado di configurare zone annesse da utilizzare per attività di progettazione e discussione.	5	Camposanto Servizio socio-culturale-scolastico Comune di san felice sul panaro Servizio socio-culturale-scolastico FRILAB GRUPPO STUDI BASSA MODENESE TORRE BORGIO	Accordo	3571/B.1 5.1	22/06/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
"COLORIAMO IL NOSTRO TERRITORIO"	€ 5.682,00
"DOCUMENTARE IL XXI SECOLO"	€ 5.682,00
"MURA AUMENTATE"	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 17.046,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli



Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: "COLORIAMO IL NOSTRO TERRITORIO"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"COLORIAMO IL NOSTRO TERRITORIO"
Descrizione modulo	<p>Il progetto intende avviare lo studio del patrimonio artistico, culturale e ambientale attraverso compiti di realtà, fare in modo che gli alunni documentano il proprio paesaggio, per diffondere tutte le loro ricerche, azioni e interventi svolti sul territorio, per sviluppare forme di rispetto e conservazione di quanto del passato oggi ci resta. Il progetto mira ad avviare gli alunni verso un' acquisizione della metodologia della ricerca storica-ambientale, proponendo un approccio alla conoscenza delle documentazioni e accostamento alla consultazione di fonti orali e scritte, da cui trarre dati utili. Gli alunni dovranno acquisire la consapevolezza dell'importanza della storia, per capire che la conoscenza del passato ci consente di comprendere che siamo protagonisti della storia e, quindi, artefici del nostro futuro.</p> <p>Gli studenti dovranno operare attivamente nella documentazione di materiale archiviato, rilievi fotografici, sia del patrimonio artistico, culturale che paesaggistico, per realizzare raccolte di fascicoli da disegno, che rappresentino il territorio a 360 gradi.</p> <p>La finalità di questo progetto è quella di divulgare, all'interno e all'esterno del proprio territorio, quanto sia importante il patrimonio locale, quale bene comune, e fare in modo che con la realizzazione di questi operati, i bimbi, con l'azione del colorare, scoprono ed inizino ad amare il proprio ambiente già in tenera età. Il risultato finale sarà la realizzazione di un album da colorare con all'interno testi scritti in italiano, arabo, inglese e testo popolare (dialetto san feliciano), accompagnato da disegni in bianco e nero e da foto per poter riprodurre i colori delle immagini fotografiche realizzati dagli alunni. Questo progetto mira alla trasversalità delle materie curriculari di Italiano, Storia, Geografia, Inglese, arte e tecnologia.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> - valorizzare le risorse artistiche e culturali attraverso la ricerca e lo studio; - valorizzare e salvaguardare i beni culturali del proprio paese come investimento per il futuro; - sensibilizzare ed educare le nuove generazioni a scoprire, amare e preservare il patrimonio storico locale attraverso la creazione di una guida turistica; - potenziare il valore educativo del patrimonio storico, artistico, ambientale; - promuovere attivamente l'arte e la cultura locale; - cogliere la presenza dei beni culturali come oggetti di sapere del territorio che si riflettano sulla operatività scolastica; - consolidare il legame territorio - storia - scuola; - promuovere attività legate alla conservazione e alla valorizzazione dei beni culturali con conseguente maturazione del senso storico e di una più compiuta responsabilità ambientale; - acquisire competenze trasversali nelle varie discipline. <p>Obiettivi trasversali</p> <p>Storia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere in maniera approfondita il proprio territorio; - avvicinare gli alunni alle ricerche di fonti scritte e di testimonianze sulla storia del proprio territorio; - conoscere la storia del proprio territorio attraverso fonti scritte; - accrescere la funzione civile e di apprendimento che i beni culturali possono svolgere nel curriculum scolastico; - conoscere l'articolo 9 della Costituzione, in coerenza con le attribuzioni dell'articolo 117, secondo le disposizioni del presente codice; - conoscere la tutela e la valorizzazione del patrimonio culturale per concorrere a



preservare la memoria del proprio territorio e a promuovere lo sviluppo della cultura.

Area linguistica:

- arricchimento del lessico specifico artistico;
- comprensione di semplici testi regolativi;
- saper produrre relazioni e racconti in forma scritta partendo da esperienze, osservazioni, conversazioni;
- produzione di un testo scritto sul patrimonio artistico e culturale del proprio territorio in lingua italiana;
- produzione di un testo scritto sul patrimonio artistico e culturale del proprio territorio in dialetto popolare.

