



Candidatura N. 1000238 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	MATTEI
Codice meccanografico	LIIS006001
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA DELLA REPUBBLICA,N.16
Provincia	LI
Comune	Rosignano Marittimo
CAP	57016
Telefono	0586792028
E-mail	LIIS006001@istruzione.it
Sito web	www.isismattei.org
Numero alunni	1004
Plessi	LIRC00601X - ALBERGHIERO LIRI00601L - E. SOLVAY LITF00601D - MATTEI



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	10.2.5C Competenze trasversali - In rete		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. 1000238 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	il patrimonio visto dai droni	€ 7.082,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	"Edumonio App Web"	€ 7.082,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	'Sulle tracce del passato ...alla scoperta di Villa Ginori a Cecina Mare'	€ 5.682,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	"Accendiamo i riflettori sui beni culturali del territorio"	€ 7.082,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	"riconosco il patrimonio"	€ 7.082,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	"la villa"	€ 5.682,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	'il patrimonio in un totem'	€ 7.082,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	'start up turismo culturale'	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	'Esplorando scopro, conosco e valorizzo il mio territorio'	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	'Avere radici per imparare a volare'	€ 5.682,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	"il patrimonio in un gioco "	€ 7.082,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	"ricostruisco in 3D "	€ 7.082,00
Produzione artistica e culturale	'I luoghi dei Macchiaioli'	€ 7.082,00
Produzione artistica e culturale	"In viaggio nella tradizione culturale"	€ 7.082,00
Produzione artistica e culturale	'scuola di castiglioncello'	€ 7.082,00
Produzione artistica e culturale	'il territorio si racconta'	€ 5.682,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	'scrivilo sui muri le creste'	€ 7.082,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	'scrivilo sui muri P.zza Della Repubblica'	€ 7.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 119.076,00

Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5C - Competenze trasversali - In rete

Sezione: Progetto

Progetto: Educare al patrimonio 2.0

Descrizione progetto	<p>Il progetto "Educare al patrimonio 2.0" nasce con l'obiettivo di valorizzare il patrimonio storico meno conosciuto presente nel territorio e costruire una proposta territoriale di turismo culturale, e ambientale sostenibile.</p> <p>Il progetto, è rivolto ai ragazzi delle scuole primaria, secondaria di primo e secondo grado che seguiranno un percorso formativo mirato allo sviluppo di supporti innovativi (Portale Web, APP, Totem QR-code, Droni) fruibili dal turista che vuol visitare l'area della costa del nostro territorio. L'esperienza del turista deve iniziare attraverso la visita ad un portale "Edumonio" (educare al patrimonio) che permette di comprendere le potenzialità del territorio ancor prima di partire grazie ad immagini, descrizioni testuali (anche in lingua inglese, spagnolo, olandese, tedesco) e tour virtuali da terra e da drone - e prosegue sul territorio tramite l'app "Edumonio" e alcuni qr-code dislocati nei pressi dei luoghi da visitare, che accompagneranno il turista in un viaggio nell'area costiera, con l'ausilio di ricostruzioni digitali tridimensionali del patrimonio archeologico sovrapposte al panorama dell'area costiera attuale.</p> <p>Il viaggio continua grazie all'utilizzo di totem interattivi dislocati in punti strategici delle città di Rosignano Marittimo, Solvay , Castagneto Carducci, Cecina e Bibbona, che propongono contenuti informativi, storici e non solo, un sistema integrato di stazioni ambientali installate sui totem stessi monitora lo stato di salute dell'aria, visualizzando i dati sui totem digitali con l'obiettivo di sensibilizzare la popolazione verso tematiche ambientali, oggi tanto attuali. L'obiettivo di fondo è quello di ripensare alle modalità di comunicazione e di fruizione del patrimonio culturale per promuovere esperienze capaci di far avvicinare gli studenti al patrimonio artistico con occhi nuovi, in modo che l'esperienza possa avere un seguito nel contesto dell'attività scolastica e possa trovare una forma espressiva attraverso l'uso creativo dei linguaggi multimediali.</p> <p>Il progetto mira a sostenere una progettazione partecipata e condivisa tra scuola e luoghi del patrimonio culturale, promuovendo l'utilizzo di linguaggi più attuali e vicini all'esperienza degli studenti.</p> <p>Le tecnologie ad oggi maggiormente utilizzate per la fruizione del patrimonio culturale si possono sintetizzare in: Siti e portali dinamici, social network; App per dispositivi mobili; Ricostruzioni virtuali, semplici ed interattive, realtà aumentata.</p> <ul style="list-style-type: none">- La prima fase del progetto prevede da parte degli studenti con esperti di settore, la visita dei luoghi meno conosciuti da inglobare nella proposta territoriale.- Successivamente scrittori locali, fotografi ed esperti di comunicazione accompagneranno gli studenti nella lettura e nella restituzione dell'esperienza vissuta, attraverso un'innovativa visione multimediale scandita di parole e immagini.- l'inserimento di tutto il materiale prodotto sul sito Web e su APP con geolocalizzazione dei luoghi. <p>A conclusione del percorso progettuale, saranno presentati pubblicamente i lavori realizzati.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Dal POF del 2 CD carducci "...L'economia della zona, tradizionalmente legata all'industria, soprattutto alla fabbrica Solvay, ed all'agricoltura si è recentemente indirizzata verso il settore terziario, con attività influenzate dallo sviluppo turistico. La storia del territorio comunale muove dal periodo etrusco - romano, reca tracce importanti della bonifica lorenese per giungere allo sviluppo industriale e post-industriale dei nostri giorni....", ...La realtà sociale e culturale è varia e ricca di opportunità, pur presentando anche elementi emergenti di disagio sociale."

