



Candidatura N. 1003388 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IST COMP.STAT.CIVITELLA S.PAOLO
Codice meccanografico	RMIC870006
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA UMBERTO I, 15
Provincia	RM
Comune	Civitella San Paolo
CAP	00060
Telefono	0765335124
E-mail	RMIC870006@istruzione.it
Sito web	http://www.istitutocomprensivocivitellasanpaolo.it/
Numero alunni	879
Plessi	RMAA870013 - CIVITELLA S. PAOLO CENTRO URBAN RMAA870024 - SANT'ORESTE - LUIGI SILOCCHI RMAA870035 - TORRITA - ALDO MORO RMAA870046 - NAZZANO - GIUSEPPE MAZZINI RMAA870057 - PONZANO ROMANO - CARLO STORANI RMAA870068 - FILACCIANO RMEE870018 - CIVITELLA S.PAOLO RMEE870029 - NAZZANO - GIUSEPPE MAZZINI RMEE87003A - PONZANO ROMANO - CARLO STORANI RMEE87004B - S.ORESTE - LUIGI SILOCCHI RMMM870017 - TORRITA TIBERINA - ALDO MORO RMMM870028 - S.ORESTE - DON GERMINIO ABBALLE RMMM870039 - CIVITELLA S.PAOLO VIA ALDO MORO



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 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO	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. Potenziamento dello spirito di iniziativa, delle competenze organizzative e relazionali nel lavoro di squadra, nella pianificazione e nella comunicazione Promozione della creatività e dell'autonomia nell'immaginazione di scenari e soluzioni di sviluppo sostenibile per il 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
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5C Competenze trasversali - In rete		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. Potenziamento dello spirito di iniziativa, delle competenze organizzative e relazionali nel lavoro di squadra, nella pianificazione e nella comunicazione Promozione della creatività e dell'autonomia nell'immaginazione di scenari e soluzioni di sviluppo sostenibile per il 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. 1003388 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5C Competenze trasversali - In rete

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	GUIDE ROBOTICHE (ICFIANO PRIMARIA)	€5.682,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	IL TURISTA DIGITALE (ICFIANO PRIMARIA)	€5.682,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	DIGITAL STORY TELLING COLLODI STREET (SANT'ORESTE PRIMARIA)	€7.082,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	GUIDE ROBOTICHE (CIVITELLA PRIMARIA)	€5.682,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	MAKE A CASTLE: ADOTTIAMO UN CASTELLO (ICFIANO SECONDARIA)	€5.682,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	MAKE A GLADIATOR: ADOTTIAMO UN SITO ARCHEOLOGICO (ICFIANO SECONDARIA)	€5.682,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	A SPASSO NELLA CULTURA (PALAZZI STORICI DI SANT'ORESTE PRIMARIA)	€7.082,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	MACHE A CASTLE (CIVITELLA SAN PAOLO SECONDARIA)	€7.082,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	TURISTART@EXPERIENCE Civitella	€5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	EXPERIENCE eTwinning L2	€5.682,00
Produzione artistica e culturale	CreaArtCoaching (SANT'ORESTE SECONDARIA)	€5.682,00
Produzione artistica e culturale	CreaArtCoaching (FIANO SECONDARIA)	€7.082,00
Produzione artistica e culturale	CreaArtCoaching (FONTE NUOVA SECONDARIA)	€6.482,00
Produzione artistica e culturale	CreaArtCoaching (PONZANO PRIMARIA)	€5.082,00
Produzione artistica e culturale	CreaArtCoaching (FONTE NUOVA PRIMARIA)	€5.682,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	PanchinArt – La Panchina sul Fiasco (PONZANO PRIMARIA)	€5.682,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	FontanArt (FONTENUOVA PRIMARIA)	€5.682,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	RiservArt (FIANO SECONDARIA)	€5.682,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	RiservArt (SANT'ORESTE SECONDARIA)	€5.682,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	RiservArt (FONTE NUOVA SECONDARIA)	€5.682,00



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 IST COMP.STAT.CIVITELLA
S.PAOLO (RMIC870006)

	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€119.440,00
--	----------------------------------	--------------------

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€0,00



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5C - Competenze trasversali - In rete

Sezione: Progetto

Progetto: School@ArtExperience

Descrizione progetto

Con "School@ArtExperience" si avvia nel territorio un progetto di turismo esperienziale che parte da una didattica laboratoriale ed esce fuori dalla mura scolastiche fino a diventa parte del territorio per la valorizzazione dei Beni Culturali, artistici e paesaggistici.

Un'iniziativa progettuale a lungo termine, che non vuole semplicemente realizzarsi e finire nei tempi indicati nel bando, ma che mira a lasciare testimonianza "viva" dell'identità del territorio, anche grazie alla realizzazione di opere artistiche fortemente connesse con l'anima dello stesso. Le opere andranno a riqualificare luoghi fisici del nostro patrimonio e realizzate nell'ambito di una programmazione laboratoriale partecipativa e disegnata per coinvolgere anche i turisti "esperienziali" oltre a scolaresche nazionali ed estere.

Attraverso percorsi integrati di didattica digitale e compiti di realtà, il progetto si propone di sviluppare competenze, applicandole alla creazione di un percorso turistico sostenibile ed esperienziale di story-living. Sarà possibile valorizzare e promuovere in modo innovativo il territorio e dare accesso al suo patrimonio artistico, culturale, sociale, ai turisti di nuova generazione nazionali ed esteri (i cosiddetti ConsumAttori, secondo uno studio di Tripadvisor questo segmento di mercato ha ormai superato il 40% degli attuali viaggiatori mondiali).

Gli eventi attrattivi del percorso esperienziale: Castello Orsini di Fiano, la Villa dei Volusii del Lucus Feroniae (antico insediamento Etrusco reso disponibile grazie all'adesione del Museo Nazionale e area archeologica di Lucus Feroniae), Castello Medievale di Civitella San Paolo, la Via Collodi, a S.Oreste (strada dove si girò il Pinocchio di Comencini) e Palazzo Caccia sempre a S. Oreste, saranno anche parte della presentazione e fruizione dei servizi di accessibilità digitale e di adozione digitale.

Tutte le scuole della rete, inoltre, parteciperanno alla continuazione della riqualificazione del piccolo attracco dei battelli esplorativi nella Riserva Naturale Tevere Farfa (Nazzano, Meana), dove a maggio 2017 si è concluso il progetto Art-Coaching & Sviluppo Territoriale - Identità, Abilità Scuola e Ben-Essere, che ha portato ad una prima valorizzazione partecipata del patrimonio paesaggistico del territorio. <http://www.iccivitellasanpaolo.gov.it/menu-principale/progetto-art-coaching>.

La prosecuzione del progetto amplierà i suoi beneficiari estendendo il perimetro di intervento a più comunità territoriali (Comuni di Civitella, Fiano Romano, e Fonte Nuova), inserendo: il Belvedere sul Fiasco del Tevere di Ponzano Romano "La panchina sul Fiasco", la Riserva Naturale Tevere-Farfa (riqualificazione di un attracco del battello), i Fontanili di Fonte Nuova (rigenerazione di un fontanile abbandonato e prigione dell'immondizia, oltretutto si tratta di acqua non fruibile per incuria e abbandono).

Le attività della seconda edizione creeranno tradizione e cultura e potranno fare da volano all'istituzione di eventi periodici sulla stessa linea d'intervento: Scuola, Istituzioni, Territorio (Associazioni, Aziende e Cittadini). I moduli di produzione artistica e culturale, infatti, saranno la fucina delle competenze dei partecipanti che, attraverso un percorso di Art-Coaching ed andranno a creare le decorazioni utilizzate nella riqualificare dei siti. In tal modo si vuole dare vita ad una vera e propria produzione artistica, culturale e soprattutto formativa, ripetibile come evento identitario che intervenga su diverse zone sensibili del territorio.

Le poliedriche attività di valorizzazione del territorio arriveranno ad allestire e offrire una programmazione turistica di tipo esperienziale attraverso il modulo TuristArt.

Scopo del progetto sarà anche la identificazione di un partner commerciale che possa proporre la commercializzazione dei prodotti turistici alle filiere di riferimento rispetto al target di mercato identificato per ogni prodotto.

Inoltre la cooperazione con l'Art Forum Würth Capena darà la possibilità di immergersi nell'atmosfera creativa e artistica direttamente in contatto con le opere d'arte delle sale espositive. I laboratori dell'Art Forum saranno resi disponibili alle attività di progetto e saranno



previste visite guidate all'interno della galleria.

Il modulo in lingua straniera sarà un'applicazione del modello eTwinning, attraverso il quale si vuole anche sperimentare un metodo innovativo di governance integrata alla conoscenza, comunicazione e divulgazione. Attraverso la piattaforma eTwinning infatti, alunni, insegnanti, dirigenti scolastici, esperti, tutor delle scuole impegnati nel progetto potranno comunicare, collaborare, e condividere i vari steps del progetto. I contenuti saranno gestiti dai partecipanti al modulo e resi disponibili in un "giornale on line" dell'eTwinning Space, permettendo ad altre scuole del territorio e anche Europee di poter conoscere nuovi modelli e promuovere la collaborazione nazionale ed europea tra scuole e, nel caso specifico, enti, associazioni territoriali, aziende e tutti i concittadini.

Tutti i contenuti su web, Moodle e cartaceo saranno contrassegnati dai loghi UE-PON School@ArtExperience.

L'associazione "Manager senza frontiere" che si è occupata della co-progettazione, fornirà un supporto metodologico nella gestione della rete e delle collaborazioni tra i vari soggetti che interagiscono nel progetto, mettendo a disposizione il contributo dei professionisti associati quando si riterrà necessario alla buona riuscita dell'intero percorso didattico artistico innovativo. Questo progetto vuole in conclusione dimostrare come i musei, gli archivi, le chiese, i beni culturali e il paesaggio siano luoghi ideali per una maturazione dei giovani al di fuori delle modalità più tradizionali, spazi in cui i ragazzi non acquisiscono solo conoscenze disciplinari ma sviluppano competenze personali, sociali e civiche: quelle competenze-chiave trasversali per l'apprendimento permanente che l'Unione Europea ritiene indispensabili per lo sviluppo di ogni individuo.

Il costante confronto tra insegnanti e operatori culturali, inoltre, sarà occasione di aggiornamento reciproco, che attraverso un'attenta opera di documentazione – realizzata grazie anche alla meta che ci sembra di raggiungere attraverso questa iniziativa, è consentire ai giovani studenti di partecipare con un impegno attivo alla tutela e alla valorizzazione dei beni culturali e, in questo modo, sviluppare il loro senso di appartenenza al territorio.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

La rete di scuole si estende per circa 100 kmq e comprende l'Istituto Comprensivo di Civitella San Paolo (scuola capofila), l'Istituto Comprensivo di Fiano Romano, l'Istituto Comprensivo di Fonte Nuova. I 3 Istituti sono inseriti in territori adiacenti, affini per ambiente, estensione, abitanti, tradizioni. Vertono sulla valle della Sabina romana del Tevere e conoscono bene quanta importanza rivesta il fiume e la stessa Riserva Tevere-Farfa, per il recupero e la tutela dell'ambiente, delle tradizioni, della memoria, della valorizzazione delle radici culturali delle popolazioni locali. Abbastanza vicino alla capitale ma sufficientemente lontano per non esserne "fagocitato", il territorio sta assistendo a un graduale sviluppo turistico, con conseguente incremento della capacità di ricezione e accoglienza. Il tessuto sociale è composto da una significativa percentuale di migranti di prima e seconda generazione che poco conoscono il territorio, le sue storie e poco si riconoscono appartenenti al territorio che li "ospita". Tale progetto vuole indicare, percorrendola, una possibile strada innovativa. Uno sviluppo territoriale basato sul rafforzamento delle competenze degli alunni, dei docenti, dei genitori e di tutti i con-cittadini. In tale contesto si collocano le scuole che con progetti come il nostro possono assumere a pieno titolo un ruolo di promotrici della cultura, della conoscenza del territorio, base dello sviluppo di nuovi eventi identitari.



Obiettivi del progetto

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

Il progetto mira a rafforzare le competenze degli alunni attraverso buone pratiche di educazione civica, partecipazione e sviluppo economico sostenibile e innovativo. L'obiettivo è quello di promuovere progettualità innovative e radicate sul territorio che coinvolgano il patrimonio culturale, rafforzando le competenze trasversali e la valorizzazione del patrimonio naturalistico, artistico e culturale. La scuola promuove il progetto attraverso: l'adozione di parti del territorio; la rigenerazione di aree periferiche marginali; la produzione artistiche-culturali; l'esplorazione e la conoscenza digitale. A Fonte Nuova il progetto prevede un lavoro di rigenerazione dei diversi fontanili (da cui il nome Fonte Nuova) degradati e prigionieri dell'immondizia, dove le acque non fruibili per non cura e abbandono, potranno tornare ad assumere una certa importanza, visto il momento sempre più delicato di risorse idriche. A Ponzano Romano un intervento di riqualificazione urbana porterà alla realizzazione di un'opera d'arte per godere della vista sul "fiasco" del Tevere. Nelle scuole di Fiano, S. Oreste e Civitella, attraverso gli interventi di didattica digitale nei siti già oggetto di visita, si andrà ad aumentare l'offerta dei servizi di fruizione del patrimonio. Inoltre tutte le scuole in rete, oltre a condividere le finalità e le metodologie, continueranno il percorso esperienziale di riqualificazione presso la Riserva Naturale Tevere-Farfa.



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 IST COMP.STAT.CIVITELLA
S.PAOLO (RMIC870006)

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

Le scuole, sulla base dei dati statistici, operano in una realtà abbastanza eterogenea, dove appare preponderante la popolazione originaria o di vecchia immigrazione anche se negli ultimi anni si è aggiunta in misura crescente una componente di provenienza extracomunitaria. Diverse sono le etnie (albanesi, rumeni e di altri paesi dell'est europeo), che necessitano di particolari interventi linguistici ed educativo-didattici e che costituiscono un'opportunità di confronto e scambio culturale finalizzato alla creazione di una nuova identità territoriale.

Un approccio ad un progetto del genere aiuta gli alunni, e gli adulti intorno, a: integrarsi sia nell'ambito scolastico che extrascolastico; contenere l'insuccesso scolastico; progredire e rafforzare le potenzialità in ogni disciplina; far sentire i ragazzi attori di un cambiamento reale del loro ambiente; proporre agli alunni/e un nuovo e più efficace significato della scuola e della società adulta; rafforzare il senso di appartenenza e di responsabilità al luogo in cui vivono.



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

UNIONE EUROPEA

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

Scuola IST COMP.STAT.CIVITELLA
S.PAOLO (RMIC870006)

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.

Il progetto sarà in gran parte svolto all'interno dei siti del patrimonio coinvolti, si prevedono: escursioni, laboratori di art coaching, attività ludiche e giornate di presentazioni del lavoro durante il sabato. Gli alunni impegnati nei moduli di accesso e valorizzazione digitale del patrimonio, lavoreranno a piccoli gruppi in una WorkStation creativa per realizzare le attività che sarà contrassegnata dai loghi UE-PON School@ArtExperience. Per la parte di esplorazione e conoscenza del bene culturale, paesaggistico e artistico saranno utilizzate le strade, i monumenti ed i siti di interesse individuati. Anche i laboratori di produzione artistica e culturale e di rigenerazione saranno erogati presso i siti oggetto di riqualifica: Parco Regionale Riserva Tevere Farfa (uffici amministrativi di Meana), Belvedere di Ponzano Romano e Fontanili a Fonte Nuova. Inoltre per collegarsi al turismo esperienziale che si vuole far sviluppare attraverso questa proposta di lavoro, le attività potranno essere svolte anche durante il periodo estivo; le restanti ore, nel corso dell'anno scolastico in orario pomeridiano con lezioni di due ore a settimana. La durata del progetto sarà di un biennio, ma auspicando in una buona riuscita ed in un'ampia accoglienza da parte di alunni, genitori, personale scolastico, associazioni e aziende turistiche potrà essere replicato negli anni a seguire. Aperture e prolungamento dell'orario scolastico saranno diversificati



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.

Il progetto verrà presentato alle famiglie, e a tutta la popolazione dei vari paesi coinvolti, attraverso laboratori partecipativi aperti, durante i quale i familiari degli alunni/e parteciperanno attivamente dando spunti ed informazioni sul territorio e l'ambiente da riqualificare. In particolare nei moduli CreArtCoaching, e in quelli di rigenerazione culturale e artistica, le scolaresche e i loro familiari creeranno i decori che riqualificheranno i siti identificati. Sono pertanto previste attività partecipate delle famiglie in tutte le fasi di progetto:

1.nella fase di progettazione, dove parteciperanno alla definizione dei monumenti da adottare, selezione degli orari delle attività;

2.durante le attività di progetto, dove le famiglie saranno invitate alla partecipazione attiva, e alla condivisione delle esperienze e dei risultati del progetto con i loro ragazzi, attraverso eventi laboratoriali, dove gli alunni/e svolgeranno un'attività di accompagnamento e tutoring per i loro familiari;

3.nell'organizzazione dei numerosi eventi di presentazione al territorio e al turismo esperienziale, dove parteciperanno alla progettazione delle uscite, a quella degli eventi laboratoriali e festosi, al posizionamento dei manufatti, al percorso di visita digitale e all'organizzazione delle feste celebrative previste in tutti i luoghi oggetto di attività: San'Oreste, Ponzano Romano, Civitella, Fiano Romano, Capena all'ArtForum Wurth, Nazzano Riserva Naturale Tevere-Farfa e Fonte Nuova.



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.

Il progetto creerà un ambiente di apprendimento inclusivo, attraverso una didattica metacognitiva con modalità attive diversificate: learning by doing, cooperative learning, project-based, problem solving, role-playing, compiti di realtà. Promuoverà un'idea di scuola e d'impresa come realtà inclusive, che porranno al centro le persone, le relazioni cognitive ed empatiche tra queste e il potenziale di conoscenza che da essi può scaturire; concorrerà alla formazione delle abilità necessarie per un'attiva ricerca di occupazione e alla creazione d'impresa. Il principale aspetto innovativo del progetto è l'introduzione nella formazione scolastica e territoriale di strumenti come il Coaching, Counseling, Tutoring, Mentoring, il miglioramento continuo e il Lean Thinking (pensiero snello), fino a ora applicati nel mondo della formazione aziendale e personale. Il coinvolgimento e partecipazione sugli aspetti pratici, oltre che teorici, avverrà attraverso l'applicazione di metodologie innovative come Lean Art-Coaching esperienziale, che utilizzano la naturale forza espressiva dell'arte con la spinta all'auto-miglioramento della filosofia alla base del Lean Thinking e del Coaching, oltre che attraverso una logica peer-to-peer tra gruppi di pari. I ragazzi saranno chiamati alla realizzazione di un compito di realtà che li porterà all'applicazione, e quindi alla valutazione, delle competenze apprese durante l'esperienza teorica.

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 PON si collega ad un'attività da anni seguita dalla scuola: il progetto "Gens", sulla conoscenza e il rispetto del territorio realizzato in collaborazione con la Riserva Tevere-Farfa. Inoltre l'Istituto ha partecipato all' "Albero delle Identità" per la riqualificazione partecipata dell'attracco dei battelli sul fiume alla Riserva Tevere-Farfa. Il progetto è conforme alle finalità generali del PTOF d'Istituto, nei quali sono inserite proposte progettuali che negli anni passati sono state supportate dalle nuove tecnologie come, ad esempio, il progetto Classe 2.0.

Prevede un'articolazione di 'sviluppo' orizzontale tra classi parallele, trasversale e pluridisciplinare, verticale, in continuità tra la Scuola Primaria e la Scuola Secondaria di primo grado.

Si prefigge di favorire negli alunni:

- l'apprendimento, la partecipazione, la comunicazione, la condivisione, le Capacità progettuali e di pianificazione del lavoro;
- le competenze tecnologiche digitali;
- la capacità di destreggiarsi con le lingue straniere.

Intende promuovere la didattica attiva, l'apprendimento attraverso la pratica e in situazioni concrete, valorizzando lo spirito di iniziativa degli alunni per lo sviluppo logico e la creatività, attraverso attività, oltre che basate sul fare, anche piacevoli e motivanti.



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.

Gli alunni con bisogni educativi speciali saranno parte attiva di ogni fase del percorso, attraverso una progettualità didattica orientata all'inclusione, con l'adozione di strumenti e metodologie favorevoli: l'apprendimento cooperativo, il lavoro di gruppo e/o a coppie, il tutoring, l'apprendimento per scoperta, la suddivisione del tempo in tempi, l'utilizzo di mediatori didattici. Il gruppo sarà il mezzo per conseguire gli obiettivi di apprendimento, così come l'interazione fra gli allievi su obiettivi cognitivi aumenterà la padronanza dei concetti. L'attività artistica e pratica come l'ideazione, la creazione e la realizzazione dei decori artistici e della riqualificazione, offrirà loro spunti stimolanti per la creatività, rinforzando l'autostima. Poter partecipare a esperienze culturali, artistiche, ricreative con i compagni in contesti diversi da quello prettamente didattico accrescerà il gusto e la curiosità dell'apprendere. Le attività svolte nel percorso laboratoriale contribuiranno al raggiungimento dei seguenti obiettivi specifici: favorire l'esperienza di lavoro di gruppo; favorire lo spirito collaborativo, l'integrazione di alunni diversamente abili e alunni stranieri; recuperare la manualità, superando la consuetudine di separare teoria e pratica; consolidare i concetti di lateralità e di orientamento spaziale; sviluppare curiosità, desiderio di partecipazione, attenzione, concentrazione, motivazione, autonomia operativa, pensiero creativo; rinforzare l'autostima.



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 IST COMP.STAT.CIVITELLA
S.PAOLO (RMIC870006)

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.

Il progetto sarà monitorato durante l'intero svolgimento, misurando il gradimento e la riuscita del lavoro artistico intrapreso, che di volta in volta potrà essere modificato, revisionato o completamente ripensato.

Le lezioni in aula non saranno espositive, astratte e decontestualizzate, ma esperienziali, pratiche, svolte insieme agli alunni in circle time. I contenuti si fonderanno sulle esperienze concrete, i ragazzi saranno soprattutto chiamati alla realizzazione di compiti di realtà che li porterà all'applicazione, e quindi alla valutazione, delle competenze apprese. Saranno previste schede di feedback, prima (aspettative) durante e alla fine delle attività di progetto. Tale metodologia dà la possibilità di lavorare sul gap tra il sapere a scuola e fuori scuola (il lavoro, la condivisione e la collaborazione sono importanti competenze specifiche legate allo specifico contesto). Saranno previsti a fine modulo questionari di gradimento e di suggerimenti che gli alunni svolgeranno in piena libertà.



