



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
scolastica, 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)



*ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE
"PASCAL-COMI-FORTI"
TERAMO*

OGGETTO: CUP G27I17000280007 Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico 4427 del 02/05/2017 “**Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico**”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi Azione 10.2.5. Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa.

Progetto 10.2.5C-FSEPON-AB-2018-2 “C.A.P.I.RE. – CULTURA, ARTE, PAESAGGIO PER UNA IDENTITA' REALE” .

ALLEGATO

**BANDO SELEZIONE DI N° 5 ESPERTI ESTERNI
A SUPPORTO DEI MODULI DA SVOLGERE PRESSO LE SCUOLE
MEDIE ADERENTI ALLA RETE C.A.P.I.RE**

PROT. 2293 del 23 marzo 2019

STRALCIO PROGETTO

MODULO N° 1 : LABORATORIO DI ESPLORAZIONE FOTOGRAFICA NELLA CITTA' DI TERAMO

PRESSO I.C. ZIPPILLI NOE' LUCIDI TERAMO

DESCRIZIONE DEL MODULO

Il modulo è un laboratorio di esplorazione fotografica e come tale sostiene gli alunni a perseguire specifiche competenze nei seguenti ambiti: tecniche di ripresa fotografica, conoscenza del proprio territorio e del patrimonio storico-artistico e paesaggistico che insiste in esso, realizzazione di una mostra, uso consapevole degli strumenti web per veicolare una consona e capillare comunicazione del progetto. Nel dettaglio, quanto scritto sopra può essere declinato nei seguenti cinque punti:

1. Studio della storia della città attraverso le foto dell'archivio digitale: la prima parte è dedicata allo studio della città attraverso immagini satellitari, fonti storiche e materiali d'archivio per preparare gli studenti alle uscite fotografiche.
2. ABC della fotografia: linguaggio e composizione: la seconda parte prevede una serie di esercizi pratici per apprendere l'abc della fotografia (diaframmi /tempo /ISO, basi di composizione, la luce).
3. Uscite fotografiche alla ricerca di dettagli e foto d'insieme come in una caccia al tesoro: la terza parte consiste in due uscite fotografiche a tema, in cui gli studenti vanno alla ricerca di dettagli e vedute d'insieme da fotografare seguendo una mappa come in una caccia al tesoro.
4. Editing e preparazione della mostra fotografica e delle attività social: la quarta parte è dedicata all'editing del materiale fotografico, all'upload del materiale selezionato su una piattaforma web in cui geolocalizzare le immagini, inserendo delle brevi didascalie e alla preparazione di una mostra autoprodotta dagli studenti da esporre nei locali scolastici e durante la presentazione del progetto, che contenga le fotografie scattate nel corso del laboratorio.
5. Evento di restituzione e attivazione di una piattaforma web profilo FB e Instagram con foto georeferenziate: evento di restituzione aperto al pubblico, che coinvolga le famiglie degli studenti e i cittadini, durante il quale verrà presentata la piattaforma web contenente il materiale fotografico d'archivio e gli scatti realizzati dagli studenti.

METODOLOGIA DIDATTICA:

Le lezioni frontali illustreranno la teoria, corredate da opportune osservazioni guidate al fine di sollecitare gli allievi al riconoscimento dei contenuti didattici. Esse saranno affiancate da lezioni partecipate (cooperative learning, learning by doing, product-based learning).

OBIETTIVI TRASVERSALI:

- Consolidamento di regole comportamentali: rispetto, responsabilità, puntualità.
- Capacità di partecipazione attiva e collaborativa con il docente e con il gruppo dei pari.
- Capacità di organizzazione del lavoro in e fuori dall'aula.
- Capacità di interpretare il tempo concesso all'attività come un'occasione di "formazione continua", nell'ottica della L.L.L. (LifeLong Learning). **OBIETTIVI COGNITIVI ED OPERATIVI:**

Al termine di questo modulo, in termini di conoscenze, l'alunno deve essere in grado di:

- Conoscere il territorio di appartenenza e il patrimonio storico-artistico e paesaggistico di pertinenza in un'ottica di sviluppo di "identità e territorio".
- Conoscere le informazioni essenziali e prioritarie di progettazione, grafica e fotografia.
- Conoscere l'uso di software di post-produzione.