Dal POF 2 Circolo Didattico Cecina mare "...Il contesto sociale di provenienza degli alunni è composto in buona parte da famiglie tradizionalmente strutturate, con entrambi i genitori impegnati in attività lavorative (soprattutto stagionali) e un livello culturale piuttosto omogeneo (scuola dell'obbligo/diploma di scuola secondaria superiore)...".

Dal POF Scuola I grado Fattori, 2 Circolo Didattico Rosignano Marittimo IISS "E.Mattei" "...per Rosignano Solvay la realtà sociale e culturale è varia e ricca di opportunità, pur presentando anche elementi emergenti di disagio sociale. Oltre ai fenomeni consolidati di immigrazione interna, sono presenti nuclei familiari provenienti da paesi stranieri. A causa della carenza di nuclei e luoghi associativi, spesso si rilevano manifestazioni di disagio giovanile e processi di crisi di maturazione ed inserimento.

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.

Attraverso il progetto si vuol sensibilizzare le studentesse e gli studenti al proprio patrimonio culturale, artistico e paesaggistico con l'obiettivo formativo di educarli alla sua tutela, trasmettendo loro il valore che ha per la comunità, e valorizzandone a pieno la dimensione di bene comune e il potenziale di volano economico che può generare per lo sviluppo democratico del Paese. L'uso delle tecnologie in questo campo prevede un uso sempre maggiore di device mobili per poter consultare la storia di un territorio e dei suoi beni direttamente in loco, usando un sistema che fonde dati geografici con informazioni di tipo storico e culturale.

Il progetto si pone come obiettivo quello di stimolare le modalità di accesso e di proposta delle informazioni legate ai beni culturali, predisponendo tecniche e tecnologie (realtà aumentata, immagini da droni,..) al passo con i tempi che possano non sostituire ma affiancare le metodologie già presenti, con particolare attenzione allo sviluppo di una cultura di impresa finalizzata a facilitare l'ingresso nel mondo del lavoro partendo anche dallo sviluppo di una propria idea di impresa, attraverso la creazione di startup innovative, con particolare attenzione allo sviluppo dello spirito d'iniziativa, della propensione al rischio, e all'educazione al fallimento e al successo e alla consapevolezza della responsabilità sociale degli attori economici.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

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

I destinatari del progetto saranno studenti e studentesse della scuola primaria, della scuola secondaria di I grado e scuola secondaria II grado, dell'area di Cecina, Bibbona, Rosignano solvay, Rosignano Marittimo. L'analisi dei bisogni è stata effettuata analizzando i vari POF delle scuole nei quali emerge :

Dal POF del 2 CD carducci "...L'economia della zona, tradizionalmente legata all'industria, soprattutto alla fabbrica Solvay, ed all'agricoltura si è recentemente indirizzata verso il settore terziario, con attività influenzate dallo sviluppo turistico. La storia del territorio comunale muove dal periodo etrusco - romano, reca tracce importanti della bonifica lorenese per giungere allo sviluppo industriale e post-industriale dei nostri giorni...."