Inglese:

- produzione di un testo scritto sul patrimonio artistico e culturale del proprio territorio in lingua inglese;
- produzione di un testo scritto sul patrimonio artistico e culturale del proprio territorio in dialetto araba.

Arte e immagine:

- sviluppare la creatività Conoscere e sviluppare nuove tecniche pittoriche, fotografiche e digitali;
- saper leggere un'immagine;
- saper ricopiare un'immagine;
- saper adattare un'immagine all'ambiente disponibile;
- realizzare foto e disegni che attestino la riproduzione del territorio.

Geografia:

- ricercare e riprodurre mappe del territorio;
- sapersi orientare nel territorio di propria appartenenza.

Tecnologia:

- utilizzare software per il disegno;
- utilizzare software per modificare immagini e testi.
- progettare e realizzare di un album da colorare in formato cartaceo e digitale.

Area relazionale:

- favorire la socializzazione e la condivisione;
- rispettare delle regole condivise;
- rispettare l'ambiente;
- rispettare e gestire il materiale;
- creare un ambiente favorevole che predisponga ad un apprendimento più efficace ed autonomo;
- avviare all'autonomia;
- acquisire abilità sociali;
- sviluppare e potenziare l'autostima.

Metodologia

Lavorare sulle narrazioni, prodotte attraverso i diversi medium, significa lavorare sulla "formazione dei sensi", utilizzare nella didattica l'integrazione tra arte e tecnologia, può contribuire a sviluppare e favorire lo sviluppo globale della persona. I linguaggi afferenti ad ogni medium, producono, secondo le frontiere della ricerca semiologica contemporanea, nuovi meccanismi di narrazione audiovisiva, nuove costruzioni di significati, nuovi linguaggi fatti di propri Codici, Procedure, Narrazioni, che infine, si contaminano a vicenda.

Questo progetto si avvale di una Pedagogia della Multiliteracy che mette al centro la Design Literacy: la capacità di progettare e interpretare testi, che è oggi la competenza espressiva basica richiesta nell'era moderna.

Un modo innovativo di proporre percorsi tematici, connessi allo sviluppo del pensiero narrativo, creativo, divergente. Il progetto parte dalla convinzione ormai provata e



riconosciuta che lavorare in modo trasversale tra le varie discipline abbia una grande valenza educativa e pedagogica nella scuola.

Le attività favoriranno la curiosità e la motivazione attraverso il fare, lo scoprire, il provare, lo sperimentare, il concretizzare:

- ROLE PLAYING: per la narrazione di luoghi, ambienti, situazioni e relazioni, per sviluppare lo spirito critico, affrontando compiti di realtà attraverso rappresentazione grafiche.
- LEARNING BY DOING: per l'elaborazione di testi in base alla documentazione raccolta, approfondire concetti teorici appresi in situazioni applicate per la rappresentazione di una scrittura creativa
- LEARNING BY DOING AND BY CREATING: per la riproduzione di testi scritti in diverse lingue (inglese, arabo e dialetto);
- E-LEARNING e FLIPPED CLASSROOM: per sviluppare la creatività con il supporto delle tecnologie digitali più innovative e imparare nuove nozioni, attraverso ricerche che tengano conto di strumenti digitali oggi disponibili. Per la comunicazione si utilizzando mezzi e linguaggi diversi in sinergia per produrre forme diverse di messaggi rivolti a diverse tipologie di destinatari);
- PEER EDUCATION, PEER TUTORING E COOPERATIVE LEARNING: per imparare a collaborare, a classe intera, con pari e adulti, mettendosi in relazione con prodotti della propria e delle altrui cultura.

Se è vero tutto nasce da un'idea, essa troverà espressione nella capacità del gruppo di porsi domande su cosa e come realizzare, individuando le risposte più efficaci, alla luce di una solida competenza pratica-manuale e digitale.

Verifiche e valutazione

Verranno verificati e valutati soprattutto il raggiungimento degli obiettivi formativi e delle finalità prefissate attraverso l'osservazione sistematica del docente e mediante: il feedback del percorso, riflessioni personali degli alunni, brainstorming sui temi affrontati e messaggi in essi contenuti, produzione e pubblicazione di testi e programmi prodotti che rispettino le caratteristiche richieste.