Al termine di questo modulo, in termini di competenze, l'alunno deve essere in grado di:

- Sviluppare in modo consapevole e autonomo le proprie competenze di cittadinanza digitale.
- Migliorare le competenze digitali e l'uso di software non solo come espressione di bisogni individuali ma altresì come strumento di valorizzazione sociale e comunitaria. **STRUMENTI:**

Fotocamera smartphone, cavalletto, luci, flash, filtri fotografici, software di grafica raster. **VERIFICHE e VALUTAZIONE:**

- Formative in itinere: all'inizio di ogni nuova lezione con conversazioni partecipate.
- Sommativa: al termine di tutto il modulo con attività scritte a risposta aperta e multipla.
- Inoltre ai genitori e agli stessi allievi verrà somministrato un questionario di gradimento al fine di valutare l'efficacia dell'azione formativa e la ripetibilità del progetto.

MODULO N° 2 “TEATRO,NARRAZIONE E ITINERARI DIGITALI IN PAESE”

PRESSO I.C. CAMPLI - S.ONOFRIO

DESCRIZIONE DEL MODULO

Il modulo consiste in attività laboratoriali di digital story-telling immersivi per la creazione collaborativa di contenuti multimediali fruibili in realtà aumentata, finalizzate alla valorizzazione dei beni storico-culturali che riprendono i percorsi effettuati nel modulo precedente di teatro itinerante. Tale scelta è in linea con il progetto “Atelier Creativo Digital Storytelling - azione #7” del PNSD.

Obiettivi didattico/formativi:

- Fornire agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi di storytelling, utilizzati nell'elaborazione di contenuti finalizzati a valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del Territorio.
- Conoscere e utilizzare le principali piattaforme web e i software open source per il Digital Storytelling.
- Sviluppare un pensiero creativo e divergente.
- Sviluppare le capacità di creative thinking.
- Apprendere le tecniche base per la costruzione di una storia.
- Ricostruire le fasi di un'esperienza vissuta.
- Valorizzare il talento di ciascun partecipante con proposte educative che si basino sia sull'esperienza di gruppo, sia sull'esperienza personale, attraverso l'esplorazione guidata della storia, dell'arte e delle tradizioni del paese.
- Sviluppare le abilità nel lavoro di squadra.

Il Digital Storytelling ruota attorno all'idea di combinare elementi digitali multimediali (immagini, audio, suoni ecc.) con l'arte del raccontare storie creando una forma di ri- mediazione di quest'ultima. Ciò che lo distingue dalla semplice pratica di unire insieme materiali multimediali è la sua tendenza ad assumere una forma narrativa con forti connotazioni emotive e l'intento di condividerlo con altri.

Il modulo sarà diviso in differenti unità linguistiche relative a diverse tipologie di Dst: interviste impossibili, ricostruzione storica, racconti, auto/pseudo biografie, reportage, dialoghi immaginari.

Prodotti multimediali che si possono essere realizzare: pagine web, slideshow fotografico, presentazioni(offline), audio-narrazione, intervista (impossibile), e-book, video breve divulgativo, videonotiziario, timeline.

Gli studenti saranno affiancati da un esperto nell'utilizzo pratico degli strumenti, dei software, dei metodi, delle tecniche del montaggio audio-video e della comunicazione emozionale che li aiuterà a realizzare un prodotto legato all'itinerario creato.

La **metodologia didattica** attiva sarà quella del learning by doing e del digital storytelling, approcci didattici che mettono al centro del processo di apprendimento lo studente.