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 IST COMP.STAT.CIVITELLA
S.PAOLO (RMIC870006)

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).

La riproducibilità del progetto è alla base del successo a lungo termine dello stesso. Il ripetersi annuale degli eventi amplificherà i benefici descritti enfatizzando sempre di più l'aspetto identitario del territorio e del ruolo centrale di una scuola capace di interagire con lo stesso tanto da inizializzare tradizioni e usanze. La collaborazione con gli *enti pubblici* gestori del patrimonio, come la *Riserva Naturale Tever-Farfa* e il *Museo Nazionale e area archeologica di Lucus Feroniae* del MIBAC e anche con società private del territorio come l'Art Forum Wurht Capena (che metterà a disposizione i suoi laboratori didattici e visite guidate presso la galleria Wurth) faciliteranno anche successive iniziative coordinate. Il territorio, insieme alle scolaresche e a tutte le organizzazioni aderenti, sono gli attori del cambiamento fisico e cognitivo dell'ambiente che condividono. Con una buona partecipazione ed una buona visibilità pubblicitaria, il progetto potrà proseguire attraverso l'interazione tra l'offerta del territorio e i provider turisti. Tutte le attività svolte e i risultati saranno pubblicati sui siti dei partner della rete e sul giornalino on line della piattaforma eTwinning, permettendo di diffondere e condividere i contenuti didattici ed educativi e le buone pratiche della scuola. I manufatti artistici realizzati, posti all'interno della Riserva Tevere-Farfa, di Ponzano Romano e dei fontanili di Fonte Nuova resteranno un'eredità culturale da cui partire.



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 IST COMP.STAT.CIVITELLA
S.PAOLO (RMIC870006)

Qualità della rete costituita

Indicare, ad esempio, il ruolo dei soggetti coinvolti nella rete specificando l'apporto di ciascuno di essi.

Gli attori della *rete* garantiscono la sufficiente eterogeneità per rendere l'interazione tra di loro complementare e in risonanza. L'Istituto capofila portando la sua pregressa esperienza sulla rigenerazione artistico-culturale, ha voluto estendere e potenziare l'intervento sul territorio in collaborazione con le professionalità degli altri Istituti. Inoltre si occupa di stipulare e monitorare gli accordi con enti ed associazioni, per l'implementazione del progetto e della rendicontazione. L'Istituto di Fiano si occuperà della parte più propriamente digitale, utilizzando le competenze già acquisite dai propri docenti e collaborando con le associazioni preposte alla realizzazione dei moduli. L'Istituto di Fonte Nuova si occuperà di supportare ed eseguire le attività di progetto così come saranno programmate, mettendo a disposizione le scolaresche e gli spazi necessari. Il comune di Civitella fornirà il supporto istituzionale territoriale alle attività, quello logistico organizzativo promuovendo gli eventi territoriali. L'Associazione Manager Senza Frontiere, che ha partecipato alla progettazione, facilitando anche la costituzione di sinergie orientate ad un risultato. Supporterà inoltre l'aspetto metodologico nell'implementazione delle attività di progetto, in particolare per la creazione di relazioni tra scuola, enti ed aziende e inoltre metterà a disposizione volontari di elevata professionalità per la buona riuscita del progetto).

Promozione del valore sociale del patrimonio

Indicare, ad esempio, in che modo il progetto intenda contribuire concretamente a diffondere il valore sociale del patrimonio presso la comunità e il territorio.

Attraverso interventi progettuali tra più scuole ed Enti che lavorano sul territorio, si vuole educare e formare generazioni di cittadini consapevoli e tutori del patrimonio, mostrando loro una possibile valorizzazione dello stesso attraverso il turismo esperienziale. Infatti lo sviluppo di attività didattiche NON in aula, ma vissute a diretto contatto con i beni e con gli spazi, i loro familiari, gli insegnanti e la scuola tutta, diventano testimonial e sponsor del recupero del patrimonio. Le associazioni di promozione sociale e organizzatori di offerte esperienziali, potranno prendere spunto dalle attività svolte per proporre e cimentarsi loro stesse in progetti di apertura verso nuovi modi di sviluppo sostenibili. Il progetto rafforzerà il legame tra allievi e il territorio con attività che spingeranno i destinatari ad appropriarsi del patrimonio culturale territoriale; migliorerà l'accessibilità dei beni culturali, oltre che a proporre la scuola parte attiva nella promozione di sviluppo sociale ed economico territoriale sostenibile. Tutte le 8 competenze di cittadinanza che ogni giovane europea e europeo dovrebbe possedere dopo aver assolto al dovere di istruzione saranno sicuramente mobilitate e rafforzate, come già verificato nel progetto sperimentato dalla presente capofila alla Riserva Naturale Tevere-Farfa lo scorso giugno 2017.



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 IST COMP.STAT.CIVITELLA
S.PAOLO (RMIC870006)

Coinvolgimento di ulteriori istituzioni scolastiche

Indicare, per esempio, se sono state coinvolte altre istituzioni scolastiche oltre alle tre previste dalla rete e in che modo

Non sono previsti coinvolgimenti di ulteriori istituzioni scolastiche nella realizzazione del progetto.



Sezione: Rete che presenta il progetto

Caratteristiche e composizione della rete	La rete di scuole si estende per circa 145 kmq e comprende l'Istituto Comprensivo di Civitella San Paolo (scuola capofila), l'Istituto Comprensivo di Fiano Romano, l'Istituto Comprensivo di Fonte Nuova e l'IIS di Passo Corese.
Num. Protocollo	4261/VI:12
Data Protocollo	2017-07-19

Soggetti partecipanti alla Rete

Scuola - 'LUIGI PIRANDELLO' (RMIC875009)

Ruolo nel progetto	L'Istituto svolgerà la funzione di raccordo con associazioni ed enti locali per adesioni a titolo gratuito ed a pagamento per il raggiungimento degli obiettivi. Parteciperà al recupero attraverso art coaching di fontanili in disuso.
--------------------	---

Scuola - FIANO VIA L.GIUSTINIANI, 20 (RMIC87400D)

Ruolo nel progetto	Progettazione dei moduli per il PON: GUIDE Robotiche, Il TURISTA Digitale, MAKE a Castle, Make a Gladiator, integrati con altri moduli per essere realizzati in tutte le scuole della rete. Raccordo con associazioni ed enti locali per adesioni a titolo gratuito ed a pagamento per il raggiungimento degli obiettivi.
--------------------	--

Ente Locale - COMUNE DI CIVITELLA SAN PAOLO

Sede interessata	Area segreteria, affari generali, gare e contratti
Persona riferimento	BASILIO ROCCO STEFANI
Email riferimento	ufficiosegretariacsp@libero.it
Persona riferimento	BASILIO ROCCO STEFANI
Telefono riferimento	0765/335121
Ruolo nel progetto	L'ente comunale fungerà da supporto organizzativo, con la messa a disposizione di locali e attrezzature per le attività artigianali di art coaching, e di turismo digitale dentro il castello medievale, pubblicizzazione degli eventi, raccordo con gli altri enti territoriali.

Ente non profit - MENAGER SENZA FRONTIERE

Ufficio/settore interessati	ROMA
Persona riferimento	Giordano Ferrari



Email riferimento	info@managersenzafrontiere.org
Persona riferimento	Giordano Ferrari
Telefono riferimento	3494712532
Ruolo nel progetto	L'associazione "Manager senza frontiere" si occuperà della coprogettazione, del supporto metodologico alla rete e dell'erogazione del progetto, mettendo a disposizione il contributo dei professionisti associati finalizzato alla buona riuscita dell'intero percorso didattico artistico innovativo

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
A SPASSO CON LUCY	PAG. 14	http://www.icfiano.it/sito/wp-content/uploads/Sintesi-progetti-16-17-.pdf
CAMMINIAMO INSIEME	PAG. 11	http://www.icfiano.it/sito/wp-content/uploads/Sintesi-progetti-16-17-.pdf
CITTADINANZA ATTIVA	PAG. 9	http://www.iccivitellasanpaolo.gov.it/menu-principale/progetti-allegato-4
CITTADINI IN VIAGGIO	PAG. 23	http://www.istitutopirandello.it/public/images/Pof/POTF%20I.C.%20PIRANDELLO.pdf
CLASSE 2.0	PAG. 2	http://www.iccivitellasanpaolo.gov.it/menu-principale/progetti-allegato-4
CODING@SCHOOL:eTwinning Project	PAG. 7	http://www.icfiano.it/sito/wp-content/uploads/Sintesi-progetti-16-17-.pdf
CREATIVITA'	PAG. 3	http://www.iccivitellasanpaolo.gov.it/menu-principale/progetti-allegato-4
CREIAMO CON IL COMPUTER	PAG. 7	http://www.iccivitellasanpaolo.gov.it/menu-principale/progetti-allegato-4
EDUCAZIONE ALLA CONVIVENZA CIVILE	PAG. 1	http://www.iccivitellasanpaolo.gov.it/menu-principale/progetti-allegato-4
FIANO HISTORICA-AVVENTURA URBANA	PAG. 14	http://www.icfiano.it/sito/wp-content/uploads/Sintesi-progetti-16-17-.pdf
FIANO SCHOOL LAB	PAG. 11	http://www.icfiano.it/sito/wp-content/uploads/Sintesi-progetti-16-17-.pdf
GENS	PAG. 8	http://www.iccivitellasanpaolo.gov.it/menu-principale/progetti-allegato-4
IMPARARE CAMMINANDO, OSSERVANDO, SPERIMENTANDO: A SCUOLA SUI SENTIERI DEL MONTE SORATTE	PAG. 13	http://www.iccivitellasanpaolo.gov.it/menu-principale/progetti-allegato-4
L'ARTE DEL MOSAICO	PAG. 13	http://www.icfiano.it/sito/wp-content/uploads/Sintesi-progetti-16-17-.pdf
LO SVILUPPO SOSTENIBILE	PAG. 3	http://www.iccivitellasanpaolo.gov.it/menu-principale/progetti-allegato-4



MAESTRA NATURA	PAG. 14	http://www.iccivellasanpaolo.gov.it/menu-principale/progetti-allegato-4
MATTONTE SU MATTONNE	PAG. 9	http://www.icfiano.it/sito/wp-content/uploads/Sintesi-progetti-16-17-.pdf
PIGOTTE IN VIAGGIO: SALVIAMO UN BAMBINO	PAG. 23	http://www.istitutopirandello.it/public/images/Pof/POTF%20I.C.%20PIRANDELLO.pdf
PROGETTO ART-COACHING	PAG. SITO	http://www.iccivellasanpaolo.gov.it/menu-principale/progetto-art-coaching
SCUOLA AMICA	PAG. 9	http://www.icfiano.it/sito/wp-content/uploads/Sintesi-progetti-16-17-.pdf
SCUOLA IN PIAZZA	PAG. 8	http://www.iccivellasanpaolo.gov.it/menu-principale/progetti-allegato-4
TEATRO	PAG. 2	http://www.iccivellasanpaolo.gov.it/menu-principale/progetti-allegato-4
TEATRO IN LINGUA L2 E L3	PAG. 23	http://www.istitutopirandello.it/public/images/Pof/POTF%20I.C.%20PIRANDELLO.pdf
THE GUIDE BOOK OF MY REGION: ETWINNING PROGETT	PAG. 7	http://www.icfiano.it/sito/wp-content/uploads/Sintesi-progetti-16-17-.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All egato
La collaborazione è finalizzata alla condivisione di modelli didattici innovativi di didattica digitale e a coinvolgere la rete di formatori specializzati dell'ente selezionato per erogare la formazione.		Ente accreditato dal MIUR per la formazione (e possibilmente certificato per le attività di coaching) con un'esperienza consolidata nello sviluppo di contenuti e attività didattiche innovative in ambienti digitali di apprendimento.				



<p>La collaborazione è finalizzata alla co-realizzazione di modelli didattici formativi innovativi capaci di coinvolgere il territorio nelle attività di formazione di una scuola capace di direzionale ed influenzare lo sviluppo sociale, culturale e comportamentale del territorio a lei circostante.</p>		<p>Ente per la Formazione con esperienza consolidata e documentata in progetti innovativi di didattica e formazione esperienziale partecipativa, che utilizza l'esperienza di riqualificazione artistica di un luogo comune come mezzo di formazione personale e di sviluppo territoriale fondato sull'integrazione e l'inclusione sociale.</p>				
<p>Si vuole avviare un percorso di turismo esperienziale che tenga conto anche del digitale, nel costruire una proposta di didattica laboratoriale che esca dalla mura scolastiche e diventi parte del territorio per la valorizzazione dei Beni Culturali, artistici e paesaggistici delle scuole in rete.</p>	1	<p>Riserva Naturale Regionale Nazzano Tevere-Farfa</p>	Accordo	4259/VI.1 2	19/07/2017	Sì
<p>Si vuole avviare un percorso di turismo esperienziale che tenga conto anche del digitale, nel costruire una proposta di didattica laboratoriale che esca dalla mura scolastiche e diventi parte del territorio per la valorizzazione dei Beni Culturali, artistici e paesaggistici delle scuole in rete.</p>	1	<p>Wurth srl</p>	Accordo	4259/VI.1 2	19/07/2017	Sì
<p>Si vuole avviare un percorso di turismo esperienziale che tenga conto anche del digitale, nel costruire una proposta di didattica laboratoriale che esca dalla mura scolastiche e diventi parte del territorio per la valorizzazione dei Beni Culturali, artistici e paesaggistici delle scuole in rete.</p>	1	<p>Comune di Fiano Romano</p>	Accordo	4258/VI.1 2	19/07/2017	Sì
<p>Si vuole avviare un percorso di turismo esperienziale che tenga conto anche del digitale, nel costruire una proposta di didattica laboratoriale che esca dalla mura scolastiche e diventi parte del territorio per la valorizzazione dei Beni Culturali, artistici e paesaggistici delle scuole in rete.</p>	1	<p>COMUNE DI PONZANO ROMANO</p>	Accordo	4263/VI.1 2	19/07/2017	Sì



Si vuole avviare un percorso di turismo esperienziale che tenga conto anche del digitale, nel costruire una proposta di didattica laboratoriale che esca dalla mura scolastiche e diventi parte del territorio per la valorizzazione dei Beni Culturali, artistici e paesaggistici delle scuole in rete.	1	COMUNE DI FONTE NUOVA	Accordo	4266/VI.1 2	19/07/2017	Si
Si vuole avviare un percorso di turismo esperienziale che tenga conto anche del digitale, nel costruire una proposta di didattica laboratoriale che esca dalla mura scolastiche e diventi parte del territorio per la valorizzazione dei Beni Culturali, artistici e paesaggistici delle scuole in rete.	1	COMUNE SANT'ORESTE	Accordo	4250/IV.5	17/07/2017	Si
Si vuole avviare un percorso di turismo esperienziale che tenga conto anche del digitale, nel costruire una proposta di didattica laboratoriale che esca dalla mura scolastiche e diventi parte del territorio per la valorizzazione dei Beni Culturali, artistici e paesaggistici delle scuole in rete.	1	AREA ARCHEOLOGICA DI LUCUS FERONIAE	Dichiarazione di intenti	4267/VI.1 2	19/07/2017	Si
Valorizzare e promuovere il proprio territorio con le "Storie da Vivere Insieme", una formula di turismo esperienziale di nuova generazione.		Enti pubblici e privati con provata esperienza nel campo del turismo esperienziale, capaci di estrarre e valorizzare le risorse territoriali, creando prodotti di turismo esperienziale da proporre a tour operator del settore, integrati su portali web.				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
GUIDE ROBOTICHE (ICFIANO PRIMARIA)	€5.682,00
IL TURISTA DIGITALE (ICFIANO PRIMARIA)	€5.682,00
DIGITAL STORY TELLING COLLODI STREET (SANT'ORESTE PRIMARIA)	€7.082,00
GUIDE ROBOTICHE (CIVITELLA PRIMARIA)	€5.682,00
MAKE A CASTLE: ADOTTIAMO UN CASTELLO (ICFIANO SECONDARIA)	€5.682,00



MAKE A GLADIATOR: ADOTTIAMO UN SITO ARCHEOLOGICO (ICFIANO SECONDARIA)	€5.682,00
A SPASSO NELLA CULTURA (PALAZZI STORICI DI SANT'ORESTE PRIMARIA)	€7.082,00
MACHE A CASTLE (CIVITELLA SAN PAOLO SECONDARIA)	€7.082,00
TURISTART@EXPERIENCE Civitella	€5.682,00
EXPERIENCE eTwinning L2	€5.682,00
CreaArtCoaching (SANT'ORESTE SECONDARIA)	€5.682,00
CreaArtCoaching (FIANO SECONDARIA)	€7.082,00
CreaArtCoaching (FONTE NUOVA SECONDARIA)	€6.482,00
CreaArtCoaching (PONZANO PRIMARIA)	€5.082,00
CreaArtCoaching (FONTE NUOVA PRIMARIA)	€5.682,00
PanchinArt – La Panchina sul Fiasco (PONZANO PRIMARIA)	€5.682,00
FontanArt (FONTENUOVA PRIMARIA)	€5.682,00
RiservArt (FIANO SECONDARIA)	€5.682,00
RiservArt (SANT'ORESTE SECONDARIA)	€5.682,00
RiservArt (FONTE NUOVA SECONDARIA)	€5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€119.440,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: GUIDE ROBOTICHE (ICFIANO PRIMARIA)

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	GUIDE ROBOTICHE (ICFIANO PRIMARIA)



**Descrizione
modulo**

Guide robotiche: Mappe digitali per percorsi didattici con BeeBoot per bambini
(Modulo rivolto a : Studenti 5-9 anni – Scuola Primaria)

CONTENUTI:

Il modulo è finalizzato alla produzione di una mappa interattiva creata interamente dagli studenti su cui le Bee-bot saranno delle guide turistiche robotiche, ovvero indicheranno il percorso da seguire ai turisti e ai visitatori.

Il lavoro partirà dall'analisi della pianta del Castello Orsini, ci si soffermerà su ogni stanza per scoprire e approfondire le attività della vita quotidiana spazio per spazio. Lo studio della vita quotidiana del castello sarà inserito anche nella programmazione scolastica.

Una volta terminata l'analisi, gli studenti saranno pronti per realizzare una mappa con informazioni, aneddoti e coordinate spaziali delle diverse aree del castello.

Per definire i percorsi da seguire tra l'interno e l'esterno dell'edificio, gli studenti utilizzeranno le api robot: Bee-Bot è un robot che, tramite i comandi di movimento (15 cm in avanti o indietro, rotazione di 90 gradi a destra e sinistra) posti sul dorso, può memorizzare i compiti decisi dai ragazzi per svolgere un percorso pensato a priori verso un obiettivo. In questo modo bambine e bambini sviluppano la capacità di problem solving, allenano il pensiero computazionale e sono in grado di raggiungere un obiettivo, in questo caso uno spazio determinato, eseguendo dei passaggi precisi.

OBIETTIVI DIDATTICO FORMATIVI

Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici

Costruire competenze sull'uso dei materiali documentali, analogici e digitali

Costruire competenze sul riutilizzo dei materiali disponibili in rete

Costruire competenze sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile

OBIETTIVI SPECIFICI

Le molteplici attività svolte nel percorso laboratoriale contribuiranno al raggiungimento di obiettivi specifici:

recuperare la manualità come momento di apprendimento superando la consuetudine di separare teoria e pratica, regole ed esercizio

consolidare i concetti di lateralità e di orientamento spaziale

sviluppare curiosità e desiderio di partecipazione all'attività proposta

sviluppare attenzione, concentrazione e motivazione

iniziare a sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi

sviluppare autonomia operativa

stimolare il pensiero creativo

accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l'autostima

iniziare ad acquisire un linguaggio di programmazione

fare esperienza di lavoro di gruppo

favorire l'integrazione di alunni diversamente abili

favorire l'integrazione di alunni stranieri

favorire lo spirito collaborativo

MODALITA' e METODOLOGIE DIDATTICHE

Il Modulo è ripartito in un processo formativo articolato in 5 Fasi.

Le metodologie didattiche che si propongono di adottare sono:

? Brainstorming

? Problem Solving,

? Cooperative learning,

? Project-based learning,

? Learning by doing and By creating,

? Team working,

? Peer-education,



? Flipped classroom (solo se è previsto un approfondimento autonomo sui materiali propedeutico alle attività).
Risultati Attesi
partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali
realizzazione di Risultati del Processo Laboratoriale (RPL), che avrebbero la massima visibilità se messi a disposizione dell'intera comunità educante attraverso specifici strumenti di condivisione, come ad esempio il Repository Attività Laboratoriali (RAL), con specifica e consapevole attenzione alle modalità per il loro riuso.

MODALITA VERIFICA E PRESENTAZIONE
Si prevede nel Modulo una modalità di verifica e valutazione in itinere del percorso formativo.
In particolare, sarà monitorato con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di confronto e di discussione su quanto prodotto dai singoli Team all'interno del gruppo classe, per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. Questi incontri saranno compresi nel monte ore previsto dal Modulo.