Si prevede, inoltre, un questionario di valutazione del prodotto realizzato da somministrare on line all'Istituto, con lo scopo, anche, di favorire la ricaduta del progetto su tutta la scuola attraverso:

- griglie di auto-osservazione;
- self-monitoring;
- griglie di osservazione dei comportamenti cognitivi e sociali;
- strumenti per le analisi delle dinamiche di gruppo;
- questionari somministrati a studenti per rilevare il punto di vista dei partecipanti.

Data inizio prevista	01/02/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	MOMM81901P
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "COLORIAMO IL NOSTRO TERRITORIO"

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: "DOCUMENTARE IL XXI SECOLO"

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"DOCUMENTARE IL XXI SECOLO"



**Descrizione
modulo**

Questo progetto intende realizzare un modo diverso di "fare" e di "vivere" la scuola, fare in modo che i giovani siano protagonisti attivi del proprio paese, che escano dai confini della scuola per collaborare con le associazioni e comune del territorio, che si occupano di beni artistici, culturali e ambientali, così da raggiungere fasce della popolazione normalmente poco o per nulla interessate all'argomento. Il termine ambientale s'intende, in questo contesto, nella sua accezione più ampia, ossia come il "complesso di condizioni sociali, culturali e morali nel quale una persona si trova e sviluppa la propria personalità dopo un evento disastroso o in cui, più genericamente, si trova a vivere". Questo progetto è finalizzato a stimolare nelle nuove generazioni la capacità di vedere con occhi nuovi il proprio territorio e vivere in modo più armonico le relazioni umane che esso produce. Il presente modulo mira ad approfondire la conoscenza della principali tappe storiche, ambientali del territorio nonché della cultura popolare di Camposanto, delle sue istituzioni, delle sue prospettive di crescita, attraverso la promozione della discussione e del confronto critico, con momenti formativi ed esperienze di scambio che integrino i percorsi formativi.

Per la realizzazione di uno storytelling si avvierà una documentazione grafico-digitale per testimoniare e documentare la riqualificazione del territorio ambientale di cui è costituito il paese, senza dimenticare la cornice ambientale di Camposanto accompagnato dal fiume Panaro e il bosco della Saliceta. Sfortunatamente le due scosse di terremoto del 2012 hanno provocato gravissimi danni, ma Camposanto non si è arreso, i lavori di ricostruzione delle case, delle scuole e la ripresa delle attività economiche sono stati incessanti. Attraverso la trasversalità delle discipline: storia, arte, scienze e geografia, l'obiettivo fondamentale sarà quello di educare alla bellezza, al valore affettivo verso il proprio patrimonio storico artistico culturale, ambientale e di conseguenza educare al rispetto e alla valorizzazione dei beni culturali non escludibili in quanto bene comune. Il progetto sarà caratterizzato da tre fasi, una trasmissiva, basata sulla ricerca-azione, una operativa ossia laboratoriale ed un'ultima fase inclusiva con una manifestazione dedicata, mostra dedicata, dove gli alunni illustreranno l'ideazione, progettazione e stesura del progetto svolto alla cittadinanza.

Per quanto riguarda la prima fase gli alunni effettueranno:

- lezione guidata sulla conoscenza della storia locale da parte di personale esperto;
- visite guidate per tutto il territorio con interventi e discussioni svolte da esperti;
- realizzazione di foto panoramiche del territorio;
- ricerca di mappe storiche che attestino l'evoluzione paesaggistica del territorio nell'archivio comunale;
- ricerca di documentazione storica nella biblioteca del paese.

Nella seconda fase, ossia quella operativa, gli alunni dovranno:

- realizzare con software di modellazione grafica in 3D, la mappa topografica del territorio;
- documentazione digitale del lavoro svolto;
- realizzare uno storytelling sul patrimonio artistico-culturale del territorio.

Nella e terza ed ultima fase:

- disseminazione del progetto svolto attraverso siti on-line dell'amministrazione comunale, social network e scuola;
- esposizione di una mostra all'interno del Comunale dove gli alunni illustreranno il progetto svolto alla cittadinanza.