Quest'ultima metodologia, frutto di un lavoro congiunto e fortemente interdisciplinare, intende perseguire la forma del racconto a più voci - destrutturato, ironico e a volte un po' surreale – orientato a restituire suggestioni, frammenti di discorso che aprono a possibili letture e interpretazioni del territorio e dei personaggi chiave che l'hanno plasmato.

I risultati attesi sono:

- Sviluppare nuove conoscenze e competenze sulle tecnologie digitali favorendo l'inclusione digitale.
- Accrescere la consapevolezza del ruolo dell'invenzione e innovazione, del problem solving e della sperimentazione digitale;
- Contribuire allo sviluppo di competenze chiave trasversali, quali il pensiero critico, la creatività e l'innovazione.
- Favorire la costruzione di un'identità narrativa.

Verifica e valutazione:

- Schede di autovalutazione rivolte agli alunni in entrata e in uscita.
- Questionari online rivolti ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e la percezione rispetto alle attività portate avanti.

Schede di osservazione/valutazione rivolte ai tutor e agli esperti, atti a valutare le attività. La performance osservata è un indicatore della motivazione e del coinvolgimento del soggetto, dell'impegno e dei suoi atteggiamenti e valori.

MODULO N° 7 VOCI DALLA TERRA

PRESSO I.C. CIVITELLA DEL TRONTO - TORRICELLA SICURA

DESCRIZIONE DEL MODULO

Organizzazione: 15 incontri da 2 ore ciascuno per un totale di 30 ore;

Il modulo sarà caratterizzato da una prima fase di ricerca dove bambine e bambini saranno protagonisti attivi dell'investigazione, a partire dalla ricerca dei testimoni fino alla raccolta delle testimonianze. Gli esperti si proporranno come facilitatori della trasmissione intergenerazionale soprattutto attraverso il coinvolgimento delle famiglie e della comunità intese come collettività educante. In una seconda fase i testimoni portatori di conoscenza saranno coinvolti come soggetti attivi nell'ottica di una ricerca-azione partecipativa, iniziando alla praticità dei saperi di cui sono portatori (di natura per esempio artigianale, culinaria o musicale).

Successivamente si faciliterà l'opera di rielaborazione dei patrimoni culturali scovati, portando bambini e bambine a sperimentare la continua evoluzione degli stessi che saranno da loro attivamente rielaborati e valorizzati in forme sperimentali, come frutti delle specifiche trasmissioni esperite.

L'obiettivo principale è quello di stimolare la curiosità verso le risorse produttive locali - materiali e simboliche - essenzializzate negli elementi dell'acqua e della terra e relazionate a specifici luoghi, mestieri e persone (esempi: pascoli della Laga - pastorizia – pastore; boschi della Laga - il lavoro nel bosco - boscaiolo); e verso il paesaggio sonoro dell'universo culturale agricolo e pastorale, le formalizzazioni sonore e gestuali fondate sull'uso del corpo (danza in particolare), sul canto e la produzione sociale di musica strumentale.

Tematiche

Pratiche materiali e simboliche veicoli di radicamento identitario e trasmissione intergenerazionale.

Attività del bosco, pastorizia e suoni collegati (produzione musicale, paesaggio sonoro) - ricerca e sperimentazione attività pratiche legate alle risorse umane e paesaggistiche locali.

Esempi - fase 1 individuazione dei testimoni e svolgimento delle interviste; fase 2: partecipazione attiva alla produzione (esempio pastorizia: pascolo, mungitura, quagliata, stagionatura – esempio musica: ascolto paesaggio sonoro e sua documentazione assieme ai testimoni, ascolto e documentazione di esecuzioni musicali in chiave partecipativa); fase 3: rielaborazione pratica della trasmissione e resa fruibile online dell'esperienza.