Saranno utilizzate diverse modalità di rilevazione, quali:
somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte
verifica del comportamento e della frequenza scolastica
verifica della partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali

AUTOVALUTAZIONE DEGLI ALLIEVI:
Diario di bordo sull'attività di realizzazione di un catalogo per una mostra allestita dagli alunni
Ripensando al percorso didattico intrapreso e alle riflessioni che sono state fatte a scuola e che hai fatto individualmente, scrivi una pagina di diario, prendendo spunto dalla seguente traccia:
Racconta in che modo si è svolta l'attività a cui hai partecipato
Metti in evidenza eventuali problemi o difficoltà che hai incontrato
Esprimi il tuo grado di coinvolgimento e interesse riguardo al lavoro

Data inizio prevista	20/10/2017
Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GUIDE ROBOTICHE (ICFIANO PRIMARIA)

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: IL TURISTA DIGITALE (ICFIANO PRIMARIA)

Dettagli modulo

Titolo modulo	IL TURISTA DIGITALE (ICFIANO PRIMARIA)
Descrizione modulo	<p>Contenuto: Il modulo è finalizzato alla produzione di una mappa interattiva creata interamente dagli studenti su cui le api robot saranno delle guide turistiche robotiche, ovvero indicheranno il percorso da seguire ai turisti e ai visitatori per raggiungere il Lucus Feroniae dal Castello Orsini.</p> <p>Il lavoro partirà dall'analisi della pianta della città e del percorso da seguire per andare da Fiano Romano al Lucus Feroniae, dove si trova il bassorilievo dei Gladiatori. Una volta terminata l'analisi, gli studenti saranno pronti per realizzare una mappa del percorso da seguire, in macchina o con i mezzi, per spostarsi da un sito culturale all'altro. Oltre alle coordinate spaziali, la mappa sarà arricchita di informazioni turistiche e aneddoti storici. Per definire i percorsi da seguire dal centro cittadino al Lucus Feroniae, gli studenti utilizzeranno le api robot: Bee-Bot è un robot che, tramite i comandi di movimento (15 cm in avanti o indietro, rotazione di 90 gradi a destra e sinistra) posti sul dorso, può memorizzare i compiti decisi dai ragazzi per svolgere un percorso pensato a priori verso un obiettivo. In questo modo bambine e bambini sviluppano la capacità di problem solving, allenano il pensiero computazionale e sono in grado di raggiungere un obiettivo, in questo caso uno spazio determinato, eseguendo dei passaggi precisi.</p> <p>Obiettivi didattico-formativi Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici Costruire competenze sull'uso dei materiali documentali, analogici e digitali Costruire competenze sul riutilizzo dei materiali disponibili in rete Costruire competenze sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile</p> <p>Obiettivi Specifici Le molteplici attività svolte nel percorso laboratoriale contribuiranno al raggiungimento di obiettivi specifici: recuperare la manualità come momento di apprendimento superando la consuetudine di separare teoria e pratica, regole ed esercizio consolidare i concetti di lateralità e di orientamento spaziale sviluppare curiosità e desiderio di partecipazione all'attività proposta sviluppare attenzione, concentrazione e motivazione iniziare a sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi sviluppare autonomia operativa stimolare il pensiero creativo accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l'autostima iniziare ad acquisire un linguaggio di programmazione fare esperienza di lavoro di gruppo favorire l'integrazione di alunni diversamente abili favorire l'integrazione di alunni stranieri favorire lo spirito collaborativo</p>



	<p>Modalità e Metodologie didattiche</p> <p>Il Modulo è ripartito in un processo formativo articolato in 5 Fasi.</p> <p>Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Brainstorming ? Problem Solving, ? Cooperative learning, ? Project-based learning, ? Learning by doing and By creating, ? Team working, ? Peer-education, ? Flipped classroom (solo se è previsto un approfondimento autonomo sui materiali propedeutico alle attività). <p>Risultati Attesi</p> <p>partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali</p> <p>realizzazione di Risultati del Processo Laboratoriale (RPL), che avrebbero la massima visibilità se messi a disposizione dell'intera comunità educante attraverso specifici strumenti di condivisione, come ad esempio il Repository Attività Laboratoriali (RAL), con specifica e consapevole attenzione alle modalità per il loro riuso.</p> <p>Modalità Verifica Presentazione</p> <p>Si prevede nel Modulo una modalità di verifica e valutazione in itinere del percorso formativo.</p> <p>In particolare, sarà monitorato con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di confronto e di discussione su quanto prodotto dai singoli Team all'interno del gruppo classe, per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. Questi incontri saranno compresi nel monte ore previsto dal Modulo.</p> <p>Saranno utilizzate diverse modalità di rilevazione, quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte verifica del comportamento e della frequenza scolastica verifica della partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali <p>AUTOVALUTAZIONE DEGLI ALLIEVI:</p> <p>Diario di bordo sull'attività di realizzazione di un catalogo per una mostra allestita dagli alunni</p> <p>Ripensando al percorso didattico intrapreso e alle riflessioni che sono state fatte a scuola e che hai fatto individualmente, scrivi una pagina di diario, prendendo spunto dalla seguente traccia:</p> <ul style="list-style-type: none"> Racconta in che modo si è svolta l'attività a cui hai partecipato Metti in evidenza eventuali problemi o difficoltà che hai incontrato Esprimi il tuo grado di coinvolgimento e interesse riguardo al lavoro
Data inizio prevista	20/10/2017
Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria



Scheda dei costi del modulo: IL TURISTA DIGITALE (ICFIANO PRIMARIA)

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: DIGITAL STORY TELLING COLLODI STREET (SANT'ORESTE PRIMARIA)

Dettagli modulo

Titolo modulo	DIGITAL STORY TELLING COLLODI STREET (SANT'ORESTE PRIMARIA)
Descrizione modulo	<p>CONTENTUTO</p> <p>Obiettivo del modulo è l'azione di una riproduzione di una stradina di Sant'Oreste, dedicata a Collodi. La storia di questa strada è poco conosciuta, non tutti sanno ad esempio che le case di questa piccola stradina di paese in provincia di Roma hanno fatto da scenografia allo storico film di "Pinocchio".</p> <p>Si parte dallo studio del posto, interviste alle persone raccolta di documentazione storica del luogo. Scnessivamente gli studenti con il supporto deu tutor e esperti della didattica digitale sperimenteranno la programmazione a blocchi con Scratch per realizzare lo storytelling culturale "Collodi Street": costruiranno una storia attorno alle curiosità legate alla strada e al suo nome specifico. Gli studenti per metteranno a fuoco alcuni concetti legati alla cultura, tradizioni e territorio e senza appesentire il carico cognitivo sperimenteranno un laboratorio che renderà interessante ciò che si sta studiando. Lo storytelling può adattarsi perfettamente in un progetto didattico.</p> <p>Scratch di fatto è uno strumento capace di produrre contenuti, quindi può perfettamente essere utilizzato per delle attività didattiche che sappiano far uso dello storytelling. La presenza di oggetti chiamati sprite , di scenari e in principal modo di azioni da costruire e affidare agli oggetti stessi garantisce ampi margini di creatività dal punto di vista narrativo.</p> <p>Il Modulo vuole proporsi come un percorso cross-disciplinare su tecnologie digitali e valorizzazione del patrimonio culturale locale. Il modulo è impostato su metodologia product-based learning ed è finalizzato allo studio e alla divulgazione di alcuni monumenti locali attraverso la realizzazione di prodotti multimediali realizzati dagli alunni , che saranno i mediatori culturali innovativi per raccontare i luoghi storici del territorio.</p> <p>OBIETTIVI</p> <p>NEL QUADRO DELL'APPORTO ALLA DIDATTICA:</p> <p>proporre una formazione più funzionale alle richieste emergenti dall'"economia della conoscenza" e finalizzata a processi produttivi flessibili;</p> <p>favorire la diffusione di ambienti di apprendimento digitali;</p> <p>potenziare l'offerta formativa degli istituti scolastici nel campo dell'arte e delle arti dello spettacolo, aiutando ad arricchire il PTOF nella direzione di una personalizzazione del curriculum dello studente che asseconi vocazioni e talenti;</p>



educare a un uso critico e creativo dei social media e dei media digitali.

NEL QUADRO DELL'INTEGRAZIONE SISTEMICA TRA DIDATTICA, RICERCA SCIENTIFICA E MONDO DELL'IMPRENDITORIA:

- creare un modello di "laboratorio culturale" che possa aiutare la crescita sostenibile del territorio, offrendo un'infrastruttura multimediale e digitale al settore manifatturiero e industriale;
- formare nuovi profili professionali necessari alla rivoluzione digitale digital storyteller, corporate storyteller, travel blogger, content designer, web content editor, transmedia web editor, comunicatore digitale, ecc. ;
- favorire la creazione di spazi di autoimprenditorialità;
- costruire uno spazio aperto, di incontro, in un tempo più esteso rispetto al tempo scolastico aperture pomeridiane, periodo estivo .

NEL QUADRO DEI RAPPORTI TRA TERRITORIO, TURISMO, PROMOZIONE DEL MADE'IN'ITALY:

- raccogliere e fare proprie le indicazioni provenienti dalla programmazione UE 2014 2020, che sollecita a cogliere le opportunità offerte dal settore culturale e creativo su diversi fronti, vale a dire: gestione del patrimonio, comparto audiovisivo, mercato digitale,
- favorire la disseminazione del concetto di bene culturale come patrimonio collettivo da valorizzare e da considerare anche all'interno di strategie economiche lontane dal consueto sfruttamento turistico promozionale;
- contribuire a incrementare la rete di interconnessioni sul territorio a livello trans settoriale e tra mondo dell'impresa e le giovani generazioni e di dialogo tra culture professionali e sapere umanistico.

COME E' ORGANIZZATO IL LABORATORIO DI DIGITAL STORY TELLING

Le attività formative consisteranno in seminari, laboratori, project'work, ecc., sperimentando forme e modi diversi per la didattica, non escludendo le forme blended. Ogni discente infatti avrà a disposizione una configurazione personalizzabile e uno spazio comunitario condivisibile con altri, potendo restare in contatto in remoto con docenti, colleghi e supervisori, a tal fine sarà utilizzata la piattaforma eTwinning per la community delle scuole europee. Tra le scuole in rete l'Istituto Comprensivo di Fiano Romano ha competenze certificate nel settore e darà supporto a questo lavoro.

Le utenze identificate potranno accedere alle attività del Digital Story Telling in orari flessibili per completare un lavoro o un'attività o per approfondire la conoscenza di un software.

Gli studenti coordinati dagli esperti saranno invitati ad applicare le capacità acquisite a casi specifici, ad esempio producendo storie aziendali digitali o tutorial delle prassi aziendali per le reti intranet o realizzando siti o blog aziendali, solo per citare alcune delle modalità minimali di impiego dello storytelling.

Gli studenti potranno essere impiegati anche attività come: produzione e post produzione audiovisiva e multimediale; digitalizzazione di bene culturale scelto in modalità audiovisiva, fotografica, ecc.

PRIMA PARTE: PROGETTAZIONE PARTECIPATA

Gli allievi, insieme ai genitori e ai partner del progetto, sono coinvolti nella motivazione della scelta del bene culturale individuato mediante un laboratorio di progettazione partecipata.

È prevista una prima visita guidata tra le strade di Nazzano, con sosta esperienziale a via



Collodi, accompagnati dal docente di arte e da membri delle Associazioni culturali locali partner del progetto, in cui sarà illustrato ai partecipanti il prodotto finale da realizzare. Verranno utilizzati strumenti come padlet per la condivisione partecipata dell'esperienza.

SECONDA PARTE: PROGETTAZIONE STORY BOARD

Progettare cosa si vuole raccontare, può essere un ottimo esercizio per rielaborare creativamente quanto "visto" e "vissuto" e quindi avvicinarsi ai concetti e alle pratiche del racconto e allo stesso tempo un importante supporto alla fase successiva, quella operativa

Gli studenti saranno suddivisi in gruppi ad ogni gruppo sarà assegnata una tavola dei gladiatori.

Per la realizzazione dello storyboard sarà utilizzato un template. La storia da rielaborare sarà quella che insieme al docente di storia è stata associata alla tavola. Gli alunni decideranno numero di sequenze, animazioni e testi per realizzare l'animazione della tavola.

TERZA PARTE: FASE OPERATIVA

Completato lo story board, si passerà alla digitalizzazione delle immagini dei personaggi e degli scenari e alla costruzione digitale delle sequenze, con l'uso di software open source. Quindi ogni gruppo registrerà le voci associate alla scena/personaggio.

QUARTA PARTE: PRESENTAZIONE PUBBLICA

La quinta ed ultima parte del modulo prevede un'attività di revisione debug in cui saranno invitati gli alunni delle altre classi della scuola. Gli ospiti valideranno i dispositivi e daranno indicazioni per il miglioramento dello stesso. In questa fase sarà progettata, insieme ai genitori e ai partner di progetto, un evento di restituzione pubblica per presentare i dispositivi prodotti. La fase si conclude con una mostra finale, ospitata a scuola e successivamente in uno spazio pubblico o lungo la strada Collodi.

FINALITÀ

Il modulo consente di raggiungere i seguenti obiettivi di apprendimento:

approfondire conoscenze sul patrimonio culturale locale

introdurre concetti architettonici più complessi legati alle caratteristiche dei monumenti scelti

potenziare le competenze in ambito digitale, coding

Il modulo sviluppa i seguenti obiettivi sociali:

rafforzare il legame tra allievi e il territorio con una attività che spinge i destinatari ad appropriarsi del patrimonio culturale territoriale

migliorare l'accessibilità dei beni culturali

contribuire alla valorizzazione del patrimonio culturale attraverso le attività didattiche svolte nelle scuole

promuovere la scuola come centro di produzione territoriale per ridurre la dispersione scolastica e favorire la collaborazione con gli enti culturali

Il modulo, durante le varie fasi, mobilita tutte e le 8 competenze di cittadinanza che ogni giovane europea e europeo dovrebbe possedere dopo aver assolto al dovere di istruzione.

METODOLOGIA

Per promuovere un'idea di scuola e d'impresa come realtà inclusive, che portino al centro le persone, le relazioni cognitive ed empatiche tra queste e il potenziale di conoscenza che da essi può scaturire;

- contrastare la dispersione scolastica, è necessario arricchire la proposta formativa delle scuole con moduli laboratoriali esperienziali.

- concorrere alla formazione delle abilità necessarie per un'attiva ricerca di occupazione e per la creazione d'impresa.

- basate learning by doing, project-based ed in particolar modo product-based.



Nel Modulo si progetterà e sperimenterà didattica attiva nelle forme del project' work. Inoltre, gli studenti occasioni di work-experience in AtelierCreativi Digitali anche fuori dalla scuola

DESTINATARI

Coinvolgere almeno il 60% di studentesse per ridurre il confidence gap delle studentesse nei confronti delle discipline STEM e lo skill gap delle competenze digitali richieste nel mondo del lavoro, in particolare quelle legate ad un contesto reale e sentito dalle studentesse come l'arte, la cultura e la valorizzazione del territorio

Scalabilità e replicabilità

Il principale canale per la replicabilità del progetto sarà il sito web dell' Istituto e altre piattaforme web di turismo. In entrambe le piattaforme verrà creata un'apposita sezione accessibile a tutti in forma gratuita, che raccoglie:

video tutorial prodotti da docenti tutor, formatori e partner per spiegare le fasi del progetto
commenti video e testuali di studenti e rispettive famiglie
unità di apprendimento elaborate dai tutor
documentazione fotografica del laboratorio e altri contenuti testuali

STRUMENTI NECESSARI

Per realizzare le attività del Modulo si prevede di organizzare in spazi morti della scuola, un mini FAB-LAB , dotato di:

Tavolo di lavoro collaborativo (secondo il modello di AtelierCreativi)

PC

HUE Animation Studio

Gli alunni lavoreranno a piccoli gruppi in questa WorkStation Creativa per realizzare le attività previste dal modulo. La Workstatio creativa sarà contrassegnata dai loghi UE-PON School@ArtExperience.

Per la parte di esplorazione e conoscenza del bene culturale, paesaggistico e artistico di tale modulo saranno utilizzate le strade e siti di interesse individuati.

PARTECIPAZIONE ALLA PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ

Sono previste attività di progettazione partecipata nelle seguenti fasi:

- definizione dei monumenti da adottare
- selezione degli orari delle attività
- rimodulazione delle attività e delle competenze trasmesse, partendo da questo progetto iniziale
- progettazione delle attività di disseminazione del progetto

Data inizio prevista	20/10/2017
Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE87004B
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DIGITAL STORY TELLING COLLODI STREET (SANT'ORESTE PRIMARIA)

Tipo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore	Quantità	N. so	Importo voce
------	---------------	------------------	--------	----------	-------	--------------



Costo			unitario		ggetti	
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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: GUIDE ROBOTICHE (CIVITELLA PRIMARIA)

Dettagli modulo

Titolo modulo	GUIDE ROBOTICHE (CIVITELLA PRIMARIA)
Descrizione modulo	<p>Guide robotiche: Mappe digitali per percorsi didattici con BeeBoot per bambini (Modulo rivolto a : Studenti 5-9 anni – Scuola Primaria)</p> <p>CONTENUTI: Il modulo è finalizzato alla produzione di una mappa interattiva creata interamente dagli studenti su cui le Bee-bot saranno delle guide turistiche robotiche, ovvero indicheranno il percorso da seguire ai turisti e ai visitatori. Il lavoro partirà dall'analisi della pianta del Castello Medievale al centro del paese, ci si soffermerà su ogni stanza per scoprire e approfondire le attività della vita quotidiana spazio per spazio. Lo studio della vita quotidiana del castello sarà inserito anche nella programmazione scolastica.</p> <p>Una volta terminata l'analisi, gli studenti saranno pronti per realizzare una mappa con informazioni, aneddoti e coordinate spaziali delle diverse aree del castello.</p> <p>Per definire i percorsi da seguire tra l'interno e l'esterno dell'edificio, gli studenti utilizzeranno le api robot: Bee-Bot è un robot che, tramite i comandi di movimento (15 cm in avanti o indietro, rotazione di 90 gradi a destra e sinistra) posti sul dorso, può memorizzare i compiti decisi dai ragazzi per svolgere un percorso pensato a priori verso un obiettivo. In questo modo bambine e bambini sviluppano la capacità di problem solving, allenano il pensiero computazionale e sono in grado di raggiungere un obiettivo, in questo caso uno spazio determinato, eseguendo dei passaggi precisi.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO FORMATIVI Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici Costruire competenze sull'uso dei materiali documentali, analogici e digitali Costruire competenze sul riutilizzo dei materiali disponibili in rete Costruire competenze sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile</p> <p>OBIETTIVI SPECIFICI Le molteplici attività svolte nel percorso laboratoriale contribuiranno al raggiungimento di obiettivi specifici:</p>



recuperare la manualità come momento di apprendimento superando la consuetudine di separare teoria e pratica, regole ed esercizio
consolidare i concetti di lateralità e di orientamento spaziale
sviluppare curiosità e desiderio di partecipazione all'attività proposta
sviluppare attenzione, concentrazione e motivazione
iniziare a sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi
sviluppare autonomia operativa
stimolare il pensiero creativo
accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l'autostima
iniziare ad acquisire un linguaggio di programmazione
fare esperienza di lavoro di gruppo
favorire l'integrazione di alunni diversamente abili
favorire l'integrazione di alunni stranieri
favorire lo spirito collaborativo

MODALITA' e METODOLOGIE DIDATTICHE

Il Modulo è ripartito in un processo formativo articolato in 5 Fasi.

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,
- ? Flipped classroom (solo se è previsto un approfondimento autonomo sui materiali propedeutico alle attività).

Risultati Attesi

partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali
realizzazione di Risultati del Processo Laboratoriale (RPL), che avrebbero la massima visibilità se messi a disposizione dell'intera comunità educante attraverso specifici strumenti di condivisione, come ad esempio il Repository Attività Laboratoriali (RAL), con specifica e consapevole attenzione alle modalità per il loro riuso.

MODALITA VERIFICA E PRESENTAZIONE

Si prevede nel Modulo una modalità di verifica e valutazione in itinere del percorso formativo.

In particolare, sarà monitorato con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di confronto e di discussione su quanto prodotto dai singoli Team all'interno del gruppo classe, per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. Questi incontri saranno compresi nel monte ore previsto dal Modulo.

Saranno utilizzate diverse modalità di rilevazione, quali:

- somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte
- verifica del comportamento e della frequenza scolastica
- verifica della partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali

AUTOVALUTAZIONE DEGLI ALLIEVI:

Diario di bordo sull'attività di realizzazione di un catalogo per una mostra allestita dagli alunni

Ripensando al percorso didattico intrapreso e alle riflessioni che sono state fatte a scuola e che hai fatto individualmente, scrivi una pagina di diario, prendendo spunto dalla seguente traccia:

- Racconta in che modo si è svolta l'attività a cui hai partecipato;
- Metti in evidenza eventuali problemi o difficoltà che hai incontrato;
- Esprimi il tuo grado di coinvolgimento e interesse riguardo al lavoro.



Data inizio prevista	20/10/2017
Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE870018
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: GUIDE ROBOTICHE (CIVITELLA PRIMARIA)

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: Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)

Titolo: MAKE A CASTLE: ADOTTIAMO UN CASTELLO (ICFIANO SECONDARIA)

Dettagli modulo

Titolo modulo	MAKE A CASTLE: ADOTTIAMO UN CASTELLO (ICFIANO SECONDARIA)
Descrizione modulo	<p>Durante il modulo sarà progettato e prodotto dagli alunni uno strumento innovativo per l'adozione e promozione del patrimonio culturale, adatto a ogni fascia d'età. Si tratta di una stampa 3D di un monumento "interattiva" che riproduce monumenti ed opere d'arte, sulla cui superficie sono inseriti dei sensori tattili che attivano i contenuti multimediali. una fruizione semplice ed immediata dei beni culturali e sono accessibili agli utenti non-vedenti e ipovedenti.</p> <p>Obiettivo del modulo è la realizzazione di una riproduzione del castello Orsini di Fiano Romano utilizzando le macchine a controllo numerico, in particolare laser cutter e stampante 3D.</p> <p>Si parte da un'analisi dell'architettura del castello e dallo studio delle bellezze e delle storie che custodisce, successivamente gli studenti supportati da formatori e tutor esperti apprendono le basi della modellazione 3D e riproducono il sito culturale con i software dedicati.</p> <p>Si procede con la stampa e l'assemblaggio del modellino, che i visitatori troveranno al termine della visita presso il Castello Orsini. La riproduzione è progettata e realizzata per invogliare i turisti a visitare un altro sito culturale del territorio: è una piccola anticipazione del castello, delle bellezze e delle storie che troveranno al suo interno.</p> <p>Il Modulo vuole proporsi come un percorso cross-disciplinare su tecnologie digitali e</p>



valorizzazione del patrimonio culturale locale. Il modulo è impostato su metodologia product-based learning ed è finalizzato allo studio e alla divulgazione di alcuni monumenti locali attraverso la realizzazione di prodotti multimediali realizzati dagli alunni, che saranno i mediatori culturali innovativi per raccontare i luoghi storici del territorio.

PRIMA PARTE: PROGETTAZIONE PARTECIPATA

Gli allievi, insieme ai genitori e ai partner del progetto, sono coinvolti nella scelta dei beni culturali da trattare mediante un laboratorio di progettazione partecipata. È prevista una prima visita guidata ai beni culturali selezionati, accompagnati dal docente di arte e da membri delle Associazioni culturali locali partner del progetto, in cui sarà illustrato ai partecipanti i luoghi dei "modellini", che gli studenti produrranno durante il laboratorio.

SECONDA PARTE: PROGETTAZIONE E STUDIO DEL MONUMENTO

La seconda parte del modulo è dedicata alle ricerche sul Bene culturale selezionato e alla scelta degli elementi architettonici più importanti.

Gli allievi procedono con la stesura dei testi descrittivi da utilizzare nell'audioguida che accompagnerà il modellino 3D e applicano le prime competenze digitali, registrando le tracce audio corrispondenti ai testi scritti.