Finalità

- realizzare una mappa topografica del territorio in 3D, dedicato al recupero del patrimonio artistico-culturale e alla sensibilizzazione della tutela dei beni comuni;
- promuovere l'elaborazione di percorsi didattico-operativi attraverso la collaborazione con enti pubblici ed associazioni rilevanti nell'ambito di interesse del progetto;
- realizzare un documentario multimediali che costituisca il materiale di base per l'esportazione del modello in altre realtà italiane e per la diffusione dei contenuti prodotti;
- conoscere in maniera approfondita il proprio territorio;
- valorizzare le risorse artistiche e culturali attraverso la ricerca e lo studio;
- valorizzare e salvaguardare i beni culturali del proprio paese come investimento per il futuro;
- potenziare il valore educativo del patrimonio storico, artistico, ambientale;



- promuovere attivamente l'arte e la cultura locale;
- cogliere la presenza dei beni culturali come oggetti di sapere del territorio che si riflettono sulla operatività scolastica;
- consolidare il legame territorio - storia - scuola.

Obiettivi

- elaborare convinzioni e valori, volti ai principi del bene comune e indirizzati a una politica interculturale, favorendo una nuova cultura della convivenza intesa come cultura dell'incontro, del dialogo, della responsabilità;
- costruire, attraverso l'arte, la storia e il paesaggio, l'educazione ad un'etica collettiva;
- costruire dinamiche relazionali fra giovani di diverse provenienze associazioni, orientate allo sviluppo di progetti, prodotti cartacei e digitali;
- valorizzazione e promozione dei beni ambientali, artistici e territoriali grazie alla diffusione dei prodotti narrativi dei ragazzi;
- rafforzare i legami di inclusione, grazie al metodo della progettazione partecipata che è un "processo-prodotto" e costruisce senso di comunità già nel suo realizzarsi, al di là della bontà o della riuscita dei prodotti finali;
- promuovere e allestir una mostra dedicata al recupero del patrimonio artistico e alla sensibilizzazione della tutela dei beni comuni.

Metodologie

Tra le tipologie d'intervento sarà privilegiata la didattica laboratoriale attraverso la metodologia dell' "Open mind" che richiede il coinvolgimento attivo degli studenti. I ragazzi, a seconda del compito proposto, possono svolgere esercitazioni suddivisi in gruppi, oppure intervenire individualmente per esprimere il proprio parere. L'attività si svolgerà attraverso la metodologia didattica del "Learning by doing", grazie al quale gli studenti sono spronati a diventare attori del proprio sapere, a riflettere e mettersi in gioco per accrescere la propria consapevolezza culturale. Le attività consentono inoltre di incentivare l'interesse degli studenti applicando la metodologia costruttivista attraverso la quale i ragazzi possono costruire il loro sapere per la realizzazione di un apprendimento significativo. Attraverso la Collaborazione di Associazioni sul territorio e Comune si potrà consentire un utile scambio di conoscenze, materiali, esperienze per la costruzione di un mappa topografica in 3D e storytelling del proprio territorio in formato digitale e in cui gli studenti, attraverso la metodologia didattica del Peer-tutoring, Peer-education e Cooperative learning, potranno comunicare le loro idee e raccontare la loro esperienza in modo emozionante, evocativo, convincente, accattivante, unico, coinvolgente e creativo, per esprimere la loro visione di cittadino a tutta la comunità, in una mostra dedicata, in accordo tra Comune scuola e Associazioni.

Verifiche e valutazione

Le attività di progettazione e realizzazione di prodotti costituiscono un "ponte" tra l'ambiente scolastico e il mondo esterno, poiché forniscono agli studenti competenze evolute e facilmente spendibili fuori dalla scuola. A livello didattico l'oggetto e il suo processo di creazione divengono un pretesto per mettere in atto processi di analisi e autoanalisi e di messa in pratica di conoscenze e abilità. Verranno verificati e valutati soprattutto il raggiungimento degli obiettivi formativi e delle finalità prefissate attraverso l'osservazione sistematica del docente e mediante: il feedback del percorso, riflessioni personali degli alunni, brainstorming sui temi affrontati e messaggi in essi contenuti, produzione e pubblicazione di testi e materiali prodotti che rispettino le caratteristiche richieste.