Dagli incontri avuti nell'ambito della Conferenza Zonale per l'Educazione e l'Istruzione delle Bassa Val di Cecina, dove i comuni hanno espresso : "... il desiderio di concentrarsi sulla valorizzazione del patrimonio naturale e dei percorsi naturalistici che il nostro territorio offre e che al momento non sono ancora ben valorizzati come alternativa al turismo marittimo. Sarebbe interessante pensare un ambiente di apprendimento strutturato come una sorta di co-working in cui gli studenti di diversi gradi di scuola interagiscono e, a partire dalla conoscenza del patrimonio naturalistico esistente, sviluppano proposte culturali e turistiche nuove, ad esempio facendo leva sul turismo esperienziale...."

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 presente progetto "Educare al Patrimonio 2.0." prevede lo svolgimento di percorsi didattici sostenuti da metodologie innovative anche in orario extracurricolare il pomeriggio o il sabato, e anche nel periodo estivo, per adesione a manifestazioni turistico culturali sul territorio.

Questo tipo di organizzazione prevede l'apertura della scuola oltre l'orario scolastico, per garantire un opportuno **laboratorio permanente** come momento formativo svincolato dalla prassi scolastica quotidiana, con il supporto di figure professionali qualificate, non coincidenti con i loro insegnanti curricolare.

Una parte delle attività verrà svolta in ambienti non scolastici messi a disposizione dai comuni della costa Cecina, Rosignano, Bibbona, Castagneto Carducci, in particolare momenti in campo aperto per lo studio dei percorsi paesaggistici e monumenti da valorizzare.

La scuola 'aperta' coincide con un'idea di scuola rinnovata che rispondere maggiormente alle richieste

dell'utenza e del contesto, garantendo un'offerta formativa più rispondente al patto educativo tra scuola - famiglia e territorio. Prevedere delle attività aggiuntive in orario extra scolastico è principalmente finalizzato ad innalzare le competenze chiave degli alunni e dei loro apprendimenti in uscita, rendendo più fluido ed organico il passaggio tra ordini di scuola e approccio al percorso universitario o lavorativo

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.

Le innovazioni introdotte nella scuola hanno rafforzato sempre più il ruolo propositivo delle famiglie nella formulazione di proposte, nelle scelte di talune attività formative e in altri aspetti dei percorsi educativi.

Attraverso questo progetto si intende promuovere un partenariato scuola-famiglia, concretamente basato sulla scelta condivisa di modalità organizzative, orari, affiancamento ai tutor nello svolgimento delle attività, Il progetto si propone di rispondere a specifici bisogni educativi come quello di promuovere un ruolo attivo delle studentesse e degli studenti nei confronti delle sfide del patrimonio culturale.

Saranno realizzati percorsi, la cui scelta dei contenuti sarà lasciata in parte agli studenti e studentesse, e condivise in momenti di aggregazione con le famiglie o proposte on line, nella scelta per esempio dei luoghi di riqualificazione urbana o segnalazione di siti di interesse naturalistico, paesaggistico o monumentali poco conosciuti, per inserirle nelle proposte territoriali di turismo culturale e ambientale sostenibile.

Ampio risalto verrà dato al progetto nelle occasioni di assemblee studentesche, e riunioni con le famiglie.

Occorrerà pianificare la documentazione, in un ottica di monitoraggio continuo dell'esperienza, prospettando che ne accompagni l'intero percorso in funzione regolativa ed autovalutativa.

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.

Saranno attivate le seguenti modalità di apprendimento :

Il cooperative learning, il tutoring, l'approccio laboratoriale che molto lavora sulla metacognizione.

Peer Education, basandosi sul passaggio di conoscenze da pari a pari, è una strategia che permette il passaggio spontaneo di conoscenze ed esperienze. Gli studenti e le studentesse della scuola secondaria di II grado e della secondaria di I grado verranno coinvolti in attività trasversali con gli studenti e le studentesse della scuola primaria nei moduli "il patrimonio in un Totem" e "i luoghi dei macchiaioli" .

Storytelling e digital storytelling: le nuove forme della narrazione. *Storytelling transmediale* e *crossmediale*. *Storytelling* ipertestuale, verranno sviluppate nel modulo "il patrimonio in un gioco".