Gli allievi lavoreranno in gruppi, in attività impostate seguendo i paradigmi del cooperative learning e challenge based learning.

TERZA PARTE: MODELLAZIONE 3D CON LA GAMIFICATION

La terza parte del percorso riguarderà la modellazione in 3D del Castello. La fase di modellazione consente in maniera visuale e attiva di approfondire lo studio della geometria e della matematica e di conoscere degli stili architettonici presenti sul territorio. Si prevede l'utilizzo di giochi, come ad esempio un mazzo di carte rappresentanti gli elementi architettonici e alcuni tabelloni che riproducono i beni culturali del territorio.

Gli allievi sono invitati a pescare una carta "elemento architettonico", spiegarne la sua funzione e modellarlo correttamente; in base alla difficoltà della carta e alla correttezza dell'esercizio saranno assegnati dei punti.

Nella fase finale gli alunni utilizzeranno le stampanti 3D di un Atelier creativo (attualmente disponibile in sede diversa dell'Istituto Fiano), per fabbricare digitalmente i monumenti riprodotti in CAD.

QUARTA PARTE: CODING E INNOVAZIONE SOCIALE

Nella quarta parte del modulo si lavorerà sul coding, con la programmazione di un "Castello Digitale Parlante" con il software Scratch. Il Castello rispeccherà le riproduzioni stampate in 3D, in modo che ogni "oggetto disegnato" sia associato ad una traccia audio prodotta dagli alunni.

Scratch permette il passaggio tra programmazione a blocchi e linguaggio di programmazione vero e proprio, in base alle competenze curriculari degli alunni coinvolti. Questa fase è importante per introdurre il concetto di innovazione sociale e culturale, mostrando come le tecnologie possono essere utilizzate per valorizzare il patrimonio culturale e consentire agli utenti ad esempio non vedenti di utilizzare un servizio innovativo per conoscere il territorio.

QUINTA PARTE: PRESENTAZIONE PUBBLICA

La quinta ed ultima parte del modulo prevede un'attività di revisione (debug) in cui saranno invitati gli alunni delle altre classi della scuola. Gli ospiti valideranno i dispositivi e daranno indicazioni per il miglioramento dello stesso. In questa fase sarà progettata, insieme ai genitori e ai partner di progetto, un evento di restituzione pubblica per presentare i dispositivi prodotti. La fase si conclude con una mostra finale, ospitata a scuola e successivamente in uno spazio pubblico o all'interno del Castello Orsini coinvolto nel progetto.

Finalità

Il modulo consente di raggiungere i seguenti obiettivi di apprendimento:
approfondire conoscenze sul patrimonio culturale locale
introdurre concetti architettonici più complessi legati alle caratteristiche dei monumenti



scelti (es: cos'è una strombatura? qual è la differenza tra una colonna e una semicolonna? le chiese possono presentare merlature e perché?)
potenziare le competenze in ambito Scratch, applicate in contesti reali: uso di software per stesura dei testi registrazione audio, modellazione CAD, coding
Il modulo sviluppa i seguenti obiettivi sociali:
rafforzare il legame tra allievi e il territorio con una attività che spinge i destinatari ad appropriarsi del patrimonio culturale territoriale
migliorare l'accessibilità dei beni culturali
contribuire alla valorizzazione del patrimonio culturale attraverso le attività didattiche svolte nelle scuole
promuovere la scuola come centro di produzione territoriale per ridurre la dispersione scolastica e favorire la collaborazione con gli enti culturali

Il modulo, durante le varie fasi, mobilita tutte e le 8 competenze di cittadinanza che ogni giovane europea e europeo dovrebbe possedere dopo aver assolto al dovere di istruzione.

Metodologia

Le attività del modulo sono basate su metodologia learning by doing, project-based ed in particolar modo product-based. Durante la fase di visita guidata e ricerca delle informazioni sul monumento, gli allievi lavoreranno con metodo BYOD per realizzare, con il proprio dispositivo, fotografie e catture fotometriche grazie ad applicazioni gratuite. Le attività di progettazione e scrittura testi saranno basate sul challenge based learning. Con il progetto l'Istituto dà forza ad una azione basata sull'invention-based learning, punto di incontro tra il project-based e una didattica per compiti di realtà, con una didattica che coinvolge gli studenti nel progettare soluzioni ai problemi reali tramite invenzioni. In particolare, l'ambito specifico di azione è quello dell'innovazione sociale.

Destinatari

Coinvolgere almeno il 60% di studentesse per ridurre il confidence gap delle studentesse nei confronti delle discipline STEM e lo skill gap delle competenze digitali richieste nel mondo del lavoro, in particolare quelle legate ad un contesto reale e sentito dalle studentesse come l'arte, la cultura e la valorizzazione del territorio
Scalabilità e replicabilità. Il principale canale per la replicabilità del progetto sarà il sito web dell'Istituto e altre piattaforme web di turismo. In entrambe le piattaforme verrà creata un'apposita sezione accessibile a tutti in forma gratuita, che raccoglie:
video tutorial prodotti da docenti tutor, formatori e partner per spiegare le fasi del progetto
commenti video e testuali di studenti e rispettive famiglie
unità di apprendimento elaborate dai tutor
documentazione fotografica del laboratorio e altri contenuti testuali
I contenuti saranno disponibili gratuitamente, permettendo a docenti e studenti anche di altri istituti di poter attuare attività didattiche simili; inoltre i video saranno inseriti anche in un apposito canale Youtube e Vimeo.
L'uso della piattaforma di e-learning, libera e gratuita, permetterà una forte riduzione dei costi per replicare i moduli, poiché renderà possibile formare docenti interni per svolgere alcune delle fasi realizzate da specialisti esterni nel progetto iniziale.
Contenuti su web, Moodle e cartaceo saranno contrassegnati dai loghi UE-PON

Partecipazione alla progettazione e realizzazione delle attività

Sono previste attività di progettazione partecipata nelle seguenti fasi:

- definizione dei monumenti da adottare
 - selezione degli orari delle attività
 - rimodulazione delle attività e delle competenze trasmesse, partendo da questo progetto iniziale
- progettazione delle attività di disseminazione del progetto.

Data inizio prevista 30/10/2017

Data fine prevista 30/10/2019



Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MAKE A CASTLE: ADOTTIAMO UN CASTELLO (ICFIANO SECONDARIA)

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: Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)

Titolo: MAKE A GLADIATOR: ADOTTIAMO UN SITO ARCHEOLOGICO (ICFIANO SECONDARIA)

Dettagli modulo

Titolo modulo	MAKE A GLADIATOR: ADOTTIAMO UN SITO ARCHEOLOGICO (ICFIANO SECONDARIA)
----------------------	---

**Descrizione
modulo**

Make a Gladiator: riproduciamo il bassorilievo dei gladiatori con la modellazione 3D

CONTENTUTO

Obiettivo del modulo è la realizzazione di una riproduzione dei gladiatori del bassorilievo che si trova nella Villa dei Volusi presso il Lucus Feroniae utilizzando le macchine a controllo numerico, in particolare laser cutter e stampante 3D.

Si parte da un'analisi del Lucus Feroniae e dallo studio delle bellezze e delle storie che custodisce, successivamente gli studenti supportati da formatori e tutor esperti apprendono le basi della modellazione 3D e riproducono il sito culturale e in particolare i gladiatori nelle stesse posizioni che assumono sul bassorilievo.

Si realizzano i modellini e le figure dei gladiatori, e si procede con l'organizzazione di questi come nel Lucus Feroniae. I visitatori troveranno le riproduzioni al termine della visita di Villa dei Volusi, l'obiettivo è quello di dare ai visitatori un'anticipazione delle bellezze e delle storie che potranno apprezzare presso il sito archeologico per indurli a continuare la visita sul territorio.

Il Modulo vuole proporsi come un percorso cross-disciplinare su tecnologie digitali e valorizzazione del patrimonio culturale locale. Il modulo è impostato su metodologia product-based learning ed è finalizzato allo studio e alla divulgazione di alcuni monumenti locali attraverso la realizzazione di prodotti multimediali realizzati dagli alunni, che saranno i mediatori culturali innovativi per raccontare i luoghi storici del territorio.

PRIMA PARTE: PROGETTAZIONE PARTECIPATA

Gli allievi, insieme ai genitori e ai partner del progetto, sono coinvolti nella motivazione della scelta del bene culturale individuato mediante un laboratorio di progettazione partecipata.

È prevista una prima visita guidata a Villa dei Vollusi, accompagnati dal docente di arte e da membri delle Associazioni culturali locali partner del progetto, in cui sarà illustrato ai partecipanti il funzionamento dei "modellini" che gli studenti produrranno durante il laboratorio.

SECONDA PARTE: PROGETTAZIONE E STUDIO DEL MONUMENTO

La seconda parte del modulo è dedicata alle ricerche sul ritrovato del "Bassorilievo dei Gladiatori" e alla scelta degli elementi della scultura più importanti su cui lavorare.

Gli allievi procedono con la stesura dei testi descrittivi da utilizzare nell'audioguida e applicano le prime competenze digitali, registrando le tracce audio corrispondenti ai testi scritti.

Gli allievi lavoreranno in gruppi, in attività impostate seguendo i paradigmi del cooperative learning e challenge based learning.

TERZA PARTE: MODELLAZIONE 3D CON LASER CUTTER

La terza parte del percorso riguarderà la modellazione CAD. La fase di modellazione consente in maniera visuale e attiva di approfondire lo studio della geometria e della matematica e di conoscere le xxxxx

QUARTA PARTE: CODING E INNOVAZIONE SOCIALE

Nella quarta parte del modulo si lavorerà sul coding, con la programmazione di Story Telling, con i gladiatori del bassorilievo che prendono vita e raccontano.

La storia rispeccherà la rappresentazione delle tavole del bassorilievo. Ogni "gladiatore" sarà associato ad una traccia audio prodotta dagli alunni.

Questa fase è importante per introdurre il concetto di innovazione sociale e culturale, mostrando come le tecnologie possono essere utilizzate per valorizzare il patrimonio culturale e consentire agli utenti ad esempio non vedenti di utilizzare un servizio innovativo per conoscere il territorio.

QUINTA PARTE: PRESENTAZIONE PUBBLICA

La quinta ed ultima parte del modulo prevede un'attività di revisione (debug) in cui saranno invitati gli alunni delle altre classi della scuola. Gli ospiti valideranno i dispositivi e



daranno indicazioni per il miglioramento dello stesso. In questa fase sarà progettata, insieme ai genitori e ai partner di progetto, un evento di restituzione pubblica per presentare i dispositivi prodotti. La fase si conclude con una mostra finale, ospitata a scuola e successivamente in uno spazio pubblico o all'interno di Villa dei Vullusi .

Finalità

Il modulo consente di raggiungere i seguenti obiettivi di apprendimento:

approfondire conoscenze sul patrimonio culturale locale

introdurre concetti architettonici più complessi legati alle caratteristiche dei monumenti scelti (es: cos'è una strombatura? qual è la differenza tra una colonna e una semicolonna? le chiese possono presentare merlature e perché?)

potenziare le competenze in ambito Scratch, applicate in contesti reali: uso di software per stesura dei testi registrazione audio, modellazione CAD, coding

Il modulo sviluppa i seguenti obiettivi sociali:

rafforzare il legame tra allievi e il territorio con una attività che spinge i destinatari ad appropriarsi del patrimonio culturale territoriale

migliorare l'accessibilità dei beni culturali

contribuire alla valorizzazione del patrimonio culturale attraverso le attività didattiche svolte nelle scuole

promuovere la scuola come centro di produzione territoriale per ridurre la dispersione scolastica e favorire la collaborazione con gli enti culturali

Il modulo, durante le varie fasi, mobilita tutte e le 8 competenze di cittadinanza che ogni giovane europea e europeo dovrebbe possedere dopo aver assolto al dovere di istruzione.

Metodologia

Le attività del modulo sono basate su metodologia learning by doing, project-based ed in particolar modo product-based. Durante la fase di visita guidata e ricerca delle informazioni sul monumento, gli allievi lavoreranno con metodo BYOD per realizzare, con il proprio dispositivo, fotografie e catture fotometriche grazie ad applicazioni gratuite. Le attività di progettazione e scrittura testi saranno basate sul challenge based learning.

Con il progetto l'Istituto dà forza ad una azione basata sull'invention-based learning, punto di incontro tra il project-based e una didattica per compiti di realtà, con una didattica che coinvolge gli studenti nel progettare soluzioni ai problemi reali tramite invenzioni. In particolare, l'ambito specifico di azione è quello dell'innovazione sociale.

Destinatari

Coinvolgere almeno il 60% di studentesse per ridurre il confidence gap delle studentesse nei confronti delle discipline STEM e lo skill gap delle competenze digitali richieste nel mondo del lavoro, in particolare quelle legate ad un contesto reale e sentito dalle studentesse come l'arte, la cultura e la valorizzazione del territorio

Scalabilità e replicabilità

Il principale canale per la replicabilità del progetto sarà il sito web dell'Istituto e altre piattaforme web di turismo. In entrambe le piattaforme verrà creata un'apposita sezione accessibile a tutti in forma gratuita, che raccoglie:

video tutorial prodotti da docenti tutor, formatori e partner per spiegare le fasi del progetto
commenti video e testuali di studenti e rispettive famiglie

unità di apprendimento elaborate dai tutor

documentazione fotografica del laboratorio e altri contenuti testuali

I contenuti saranno disponibili gratuitamente, permettendo a docenti e studenti anche di altri istituti di poter attuare attività didattiche simili; inoltre i video saranno inseriti anche in un apposito canale Youtube e Vimeo.

L'uso della piattaforma di e-learning, libera e gratuita, permetterà una forte riduzione dei costi per replicare i moduli, poiché renderà possibile formare docenti interni per svolgere alcune delle fasi realizzate da specialisti esterni nel progetto iniziale.

Contenuti su web, Moodle e cartaceo saranno contrassegnati dai loghi UE-PON

Partecipazione alla progettazione e realizzazione delle attività

Sono previste attività di progettazione partecipata nelle seguenti fasi:

- definizione dei monumenti da adottare



	<p>- selezione degli orari delle attività</p> <p>- rimodulazione delle attività e delle competenze trasmesse, partendo da questo progetto iniziale</p> <p>progettazione delle attività di disseminazione del progetto.</p> <p>Con questo progetto si vuole avviare un percorso di turismo esperienziale che tenga conto anche del digitale, nel costruire una proposta di didattica laboratoriale che esca dalla mura scolastiche e diventa parte del territorio per la valorizzazione dei Beni Culturali, artistici e paesaggistici delle scuole in rete.</p> <p>Un'iniziativa progettuale a lungo termine, che non vuole semplicemente realizzarsi e finire nei tempi indicati nel bando, ma mira a coinvolgere gli studenti dei vari ordini di scuola con la collaborazione di istituzioni culturali, enti e associazioni, presenti nel territorio che lavorano attivamente sui beni culturali del loro territorio, per lasciare testimonianza "viva" di questo percorso con la realizzazione di un'opera d'arte, ma anche a creare materiale digitale per un percorso turistico innovativo.</p> <p>Questo progetto vuole dimostrare come i musei, gli archivi, le chiese, i beni culturali e il paesaggio siano luoghi ideali per una maturazione dei giovani al di fuori delle modalità più tradizionali, spazi in cui i ragazzi non acquisiscono solo conoscenze disciplinari ma sviluppano competenze personali, sociali e civiche: quelle competenze-chiave trasversali per l'apprendimento permanente che l'Unione Europea ritiene indispensabili per lo sviluppo di ogni individuo.</p> <p>Il costante confronto tra insegnanti e operatori culturali, inoltre, sarà occasione di aggiornamento reciproco, che attraverso un'attenta opera di documentazione – realizzata grazie anche alla meta che ci sembra di raggiungere attraverso questa iniziativa, è consentire ai giovani studenti di partecipare con un impegno attivo alla tutela e alla valorizzazione dei beni culturali e, in questo modo, sviluppare il loro senso di appartenenza al territorio.</p>
Data inizio prevista	30/10/2017
Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MAKE A GLADIATOR: ADOTTIAMO UN SITO ARCHEOLOGICO (ICFIANO SECONDARIA)

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: Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Titolo: A SPASSO NELLA CULTURA (PALAZZI STORICI DI SANT'ORESTE PRIMARIA)

Dettagli modulo

Titolo modulo	A SPASSO NELLA CULTURA (PALAZZI STORICI DI SANT'ORESTE PRIMARIA)
Descrizione modulo	<p>Contenuto: Il modulo è finalizzato alla produzione di una mappa interattiva creata interamente dagli studenti su cui le Bee-bot saranno delle guide turistiche robotiche, ovvero indicheranno il percorso da seguire ai turisti e ai visitatori. Il lavoro partirà dall'analisi della pianta di un Palazzo Storico di Sant'Oreste, ci si soffermerà su ogni stanza per scoprire e approfondire le attività della vita quotidiana spazio per spazio. Lo studio della vita quotidiana del castello sarà inserito anche nella programmazione scolastica.</p> <p>Una volta terminata l'analisi, gli studenti saranno pronti per realizzare una mappa con informazioni, aneddoti e coordinate spaziali delle diverse aree del Palazzo.</p> <p>Per definire i percorsi da seguire tra l'interno e l'esterno dell'edificio, gli studenti utilizzeranno le api robot: Bee-Bot è un robot che, tramite i comandi di movimento (15 cm in avanti o indietro, rotazione di 90 gradi a destra e sinistra) posti sul dorso, può memorizzare i compiti decisi dai ragazzi per svolgere un percorso pensato a priori verso un obiettivo. In questo modo bambine e bambini sviluppano la capacità di problem solving, allenano il pensiero computazionale e sono in grado di raggiungere un obiettivo, in questo caso uno spazio determinato, eseguendo dei passaggi precisi.</p> <p>Obiettivi didattico-formativi Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici Costruire competenze sull'uso dei materiali documentali, analogici e digitali Costruire competenze sul riutilizzo dei materiali disponibili in rete Costruire competenze sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile</p> <p>Obiettivi Specifici Le molteplici attività svolte nel percorso laboratoriale contribuiranno al raggiungimento di obiettivi specifici: recuperare la manualità come momento di apprendimento superando la consuetudine di separare teoria e pratica, regole ed esercizio consolidare i concetti di lateralità e di orientamento spaziale sviluppare curiosità e desiderio di partecipazione all'attività proposta sviluppare attenzione, concentrazione e motivazione iniziare a sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi sviluppare autonomia operativa stimolare il pensiero creativo accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l'autostima iniziare ad acquisire un linguaggio di programmazione fare esperienza di lavoro di gruppo favorire l'integrazione di alunni diversamente abili favorire l'integrazione di alunni stranieri favorire lo spirito collaborativo</p> <p>Modalità e Metodologie didattiche Il Modulo è ripartito in un processo formativo articolato in 5 Fasi. Le metodologie didattiche che si propongono di adottare sono:</p>



	<p>Brainstorming Problem Solving, Cooperative learning, Project-based learning, Learning by doing and By creating, Team working, Peer-education, Flipped classroom (solo se è previsto un approfondimento autonomo sui materiali propedeutico alle attività). Risultati Attesi partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali realizzazione di Risultati del Processo Laboratoriale (RPL), che avrebbero la massima visibilità se messi a disposizione dell'intera comunità educante attraverso specifici strumenti di condivisione, come ad esempio il Repository Attività Laboratoriali (RAL), con specifica e consapevole attenzione alle modalità per il loro riuso.</p> <p>Modalità Verifica Presentazione Si prevede nel Modulo una modalità di verifica e valutazione in itinere del percorso formativo. In particolare, sarà monitorato con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di confronto e di discussione su quanto prodotto dai singoli Team all'interno del gruppo classe, per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. Questi incontri saranno compresi nel monte ore previsto dal Modulo.</p> <p>Saranno utilizzate diverse modalità di rilevazione, quali: somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte verifica del comportamento e della frequenza scolastica verifica della partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali</p> <p>AUTOVALUTAZIONE DEGLI ALLIEVI: Diario di bordo sull'attività di realizzazione di un catalogo per una mostra allestita dagli alunni Ripensando al percorso didattico intrapreso e alle riflessioni che sono state fatte a scuola e che hai fatto individualmente, scrivi una pagina di diario, prendendo spunto dalla seguente traccia: - Racconta in che modo si è svolta l'attività a cui hai partecipato; - Metti in evidenza eventuali problema svolto; - Problemi o difficoltà che hai incontrato; - Esprimi il tuo grado di coinvolgimento e interesse riguardo al lavoro.</p>
Data inizio prevista	30/10/2017
Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE87004B
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: A SPASSO NELLA CULTURA (PALAZZI STORICI DI SANT'ORESTE PRIMARIA)



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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Titolo: MACHE A CASTLE (CIVITELLA SAN PAOLO SECONDARIA)

Dettagli modulo

Titolo modulo	MACHE A CASTLE (CIVITELLA SAN PAOLO SECONDARIA)
Descrizione modulo	<p>Durante il modulo sarà progettato e prodotto dagli alunni uno strumento innovativo per l'adozione e promozione del patrimonio culturale, adatto a ogni fascia d'età. Si tratta di una stampa 3D di un monumento "interattiva" che riproduce monumenti ed opere d'arte, sulla cui superficie sono inseriti dei sensori tattili che attivano i contenuti multimediali. Una fruizione semplice ed immediata dei beni culturali e sono accessibili agli utenti non-vedenti e ipovedenti.</p> <p>Obiettivo del modulo è la realizzazione di una riproduzione del castello medievale di Civitella San Paolo utilizzando le macchine a controllo numerico, in particolare laser cutter e stampante 3D.</p> <p>Si parte da un'analisi dell'architettura del castello e dallo studio delle bellezze e delle storie che custodisce, successivamente gli studenti supportati da formatori e tutor esperti apprendono le basi della modellazione 3D e riproducono il sito culturale con i software dedicati.</p> <p>Si procede con la stampa e l'assemblaggio del modellino, che i visitatori troveranno al termine della visita presso il Castello. La riproduzione è progettata e realizzata per invogliare i turisti a visitare un altro sito culturale del territorio: è una piccola anticipazione del castello, delle bellezze e delle storie che troveranno al suo interno.</p> <p>Il Modulo vuole proporsi come un percorso cross-disciplinare su tecnologie digitali e valorizzazione del patrimonio culturale locale. Il modulo è impostato su metodologia product-based learning ed è finalizzato allo studio e alla divulgazione di alcuni monumenti locali attraverso la realizzazione di prodotti multimediali realizzati dagli alunni, che saranno i mediatori culturali innovativi per raccontare i luoghi storici del territorio.</p> <p>PRIMA PARTE: PROGETTAZIONE PARTECIPATA Gli allievi, insieme ai genitori e ai partner del progetto, sono coinvolti nella scelta dei beni culturali da trattare mediante un laboratorio di progettazione partecipata. È prevista una prima visita guidata ai beni culturali selezionati, accompagnati dal docente di arte e da membri delle Associazioni culturali locali partner del progetto, in cui sarà illustrato ai partecipanti i luoghi dei "modellini", che gli studenti produrranno durante il laboratorio.</p> <p>SECONDA PARTE: PROGETTAZIONE E STUDIO DEL MONUMENTO La seconda parte del modulo è dedicata alle ricerche sul Bene culturale selezionato e alla scelta degli elementi architettonici più importanti.</p>



Gli allievi procedono con la stesura dei testi descrittivi da utilizzare nell'audioguida che accompagnerà il modellino 3D e applicano le prime competenze digitali, registrando le tracce audio corrispondenti ai testi scritti.
Gli allievi lavoreranno in gruppi, in attività impostate seguendo i paradigmi del cooperative learning e challenge based learning.