Si prevede, inoltre, un questionario di valutazione del prodotto realizzato da somministrare on line all'Istituto, con lo scopo, anche, di favorire la ricaduta del progetto su tutta la Scuola.

Data inizio prevista	01/02/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio



Sedi dove è previsto il modulo	MOMM81902Q
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "DOCUMENTARE IL XXI SECOLO"

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: "MURA AUMENTATE"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"MURA AUMENTATE"
----------------------	------------------



**Descrizione
modulo**

Introduzione "le opere d'arte, i monumenti, la cultura sono segni con cui l'umanità ricorda se stessa e la propria identità".

San Felice sul Panaro è un comune di 10 881 abitanti situato nella provincia di Modena e caratterizzato da tantissimi monumenti storici: il Mausoleo ai Caduti in Guerra in stile classico antico, la Rocca Estense, il Teatro comunale, in stile liberty, la Chiesa arcipretale, il Municipio, il Casino di caccia di Francesco IV d'Austria Este, in stile neoclassico, il Monumento dedicato all'ammiraglio Carlo Bergamini, la Torre dell'orologio, ... Il Comune è stato segnato dai terremoti dell'Emilia del 2012, che nel paese hanno causato tre vittime e gravemente danneggiato i monumenti storici.

Emerge quindi da parte della scuola la necessità di fornire agli studenti le conoscenze, le competenze e le attitudini per svolgere un ruolo attivo all'interno della collettività, effettuando un'esperienza didattica sul territorio, legata alla conoscenza dei beni culturali del proprio paese, costruendo un percorso adatto alla loro comprensione e alle loro capacità creative. Si investirà sulle associazioni presenti sul territorio ed esperti qualificati per la conoscenza storica, artistica e digitale del territorio.

Pertanto gli alunni diventeranno portatori attivi di conoscenze legate alla storia dei monumenti attraverso la realizzazione di due fasi progettuali:

- la prima fase del progetto sarà basato sul concetto di "buona cittadinanza". Gli alunni incontreranno personaggi illustri che hanno dedicato testi e documenti sul territorio, attraverso dei seminari dedicati, ed uscite per analizzare i monumenti, sia agli studenti ma anche ai genitori che intendono partecipare;
- successivamente si cercherà di valorizzare il ruolo degli alunni come scouting del territorio, per visionare materiale cartaceo in biblioteca e archivio comunale, con l'obiettivo di realizzare una guida turistica, in lingua italiana e inglese, per documentare i monumenti del centro storico del paese, verranno riprodotti i monumenti artistici del territorio con software di modellazione in 3D e visionati da tutta la popolazione attraverso le affissioni ad ogni singolo monumento di un Qr-code, che attesti la ricerca didattica-educativa svolta dagli alunni;
- la seconda fase del progetto sarà quella di realizzare uno story-board per un murales dedicato alla forza di un paese di fronte ad un evento catastrofico come il terremoto.

L'attività pratica per la realizzazione grafica di un murales, sia in forma di laboratorio attivo, sia in forma di visione partecipativa, può rispondere a bisogni urgenti che i ragazzi si trovano ad affrontare nelle diverse situazioni che la società contemporanea impone di affrontare quotidianamente. Questo è ancora più vero quando ci troviamo di fronte a soggetti "deboli" con svantaggio sociale o handicap psichico o sensoriale. La realizzazione del murales rappresenta un'importante forma d'arte collettiva: realizzare un disegno significa prima di tutto lavorare in gruppo, ascoltare se stessi e gli altri, concentrarsi verso un obiettivo comune, un mezzo quindi per affrontare la problematica del non-ascolto, la mancanza di concentrazione e la tendenza ad agire in maniera sempre più individuale, veloce e frammentaria.

Il progetto verrà concluso con una manifestazione dedicata, ossia un itinerario dove parteciperà tutta la comunità e gli alunni svolgeranno la guida del paese descrivendo l'ideazione, la progettazione e la stesura del lavoro svolto.

Questo progetto mira alla trasversalità delle materie curriculari di Italiano, Storia, Geografia, Inglese, Arte e Tecnologia.