Il progetto può essere visto innovativo sotto l'aspetto di rete, per la prima volta si potrà realizzare un'azione di integrazione degli studenti e delle studentesse tra i diversi ordini di scuola, questo favorirà una visione nuova e formativa in primis tra gli alunni ma non meno tra i docenti e i cittadini del territorio. Inoltre sarà la costruzione e promozione di una proposta territoriale di turismo mediante la creazione di APP Mobile, portale, schede digitali, progettazione di materiale grafico informativo e promozionale collegato agli eventi del territorio e valorizzazione degli usi, dei costumi e delle tradizioni del nostro territorio che apporterà aspetti innovativi al progetto.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola MATTEI (LIIS006001)

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 progetto "Educare al Patrimonio 2.0." si lega con alcuni dei progetti messi in essere dalle singole realtà scolastiche coinvolte nell'accordo di rete:

Dal POF Il Circolo Didattico Cecina mare : "...progetti nel POF archivio storico, PROGETTO "ARTE E FEDE" Insegnare Religione con l'ARTE Il progetto si propone di individuare significative espressioni d'arte cristiana, per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli. PERCORSI BIBLIOTECA COMUNALE COSMO, NULLA SI CREA, NULLA SI DISTRUGGE, TUTTO SI TRASFORMA (MUSEO DELLA VITA E DEL LAVORO) sulla conoscenza dell'ambiente contadino e il rispetto della natura..."

Dal POF del 2 CD Carducci: FONDAZIONE LIVORNO "Settimana dei Beni Culturali e Ambientali" , ARTE E IMMAGINE " Il mare e le vele" "Il Santuario dei cetacei"

Dal POF Scuola I grado Fattori progetto: LE NOSTRE RADICI

iiss "E.Mattei" La nostra scuola sperimenta da due anni progetti di Alternanza scuola-Lavoro con la collaborazione del Polo Navacchio, Polo Magona e l'incubatore di imprese Le Morelline sede rosignano Solvay, relativamente alla cultura di impresa mirata alla realizzazione di start up, con stages presso le diverse start up presenti sul territorio, nell'ambito delle nuove tecnologie : realizzazione e guida droni, realizzazioni piattaforme Games in ambiente unity.



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)

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.

Nello sviluppo dei moduli la contemporaneità delle figure formatore, tutor e figura aggiuntiva, permetterà la

suddivisione dei bambini/alunni per gruppi e, quindi, un'attività più individualizzata, la possibilità di attivare una metodologia prettamente laboratori mediante l'uso delle nuove tecnologie in modo da facilitare la comprensione e l'interazione per bambini in situazioni di disagio.

Le strategie previste per il coinvolgimento dei destinatari saranno :

Un'attività di ricerca, una produzione grafica e successivamente a conclusione del percorso progettuale, saranno presentati pubblicamente i lavori realizzati.

In accordo con gli studenti stessi, verranno fissati incontri con personale esperto, scrittori locali, fotografi ed esperti di comunicazione che accompagneranno gli studenti nella lettura e nella restituzione dell'esperienza vissuta, attraverso un'innovativa visione multimediale scandita di parole e immagini, come momento di confronto con gli altri, di sensibilizzazione, di crescita culturale ed umana.



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 MATTEI (LIIS006001)

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 si propone di dare risalto alla dimensione esperienziale e il lavoro su casi reali di diretta applicazione sul territorio, verrà enfatizzato il rapporto con i musei ed enti territoriali come i comuni, si svilupperanno lavori su casi pratici di riqualificazione urbana, di elaborazione di percorsi naturalistici, di produzione artistica, che vedranno dei momenti di lavoro individuale, oltre che di riflessione e discussione collettiva in classe.

La verifica e la valutazione degli apprendimenti, sarà condotta attraverso osservazioni sistematiche, fatte sulla base di griglie prestabilite. Si prevede di osservare il contributo del progetto all'acquisizione delle competenze mediante una performance finale o intermedia.

Per i più piccoli vi saranno momenti di verifica e valutazione tramite quiz somministrati sotto forma di gioco.

Per gli alunni della scuola secondaria di II grado le ore svolte verranno valutate nell'ambito dell'alternanza scuola Lavoro .