TERZA PARTE: MODELLAZIONE 3D CON LA GAMIFICATION

La terza parte del percorso riguarderà la modellazione in 3D del Castello. La fase di modellazione consente in maniera visuale e attiva di approfondire lo studio della geometria e della matematica e di conoscere degli stili architettonici presenti sul territorio. Si prevede l'utilizzo di giochi, come ad esempio un mazzo di carte rappresentanti gli elementi architettonici e alcuni tabelloni che riproducono i beni culturali del territorio. Gli allievi sono invitati a pescare una carta "elemento architettonico", spiegarne la sua funzione e modellarlo correttamente; in base alla difficoltà della carta e alla correttezza dell'esercizio saranno assegnati dei punti.
Nella fase finale gli alunni utilizzeranno le stampanti 3D di un Atelier creativo (attualmente disponibile in sede diversa dell'Istituto Fiano), per fabbricare digitalmente i monumenti riprodotti in CAD.

QUARTA PARTE: CODING E INNOVAZIONE SOCIALE

Nella quarta parte del modulo si lavorerà sul coding, con la programmazione di un "Castello Digitale Parlante" con il software Scratch. Il Castello rispeccherà le riproduzioni stampate in 3D, in modo che ogni "oggetto disegnato" sia associato ad una traccia audio prodotta dagli alunni.
Scratch permette il passaggio tra programmazione a blocchi e linguaggio di programmazione vero e proprio, in base alle competenze curricolari degli alunni coinvolti. Questa fase è importante per introdurre il concetto di innovazione sociale e culturale, mostrando come le tecnologie possono essere utilizzate per valorizzare il patrimonio culturale e consentire agli utenti ad esempio non vedenti di utilizzare un servizio innovativo per conoscere il territorio.

QUINTA PARTE: PRESENTAZIONE PUBBLICA

La quinta ed ultima parte del modulo prevede un'attività di revisione (debug) in cui saranno invitati gli alunni delle altre classi della scuola. Gli ospiti valideranno i dispositivi e daranno indicazioni per il miglioramento dello stesso. In questa fase sarà progettata, insieme ai genitori e ai partner di progetto, un evento di restituzione pubblica per presentare i dispositivi prodotti. La fase si conclude con una mostra finale, ospitata a scuola e successivamente in uno spazio pubblico o all'interno del Castello Orsini coinvolto nel progetto.

Finalità

Il modulo consente di raggiungere i seguenti obiettivi di apprendimento:
approfondire conoscenze sul patrimonio culturale locale,
introdurre concetti architettonici più complessi legati alle caratteristiche dei monumenti scelti (es: cos'è una strombatura? qual è la differenza tra una colonna e una semicolonna? le chiese possono presentare merlature e perché?),
potenziare le competenze in ambito Scratch, applicate in contesti reali: uso di software per stesura dei testi registrazione audio, modellazione CAD, coding.

Il modulo sviluppa i seguenti obiettivi sociali:

rafforzare il legame tra allievi e il territorio con una attività che spinge i destinatari ad appropriarsi del patrimonio culturale territoriale;
migliorare l'accessibilità dei beni culturali;
contribuire alla valorizzazione del patrimonio culturale attraverso le attività didattiche svolte nelle scuole;
promuovere la scuola come centro di produzione territoriale per ridurre la dispersione scolastica e favorire la collaborazione con gli enti culturali.

Il modulo, durante le varie fasi, mobilita tutte e le 8 competenze di cittadinanza che ogni giovane europea e europeo dovrebbe possedere dopo aver assolto al dovere di istruzione.



	<p>Metodologia Le attività del modulo sono basate su metodologia learning by doing, project-based ed in particolar modo product-based. Durante la fase di visita guidata e ricerca delle informazioni sul monumento, gli allievi lavoreranno con metodo BYOD per realizzare, con il proprio dispositivo, fotografie e catture fotometriche grazie ad applicazioni gratuite. Le attività di progettazione e scrittura testi saranno basate sul challenge based learning. Con il progetto 'Istituto dà forza ad una azione basata sull'invention-based learning, punto di incontro tra il project-based e una didattica per compiti di realtà, con una didattica che coinvolge gli studenti nel progettare soluzioni ai problemi reali tramite invenzioni. In particolare, l'ambito specifico di azione è quello dell'innovazione sociale.</p> <p>Destinatari Coinvolgere almeno il 60% di studentesse per ridurre il confidence gap delle studentesse nei confronti delle discipline STEM e lo skill gap delle competenze digitali richieste nel mondo del lavoro, in particolare quelle legate ad un contesto reale e sentito dalle studentesse come l'arte, la cultura e la valorizzazione del territorio Scalabilità e replicabilità. Il principale canale per la replicabilità del progetto sarà il sito web dell' Istituto e altre piattaforme web di turismo. In entrambe le piattaforme verrà creata un'apposita sezione accessibile a tutti in forma gratuita, che raccoglie: video tutorial prodotti da docenti tutor, formatori e partner per spiegare le fasi del progetto commenti video e testuali di studenti e rispettive famiglie unità di apprendimento elaborate dai tutor documentazione fotografica del laboratorio e altri contenuti testuali I contenuti saranno disponibili gratuitamente, permettendo a docenti e studenti anche di altri istituti di poter attuare attività didattiche simili; inoltre i video saranno inseriti anche in un apposito canale Youtube e Vimeo. L'uso della piattaforma di e-learning, libera e gratuita, permetterà una forte riduzione dei costi per replicare i moduli, poiché renderà possibile formare docenti interni per svolgere alcune delle fasi realizzate da specialisti esterni nel progetto iniziale. Contenuti su web, Moodle e cartaceo saranno contrassegnati dai loghi UE-PON</p> <p>Partecipazione alla progettazione e realizzazione delle attività Sono previste attività di progettazione partecipata nelle seguenti fasi: - definizione dei monumenti da adottare; - selezione degli orari delle attività; - rimodulazione delle attività e delle competenze trasmesse, partendo da questo progetto iniziale progettazione delle attività di disseminazione del progetto.</p>
Data inizio prevista	30/10/2017
Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM870039
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MACHE A CASTLE (CIVITELLA SAN PAOLO SECONDARIA)

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile

Titolo: TURISTART@EXPERIENCE Civitella

Dettagli modulo

Titolo modulo	TURISTART@EXPERIENCE Civitella
Descrizione modulo	<p>Il modulo dovrà consentire ai partecipanti di arrivare a mettere le basi per una famiglia di prodotti esperienziali (Storie da Vivere Insieme) realizzati secondo il Modello professionale di Turismo Esperienziale)</p> <p>Fase 1: Comprensione del mercato del Turismo Esperienziale, approfondimento della metodologia utile per sviluppare vere e proprie attrazioni turistiche capaci di generare valore distintivo per il proprio territorio, creando nuove opportunità di lavoro e sviluppo per l'indotto</p> <p>Fase 2: Introduzione al marketing di territorio, a seguire laboratori di approfondimento con associazioni pubbliche e private del territorio per indagine e censimento delle risorse disponibili nel territorio su cui basare la progettazione delle "Storie da Vivere Insieme"</p> <p>Fase 3: Definizione e posizionamento commerciale del prodotto utilizzando il paradigma del marketing mix (prodotto, prezzo, mercato di riferimento, pubblicità)</p> <p>Fase 4: Progettazione di una famiglia di prodotti di turismo esperienziale basati sulle passioni proprie degli studenti che saranno coinvolti, radicate sulle evidenze del Genius Loci emerso dalla fase 2, inclusive delle formule rappresentative dell'Artcoaching.</p> <p>Fase 5: test e collaudo di prodotti esperienziali coinvolgendo, gli studenti, la scuola e i portatori di interesse del territorio identificati nella fase 2. Saranno fornite le indicazioni per la realizzazione del materiale multimediale e la predisposizione dei canali social per l'amplificazione della esperienza vissuta.</p> <p>Fase 6: Saranno fornite le indicazioni necessarie alla messa a punto della commercializzazione, marketing di prodotto, materiale di comunicazione, listino, canali commerciali per l'avvio della vendita. In particolare saranno definite le caratteristiche del tour operatori di riferimento che dovrà essere scelto per la distribuzione dei prodotti esperienziali</p> <p>Data prevista inizio*: novembre 2017</p> <p>Data prevista fine: maggio 2018</p>



	<p>Finalita':</p> <p>Formare i partecipanti alla comprensione del mercato target, Apprendere e fare pratica dei processi di analisi e valorizzazione del proprio territorio Costruire un'offerta turistica esperienziale che valorizzi il territorio e le persone del territorio secondo un metodo professionale di riferimento Mettere a punto un primo prodotto commercializzabile Imparare e fare pratica sulle modalità necessarie per identificare e attivare i canali di vendita.</p> <p>Metodologia</p> <p>Il processo formativo e progettuale si svolgerà con l'ausilio di lezioni in aula di tipo condotti da docenza accreditata agli specifici contenuti.</p> <p>Ogni sessione di aula prevederà dei laboratori di lavoro di gruppo, attivando processi di intelligenza collettiva sui casi concreti impostati in modo maieutico per verificare immediatamente la corretta comprensione di ogni argomento.</p> <p>Tra una sessione di formazione e l'altra si assegnerà lo svolgimento di compiti specifici di analisi, intervista, messa a punto utilizzando i vari strumenti offerti, in modo da consolidare l'apprendimento con operatività concreta supportata da metodo di riferimento per concretizzare la produzione di un prodotto turistico e l'avvio della sua commercializzazione.</p> <p>I compiti per casa saranno coordinati secondo un piano condiviso e l'avanzamento tracciato con contatti e strumenti informatici anche in remoto al fine di una puntuale verifica del corretto avanzamento tra una fase e l'altra del processo di apprendimento, produzione e promozione.</p>
Data inizio prevista	30/10/2017
Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM870039
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: TURISTART@EXPERIENCE Civitella

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 €



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 IST COMP.STAT.CIVITELLA
S.PAOLO (RMIC870006)

	TOTALE					5.682,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli

Modulo: Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera

Titolo: EXPERIENCE eTwinning L2

Dettagli modulo

Titolo modulo	EXPERIENCE eTwinning L2



**Descrizione
modulo**

Experience Twin : Sperimentiamo Team eTwinning

Il Modulo Experience Twin, mira all'integrazione di eTwinning nel progetto School@ArtExperience come una metodologia innovativa che rende l'esperienza condivisibile in uno spazio e in un tempo non limitato a quello del progetto stesso. Soprattutto consente di conoscere e comunicare il patrimonio locale, anche percorsi di lingua straniera, grazie alla possibilità di mettersi in contatto con le scuole Europee alle quali condividere e comunicare questa esperienza.

Il Modulo non è "invasivo". Tutto quello di cui c'è bisogno è volontà, curiosità e di collaborazione tra il il Team di esperti, tutor, insegnanti e il Team alunni.

Per ogni scuola della rete School@ArtExperience verrà individuato un coordinatore eTwinning, che è anche un buon inizio per lo sviluppo di una teachers team nella scuola.

Destinatari

Gli studenti coinvolti in questo Modulo, saranno gruppi di 25 alunni, che svilupperà i contenuti digitali e in lingua inglese per il progetto School@ArtExperience nella piattaforma eTwinning.

Obiettivi

- Creare una Team del progetto (Tutor, insegnanti, esperti e alunni) che partecipando al progetto PON tracciano ed offrono attraverso eTwinning risorse didattiche anche agli altri alunni e docenti dell'istituto. In questo modo gli alunni possono ricevere una varietà di sollecitazioni diverse, pur riconducibili ad unico obiettivo
- Attivare attraverso eTwinning un apprendimento cooperativo sia con gli alunni che con il team di insegnanti
- Incoraggiare l'apprendimento tra pari a tutti i livelli sia per gli insegnanti che per gli alunni
- Permettere agli alunni di fare esperienza (spesso per la prima volta) di nuove strategie, collegate all'uso di mezzi tecnologici, di collaborazione con partner europei, di apprendimento cooperativo e di auto-formazione attraverso la condivisione di idee e di pratiche.
- Permettere agli alunni di avere un senso di soddisfazione e di coinvolgimento verso la loro esperienza di apprendimento nella sua totalità e non solo per questa o quell'altra materia.

Nota: relativamente agli obiettivi curricolari, tutte le materie coinvolte mantengono gli obiettivi prescritti dai programmi o dalle indicazioni nazionali.

STRUTTURA DEL MODULO

FASE 1.

- Nomina di un coordinatore esperto eTwinning
- Registrazione eTwinning dei docenti referenti del Progetto per ogni scuola Partner
- Registrazione del Progetto School@ArtExperience nella piattaforma eTwinning
- Registrazione degli alunni coinvolti nei Moduli del progetto School@ArtExperience
- Organizzazione delle pagine eTwinning che formeranno il "Giornale on line" delle attività

Per fare questo l'insegnante deve lavorare in collaborazione con il Tutor, l'esperto eTwinning, esperto del Modulo, e i colleghi della scuola nella scuola partner. Questo comporta rivedere le normali lezioni didattiche in una prospettiva progettuale e condivisa in tempo reale grazie ad eTwinning (lavoro in team a livello locale, nazionale e internazionale, uso creativo delle TIC, accesso al TwinSpace e al blog, Chat, Eventi on line, ecc.).

Per ogni alunno sarà creato un utente e password di accesso al progetto School@ArtExperience nello spazio eTwinning. In modo che possono scegliere quando e come lavorare al materiale digitale pianificato nel progetto – senza scadenze particolari e senza stress.

E' prevista la figura di un docente esperto eTwinning. Per discutere , gli alunni potranno



utilizzare la chatroom nel TwinSpace, o uno strumento sincrono come Skype.

FASE II

- Upload dei video, documenti, presentazioni e materiale digitale prodotto nel TwinSpace (nota: devono essere prodotti condivisi, e non aggiuntivi – il che significa che gli alunni delle scuole partner devono lavorare insieme alla loro realizzazione). Quando questa collezione di prodotti è disponibile, gli alunni possono riflettere, condividere le loro idee e approfondire la loro amicizia sia nel pupils' corner che attraverso il blog.

FASE IV

Disseminazione: attività di marketing del progetto.

Gli alunni diffonderanno, spiegheranno e celebreranno il lavoro svolto, saranno creati eventi e occasioni di incontri con i genitori, di feste a scuola e in tutti gli altri eventi collegati alla scuola e al territorio locale e delle scuole in rete.

Gli alunni saranno i veri attori protagonisti nel loro progetto School@ArtExperience. Attività semplici come una mostra fotografica, o la proiezione di un video, o la mostra del lavoro degli alunni, diventa nello spazio eTwinning occasione a rendere gli alunni coscienti della costante collaborazione con i loro partner.

Il sito web della scuola dedicherà uno spazio al "giornale on line" del progetto School@ArtExperience, ci diffonderà anche su altri siti istituzionali e naturalmente di eTwinning per lasciare una traccia della esperienza del progetto UE PON School@ArtExperience: Patrimonio Artistico, Culturale e Paesaggistico. In modo tale che altri possano beneficiarne in futuro.

VALUTAZIONE

Per tutti i diversi moduli coinvolti, la valutazione viene svolta in base ai normali criteri definiti in ciascun modulo del presente PON. Ciò significa che ci saranno le normali verifiche legate ai diversi Moduli.

Strategie di autovalutazione, sia in itinere, durante il progetto, che sommative alla fine del progetto:

Verranno creati questionari di autovalutazione sia per gli alunni che per gli insegnanti. I genitori potrebbero essere intervistati come parte del processo di valutazione. Dopotutto, l'obiettivo è quello di lavorare in una prospettiva di apprendimento permanente con tutti gli attori del progetto (incluso le famiglie).

I questionari saranno realizzati dagli alunni più grandi (scuola secondaria di I e II grado) con Google Moduli

SEGUITO

Un progetto così semplice, in cui gli alunni e gli insegnanti continuano a fare quello a cui sono abituati, ma in un nuovo modo, può rappresentare il punto di avvio di una collaborazione duratura tra le scuole partner.

Può rappresentare il primo passo nello sviluppo di teachers' team ottimo per il PON eTwinning, ma utili per qualsiasi tipo di didattica.

Ci possono essere progetti spin-off del PTOF di Istituto. Infatti il vantaggio di registrare il progetto PON School@ArtExperience in eTwinning è che tutti i materiali, le strategie, le metodologie, le attività sviluppate durante il progetto saranno sempre disponibili per gli altri, per un tempo illimitato e senza alcun costo (a condizione che il TwinSpace sia pubblico). Questo vuol dire imparare dall'esperienza degli altri e creare nuova cultura e nuova conoscenza.

Data inizio prevista	30/10/2017
Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera



Sedi dove è previsto il modulo	RMEE870018 RMEE87003A RMEE87004B RMMM870028 RMMM870039
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: EXPERIENCE eTwinning L2

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: Produzione artistica e culturale

Titolo: CreaArtCoaching (SANT'ORESTE SECONDARIA)

Dettagli modulo

Titolo modulo	CreaArtCoaching (SANT'ORESTE SECONDARIA)
----------------------	--



**Descrizione
modulo**

Il modulo presente si implementa secondo tre livelli in relazione tra loro:
 Fase I: CHI SIAMO – Conoscenza di noi stessi attraverso il patrimonio culturale artistico e paesaggistico dell'ambiente che ci ospita (erogabile tra novembre 2017 e luglio 2018)
 Fase II: ESPRIMIAMO NOI STESSI – ABILITA' e comportamenti per valorizzare il patrimonio territoriale. I discenti conosceranno e studieranno le risorse culturali artistiche e paesaggistiche attraverso la produzione di decori artistici-artigianali che andranno a contribuire, attraverso i moduli relativi, alla rigenerazione di aree periferiche e marginali (erogabile tra novembre 2017 e luglio 2018)
 Fase III: La SCUOLA NEL TERRITORIO – Apertura al territorio dei laboratori di creazione artistica e culturale attraverso eventi aperti al pubblico. (erogabile tra settembre 2018 e ottobre 2019)
 Nella Fase 0, saranno definite gli appuntamenti, i luoghi e le tempistiche delle attività, coinvolgendo fin da subito i genitori e l'ente territoriale di competenza, in un'ottica di dare importanza e significato a tutte le operazioni che la rete porterà avanti

OBIETTIVI

Rafforzare l'autostima dei partecipanti, migliorando la visione di loro stessi nell'ambito di un gruppo e della società civile, stimolando l'autoimprenditorialità comportamentale;
 Aumentare il senso di fiducia rispetto al grande potenziale che si può esprimere come gruppo nella comunità per la valorizzazione delle risorse culturali artistiche e paesaggistiche territoriali;
 Favorire una positiva presentazione degli studenti e studentesse, supportando la ricerca della loro identità (ESSERE PER FARE)
 Favorire il confronto ed integrazione generazionale e culturale, attraverso eventi laboratoriali formativi di produzione artistica;
 Favorire la creazione di spazi di autoimprenditorialità;

METODOLOGIA E CONTENUTI

L'utilizzo degli strumenti del Coaching nell'ambito della crescita personale degli studenti e del territorio, ha il principale vantaggio di orientare la persona all'azione, non prima di un'attenta analisi dello stato in cui ci si trova ed una individuazione dei risultati che si vogliono raggiungere.
 Il Coaching è sostanzialmente una spinta all'agire, si focalizza maggiormente sulle azioni, gli obiettivi, il rendimento, le soluzioni, le strategie, i risultati. È particolarmente indicato per la persona che desidera mettere ordine, trovare sistemi di ri-equilibrio o migliorare la sua vita. Attraverso la comprensione ed analisi dello stato emotivo percepito, l'individuo può arrivare a capire chi è, cosa è veramente importante per lui e quali scelte operare per realizzare i propri desideri. L'utilizzo degli strumenti formativi sopra esposti in sinergia con la naturale forza espressiva dell'arte ha portato alla definizione di un modello di Art-Coaching che ha il vantaggio di far emergere e far sperimentare ai partecipanti nuovi schemi comportamentali indirizzati a un MIGLIORAMENTO dell'ambiente che li circonda. Ogni comportamento ha senso esclusivo rispetto al contesto nel quale appare. È dunque importante raccogliere l'informazione: dove, quando, con chi desideriamo raggiungere il nostro obiettivo?