Finalità

- realizzare una serie di materiali multimediali e cartacei (siti web, app per dispositivi mobili, reportage video-fotografici, guide, riviste, ...) prodotti dal progetto che costituiscano il materiale di base per l'esportazione del modello in altre realtà italiane e per la diffusione dei contenuti prodotti;
- promuovere e realizzare un murales dedicato alle tematiche artistico-ambientali, al recupero del patrimonio artistico e alla sensibilizzazione della tutela dei beni comuni;
- promuovere l'elaborazione di percorsi didattico-operativi attraverso la collaborazione con enti pubblici ed associazioni rilevanti nell'ambito di interesse del progetto;
- conoscere in maniera approfondita il proprio territorio;
- valorizzare le risorse artistiche e culturali attraverso la ricerca e lo studio;
- valorizzare e salvaguardare i beni culturali del proprio paese come investimento per il futuro;



- sensibilizzare ed educare le nuove generazioni a scoprire, amare e preservare il patrimonio storico locale attraverso la creazione di una guida turistica;
- potenziare il valore educativo del patrimonio storico, artistico, ambientale;
- promuovere attivamente l'arte e la cultura locale;
- cogliere la presenza dei beni culturali come oggetti di sapere del territorio che si riflettano sulla operatività scolastica;
- consolidare il legame territorio - storia - scuola;
- promuovere attività legate alla conservazione e alla valorizzazione dei beni culturali con conseguente maturazione del senso storico e di una più compiuta responsabilità ambientale;
- accrescere la funzione civile e di apprendimento che i beni culturali possono svolgere nel curriculum scolastico.

Obiettivi

- rafforzare l'autonomia e la stima di se stessi;
- conoscere la propria realtà territoriale (luoghi, storia e tradizione);
- conoscere e utilizzare le tecniche artistiche;
- saper acquisire ed elaborare immagini utilizzando fonti bibliografiche e supporti digitali;
- maturare la capacità di ricerca sul territorio attraverso un lavoro di gruppo;
- conoscere l'articolo 9 della Costituzione, in coerenza con le attribuzioni dell'articolo 117, secondo le disposizioni del presente codice;
- conoscere la tutela e la valorizzazione del patrimonio culturale per concorrere a preservare la memoria del proprio territorio e a promuovere lo sviluppo della cultura;
- organizzare tavoli partecipati di confronto per costruire, insieme con gli insegnanti e genitori, un percorso didattico che sia funzionale alla realizzazione del progetto;
- rinnovare le attività didattiche significative e utilizzare una metodologia fondata sulla realtà aumentata;
- realizzare una serie di materiali multimediali e cartacei (siti web, app per dispositivi mobili, reportage video-fotografici, guide, riviste...) prodotti dal progetto che costituiscano il materiale di base per l'esportazione del modello in altre realtà italiane e per la diffusione dei contenuti prodotti;
- promuovere e realizzare un murales dedicato alle tematiche artistico-ambientali, al recupero del patrimonio artistico e alla sensibilizzazione della tutela dei beni comuni;
- promuovere l'elaborazione di percorsi didattico-operativi attraverso la collaborazione con enti pubblici ed associazioni rilevanti nell'ambito di interesse del progetto;
- sviluppare la creatività;
- conoscere i colori e le loro combinazioni;
- conoscere e sviluppare nuove tecniche pittoriche;
- saper leggere un'immagine;
- saper adattare un'immagine all'ambiente disponibile.

Metodologia

• Per la prima fase del lavoro la metodologia si baserà sulla ricerca - azione, al fine di scoprire le caratteristiche del paese di San Felice sul Panaro in termini storici. Si effettueranno visite guidate, lezioni frontali con esperti del territorio, si realizzeranno ricerche attraverso il cooperative learning. Per realizzare una serie di materiali multimediali e cartacei si utilizzeranno: siti web, app per dispositivi mobili, reportage video-fotografici, guide, e utilizzo di software per realizzare qr-code e creazione di un app. Gli alunni condivideranno il materiale prodotto in modalità e-learning, sul sito del Comune, della scuola e su vari social.

Le metodologie didattiche utilizzate saranno varie:

- ROLE PLAYING: per la narrazione di luoghi, ambienti, situazioni e relazioni, per sviluppare lo spirito critico, affrontando compiti di realtà attraverso rappresentazione grafiche. attraverso una metodologia didattica;
- LEARNING BY DOING: per l'elaborazione di testi in base alla documentazione raccolta, approfondire concetti teorici appresi in situazioni applicate per la rappresentazione di una scrittura creativa;
- LEARNING BY DOING AND BY CREATING: per la riproduzione di testi scritti in lingua inglese.