Metodologia

Stimoleremo la pratica dell'osservazione partecipante e dell'ascolto attivo. Indagheremo non solo mestieri specialistici legati alla terra e all'acqua ma favoriremo anche lo sviluppo di attenzione e curiosità verso pratiche e saperi familiari/comunitari parte dello stratificato mondo dell'autoproduzione che ha da sempre caratterizzato l'autosufficienza montana.

In una prima fase faciliteremo la (ri)attivazione della pratica della narrativa e dell'ascolto, la fase immediatamente successiva verterà nel learning by doing, dove la costruzione di relazioni privilegiate con alcuni testimoni aiuterà l'instaurarsi di un circolo virtuoso di scoperta e consapevolezza pratica e sensoriale.

Cercheremo di lavorare in piccoli gruppi per stimolare la socializzazione e il mutuo aiuto.

Esiti finali

Incoraggeremo lo sviluppo di forme creative e innovative per ritrasmettere e valorizzare quanto appreso - dalla riproduzione narrativa dell'esperienza, alla riproposizione grafica, fotografica, audio-visiva – focalizzandoci sulla creazione di mappe online dei saperi, che costituiranno una guida per un'officina/museo diffusi, leggibili anche secondo il calendario agricolo delle attività collegate ai momenti rituali/festivi che spingeremo documentare e significare.

Il frutto della rielaborazione creativa andrà a costituire una spin-off del portale online di Tramontana sul patrimonio immateriale, come sezione specifica di promozione del turismo culturale in forma sperimentale e innovativa, cioè dagli occhi e dall'entusiasmo degli studenti e delle studentesse.

Valutazione

Il progetto prevede l'organizzazione di cerchi di discussione con esperti, genitori e alunne/i e la somministrazione di schede per valutare in forma orizzontale il livello di gradimento del percorso attivato dai differenti soggetti coinvolti.

MODULO N°11 “CODING E VIDEO”

PRESSO I.C. ZIPPILLI – NOE’ LUCIDI TERAMO

DESCRIZIONE DEL MODULO

Il modulo è finalizzato alla realizzazione di un’applicazione multimediale per la promozione e divulgazione del patrimonio culturale teramano. L’attività è impostata con metodologia product-based. Le funzionalità dell’applicazione permetteranno di accedere ad approfondimenti sui luoghi culturali di Teramo, con contenuti video rivolti ai pari età dei destinatari del modulo. Nel dettaglio, quanto scritto sopra può essere declinato nelle quattro parti sotto descritte:

PRIMA PARTE: PROGETTAZIONE PARTECIPATA

Gli allievi sono coinvolti nella selezione dei soggetti artistici da trattare mediante un’attività di progettazione partecipata ed una visita al centro storico della città.

SECONDA PARTE: CODING

In questa fase gli studenti lavorano sul coding e sviluppano un’app mobile che consentirà, in maniera interattiva, di riprodurre contenuti multimediali sui monumenti locali selezionati. Il software di programmazione selezionato si basa sul linguaggio a blocchi, ma permette il passaggio alla programmazione con un linguaggio vero e proprio (a scelta tra Javascript e Python), consentendo di approfondire i costrutti fondamentali della programmazione. Gli studenti che hanno già studiato coding nelle ore curricolari potranno attuare le conoscenze pregresse in un progetto concreto, e approfondire i concetti di esecuzione concorrente, sincronizzazione, codifica, funzione, ricorsione, astrazione, modello e simulazione.

TERZA PARTE: CONTENUTI

La terza fase è dedicata alla realizzazione dei contenuti multimediali (mini video) tramite applicazioni desktop e soprattutto mobile in modalità BYOD, per mostrare l’uso dello smartphone per la creazione di contenuti creativi. Si prevede un’introduzione sulle nozioni di base per la ripresa video e lo sviluppo di un’idea per la narrazione dei luoghi culturali selezionati. Gli studenti, divisi in gruppi, lavoreranno alla creazione di minimi video e studieranno, in maniera attiva e laboratoriale, le emergenze architettoniche e la storia della città.