FASE I : CHI SIAMO

La presente fase sarà erogata presso le sedi della scuola e coinvolgerà i ragazzi nelle seguenti macro attività:
 Presentazione progetto
 Presentazione del singolo nel gruppo, con attività di public speaking e coscienza di chi siamo e da dove veniamo;
 Action learning:
 a. Mi presento
 b. Rapport – guida e lasciarsi guidare
 c. I nostri bisogni dietro la comunicazione artistica e culturale
 e. L'arte come mezzo per l'espressione e riconoscimento delle nostre emozioni alle sollecitazioni esterne



	<p>Elaborazione esperienza e confronto tra i partecipanti;</p> <p>FASE II: ESPRIMIAMO NOI STESSI – ABILITA' e comportamenti per valorizzare il patrimonio territoriale La presente fase sarà erogata presso le sedi della scuola e coinvolgerà i ragazzi nelle seguenti macro attività di laboratori di creazione: i discenti in questa attività saranno guidati a ricercare e riconoscere le loro abilità al fine di valorizzare il proprio personale potenziale nella costruzione di una rafforzata identità territoriale inclusiva e integrativa; Modella/disegna la tua Abilità per la valorizzazione del patrimonio; “I colori delle competenze”: Colora il tuo potenziale</p> <p>Fase III: La SCUOLA NEL TERRITORIO In tale fase i discenti agiranno come mediatori culturali innovativi, accompagnando i partecipanti esterni (Genitori, Cittadini, Turisti e altre scolaresche) alla realizzazione delle loro creazioni artistiche decorative. Gli eventi laboratoriali territoriali andranno a integrarsi alla costruzione di una offerta turistica esperienziale, oggetto di modulo specifico del presente progetto</p> <p>RISULTATI ATTESI: Creazione dei decori artistici/artigianali; Stimolare l'auto-responsabilizzazione dei nostri comportamenti; Accrescere la consapevolezza del proprio sentire e dunque di agire; Accrescere la fiducia in se stessi e nel gruppo; Sviluppare il loro senso critico e creativo per la valorizzazione del presente patrimonio attraverso la creazione di una “nuova” cultura territoriale.</p> <p>MODALITA' VERIFICA E PRESENTAZIONE Si prevede nel Modulo una modalità di verifica e valutazione in itinere del percorso formativo. I ragazzi saranno soprattutto chiamati alla realizzazione di compiti di realtà che li porterà all'applicazione, e quindi alla valutazione, delle competenze apprese.</p> <p>Saranno utilizzate schede di feedback strutturati, per monitorare e valutare: Il grado di soddisfazione del partecipante. Il grado di rafforzamento delle competenze obiettivo del presente bando (valutazione in ingresso, in itinere e alla conclusione) Questionari a risposta multipla, con immagini e didascalie Brainstorming iniziale e finale, con elaborazione della mappa concettuale che evidenzia il “prima” e “il dopo” delle conoscenze e competenze raggiunte dagli alunni rispetto all'obiettivo del presente Bando.</p>
Data inizio prevista	30/10/2017
Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM870028
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CreaArtCoaching (SANT'ORESTE SECONDARIA)

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: Produzione artistica e culturale

Titolo: CreaArtCoaching (FIANO SECONDARIA)

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	CreaArtCoaching (FIANO SECONDARIA)



Descrizione modulo

Il modulo presente si implementa secondo tre livelli in relazione tra loro:
 Fase I: CHI SIAMO – Conoscenza di noi stessi attraverso il patrimonio culturale artistico e paesaggistico dell'ambiente che ci ospita (erogabile tra novembre 2017 e luglio 2018)
 Fase II: ESPRIMIAMO NOI STESSI – ABILITA' e comportamenti per valorizzare il patrimonio territoriale. I discenti conosceranno e studieranno le risorse culturali artistiche e paesaggistiche attraverso la produzione di decori artistici-artigianali che andranno a contribuire, attraverso i moduli relativi, alla rigenerazione di aree periferiche e marginali (erogabile tra novembre 2017 e luglio 2018)
 Fase III: La SCUOLA NEL TERRITORIO – Apertura al territorio dei laboratori di creazione artistica e culturale attraverso eventi aperti al pubblico. (erogabile tra settembre 2018 e ottobre 2019)
 Nella Fase 0, saranno definite gli appuntamenti, i luoghi e le tempistiche delle attività, coinvolgendo fin da subito i genitori e l'ente territoriale di competenza, in un'ottica di dare importanza e significato a tutte le operazioni che la rete porterà avanti

OBIETTIVI

Rafforzare l'autostima dei partecipanti, migliorando la visione di loro stessi nell'ambito di un gruppo e della società civile, stimolando l'autoimprenditorialità comportamentale;
 Aumentare il senso di fiducia rispetto al grande potenziale che si può esprimere come gruppo nella comunità per la valorizzazione delle risorse culturali artistiche e paesaggistiche territoriali;
 Favorire una positiva presentazione degli studenti e studentesse, supportando la ricerca della loro identità (ESSERE PER FARE)
 Favorire il confronto ed integrazione generazionale e culturale, attraverso eventi laboratoriali formativi di produzione artistica;
 Favorire la creazione di spazi di autoimprenditorialità;

METODOLOGIA E CONTENUTI

L'utilizzo degli strumenti del Coaching nell'ambito della crescita personale degli studenti e del territorio, ha il principale vantaggio di orientare la persona all'azione, non prima di un'attenta analisi dello stato in cui ci si trova ed una individuazione dei risultati che si vogliono raggiungere.
 Il Coaching è sostanzialmente una spinta all'agire, si focalizza maggiormente sulle azioni, gli obiettivi, il rendimento, le soluzioni, le strategie, i risultati. È particolarmente indicato per la persona che desidera mettere ordine, trovare sistemi di ri-equilibrio o migliorare la sua vita. Attraverso la comprensione ed analisi dello stato emotivo percepito, l'individuo può arrivare a capire chi è, cosa è veramente importante per lui e quali scelte operare per realizzare i propri desideri. L'utilizzo degli strumenti formativi sopra esposti in sinergia con la naturale forza espressiva dell'arte ha portato alla definizione di un modello di Art-Coaching che ha il vantaggio di far emergere e far sperimentare ai partecipanti nuovi schemi comportamentali indirizzati a un MIGLIORAMENTO dell'ambiente che li circonda. Ogni comportamento ha senso esclusivo rispetto al contesto nel quale appare. È dunque importante raccogliere l'informazione: dove, quando, con chi desideriamo raggiungere il nostro obiettivo?

FASE I : CHI SIAMO

La presente fase sarà erogata presso le sedi della scuola e coinvolgerà i ragazzi nelle seguenti macro attività:
 Presentazione progetto
 Presentazione del singolo nel gruppo, con attività di public speaking e coscienza di chi siamo e da dove veniamo;
 Action learning:
 a. Mi presento
 b. Rapport – guida e lasciarsi guidare
 c. I nostri bisogni dietro la comunicazione artistica e culturale
 e. L'arte come mezzo per l'espressione e riconoscimento delle nostre emozioni alle sollecitazioni esterne



	<p>Elaborazione esperienza e confronto tra i partecipanti;</p> <p>FASE II: ESPRIMIAMO NOI STESSI – ABILITA' e comportamenti per valorizzare il patrimonio territoriale La presente fase sarà erogata presso le sedi della scuola e coinvolgerà i ragazzi nelle seguenti macro attività di laboratori di creazione: i discenti in questa attività saranno guidati a ricercare e riconoscere le loro abilità al fine di valorizzare il proprio personale potenziale nella costruzione di una rafforzata identità territoriale inclusiva e integrativa; Modella/disegna la tua Abilità per la valorizzazione del patrimonio; “I colori delle competenze”: Colora il tuo potenziale</p> <p>Fase III: La SCUOLA NEL TERRITORIO In tale fase i discenti agiranno come mediatori culturali innovativi, accompagnando i partecipanti esterni (Genitori, Cittadini, Turisti e altre scolaresche) alla realizzazione delle loro creazioni artistiche decorative. Gli eventi laboratoriali territoriali andranno a integrarsi alla costruzione di una offerta turistica esperienziale, oggetto di modulo specifico del presente progetto</p> <p>RISULTATI ATTESI: Creazione dei decori artistici/artigianali; Stimolare l'auto-responsabilizzazione dei nostri comportamenti; Accrescere la consapevolezza del proprio sentire e dunque di agire; Accrescere la fiducia in se stessi e nel gruppo; Sviluppare il loro senso critico e creativo per la valorizzazione del presente patrimonio attraverso la creazione di una “nuova” cultura territoriale.</p> <p>MODALITA' VERIFICA E PRESENTAZIONE Si prevede nel Modulo una modalità di verifica e valutazione in itinere del percorso formativo. I ragazzi saranno soprattutto chiamati alla realizzazione di compiti di realtà che li porterà all'applicazione, e quindi alla valutazione, delle competenze apprese.</p> <p>Saranno utilizzate schede di feedback strutturati, per monitorare e valutare: Il grado di soddisfazione del partecipante. Il grado di rafforzamento delle competenze obiettivo del presente bando (valutazione in ingresso, in itinere e alla conclusione) Questionari a risposta multipla, con immagini e didascalie Brainstorming iniziale e finale, con elaborazione della mappa concettuale che evidenzia il “prima” e “il dopo” delle conoscenze e competenze raggiunte dagli alunni rispetto all'obiettivo del presente Bando.</p>
Data inizio prevista	30/10/2017
Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CreaArtCoaching (FIANO SECONDARIA)

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 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: CreaArtCoaching (FONTE NUOVA SECONDARIA)

Dettagli modulo

Titolo modulo	CreaArtCoaching (FONTE NUOVA SECONDARIA)
----------------------	--



**Descrizione
modulo**

Il modulo presente si implementa secondo tre livelli in relazione tra loro:
 Fase I: CHI SIAMO – Conoscenza di noi stessi attraverso il patrimonio culturale artistico e paesaggistico dell'ambiente che ci ospita (erogabile tra novembre 2017 e luglio 2018)
 Fase II: ESPRIMIAMO NOI STESSI – ABILITA' e comportamenti per valorizzare il patrimonio territoriale. I discenti conosceranno e studieranno le risorse culturali artistiche e paesaggistiche attraverso la produzione di decori artistici-artigianali che andranno a contribuire, attraverso i moduli relativi, alla rigenerazione di aree periferiche e marginali (erogabile tra novembre 2017 e luglio 2018)
 Fase III: La SCUOLA NEL TERRITORIO – Apertura al territorio dei laboratori di creazione artistica e culturale attraverso eventi aperti al pubblico. (erogabile tra settembre 2018 e ottobre 2019)
 Nella Fase 0, saranno definite gli appuntamenti, i luoghi e le tempistiche delle attività, coinvolgendo fin da subito i genitori e l'ente territoriale di competenza, in un'ottica di dare importanza e significato a tutte le operazioni che la rete porterà avanti

OBIETTIVI

Rafforzare l'autostima dei partecipanti, migliorando la visione di loro stessi nell'ambito di un gruppo e della società civile, stimolando l'autoimprenditorialità comportamentale;
 Aumentare il senso di fiducia rispetto al grande potenziale che si può esprimere come gruppo nella comunità per la valorizzazione delle risorse culturali artistiche e paesaggistiche territoriali;
 Favorire una positiva presentazione degli studenti e studentesse, supportando la ricerca della loro identità (ESSERE PER FARE)
 Favorire il confronto ed integrazione generazionale e culturale, attraverso eventi laboratoriali formativi di produzione artistica;
 Favorire la creazione di spazi di autoimprenditorialità;

METODOLOGIA E CONTENUTI

L'utilizzo degli strumenti del Coaching nell'ambito della crescita personale degli studenti e del territorio, ha il principale vantaggio di orientare la persona all'azione, non prima di un'attenta analisi dello stato in cui ci si trova ed una individuazione dei risultati che si vogliono raggiungere.
 Il Coaching è sostanzialmente una spinta all'agire, si focalizza maggiormente sulle azioni, gli obiettivi, il rendimento, le soluzioni, le strategie, i risultati. È particolarmente indicato per la persona che desidera mettere ordine, trovare sistemi di ri-equilibrio o migliorare la sua vita. Attraverso la comprensione ed analisi dello stato emotivo percepito, l'individuo può arrivare a capire chi è, cosa è veramente importante per lui e quali scelte operare per realizzare i propri desideri. L'utilizzo degli strumenti formativi sopra esposti in sinergia con la naturale forza espressiva dell'arte ha portato alla definizione di un modello di Art-Coaching che ha il vantaggio di far emergere e far sperimentare ai partecipanti nuovi schemi comportamentali indirizzati a un MIGLIORAMENTO dell'ambiente che li circonda. Ogni comportamento ha senso esclusivo rispetto al contesto nel quale appare. È dunque importante raccogliere l'informazione: dove, quando, con chi desideriamo raggiungere il nostro obiettivo?

FASE I : CHI SIAMO

La presente fase sarà erogata presso le sedi della scuola e coinvolgerà i ragazzi nelle seguenti macro attività:
 Presentazione progetto
 Presentazione del singolo nel gruppo, con attività di public speaking e coscienza di chi siamo e da dove veniamo;
 Action learning:
 a. Mi presento
 b. Rapport – guida e lasciarsi guidare
 c. I nostri bisogni dietro la comunicazione artistica e culturale
 e. L'arte come mezzo per l'espressione e riconoscimento delle nostre emozioni alle sollecitazioni esterne



	<p>Elaborazione esperienza e confronto tra i partecipanti;</p> <p>FASE II: ESPRIMIAMO NOI STESSI – ABILITA' e comportamenti per valorizzare il patrimonio territoriale La presente fase sarà erogata presso le sedi della scuola e coinvolgerà i ragazzi nelle seguenti macro attività di laboratori di creazione: i discenti in questa attività saranno guidati a ricercare e riconoscere le loro abilità al fine di valorizzare il proprio personale potenziale nella costruzione di una rafforzata identità territoriale inclusiva e integrativa; Modella/disegna la tua Abilità per la valorizzazione del patrimonio; “I colori delle competenze”: Colora il tuo potenziale</p> <p>Fase III: La SCUOLA NEL TERRITORIO In tale fase i discenti agiranno come mediatori culturali innovativi, accompagnando i partecipanti esterni (Genitori, Cittadini, Turisti e altre scolaresche) alla realizzazione delle loro creazioni artistiche decorative. Gli eventi laboratoriali territoriali andranno a integrarsi alla costruzione di una offerta turistica esperienziale, oggetto di modulo specifico del presente progetto</p> <p>RISULTATI ATTESI: Creazione dei decori artistici/artigianali; Stimolare l'auto-responsabilizzazione dei nostri comportamenti; Accrescere la consapevolezza del proprio sentire e dunque di agire; Accrescere la fiducia in se stessi e nel gruppo; Sviluppare il loro senso critico e creativo per la valorizzazione del presente patrimonio attraverso la creazione di una “nuova” cultura territoriale.</p> <p>MODALITA' VERIFICA E PRESENTAZIONE Si prevede nel Modulo una modalità di verifica e valutazione in itinere del percorso formativo. I ragazzi saranno soprattutto chiamati alla realizzazione di compiti di realtà che li porterà all'applicazione, e quindi alla valutazione, delle competenze apprese.</p> <p>Saranno utilizzate schede di feedback strutturati, per monitorare e valutare: Il grado di soddisfazione del partecipante. Il grado di rafforzamento delle competenze obiettivo del presente bando (valutazione in ingresso, in itinere e alla conclusione) Questionari a risposta multipla, con immagini e didascalie Brainstorming iniziale e finale, con elaborazione della mappa concettuale che evidenzia il “prima” e “il dopo” delle conoscenze e competenze raggiunte dagli alunni rispetto all'obiettivo del presente Bando.</p>
Data inizio prevista	30/10/2017
Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CreaArtCoaching (FONTE NUOVA SECONDARIA)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	--------------	--------------



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: CreaArtCoaching (PONZANO PRIMARIA)

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	CreaArtCoaching (PONZANO PRIMARIA)



**Descrizione
modulo**

Il modulo presente si implementa secondo tre livelli in relazione tra loro:
 Fase I: CHI SIAMO – Conoscenza di noi stessi attraverso il patrimonio culturale artistico e paesaggistico dell'ambiente che ci ospita (erogabile tra novembre 2017 e luglio 2018)
 Fase II: ESPRIMIAMO NOI STESSI – ABILITA' e comportamenti per valorizzare il patrimonio territoriale. I discenti conosceranno e studieranno le risorse culturali artistiche e paesaggistiche attraverso la produzione di decori artistici-artigianali che andranno a contribuire, attraverso i moduli relativi, alla rigenerazione di aree periferiche e marginali (erogabile tra novembre 2017 e luglio 2018)
 Fase III: La SCUOLA NEL TERRITORIO – Apertura al territorio dei laboratori di creazione artistica e culturale attraverso eventi aperti al pubblico. (erogabile tra settembre 2018 e ottobre 2019)
 Nella Fase 0, saranno definite gli appuntamenti, i luoghi e le tempistiche delle attività, coinvolgendo fin da subito i genitori e l'ente territoriale di competenza, in un'ottica di dare importanza e significato a tutte le operazioni che la rete porterà avanti

OBIETTIVI

Rafforzare l'autostima dei partecipanti, migliorando la visione di loro stessi nell'ambito di un gruppo e della società civile, stimolando l'autoimprenditorialità comportamentale;
 Aumentare il senso di fiducia rispetto al grande potenziale che si può esprimere come gruppo nella comunità per la valorizzazione delle risorse culturali artistiche e paesaggistiche territoriali;
 Favorire una positiva presentazione degli studenti e studentesse, supportando la ricerca della loro identità (ESSERE PER FARE)
 Favorire il confronto ed integrazione generazionale e culturale, attraverso eventi laboratoriali formativi di produzione artistica;
 Favorire la creazione di spazi di autoimprenditorialità;

METODOLOGIA E CONTENUTI

L'utilizzo degli strumenti del Coaching nell'ambito della crescita personale degli studenti e del territorio, ha il principale vantaggio di orientare la persona all'azione, non prima di un'attenta analisi dello stato in cui ci si trova ed una individuazione dei risultati che si vogliono raggiungere.
 Il Coaching è sostanzialmente una spinta all'agire, si focalizza maggiormente sulle azioni, gli obiettivi, il rendimento, le soluzioni, le strategie, i risultati. È particolarmente indicato per la persona che desidera mettere ordine, trovare sistemi di ri-equilibrio o migliorare la sua vita. Attraverso la comprensione ed analisi dello stato emotivo percepito, l'individuo può arrivare a capire chi è, cosa è veramente importante per lui e quali scelte operare per realizzare i propri desideri. L'utilizzo degli strumenti formativi sopra esposti in sinergia con la naturale forza espressiva dell'arte ha portato alla definizione di un modello di Art-Coaching che ha il vantaggio di far emergere e far sperimentare ai partecipanti nuovi schemi comportamentali indirizzati a un MIGLIORAMENTO dell'ambiente che li circonda. Ogni comportamento ha senso esclusivo rispetto al contesto nel quale appare. È dunque importante raccogliere l'informazione: dove, quando, con chi desideriamo raggiungere il nostro obiettivo?

FASE I : CHI SIAMO

La presente fase sarà erogata presso le sedi della scuola e coinvolgerà i ragazzi nelle seguenti macro attività:
 Presentazione progetto
 Presentazione del singolo nel gruppo, con attività di public speaking e coscienza di chi siamo e da dove veniamo;
 Action learning:
 a. Mi presento
 b. Rapport – guida e lasciarsi guidare
 c. I nostri bisogni dietro la comunicazione artistica e culturale
 e. L'arte come mezzo per l'espressione e riconoscimento delle nostre emozioni alle sollecitazioni esterne



	<p>Elaborazione esperienza e confronto tra i partecipanti;</p> <p>FASE II: ESPRIMIAMO NOI STESSI – ABILITA' e comportamenti per valorizzare il patrimonio territoriale La presente fase sarà erogata presso le sedi della scuola e coinvolgerà i ragazzi nelle seguenti macro attività di laboratori di creazione: i discenti in questa attività saranno guidati a ricercare e riconoscere le loro abilità al fine di valorizzare il proprio personale potenziale nella costruzione di una rafforzata identità territoriale inclusiva e integrativa; Modella/disegna la tua Abilità per la valorizzazione del patrimonio; “I colori delle competenze”: Colora il tuo potenziale</p> <p>Fase III: La SCUOLA NEL TERRITORIO In tale fase i discenti agiranno come mediatori culturali innovativi, accompagnando i partecipanti esterni (Genitori, Cittadini, Turisti e altre scolaresche) alla realizzazione delle loro creazioni artistiche decorative. Gli eventi laboratoriali territoriali andranno a integrarsi alla costruzione di una offerta turistica esperienziale, oggetto di modulo specifico del presente progetto</p> <p>RISULTATI ATTESI: Creazione dei decori artistici/artigianali; Stimolare l'auto-responsabilizzazione dei nostri comportamenti; Accrescere la consapevolezza del proprio sentire e dunque di agire; Accrescere la fiducia in se stessi e nel gruppo; Sviluppare il loro senso critico e creativo per la valorizzazione del presente patrimonio attraverso la creazione di una “nuova” cultura territoriale.</p> <p>MODALITA' VERIFICA E PRESENTAZIONE Si prevede nel Modulo una modalità di verifica e valutazione in itinere del percorso formativo. I ragazzi saranno soprattutto chiamati alla realizzazione di compiti di realtà che li porterà all'applicazione, e quindi alla valutazione, delle competenze apprese.</p> <p>Saranno utilizzate schede di feedback strutturati, per monitorare e valutare: Il grado di soddisfazione del partecipante. Il grado di rafforzamento delle competenze obiettivo del presente bando (valutazione in ingresso, in itinere e alla conclusione) Questionari a risposta multipla, con immagini e didascalie Brainstorming iniziale e finale, con elaborazione della mappa concettuale che evidenzia il “prima” e “il dopo” delle conoscenze e competenze raggiunte dagli alunni rispetto all'obiettivo del presente Bando.</p>
Data inizio prevista	30/10/2017
Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE87003A
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CreaArtCoaching (PONZANO PRIMARIA)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	--------------	--------------



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: CreaArtCoaching (FONTE NUOVA PRIMARIA)

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	CreaArtCoaching (FONTE NUOVA PRIMARIA)



**Descrizione
modulo**

Il modulo presente si implementa secondo tre livelli in relazione tra loro:
 Fase I: CHI SIAMO – Conoscenza di noi stessi attraverso il patrimonio culturale artistico e paesaggistico dell'ambiente che ci ospita (erogabile tra novembre 2017 e luglio 2018)
 Fase II: ESPRIMIAMO NOI STESSI – ABILITA' e comportamenti per valorizzare il patrimonio territoriale. I discenti conosceranno e studieranno le risorse culturali artistiche e paesaggistiche attraverso la produzione di decori artistici-artigianali che andranno a contribuire, attraverso i moduli relativi, alla rigenerazione di aree periferiche e marginali (erogabile tra novembre 2017 e luglio 2018)
 Fase III: La SCUOLA NEL TERRITORIO – Apertura al territorio dei laboratori di creazione artistica e culturale attraverso eventi aperti al pubblico. (erogabile tra settembre 2018 e ottobre 2019)
 Nella Fase 0, saranno definite gli appuntamenti, i luoghi e le tempistiche delle attività, coinvolgendo fin da subito i genitori e l'ente territoriale di competenza, in un'ottica di dare importanza e significato a tutte le operazioni che la rete porterà avanti

OBIETTIVI

Rafforzare l'autostima dei partecipanti, migliorando la visione di loro stessi nell'ambito di un gruppo e della società civile, stimolando l'autoimprenditorialità comportamentale;
 Aumentare il senso di fiducia rispetto al grande potenziale che si può esprimere come gruppo nella comunità per la valorizzazione delle risorse culturali artistiche e paesaggistiche territoriali;
 Favorire una positiva presentazione degli studenti e studentesse, supportando la ricerca della loro identità (ESSERE PER FARE)
 Favorire il confronto ed integrazione generazionale e culturale, attraverso eventi laboratoriali formativi di produzione artistica;
 Favorire la creazione di spazi di autoimprenditorialità;

METODOLOGIA E CONTENUTI

L'utilizzo degli strumenti del Coaching nell'ambito della crescita personale degli studenti e del territorio, ha il principale vantaggio di orientare la persona all'azione, non prima di un'attenta analisi dello stato in cui ci si trova ed una individuazione dei risultati che si vogliono raggiungere.
 Il Coaching è sostanzialmente una spinta all'agire, si focalizza maggiormente sulle azioni, gli obiettivi, il rendimento, le soluzioni, le strategie, i risultati. È particolarmente indicato per la persona che desidera mettere ordine, trovare sistemi di ri-equilibrio o migliorare la sua vita. Attraverso la comprensione ed analisi dello stato emotivo percepito, l'individuo può arrivare a capire chi è, cosa è veramente importante per lui e quali scelte operare per realizzare i propri desideri. L'utilizzo degli strumenti formativi sopra esposti in sinergia con la naturale forza espressiva dell'arte ha portato alla definizione di un modello di Art-Coaching che ha il vantaggio di far emergere e far sperimentare ai partecipanti nuovi schemi comportamentali indirizzati a un MIGLIORAMENTO dell'ambiente che li circonda. Ogni comportamento ha senso esclusivo rispetto al contesto nel quale appare. È dunque importante raccogliere l'informazione: dove, quando, con chi desideriamo raggiungere il nostro obiettivo?