Una valutazione complessiva del progetto verrà presa in considerazione monitorandolo in un momento intermedio, per apportare eventuali correzioni in itinere e successivamente al termine delle attività, mediante schede valutative anche on-line, con moduli Google.

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

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

Il progetto sarà presentato alle famiglie e alla cittadinanza in un evento aperto organizzato e gestito dai partecipanti. Si prevede, in ogni caso, la restituzione, verso la scuola e il territorio, delle conoscenze sviluppate e dei risultati dei percorsi in momenti di visibilità pubblica presso strutture che metteranno a disposizione le amministrazioni locali, ampio spazio all'iniziativa verrà chiesta alla stampa locale e infine nei singoli collegi docenti delle istituzioni in rete.

Il materiale acquisito per le attività potrà rimanere nella scuola ad utilizzo di docenti e studenti per le attività curriculari anche al termine del progetto stesso.

I materiali digitali prodotti (APP, Pagine WEB, Video, Audioguida, Timeline, Realtà aumentata, Rendering 3d,) saranno messi a disposizione dell'intera comunità cittadina e in fase di prototipo dislocati presso il territorio, si pensi ai totem descrittivi con QR code e rimandi al portale WEB.

Il progetto, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati , verrà documentato con foto e realizzato un video e saranno disponibili sul sito della scuola e sui social collegati all'Istituto.

Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, previa autorizzazione, proprio a favore della replicabilità dello stesso in altri contesti.

Qualità della rete costituita

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

Il progetto prevede il coinvolgimento di tre ordini di scuola: scuola primaria, scuola secondaria di primo grado, scuola secondaria di secondo grado. Ciascuna scuola ha contribuito nella progettazione dei moduli, prevedendo in alcuni di questi, una condivisione dei destinatari, in modo da far interagire alunni di diverse età e provenienza. Enti locali come i comuni della costa; Cecina, Rosignano, Bibbona, Castagneto, metteranno a disposizione spazi aperti e locali per i momenti di aggregazione e di comunicazione dei risultati del progetto alla comunità sia scolastica che del territorio. Enti tematici come Il museo archeologico di Rosignano Marittimo e il Museo S.Vincenzino di Cecina Mare, che attraverso i loro operatori contribuiranno alla realizzazione di percorsi modulari.

La rete di Scuole costituitasi per rispondere all'avviso PON patrimonio fa parte di un più ampio contesto territoriale, nell'ambito della Conferenza Zonale per l'Educazione e l'Istruzione delle Bassa Val di Cecina. Tale organismo, istituito sulla base della normativa regionale in materia di educazione e istruzione, stimola e supporta le iniziative di rete, sovrintende alle attività della comunità educante zonale e coordina il progetto educativo zonale, che vede la Scuola al centro di un lavoro corale, svolto insieme ai quattro Comuni della costa.

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.

All'avvio del progetto è previsto un momento di incontro pubblico in cui le scuole della Rete illustreranno le finalità del progetto alla comunità territoriale allargata offrendo quindi spunto per una riflessione sull'importanza dell'azione di conoscenza e valorizzazione del patrimonio.

In alcuni dei Moduli Formativi è prevista la presentazione del Laboratorio didattico in modo da ricevere ulteriori spunti e suggerimenti operativi e permettere il coinvolgimento di testimoni privilegiati esterni che possono coadiuvare i Laboratori apportando contributi di conoscenza sul Patrimonio culturale oggetto dell'intervento.

Al termine di ciascun anno scolastico è prevista l'organizzazione di momenti di divulgazione e confronto sul

progetto, sia sul territorio sia a livello nazionale nell'ambito delle iniziative collegate (partecipazione eventuale a Fiere), di quanto realizzato per permettere la diffusione delle esperienze didattiche innovative e contribuire ad ulteriori momenti di riflessione congiunta sul valore del Patrimonio culturale.



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 MATTEI (LIIS006001)

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

Il progetto ha visto il coinvolgimento di quattro scuole, tre delle quali del territorio di Rosignano Marittimo ed una scuola del territorio di Cecina, ma con plessi distribuiti sul territorio di collina come Bibbona.

La rete di Scuole costituitasi fa parte di un più ampio contesto territoriale, nell'ambito della Conferenza Zonale per l'Educazione e l'Istruzione delle Bassa Val di Cecina e la scuola 2 CD Collodi di Cecina Mare è una di queste. La scuola coinvolta ha contribuito alla progettazione dei moduli "sulle tracce del passato ..." e "Esplorando scopro, conosco, ...", "Avere radici per imparare a volare".