- La seconda fase sarà quella legata alle attività laboratoriali, ossia operativa sul territorio, si passa dalla progettazione di uno story-board ad un intervento attivo sul paesaggio con la realizzazione di un murales dedicato alla rinascita dopo il terremoto del 2012. Pertanto si prevede di ricorrere alla metodologia del Cooperative Learning, peer-tutorin grazie alla presenza di esperti nel settore e peer-education tra gli alunni. Le varie metodologie prevedono che gli alunni “facciano insieme” serenamente, in maniera creativa e multisensoriale.

Il laboratorio si struttura in tre fasi:

- 1) nella prima fase sarà scelto assieme ai ragazzi il tema da sviluppare;
- 2) nella seconda fase, verrà progettato il “murales” partendo da una raccolta d'immagini ed informazioni sul tema scelto, si progetterà uno story-board del bozzetto definitivo, che sarà realizzato in una dimensione ridotta;
- 3) nella terza fase si procederà alla realizzazione del “murales” sulla parete destinata dove il progetto su carta sarà riportato sul muro a dimensioni reali utilizzando le tecniche di trasposizione del bozzetto. Ad ogni partecipante verrà assegnata un'area o parte del “murales”.

- La terza fase prevede un'uscita didattica in cui gli alunni fanno da guida presso i luoghi più significativi del paese alla comunità scolastica e del territorio. Sarà previsto l'uso dei social e con l'artificio della realtà aumentata, si coinvolgerà lo spettatore 2.0, che cerca chiavi per entrare in contatto con l'opera d'arte, abbattere le barriere, cercare empatia e condividere subito le emozioni che lo spettacolo gli ha trasmesso nella comunicazione in tempo reale. Le attività favoriranno la curiosità e la motivazione attraverso il fare, lo scoprire, il provare, lo sperimentare, il concretizzare:

Sia nella seconda che nell' ultima fase del progetto sono richieste la collaborazione e la partecipazione attiva dei genitori.

Verifica e valutazione

La valutazione si baserà sulle osservazioni sistematiche, che permettono di:

- rilevare il processo, ossia la capacità dell'alunno di interpretare correttamente il compito assegnato, di coordinare conoscenze, abilità e disposizioni interne (atteggiamenti, significati, valori) in maniera valida ed efficace, di valorizzare eventuali risorse esterne necessarie;
- promuovere interventi e discussione collettiva, sull'esposizione orale, durante l'uscita sul territorio basata sul percorso collettivo, impegno, responsabilità e caratteristiche di ogni singolo allievo;
- rilevare le competenze relazionali, ossia i comportamenti nel contesto del gruppo e della classe durante le attività;
- far raccontare agli alunni gli aspetti più interessanti del compito, le difficoltà incontrate e cosa hanno provato nello svolgimento del compito stesso;
- far raccontare le scelte operative compiute o da compiere nell'affrontare un compito;
- far descrivere la successione delle operazioni compiute evidenziando gli errori più frequenti e i miglioramenti;
- far esprimere l'autovalutazione non solo del prodotto, ma anche del processo produttivo adottato.

Data inizio prevista	01/02/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	MOMM81901P
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "MURA AUMENTATE"

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	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
"LA LUCE DOPO IL SISMA"	€ 17.046,00
TOTALE PROGETTO	€ 17.046,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1002035)
Importo totale richiesto	€ 17.046,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	n. 7 del verbale 3
Data Delibera collegio docenti	05/10/2015
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	n. 4/2015
Data Delibera consiglio d'istituto	07/10/2015
Data e ora inoltro	13/07/2017 10:25:18
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: "COLORIAMO IL NOSTRO TERRITORIO"	€ 5.682,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: "DOCUMENTARE IL XXI SECOLO"	€ 5.682,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: "MURA AUMENTATE"	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "LA LUCE DOPO IL SISMA"	€ 17.046,00	€ 30.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 17.046,00	



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
Ufficio IV

MIUR

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

Scuola I.C. SAN FELICE SUL PANARO
(MOIC81900N)