FASE I : CHI SIAMO

La presente fase sarà erogata presso le sedi della scuola e coinvolgerà i ragazzi nelle seguenti macro attività:
 Presentazione progetto
 Presentazione del singolo nel gruppo, con attività di public speaking e coscienza di chi siamo e da dove veniamo;
 Action learning:
 a. Mi presento
 b. Rapport – guida e lasciarsi guidare
 c. I nostri bisogni dietro la comunicazione artistica e culturale
 e. L'arte come mezzo per l'espressione e riconoscimento delle nostre emozioni alle sollecitazioni esterne



	<p>Elaborazione esperienza e confronto tra i partecipanti;</p> <p>FASE II: ESPRIMIAMO NOI STESSI – ABILITA' e comportamenti per valorizzare il patrimonio territoriale La presente fase sarà erogata presso le sedi della scuola e coinvolgerà i ragazzi nelle seguenti macro attività di laboratori di creazione: i discenti in questa attività saranno guidati a ricercare e riconoscere le loro abilità al fine di valorizzare il proprio personale potenziale nella costruzione di una rafforzata identità territoriale inclusiva e integrativa; Modella/disegna la tua Abilità per la valorizzazione del patrimonio; “I colori delle competenze”: Colora il tuo potenziale</p> <p>Fase III: La SCUOLA NEL TERRITORIO In tale fase i discenti agiranno come mediatori culturali innovativi, accompagnando i partecipanti esterni (Genitori, Cittadini, Turisti e altre scolaresche) alla realizzazione delle loro creazioni artistiche decorative. Gli eventi laboratoriali territoriali andranno a integrarsi alla costruzione di una offerta turistica esperienziale, oggetto di modulo specifico del presente progetto</p> <p>RISULTATI ATTESI: Creazione dei decori artistici/artigianali; Stimolare l'auto-responsabilizzazione dei nostri comportamenti; Accrescere la consapevolezza del proprio sentire e dunque di agire; Accrescere la fiducia in se stessi e nel gruppo; Sviluppare il loro senso critico e creativo per la valorizzazione del presente patrimonio attraverso la creazione di una “nuova” cultura territoriale.</p> <p>MODALITA' VERIFICA E PRESENTAZIONE Si prevede nel Modulo una modalità di verifica e valutazione in itinere del percorso formativo. I ragazzi saranno soprattutto chiamati alla realizzazione di compiti di realtà che li porterà all'applicazione, e quindi alla valutazione, delle competenze apprese.</p> <p>Saranno utilizzate schede di feedback strutturati, per monitorare e valutare: Il grado di soddisfazione del partecipante. Il grado di rafforzamento delle competenze obiettivo del presente bando (valutazione in ingresso, in itinere e alla conclusione) Questionari a risposta multipla, con immagini e didascalie Brainstorming iniziale e finale, con elaborazione della mappa concettuale che evidenzia il “prima” e “il dopo” delle conoscenze e competenze raggiunte dagli alunni rispetto all'obiettivo del presente Bando.</p>
Data inizio prevista	30/10/2017
Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: CreaArtCoaching (FONTE NUOVA PRIMARIA)

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

Titolo: PanchinArt – La Panchina sul Fiasco (PONZANO PRIMARIA)

Dettagli modulo

Titolo modulo	PanchinArt – La Panchina sul Fiasco (PONZANO PRIMARIA)
----------------------	--



**Descrizione
modulo**

STRUTTURA

Il modulo prevede le seguenti fasi:

Fase I: CONOSCENZA – In tale fase saranno definite gli appuntamenti, studiati i luoghi e le tempistiche delle attività, coinvolgendo fin da subito i genitori e l'ente territoriale di competenza, per dare importanza e significato a tutte le operazioni che la rete porterà avanti e facilitare la partecipazione del territorio. La fase sarà erogata nelle aule della scuola di riferimento e permetterà ai ragazzi e ragazze e loro genitori di interagire nella fase organizzativa e progettuale delle attività di progetto. Si studieranno le attività che andremo a realizzare e si pianificheranno, in maniera condivisa, le iniziative di progetto. I discenti chiamati a modificare l'ambiente che li ospita prima di tutto saranno guidati a conoscerlo e a sentirlo più loro. Saranno stimolati all'osservazione creativa, e proattiva, e organizzati in ruoli e mansioni in cui eserciteranno le loro competenze di ESSERE.

Fase II: ESPERIENZA - In questa fase si attiveranno laboratori territoriali esperienziali indirizzati ai discenti che, attraverso compiti di realtà, applicheranno quanto appreso nel modulo di CreArt-Coaching. (erogabile in ritardo rispetto alla partenza della fase II del modulo di produzione artistica e culturale, presumibilmente da marzo 2018 a ottobre 2019);

Fase III: CAMBIAMENTO – La scuola esce nel territorio interagendo con l'esterno attraverso laboratori di rigenerazione artistica e culturale organizzati in eventi aperti al pubblico e inseriti in un percorso di turismo esperienziale. In tale fase i discenti andranno a svolgere il ruolo di tutor e facilitatore culturale e turistico esperienziale, supportando le attività laboratoriali con il pubblico. I laboratori artistici partecipati come uno spazio che agevola la creatività, la socialità. Una esperienza che rafforza l'autostima e la voglia di "riprovarci" anche in ambiti quotidiani. Una palestra delle abilità e competenze utili ad esprimere sempre più pienamente il personale potenziale nell'ambiente che ci ospita. (erogabile tra maggio 2018 e ottobre 2019)

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

Sperimentazione di ruoli e mansioni all'interno delle attività laboratoriali

Trasformazione delle nozioni esperienziali in un compito di realtà che andrà a modificare effettivamente l'ambiente che ci ospita;

Ancoraggio a livello materico, cognitivo ed emotivo dell'esperienza vissuta;

Rafforzare la responsabilizzazione dei partecipanti nella gestione delle risorse a lui affidate e del ruolo svolto;

Stimolare l'auto-responsabilizzazione dei nostri comportamenti;

Accrescere la consapevolezza del proprio sentire e dunque di agire;

Accrescere la fiducia in se stessi e nel gruppo;

Sviluppare il loro senso critico e creativo

Sviluppo di specifiche competenze e capacità fondamentali per valorizzare, nella vita di tutti i giorni, le abilità e conoscenze che si apprendono:

Capacità di relazionarsi con gli altri e con sé stessi in modo positivo, empatico ed efficace (comunicazione ed ascolto) – la diversità come occasione di crescita;

Capacità di portare a termine compiti e superare difficoltà (ProblemSolving) utilizzando la creatività, la logica e senso critico personale;

Capacità di analizzare informazioni ed esperienze al fine di arrivare a scegliere ed agire con consapevolezza rispetto alle conoscenze ed abilità acquisite, apprezzando i vantaggi che derivano dal rispetto delle regole;

Riconoscimento delle emozioni e gestione dello Stress attraverso un'accresciuta consapevolezza del proprio sé corporeo, cognitivo ed emotivo

METODOLOGIA E CONTENUTI

Il modulo rappresenta un vero e proprio compito di realtà dove attraverso la creazione di un'opera artistica partecipata, quindi Identitaria, i discenti eserciteranno le loro competenze di lavorare in gruppo nella condivisione dei risultati che si vogliono ottenere. La conoscenza del territorio e la valorizzazione del suo patrimonio come applicazione pratica esperienziale delle competenze civiche, sociali e relazionali oggi più che mai



necessarie per uno sviluppo armonico dello studente.

I decori creati nel modulo di Art-Coaching saranno utilizzati nella rigenerazione del luogo, nella fattispecie decoreranno una panchina artistica al belvedere di Ponzano Romano da dove poter ammirare il "fiasco" del Tevere.

Il modulo prevede una fase di ritorno al territorio che rende i cittadini dello stesso protagonisti attivi del progetto. In tale fase sarà dato a tutti i cittadini la possibilità di lasciare un segno nella costruzione della cultura del luogo.

Tutti gli eventi laboratoriali aperti al pubblico, andranno a integrarsi alla costruzione di una offerta turistica esperienziale, oggetto di un modulo specifico del presente progetto (TurstArt@Experience)

L'opera rimarrà ad ancorare le comprensioni avute nel percorso didattico/Formativo e a indicare il cambiamento realizzato, e non solo simulato, dell'ambiente che ci ospita, rafforzando l'efficacia formativa del processo con un approccio cognitivo circolare – CONOSCENZA – ESPERIENZA – CAMBIAMENTO, modalità generatrice di nuova mentalità e comportamenti.

RISULTATI ATTESI:

Impatti sulla comunità scolastica:

Portare la formazione e la scuola al centro dell'azione strategica sociale del territorio

Attuazione della collaborazione tra istituzioni, associazioni, aziende e privati cittadini per lo sviluppo sociale del territorio

Miglioramento dell'autostima dei giovani partecipanti e diminuzione del loro stato d'ansia (come rilevato dai feedback)

Rafforzamento dei legami sociali tra gli studenti e del rapporto degli stessi con la scuola

Contrasto alla dispersione e prevenzione del fenomeno dei NEET «Not in Education, Employment or Training» (non studenti, non lavoratori, non in training)

Introduzione nella scuola di innovative ed efficaci metodologie didattiche-formative
Educazione alla cittadinanza responsabile e attiva

Impatti per il territorio:

Rafforzamento dell'identità del territorio, del senso di appartenenza e dei legami sociali, attraverso un'esperienza partecipata di riqualificazione continuativa

Miglioramento dello stato dei partecipanti e degli utenti delle aree riqualificate

Generazione di nuovi comportamenti basati sulla responsabilizzazione individuale e collettiva

Rafforzamento della possibilità di utilizzo, conservazione e decoro degli ambienti riqualificati

Sviluppo territoriale attraendo un turismo rispettoso e sostenibile

MODALITA' VERIFICA E PRESENTAZIONE

Si prevede nel Modulo una modalità di verifica e valutazione in itinere del percorso formativo. I ragazzi saranno soprattutto chiamati alla realizzazione di compiti di realtà che li porterà all'applicazione, e quindi alla valutazione, delle competenze apprese.

Saranno utilizzate schede di feedback strutturati, per monitorare e valutare:

Il grado di soddisfazione del partecipante.

Il grado di rafforzamento delle competenze obiettivo del presente bando (valutazione in ingresso, in itinere e alla conclusione)

Questionari a risposta multipla, con immagini e didascalie

Brainstorming iniziale e finale, con elaborazione della mappa concettuale che evidenzia il "prima" e "il dopo" delle conoscenze e competenze raggiunte dagli alunni rispetto all'obiettivo del presente Bando.

Data inizio prevista 06/11/2017

Data fine prevista 30/10/2019



Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	RMEE87003A
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: PanchinArt – La Panchina sul Fiasco (PONZANO PRIMARIA)

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: FontanArt (FONTENUOVA PRIMARIA)

Dettagli modulo

Titolo modulo	FontanArt (FONTENUOVA PRIMARIA)
----------------------	---------------------------------



Descrizione modulo

Il modulo prevede le seguenti fasi:

Fase I: CONOSCENZA – In tale fase saranno definite gli appuntamenti, studiati i luoghi e le tempistiche delle attività, coinvolgendo fin da subito i genitori e l'ente territoriale di competenza, per dare importanza e significato a tutte le operazioni che la rete porterà avanti e facilitare la partecipazione del territorio. La fase sarà erogata nelle aule della scuola di riferimento e permetterà ai ragazzi e ragazze e loro genitori di interagire nella fase organizzativa e progettuale delle attività di progetto. Si studieranno le attività che andremo a realizzare e si pianificheranno, in maniera condivisa, le iniziative di progetto. I discenti chiamati a modificare l'ambiente che li ospita prima di tutto saranno guidati a conoscerlo e a sentirlo più loro. Saranno stimolati all'osservazione creativa, e proattiva, e organizzati in ruoli e mansioni in cui eserciteranno le loro competenze di ESSERE.

Fase II: ESPERIENZA - In questa fase si attiveranno laboratori territoriali esperienziali indirizzati ai discenti che, attraverso compiti di realtà, applicheranno quanto appreso nel modulo di CreArt-Coaching. (erogabile in ritardo rispetto alla partenza della fase II del modulo di produzione artistica e culturale, presumibilmente da marzo 2018 a ottobre 2019);

Fase III: CAMBIAMENTO – La scuola esce nel territorio interagendo con l'esterno attraverso laboratori di rigenerazione artistica e culturale organizzati in eventi aperti al pubblico e inseriti in un percorso di turismo esperienziale. In tale fase i discenti andranno a svolgere il ruolo di tutor e facilitatore culturale e turistico esperienziale, supportando le attività laboratoriali con il pubblico. I laboratori artistici partecipati come uno spazio che agevola la creatività, la socialità. Una esperienza che rafforza l'autostima e la voglia di "riprovarci" anche in ambiti quotidiani. Una palestra delle abilità e competenze utili ad esprimere sempre più pienamente il personale potenziale nell'ambiente che ci ospita. (erogabile tra maggio 2018 e ottobre 2019)

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

Sperimentazione di ruoli e mansioni all'interno delle attività laboratoriali

Trasformazione delle nozioni esperienziali in un compito di realtà che andrà a modificare effettivamente l'ambiente che ci ospita;

Ancoraggio a livello materico, cognitivo ed emotivo dell'esperienza vissuta;

Rafforzare la responsabilizzazione dei partecipanti nella gestione delle risorse a lui affidate e del ruolo svolto;

Stimolare l'auto-responsabilizzazione dei nostri comportamenti;

Accrescere la consapevolezza del proprio sentire e dunque di agire;

Accrescere la fiducia in se stessi e nel gruppo;

Sviluppare il loro senso critico e creativo

Sviluppo di specifiche competenze e capacità fondamentali per valorizzare, nella vita di tutti i giorni, le abilità e conoscenze che si apprendono:

Capacità di relazionarsi con gli altri e con sé stessi in modo positivo, empatico ed efficace (comunicazione ed ascolto) – la diversità come occasione di crescita;

Capacità di portare a termine compiti e superare difficoltà (Problem Solving) utilizzando la creatività, la logica e senso critico personale;

Capacità di analizzare informazioni ed esperienze al fine di arrivare a scegliere ed agire con consapevolezza rispetto alle conoscenze ed abilità acquisite, apprezzando i vantaggi che derivano dal rispetto delle regole;

Riconoscimento delle emozioni e gestione dello Stress attraverso un'accresciuta consapevolezza del proprio sé corporeo, cognitivo ed emotivo

METODOLOGIA E CONTENUTI

Il modulo rappresenta un vero e proprio compito di realtà dove attraverso la creazione di un'opera artistica partecipata, quindi Identitaria, i discenti eserciteranno le loro competenze di lavorare in gruppo nella condivisione dei risultati che si vogliono ottenere. La conoscenza del territorio e la valorizzazione del suo patrimonio come applicazione pratica esperienziale delle competenze civiche, sociali e relazionali oggi più che mai necessarie per uno sviluppo armonico dello studente.

I decori creati nel modulo di Art-Coaching saranno utilizzati nella rigenerazione del luogo,



nella fattispecie decoreranno e riqualificheranno i vecchi fontanili di cui Fonte Nuova è ricca, ma che a volte sono prigionieri del degrado e mancanza di civiltà e cultura al rispetto e valorizzazione del patrimonio culturale ed in questo caso di civiltà. Si restituirà al territorio un'importante segno identitario.

Il modulo prevede una fase di ritorno al territorio che rende i cittadini dello stesso protagonisti attivi del progetto. In tale fase sarà dato a tutti i cittadini la possibilità di lasciare un segno nella costruzione della cultura del luogo.

Tutti gli eventi laboratoriali aperti al pubblico, andranno a integrarsi alla costruzione di una offerta turistica esperienziale, oggetto di un modulo specifico del presente progetto (TurstArt@Experience)

L'opera rimarrà ad ancorare le comprensioni avute nel percorso didattico/Formativo e a indicare il cambiamento realizzato, e non solo simulato, dell'ambiente che ci ospita, rafforzando l'efficacia formativa del processo con un approccio cognitivo circolare – CONOSCENZA – ESPERIENZA – CAMBIAMENTO, modalità generatrice di nuova mentalità e comportamenti.

RISULTATI ATTESI:

Impatti sulla comunità scolastica:

Portare la formazione e la scuola al centro dell'azione strategica sociale del territorio

Attuazione della collaborazione tra istituzioni, associazioni, aziende e privati cittadini per lo sviluppo sociale del territorio

Miglioramento dell'autostima dei giovani partecipanti e diminuzione del loro stato d'ansia (come rilevato dai feedback)

Rafforzamento dei legami sociali tra gli studenti e del rapporto degli stessi con la scuola

Contrasto alla dispersione e prevenzione del fenomeno dei NEET «Not in Education, Employment or Training» (non studenti, non lavoratori, non in training)

Introduzione nella scuola di innovative ed efficaci metodologie didattiche-formative
Educazione alla cittadinanza responsabile e attiva

Impatti per il territorio:

Rafforzamento dell'identità del territorio, del senso di appartenenza e dei legami sociali, attraverso un'esperienza partecipata di riqualificazione continuativa

Miglioramento dello stato dei partecipanti e degli utenti delle aree riqualificate

Generazione di nuovi comportamenti basati sulla responsabilizzazione individuale e collettiva

Rafforzamento della possibilità di utilizzo, conservazione e decoro degli ambienti riqualificati

Sviluppo territoriale attraendo un turismo rispettoso e sostenibile

MODALITA' VERIFICA E PRESENTAZIONE

Si prevede nel Modulo una modalità di verifica e valutazione in itinere del percorso formativo. I ragazzi saranno soprattutto chiamati alla realizzazione di compiti di realtà che li porterà all'applicazione, e quindi alla valutazione, delle competenze apprese.

Saranno utilizzate schede di feedback strutturati, per monitorare e valutare:

Il grado di soddisfazione del partecipante.

Il grado di rafforzamento delle competenze obiettivo del presente bando (valutazione in ingresso, in itinere e alla conclusione)

Questionari a risposta multipla, con immagini e didascalie

Brainstorming iniziale e finale, con elaborazione della mappa concettuale che evidenzia il "prima" e "il dopo" delle conoscenze e competenze raggiunte dagli alunni rispetto all'obiettivo del presente Bando.

Data inizio prevista 06/11/2017

Data fine prevista 30/10/2019



Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: FontanArt (FONTENUOVA PRIMARIA)

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

Titolo: RiservArt (FIANO SECONDARIA)

Dettagli modulo

Titolo modulo	RiservArt (FIANO SECONDARIA)
----------------------	------------------------------



**Descrizione
modulo**

STRUTTURA

Il modulo prevede le seguenti fasi:

Fase I: CONOSCENZA – In tale fase saranno definite gli appuntamenti, studiati i luoghi e le tempistiche delle attività, coinvolgendo fin da subito i genitori e l'ente territoriale di competenza, per dare importanza e significato a tutte le operazioni che la rete porterà avanti e facilitare la partecipazione del territorio. La fase sarà erogata nelle aule della scuola di riferimento e permetterà ai ragazzi e ragazze e loro genitori di interagire nella fase organizzativa e progettuale delle attività di progetto. Si studieranno le attività che andremo a realizzare e si pianificheranno, in maniera condivisa, le iniziative di progetto. I discenti chiamati a modificare l'ambiente che li ospita prima di tutto saranno guidati a conoscerlo e a sentirlo più loro. Saranno stimolati all'osservazione creativa, e proattiva, e organizzati in ruoli e mansioni in cui eserciteranno le loro competenze di ESSERE.

Fase II: ESPERIENZA - In questa fase si attiveranno laboratori territoriali esperienziali indirizzati ai discenti che, attraverso compiti di realtà, applicheranno quanto appreso nel modulo di CreArt-Coaching. (erogabile in ritardo rispetto alla partenza della fase II del modulo di produzione artistica e culturale, presumibilmente da marzo 2018 a ottobre 2019);

Fase III: CAMBIAMENTO – La scuola esce nel territorio interagendo con l'esterno attraverso laboratori di rigenerazione artistica e culturale organizzati in eventi aperti al pubblico e inseriti in un percorso di turismo esperienziale. In tale fase i discenti andranno a svolgere il ruolo di tutor e facilitatore culturale e turistico esperienziale, supportando le attività laboratoriali con il pubblico. I laboratori artistici partecipati come uno spazio che agevola la creatività, la socialità. Una esperienza che rafforza l'autostima e la voglia di "riprovarci" anche in ambiti quotidiani. Una palestra delle abilità e competenze utili ad esprimere sempre più pienamente il personale potenziale nell'ambiente che ci ospita. (erogabile tra maggio 2018 e ottobre 2019)

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

Sperimentazione di ruoli e mansioni all'interno delle attività laboratoriali
Trasformazione delle nozioni esperienziali in un compito di realtà che andrà a modificare effettivamente l'ambiente che ci ospita;
Ancoraggio a livello materico, cognitivo ed emotivo dell'esperienza vissuta;
Rafforzare la responsabilizzazione dei partecipanti nella gestione delle risorse a lui affidate e del ruolo svolto;
Stimolare l'auto-responsabilizzazione dei nostri comportamenti;
Accrescere la consapevolezza del proprio sentire e dunque di agire;
Accrescere la fiducia in se stessi e nel gruppo;
Sviluppare il loro senso critico e creativo
Sviluppo di specifiche competenze e capacità fondamentali per valorizzare, nella vita di tutti i giorni, le abilità e conoscenze che si apprendono:
Capacità di relazionarsi con gli altri e con sé stessi in modo positivo, empatico ed efficace (comunicazione ed ascolto) – la diversità come occasione di crescita;
Capacità di portare a termine compiti e superare difficoltà (ProblemSolving) utilizzando la creatività, la logica e senso critico personale;
Capacità di analizzare informazioni ed esperienze al fine di arrivare a scegliere ed agire con consapevolezza rispetto alle conoscenze ed abilità acquisite, apprezzando i vantaggi che derivano dal rispetto delle regole;
Riconoscimento delle emozioni e gestione dello Stress attraverso un'accresciuta consapevolezza del proprio sé corporeo, cognitivo ed emotivo

METODOLOGIA E CONTENUTI

Il modulo rappresenta un vero e proprio compito di realtà dove attraverso la creazione di un'opera artistica partecipata, quindi Identitaria, i discenti eserciteranno le loro competenze di lavorare in gruppo nella condivisione dei risultati che si vogliono ottenere. La conoscenza del territorio e la valorizzazione del suo patrimonio come applicazione pratica esperienziale delle competenze civiche, sociali e relazionali oggi più che mai



necessarie per uno sviluppo armonico dello studente.