Gli alunni realizzeranno un percorso di scoperta e di valorizzazione del proprio territorio attraverso documenti, vecchie immagini e opere letterarie del territorio della Val di Cecina.

Questi percorsi prevederanno il coinvolgimento di esperti, con interventi per gruppo classe al Parco archeologico di S. Vincenzino. Un percorso sull'antica Roma, molto ricco di contenuti ed intenso, che prevede differenti tipi di attività.

Escursione a tema archeologico del sito etrusco di Casalvecchio (Casale Marittimo), alla scoperta dell'insediamento di un clan che, tra la fine del VIII e la metà del VI sec. a. C., dominò la valle del Cecina. Un'escursione lungo la via cava che già in epoca etrusca conduceva a Bibbona; lungo il percorso si incontreranno le tombe della necropoli che in età ellenistica circondava l'insediamento e si visiterà la tomba più grande del complesso.



Sezione: Rete che presenta il progetto

<p>Caratteristiche e composizione della rete</p>	<p>La rete di Scuole costituitasi per rispondere all'avviso PON integrazione fa parte di un più ampio contesto territoriale, nell'ambito della Conferenza Zonale per l'Educazione e l'Istruzione delle Bassa Val di Cecina. Tale organismo, istituito sulla base della normativa regionale in materia di educazione e istruzione, stimola e supporta le iniziative di rete, sovrintende alle attività della comunità educante zonale e coordina il progetto educativo zonale, che vede la Scuola al centro di un lavoro corale, svolto insieme ai quattro Comuni di Bibbona, Castagneto Carducci, Cecina e Rosignano Marittimo.</p> <p>La sinergia tra scuole, enti, organizzazioni pubbliche e private e zona, nel più ampio spettro della comunità educante zonale, attua una risposta integrata ai bisogni del territorio, per mettere in atto azioni educative rivolte a bambini e ragazzi di età compresa tra i 3 mesi e i 18 anni.</p> <p>Gli interventi sono destinati sia al sistema dei servizi educativi per l'infanzia, per qualificare il sistema, coordinare i servizi e formare il personale, a sostegno di specifici bisogni educativi, sia sul sistema scolastico, per contrastare la dispersione, rafforzare l'orientamento, promuovere l'inclusione degli studenti disabili e degli studenti stranieri e contrastare il disagio scolastico.</p> <p>accordo di rete tra :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Istituto di scuola secondaria superiore di II grado IISS 'E.Mattei' Rosignano solvay scuola capofila (compilazione bando e progettazione di 2 moduli in "accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio"; n. 2 moduli in "costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile"; n. 2 moduli in "sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)". • 2 Circolo Didattico 'G.Carducci' Rosignano Marittimo alunni scuola primaria:progettazione dei moduli adozione di parti di patrimonio n.2, produzione artistica e culturale n.2 • Istituto secondario I grado Giovanni Fattori Rosignano Solvay :progettazione moduli produzione artistica e culturale n.2, interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali.n 2 • 2 Circolo Didattico 'C.Collodi' Cecina Mare alunni scuola primaria :progettazione moduli adozione di parti di patrimonio n.2, conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera n.2 • ente pubblico Comune di Rosignano Marittimo, Comune di Cecina, comune di Castagneto Carducci, comune di Bibbona • ente competente sulle tematiche del bando patrimonio : museo civico archeologico di Rosignano marittimo il cui rappresentante legale è il comune di Rosignano Marittimo nella persona del sindaco Alessandro franchi e museo San vincenzino Cecina il cui rappresentante legale è il comune di Cecina e in gestione alla cooperativa il Cosmo
<p>Num. Protocollo</p>	<p>0003659</p>
<p>Data Protocollo</p>	<p>2017-07-12</p>

Soggetti partecipanti alla Rete

Scuola - 'FATTORI GIOVANNI' (LIMM08700E)

<p>Ruolo nel progetto</p>	<p>messa a disposizione di aule e risorse umane, cooprogettazione moduli produzione artistica e culturale n.2, interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali.n 2</p>
---------------------------	--

Scuola - 'G.CARDUCCI' (LIEE09000B)