QUARTA PARTE: RESTITUZIONE

La quarta parte riguarda la restituzione alla collettività del lavoro svolto attraverso la presentazione dell’applicazione sviluppata e dei video. Questa fase sarà co-progettata insieme ai genitori e ai partner di progetto e prevede la riproposizione della mostra fotografica realizzata l’anno precedente dal medesimo gruppo di studenti.

METODOLOGIA DIDATTICA:

L’approccio pedagogico del progetto è quello del Costruzionismo per cui l’apprendimento efficiente si verifica a partire dall’uso di materiali manipolativi (gli artefatti cognitivi) e con attività basate sui sui paradigmi learning by doing, e le competenze su fotografia, coding e patrimonio culturale saranno trasmesse prevalentemente con attività laboratoriali. Nelle azioni dove è necessaria una trasmissione di conoscenze teoriche (fondamenti di fotografia digitale e tecnica fotografica) saranno progettate attività impostate sulla gamification e giochi simulati. La maggior parte delle attività saranno basate sulla metodologia del Cooperative learning, e vedranno la collaborazione degli studenti organizzati in piccoli gruppi con lo scopo di raggiungere obiettivi comuni e aiutarsi a vicenda.

FINALITÀ GENERALI:

- • Esercitare e sviluppare le capacità di osservazione e di interpretazione degli alunni.
- • Rendere gradevole l’approccio degli allievi a contenuti non o poco noti attraverso una maggiore consapevolezza del territorio di appartenenza.
Concretizzare con opportuni approcci didattico-educativi le aspettative degli alunni volti ad affrontare percorsi extracurricolari finalizzati alla conoscenza del proprio patrimonio storico, artistico e paesaggistico.
- • Implementare con attività ludiche ma strutturate la curiosità degli alunni.
- • Sollecitare l’utilizzo della memoria e la capacità di sperimentare il vero empirico con l’ausilio di attività laboratoriali.

OBIETTIVI TRASVERSALI:

- Consolidamento di regole comportamentali: rispetto, responsabilità, puntualità.
- Capacità di partecipazione attiva e collaborativa con il docente e con il gruppo dei pari.
- Capacità di organizzazione del lavoro in e fuori dall'aula.
- Capacità di interpretare il tempo concesso all'attività come un'occasione di "formazione continua", nell'ottica della L.L.L. (LifeLong Learning).

OBIETTIVI COGNITIVI ED OPERATIVI:

Al termine di questo modulo, in termini di conoscenze, l'alunno deve essere in grado di:

- Conoscere il valore intrinseco del territorio di appartenenza e del patrimonio storico- artistico e paesaggistico di pertinenza.
- Conoscere le attività connesse all'uso del coding, approfondendone i concetti di esecuzione concorrente, sincronizzazione, codifica, funzione, ricorsione, astrazione, modello e simulazione.
- Conoscere le informazioni essenziali e prioritarie per la creazione di mini video a vocazione turistica attraverso le basi tecniche e lo sviluppo di un'idea (attività di narrazione di un luogo).
- Conoscere l'uso di software di post-produzione.

Al termine di questo modulo, in termini di competenze, l'alunno deve essere in grado di:

- Sviluppare in modo consapevole e autonomo le proprie competenze di cittadinanza digitale.
- Migliorare le competenze digitali e l'uso di software non solo come espressione di bisogni individuali ma altresì come strumento di valorizzazione sociale e comunitaria.
- Saper definire un itinerario turistico del patrimonio indagato sulla base delle attività svolte il primo anno e del materiale già in precedenza realizzato.

STRUMENTI:

Smartphone

VERIFICHE e VALUTAZIONE:

- Formative in itinere: all'inizio di ogni nuova lezione con conversazioni partecipate.
- Sommativa: al termine di tutto il modulo con attività scritte a risposta aperta e multipla.
- Inoltre ai genitori e agli stessi allievi verrà somministrato un questionario di gradimento al fine di valutare l'efficacia dell'azione formativa e la ripetibilità del progetto.