I decori creati nel modulo di Art-Coaching saranno utilizzati nella rigenerazione del luogo, nella L'opera e le creazioni decorative realizzate dai singoli partecipanti nei moduli didattici del progetto andranno a continuare la rigenerazione della zona del piccolo attracco dei battelli esplorativi della Riserva Naturale Regionale Nazzano Tevere –Farfa – primo parco del Lazio, nell'ottica della collaborazione tra reti territoriali eterogenee: Scuole, Associazioni, Aziende e tanta Cittadinanza.

Il modulo prevede una fase di ritorno al territorio che rende i cittadini dello stesso protagonisti attivi del progetto. In tale fase sarà dato a tutti i cittadini la possibilità di lasciare un segno nella costruzione della cultura del luogo.

Tutti gli eventi laboratoriali aperti al pubblico, andranno a integrarsi alla costruzione di una offerta turistica esperienziale, oggetto di un modulo specifico del presente progetto (TurstArt@Experience)

L'opera rimarrà ad ancorare le comprensioni avute nel percorso didattico/Formativo e a indicare il cambiamento realizzato, e non solo simulato, dell'ambiente che ci ospita, rafforzando l'efficacia formativa del processo con un approccio cognitivo circolare – CONOSCENZA – ESPERIENZA – CAMBIAMENTO, modalità generatrice di nuova mentalità e comportamenti.

RISULTATI ATTESI:

Impatti sulla comunità scolastica:

Portare la formazione e la scuola al centro dell'azione strategica sociale del territorio
Attuazione della collaborazione tra istituzioni, associazioni, aziende e privati cittadini per lo sviluppo sociale del territorio

Miglioramento dell'autostima dei giovani partecipanti e diminuzione del loro stato d'ansia (come rilevato dai feedback)

Rafforzamento dei legami sociali tra gli studenti e del rapporto degli stessi con la scuola
Contrasto alla dispersione e prevenzione del fenomeno dei NEET «Not in Education, Employment or Training» (non studenti, non lavoratori, non in training)

Introduzione nella scuola di innovative ed efficaci metodologie didattiche-formative
Educazione alla cittadinanza responsabile e attiva

Impatti per il territorio:

Rafforzamento dell'identità del territorio, del senso di appartenenza e dei legami sociali, attraverso un'esperienza partecipata di riqualificazione continuativa

Miglioramento dello stato dei partecipanti e degli utenti delle aree riqualificate

Generazione di nuovi comportamenti basati sulla responsabilizzazione individuale e collettiva

Rafforzamento della possibilità di utilizzo, conservazione e decoro degli ambienti riqualificati

Sviluppo territoriale attraendo un turismo rispettoso e sostenibile

MODALITA' VERIFICA E PRESENTAZIONE

Si prevede nel Modulo una modalità di verifica e valutazione in itinere del percorso formativo. I ragazzi saranno soprattutto chiamati alla realizzazione di compiti di realtà che li porterà all'applicazione, e quindi alla valutazione, delle competenze apprese.

Saranno utilizzate schede di feedback strutturati, per monitorare e valutare:

Il grado di soddisfazione del partecipante.

Il grado di rafforzamento delle competenze obiettivo del presente bando (valutazione in ingresso, in itinere e alla conclusione)

Questionari a risposta multipla, con immagini e didascalie

Brainstorming iniziale e finale, con elaborazione della mappa concettuale che evidenzia il "prima" e "il dopo" delle conoscenze e competenze raggiunte dagli alunni rispetto all'obiettivo del presente Bando.

Data inizio prevista

06/11/2017



Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RiservArt (FIANO SECONDARIA)

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: RiservArt (SANT'ORESTE SECONDARIA)

Dettagli modulo

Titolo modulo	RiservArt (SANT'ORESTE SECONDARIA)
----------------------	------------------------------------



Descrizione modulo

Il modulo prevede le seguenti fasi:

Fase I: CONOSCENZA – In tale fase saranno definite gli appuntamenti, studiati i luoghi e le tempistiche delle attività, coinvolgendo fin da subito i genitori e l'ente territoriale di competenza, per dare importanza e significato a tutte le operazioni che la rete porterà avanti e facilitare la partecipazione del territorio. La fase sarà erogata nelle aule della scuola di riferimento e permetterà ai ragazzi e ragazze e loro genitori di interagire nella fase organizzativa e progettuale delle attività di progetto. Si studieranno le attività che andremo a realizzare e si pianificheranno, in maniera condivisa, le iniziative di progetto. I discenti chiamati a modificare l'ambiente che li ospita prima di tutto saranno guidati a conoscerlo e a sentirlo più loro. Saranno stimolati all'osservazione creativa, e proattiva, e organizzati in ruoli e mansioni in cui eserciteranno le loro competenze di ESSERE.

Fase II: ESPERIENZA - In questa fase si attiveranno laboratori territoriali esperienziali indirizzati ai discenti che, attraverso compiti di realtà, applicheranno quanto appreso nel modulo di CreArt-Coaching. (erogabile in ritardo rispetto alla partenza della fase II del modulo di produzione artistica e culturale, presumibilmente da marzo 2018 a ottobre 2019);

Fase III: CAMBIAMENTO – La scuola esce nel territorio interagendo con l'esterno attraverso laboratori di rigenerazione artistica e culturale organizzati in eventi aperti al pubblico e inseriti in un percorso di turismo esperienziale. In tale fase i discenti andranno a svolgere il ruolo di tutor e facilitatore culturale e turistico esperienziale, supportando le attività laboratoriali con il pubblico. I laboratori artistici partecipati come uno spazio che agevola la creatività, la socialità. Una esperienza che rafforza l'autostima e la voglia di "riprovarci" anche in ambiti quotidiani. Una palestra delle abilità e competenze utili ad esprimere sempre più pienamente il personale potenziale nell'ambiente che ci ospita. (erogabile tra maggio 2018 e ottobre 2019)

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

Sperimentazione di ruoli e mansioni all'interno delle attività laboratoriali
Trasformazione delle nozioni esperienziali in un compito di realtà che andrà a modificare effettivamente l'ambiente che ci ospita;
Ancoraggio a livello materico, cognitivo ed emotivo dell'esperienza vissuta;
Rafforzare la responsabilizzazione dei partecipanti nella gestione delle risorse a lui affidate e del ruolo svolto;
Stimolare l'auto-responsabilizzazione dei nostri comportamenti;
Accrescere la consapevolezza del proprio sentire e dunque di agire;
Accrescere la fiducia in se stessi e nel gruppo;
Sviluppare il loro senso critico e creativo
Sviluppo di specifiche competenze e capacità fondamentali per valorizzare, nella vita di tutti i giorni, le abilità e conoscenze che si apprendono:
Capacità di relazionarsi con gli altri e con sé stessi in modo positivo, empatico ed efficace (comunicazione ed ascolto) – la diversità come occasione di crescita;
Capacità di portare a termine compiti e superare difficoltà (Problem Solving) utilizzando la creatività, la logica e senso critico personale;
Capacità di analizzare informazioni ed esperienze al fine di arrivare a scegliere ed agire con consapevolezza rispetto alle conoscenze ed abilità acquisite, apprezzando i vantaggi che derivano dal rispetto delle regole;
Riconoscimento delle emozioni e gestione dello Stress attraverso un'accresciuta consapevolezza del proprio sé corporeo, cognitivo ed emotivo

METODOLOGIA E CONTENUTI

Il modulo rappresenta un vero e proprio compito di realtà dove attraverso la creazione di un'opera artistica partecipata, quindi Identitaria, i discenti eserciteranno le loro competenze di lavorare in gruppo nella condivisione dei risultati che si vogliono ottenere. La conoscenza del territorio e la valorizzazione del suo patrimonio come applicazione pratica esperienziale delle competenze civiche, sociali e relazionali oggi più che mai necessarie per uno sviluppo armonico dello studente.
I decori creati nel modulo di Art-Coaching saranno utilizzati nella rigenerazione del luogo,



nella L'opera e le creazioni decorative realizzate dai singoli partecipanti nei moduli didattici del progetto andranno a continuare la rigenerazione della zona del piccolo attracco dei battelli esplorativi della Riserva Naturale Regionale Nazzano Tevere –Farfa – primo parco del Lazio, nell'ottica della collaborazione tra reti territoriali eterogenee: Scuole, Associazioni, Aziende e tanta Cittadinanza.

Il modulo prevede una fase di ritorno al territorio che rende i cittadini dello stesso protagonisti attivi del progetto. In tale fase sarà dato a tutti i cittadini la possibilità di lasciare un segno nella costruzione della cultura del luogo.

Tutti gli eventi laboratoriali aperti al pubblico, andranno a integrarsi alla costruzione di una offerta turistica esperienziale, oggetto di un modulo specifico del presente progetto (TurstArt@Experience)

L'opera rimarrà ad ancorare le comprensioni avute nel percorso didattico/Formativo e a indicare il cambiamento realizzato, e non solo simulato, dell'ambiente che ci ospita, rafforzando l'efficacia formativa del processo con un approccio cognitivo circolare – CONOSCENZA – ESPERIENZA – CAMBIAMENTO, modalità generatrice di nuova mentalità e comportamenti.

RISULTATI ATTESI:

Impatti sulla comunità scolastica:

Portare la formazione e la scuola al centro dell'azione strategica sociale del territorio
Attuazione della collaborazione tra istituzioni, associazioni, aziende e privati cittadini per lo sviluppo sociale del territorio

Miglioramento dell'autostima dei giovani partecipanti e diminuzione del loro stato d'ansia (come rilevato dai feedback)

Rafforzamento dei legami sociali tra gli studenti e del rapporto degli stessi con la scuola
Contrasto alla dispersione e prevenzione del fenomeno dei NEET «Not in Education, Employment or Training» (non studenti, non lavoratori, non in training)

Introduzione nella scuola di innovative ed efficaci metodologie didattiche-formative
Educazione alla cittadinanza responsabile e attiva

Impatti per il territorio:

Rafforzamento dell'identità del territorio, del senso di appartenenza e dei legami sociali, attraverso un'esperienza partecipata di riqualificazione continuativa

Miglioramento dello stato dei partecipanti e degli utenti delle aree riqualificate
Generazione di nuovi comportamenti basati sulla responsabilizzazione individuale e collettiva

Rafforzamento della possibilità di utilizzo, conservazione e decoro degli ambienti riqualificati

Sviluppo territoriale attraendo un turismo rispettoso e sostenibile

MODALITA' VERIFICA E PRESENTAZIONE

Si prevede nel Modulo una modalità di verifica e valutazione in itinere del percorso formativo. I ragazzi saranno soprattutto chiamati alla realizzazione di compiti di realtà che li porterà all'applicazione, e quindi alla valutazione, delle competenze apprese.

Saranno utilizzate schede di feedback strutturati, per monitorare e valutare:

Il grado di soddisfazione del partecipante.

Il grado di rafforzamento delle competenze obiettivo del presente bando (valutazione in ingresso, in itinere e alla conclusione)

Questionari a risposta multipla, con immagini e didascalie

Brainstorming iniziale e finale, con elaborazione della mappa concettuale che evidenzia il "prima" e "il dopo" delle conoscenze e competenze raggiunte dagli alunni rispetto all'obiettivo del presente Bando.

Data inizio prevista 30/10/2017

Data fine prevista 30/10/2019



Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	RMMM870028
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RiservArt (SANT'ORESTE SECONDARIA)

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: RiservArt (FONTE NUOVA SECONDARIA)

Dettagli modulo

Titolo modulo	RiservArt (FONTE NUOVA SECONDARIA)
----------------------	------------------------------------



**Descrizione
modulo**

STRUTTURA

Il modulo prevede le seguenti fasi:

Fase I: CONOSCENZA – In tale fase saranno definite gli appuntamenti, studiati i luoghi e le tempistiche delle attività, coinvolgendo fin da subito i genitori e l'ente territoriale di competenza, per di dare importanza e significato a tutte le operazioni che la rete porterà avanti e facilitare la partecipazione del territorio La fase sarà erogata nelle aule della scuola di riferimento e permetterà ai ragazzi e ragazze e loro genitori di interagire nella fase organizzativa e progettuale delle attività di progetto. Si studieranno le attività che andremo a realizzare e si pianificheranno, in maniera condivisa, le iniziative di progetto. I discenti chiamati a modificare l'ambiente che li ospita prima di tutto saranno guidati a conoscerlo e a sentirlo più loro. Saranno stimolati all'osservazione creativa, e proattiva, e organizzati in ruoli e mansioni in cui eserciteranno le loro competenze di ESSERE.

Fase II: ESPERIENZA - In questa fase si attiveranno laboratori territoriali esperienziali indirizzati ai discenti che, attraverso compiti di realtà, applicheranno quanto appreso nel modulo di CreArt-Coaching. (erogabile in ritardo rispetto alla partenza della fase II del modulo di produzione artistica e culturale, presumibilmente da marzo 2018 a ottobre 2019);

Fase III: CAMBIAMENTO – La scuola esce nel territorio interagendo con l'esterno attraverso laboratori di rigenerazione artistica e culturale organizzati in eventi aperti al pubblico e inseriti in un percorso di turismo esperienziale. In tale fase i discenti andranno a svolgere il ruolo di tutor e facilitatore culturale e turistico esperienziale, supportando le attività laboratoriali con il pubblico. I laboratori artistici partecipati come uno spazio che agevola la creatività, la socialità. Una esperienza che rafforza l'autostima e la voglia di "riprovarci" anche in ambiti quotidiani. Una palestra delle abilità e competenze utili ad esprimere sempre più pienamente il personale potenziale nell'ambiente che ci ospita. (erogabile tra maggio 2018 e ottobre 2019)

OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI

Sperimentazione di ruoli e mansioni all'interno delle attività laboratoriali
Trasformazione delle nozioni esperienziali in un compito di realtà che andrà a modificare effettivamente l'ambiente che ci ospita;
Ancoraggio a livello materico, cognitivo ed emotivo dell'esperienza vissuta;
Rafforzare la responsabilizzazione dei partecipanti nella gestione delle risorse a lui affidate e del ruolo svolto;
Stimolare l'auto-responsabilizzazione dei nostri comportamenti;
Accrescere la consapevolezza del proprio sentire e dunque di agire;
Accrescere la fiducia in se stessi e nel gruppo;
Sviluppare il loro senso critico e creativo
Sviluppo di specifiche competenze e capacità fondamentali per valorizzare, nella vita di tutti i giorni, le abilità e conoscenze che si apprendono:
Capacità di relazionarsi con gli altri e con sé stessi in modo positivo, empatico ed efficace (comunicazione ed ascolto) – la diversità come occasione di crescita;
Capacità di portare a termine compiti e superare difficoltà (ProblemSolving) utilizzando la creatività, la logica e senso critico personale;
Capacità di analizzare informazioni ed esperienze al fine di arrivare a scegliere ed agire con consapevolezza rispetto alle conoscenze ed abilità acquisite, apprezzando i vantaggi che derivano dal rispetto delle regole;
Riconoscimento delle emozioni e gestione dello Stress attraverso un'accresciuta consapevolezza del proprio sé corporeo, cognitivo ed emotivo

METODOLOGIA E CONTENUTI

Il modullo rappresenta un vero e proprio compito di realtà dove attraverso la creazione di un'opera artistica partecipata, quindi Identitaria, i discenti eserciteranno le loro competenze di lavorare in gruppo nella condivisione dei risultati che si vogliono ottenere. La conoscenza del territorio e la valorizzazione del suo patrimonio come applicazione pratica esperienziale delle competenze civiche, sociali e relazionali oggi più che mai



necessarie per uno sviluppo armonico dello studente.

I decori creati nel modulo di Art-Coaching saranno utilizzati nella rigenerazione del luogo, nella L'opera e le creazioni decorative realizzate dai singoli partecipanti nei moduli didattici del progetto andranno a continuare la rigenerazione della zona del piccolo attracco dei battelli esplorativi della Riserva Naturale Regionale Nazzano Tevere –Farfa – primo parco del Lazio, nell'ottica della collaborazione tra reti territoriali eterogenee: Scuole, Associazioni, Aziende e tanta Cittadinanza.

Il modulo prevede una fase di ritorno al territorio che rende i cittadini dello stesso protagonisti attivi del progetto. In tale fase sarà dato a tutti i cittadini la possibilità di lasciare un segno nella costruzione della cultura del luogo.

Tutti gli eventi laboratoriali aperti al pubblico, andranno a integrarsi alla costruzione di una offerta turistica esperienziale, oggetto di un modulo specifico del presente progetto (TurstArt@Experience)

L'opera rimarrà ad ancorare le comprensioni avute nel percorso didattico/Formativo e a indicare il cambiamento realizzato, e non solo simulato, dell'ambiente che ci ospita, rafforzando l'efficacia formativa del processo con un approccio cognitivo circolare – CONOSCENZA – ESPERIENZA – CAMBIAMENTO, modalità generatrice di nuova mentalità e comportamenti.

RISULTATI ATTESI:

Impatti sulla comunità scolastica:

Portare la formazione e la scuola al centro dell'azione strategica sociale del territorio

Attuazione della collaborazione tra istituzioni, associazioni, aziende e privati cittadini per lo sviluppo sociale del territorio

Miglioramento dell'autostima dei giovani partecipanti e diminuzione del loro stato d'ansia (come rilevato dai feedback)

Rafforzamento dei legami sociali tra gli studenti e del rapporto degli stessi con la scuola

Contrasto alla dispersione e prevenzione del fenomeno dei NEET «Not in Education, Employment or Training» (non studenti, non lavoratori, non in training)

Introduzione nella scuola di innovative ed efficaci metodologie didattiche-formative

Educazione alla cittadinanza responsabile e attiva

Impatti per il territorio:

Rafforzamento dell'identità del territorio, del senso di appartenenza e dei legami sociali, attraverso un'esperienza partecipata di riqualificazione continuativa

Miglioramento dello stato dei partecipanti e degli utenti delle aree riqualificate

Generazione di nuovi comportamenti basati sulla responsabilizzazione individuale e collettiva

Rafforzamento della possibilità di utilizzo, conservazione e decoro degli ambienti riqualificati

Sviluppo territoriale attraendo un turismo rispettoso e sostenibile

MODALITA' VERIFICA E PRESENTAZIONE

Si prevede nel Modulo una modalità di verifica e valutazione in itinere del percorso formativo. I ragazzi saranno soprattutto chiamati alla realizzazione di compiti di realtà che li porterà all'applicazione, e quindi alla valutazione, delle competenze apprese.

Saranno utilizzate schede di feedback strutturati, per monitorare e valutare:

Il grado di soddisfazione del partecipante.

Il grado di rafforzamento delle competenze obiettivo del presente bando (valutazione in ingresso, in itinere e alla conclusione)

Questionari a risposta multipla, con immagini e didascalie

Brainstorming iniziale e finale, con elaborazione della mappa concettuale che evidenzia il "prima" e "il dopo" delle conoscenze e competenze raggiunte dagli alunni rispetto all'obiettivo del presente Bando.

Data inizio prevista

06/11/2017



Data fine prevista	30/10/2019
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: RiservArt (FONTE NUOVA SECONDARIA)

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 €



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto:

Descrizione progetto
-----------------------------	-------

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

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.

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

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.



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.

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.

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.

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.

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.



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.

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).

Coinvolgimento degli Enti Locali

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



Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Nessun progetto collegato.

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€0,00

Sezione: Moduli



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
School@ArtExperience	€ 119.440,00
.....	€ 0,00
TOTALE PROGETTO	€ 119.440,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1003388)
Importo totale richiesto	€ 119.440,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	Piano non inoltrato

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>GUIDE ROBOTICHE (ICFIANO PRIMARIA)</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>IL TURISTA DIGITALE (ICFIANO PRIMARIA)</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>DIGITAL STORY TELLING COLLODI STREET (SANT'ORESTE PRIMARIA)</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>GUIDE ROBOTICHE (CIVITELLA PRIMARIA)</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>MAKE A CASTLE: ADOTTIAMO UN CASTELLO (ICFIANO SECONDARIA)</u>	€ 5.682,00	



10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>MAKE A GLADIATOR: ADOTTIAMO UN SITO ARCHEOLOGICO (ICFIANO SECONDARIA)</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>A SPASSO NELLA CULTURA (PALAZZI STORICI DI SANT'ORESTE PRIMARIA)</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>MACHE A CASTLE (CIVITELLA SAN PAOLO SECONDARIA)</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>TURISTART@EXPERIENCE Civitella</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>EXPERIENCE eTwinning L2</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>CreaArtCoaching (SANT'ORESTE SECONDARIA)</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>CreaArtCoaching (FIANO SECONDARIA)</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>CreaArtCoaching (FONTE NUOVA SECONDARIA)</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>CreaArtCoaching (PONZANO PRIMARIA)</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>CreaArtCoaching (FONTE NUOVA PRIMARIA)</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>PanchinArt – La Panchina sul Fiasco (PONZANO PRIMARIA)</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>FontanArt (FONTENUOVA PRIMARIA)</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>RiservArt (FIANO SECONDARIA)</u>	€ 5.682,00	



10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>RiservArt</u> (SANT'ORESTE SECONDARIA)	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>RiservArt</u> (FONTE NUOVA SECONDARIA)	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "School@ArtExperience"	€ 119.440,00	€ 120.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 119.440,00	