Ruolo nel progetto	messa a disposizione di aule e risorse umane cooprogettazione dei moduli adozione di parti di patrimonio n.2, produzione artistica e culturale n.2

Scuola - COLLODI CARLO (LIEE06100B)

Ruolo nel progetto	messa a disposizione di aule e risorse umane, cooprogettazione moduli adozione di parti di patrimonio n.2, conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera n.2

Ente Locale - comune di bibbona

Sede interessata	ufficio istruzione
Persona riferimento	Massimo Fedeli
Email riferimento	info@comune.bibbona.li.it
Persona riferimento	Massimo Fedeli
Telefono riferimento	058667211
Ruolo nel progetto	cooprogettazione, messa a disposizione di risorse umane e spazi pubblici all'aperto e chiuso

Ente Locale - Comune di Castagneto Carducci

Sede interessata	ufficio istruzione e cultura
Persona riferimento	Sandra Scarpellini
Email riferimento	sindaco@comune.castagneto-carducci.li.it
Persona riferimento	Sandra Scarpellini
Telefono riferimento	0565118213
Ruolo nel progetto	cooprogettazione, messa a disposizione di risorse umane e spazi pubblici all'aperto e chiuso

Ente Locale - Comune di Cecina

Sede interessata	ufficio cultura e istruzione
Persona riferimento	Samuele Lippi
Email riferimento	s.lippi@comune.cecina.li.it



Persona riferimento	Samuele Lippi
Telefono riferimento	0586611235
Ruolo nel progetto	cooprogettazione, messa a disposizione di risorse umane e spazi pubblici all'aperto e chiuso

Ente Locale - COMUNE DI ROSIGNANO MARITTIMO

Sede interessata	rappresentante legale del MUSEO CIVICO ARCHEOLOGICO
Persona riferimento	Edina Regoli
Email riferimento	e.regoli@comune.rosignano.livorno.it
Persona riferimento	Edina Regoli
Telefono riferimento	0586724285
Ruolo nel progetto	cooprogettazione e messa a disposizione di risorse umane e spazi museali e archeologici

Ente Locale - COMUNE ROSIGNANO MARITTIMO

Sede interessata	Servizi culturali, servizi educativi
Persona riferimento	Alessandro franchi
Email riferimento	a.franchi@comune.rosignano.livorno.it
Persona riferimento	Alessandro franchi
Telefono riferimento	0586724111
Ruolo nel progetto	cooprogettazione, messa a disposizione di risorse umane e spazi pubblici all'aperto e chiuso

Ente non profit - SOCIETA' COOPERATIVA SOCIALE "IL COSMO " - SERVIZI CULTURALI E SOCIOEDUCATIVI

Ufficio/settore interessati	Museo S Vincenzino Cecina Mare
Persona riferimento	Guerrini Silvia
Email riferimento	info@ilcosmo.it
Persona riferimento	Guerrini Silvia
Telefono riferimento	0586769255



Ruolo nel progetto | cooprogettazione, messa a disposizione risorse umane e spazi museali

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
Fondazione Livorno: Settimana dei beni culturali e ambientali I vecchi mestieri	limm08700E_pag 7 elenco prog 2	http://www.fattorirosignano.gov.it/wp-content/uploads/2016/10/Progetti-2016-17-PTOF.pdf
LE NOSTRE RADICI	limm08700e_pag 7	http://www.fattorirosignano.gov.it/wp-content/uploads/2016/10/Progetti-2016-17-PTOF.pdf
PERCORSI BIBLIOTECA COMUNALE COSMO	liee06100B_piano atti collodi	http://www.collodicecinamare.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PIANO-DELLE-ATTIVITA-COLLODI-a.s.16-17-def.pdf
PROGETTO "ARTE E FEDE" Insegnare Religione con l'ARTE	liiee06100b_pag 5 allegati POF	http://www.collodicecinamare.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PIANO-DELLE-ATTIVITA-DEL-PLESSO-MARCONI16-17-def.pdf
Porto Aperto 2016/17	limm08700E_pag 1 elenco prog 2	http://www.fattorirosignano.gov.it/wp-content/uploads/2016/10/Progetti-2016-17-PTOF.pdf
asl crealab	liis006001_alter scu/lav pg 60	https://sites.google.com/view/asl-isismattei/asl-crealab
asl drone	liis006001_alter scu/lav pg 60	https://sites.google.com/view/asl-isismattei/asl_drone
asl games	liis006001_alter scu/lav pg 60	https://sites.google.com/view/asl-isismattei/asl-games