MODULO N°15 “TEATRO, NARRAZIONE E ITINERARI IN PAESE”

PRESSO I.C. CAMPLI - S.ONOFRIO

DESCRIZIONE DEL MODULO

Il modulo consiste in un laboratorio di teatro itinerante, della durata complessiva di 30 ore ed è strutturato in 5 differenti unità in cui saranno analizzati e sperimentati i seguenti percorsi: Palazzo Farnese e Margherita D'Austria: bellezza estetica e rinascita; la Scala Santa: silenzio e meditazione; il Duomo “Santa Maria in Platea” e le tele artistiche; le spezie e lo speziale attraverso la casa del medico; la necropoli di Campovalano.

In ogni modulo gli studenti intervisteranno la comunità delle persone che abitano quel luogo sottraendolo all'anonimato e rendendolo visibile, raccogliendo racconti e testimonianze che ne rappresentano il passato, il presente, il futuro. Il teatro, come metodologia laboratoriale, offrirà un tuffo nella storia attraverso i racconti dei personaggi più noti o degli abitanti più curiosi e consentirà anche di valorizzare la cultura culinaria. Gli studenti occuperanno diversi ruoli del corso del laboratorio: cronisti, attori, fotoreporter

Obiettivi didattico/formativi:

- Rileggere il patrimonio storico e artistico locale in maniera originale e creativa attraverso laboratori espressivi -teatrali con teatralizzazione dei luoghi.
- Tracciare la continuità/discontinuità tra passato e presente attraverso il recupero dei frammenti di vita quotidiana locale nei secoli passati.
- Scoprire radici e identità, per rafforzare il legame con la propria terra, il senso di appartenenza, l'amore per la cultura, le opere, le bellezze del paese.
- Stimolare la creatività degli alunni e immergersi nell'immaginario per scoprire l'inedito.
- Raccontare fatti vissuti rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia comprensibile.
- Far emergere il senso del gruppo, per essere disponibile al rapporto e alla collaborazione con gli altri.

Le **metodologie didattiche** che si propone di adottare sono: brainstorming, problem solving, cooperative learning, project-based learning, learning by doing and By creating, team working, peer-education.

I risultati attesi sono:

- Saper rispettare il territorio, il Bene Culturale in esso presente, la sua conservazione e valorizzazione nella consapevolezza che è patrimonio della collettività.
- Assumere maggiore consapevolezza riguardo alla comunità di appartenenza, al sentimento di appartenenza alla terra natale e al profondo legame con la storia e le tradizioni che la caratterizzano, avendo l'opportunità di promuovere iniziative sulla tutela, promozione e valorizzazione del patrimonio culturale.
- Saper riconoscere le competenze individuali e di gruppo, all'interno di un progetto.
- Sviluppare la capacità di coniugare le differenze fra ruoli.
- Possedere la consapevolezza di sé per iniziare un cammino di scoperta delle proprie attitudini, dei propri interessi e delle proprie potenzialità verso specifiche esperienze disciplinari.
- Potenziare la crescita globale delle capacità progettuali e decisionali.
- Acquisire la competenza “imparare ad imparare” e il transfer of learning.
- Rafforzare le abilità sociali, interpersonali ed emozionali.
- Favorire la creatività.

Verifica e valutazione:

- Schede di autovalutazione rivolte agli alunni in entrata e in uscita.
- Questionario online rivolti ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e la percezione rispetto alle attività portate avanti.

Schede di osservazione/valutazione rivolte ai tutor e agli esperti, atti a valutare le attività, la frequenza, l'interesse e il comportamento degli alunni. La performance osservata è un indicatore della motivazione e del coinvolgimento del soggetto, dell'impegno e dei suoi atteggiamenti e valori.