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
formatori per digitalizzazione in modalità immagine, rendering 3D , app con georeferenziazione, sviluppo di pagine web, digital gaming		software house, specializzati in App per smartphone, in particolare per iOS e Android, Applicazioni Web e Siti Web				



formatori: Corso di pilotaggio per droni, Elaborazione di immagini fotometriche per l'analisi del territorio Digitalizzazione in modalità immagine 3D		esperti in elaborazione dati Fotogrammetria aerea, Precision Farming e attività di post processing dei dati raw acquisiti in campo, con realizzazione di ortofotocarta, Dtm e Dsm.				
utilizzo di laboratorio di fabbricazione digitale ed acquisire conoscenze nell'uso di strumentazioni ad alta tecnologia come la stampante 3D		formatori e/o laboratori per l'uso di strumentazioni ad alta tecnologia come la stampante 3D				
formatori nei moduli del progetto		scrittori locali, storici, fotografi ed esperti di comunicazione				
formatori di sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa		azienda di formazione e supporto di startup				

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
il patrimonio visto dai droni	€ 7.082,00
"Edumonio App Web"	€ 7.082,00
'Sulle tracce del passato ...alla scoperta di Villa Ginori a Cecina Mare'	€ 5.682,00
"Accendiamo i riflettori sui beni culturali del territorio"	€ 7.082,00
"riconosco il patrimonio"	€ 7.082,00
"la villa"	€ 5.682,00
'il patrimonio in un totem'	€ 7.082,00
'start up turismo culturale'	€ 5.682,00
'Esplorando scopro, conosco e valorizzo il mio territorio'	€ 5.682,00
'Avere radici per imparare a volare'	€ 5.682,00
"il patrimonio in un gioco "	€ 7.082,00
"ricostruisco in 3D "	€ 7.082,00
'I luoghi dei Macchiaioli'	€ 7.082,00
"In viaggio nella tradizione culturale"	€ 7.082,00
'scuola di castiglioncello'	€ 7.082,00



'il territorio si racconta'	€ 5.682,00
'scrivilo sui muri le creste'	€ 7.082,00
'scrivilo sui muri P.zza Della Repubblica'	€ 7.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 119.076,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: il patrimonio visto dai droni

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	il patrimonio visto dai droni
Descrizione modulo	<p>Tipologia di modulo Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio Numero destinatari 20 Sed/i in cui è previsto il modulo: iiss "E.Mattei" Numero ore 30 Titolo modulo "Il patrimonio visto dai droni" Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • • COS'E' UN DRONE • FUNZIONAMENTO DI BASE DELLE MACCHINE • Elica, motore, batteria • I SENSORI DI BORDO: Giroscopi: inerziali, magnetometro, barometrico • LE MODALITA' DI VOLO • Acro ,stabile, altitude hold ,GPS hold back to home waypoints flying simple modo • PRINCIPI DI SICUREZZA PER OPERARE CON TALI SISTEMI <p>* Sicurezza sul lavoro</p> <p>Laboratorio: Corso di pilotaggio tramite simulatore su PC (almeno 6-8 postazioni, con i radiocomandi da collegare al PC), prove di volo in esterna su mezzo test di volo al campo di volo del mezzo costruito dai ragazzi con pianificazione missioni. Elaborazione di immagini fotometriche per l'analisi del territorio. Digitalizzazione in modalità immagine, 3D e immersiva di entità culturali. digitalizzazione di entità culturali analogiche audio e audio-video relative al patrimonio culturale intangibile e fruizione in modalità interattiva</p> <p>Traguardo di competenza al termine della scuola</p> <ul style="list-style-type: none"> • pianificazione e realizzazione di documenti audio-video sul patrimonio • digital story-telling immersivo (con visori a 360°) su storie tipiche del territorio • fornire competenze in un percorso di impresa per lo studio e l'applicazione dei DRONI, in elaborazione dati completi di Foto e Riprese Fotogrammetria aerea, Precision Farming e attività di post processing dei dati raw acquisiti in campo, con realizzazione di ortofotocarta, Dtm e Dsm. • Digital mapping finalizzato alla ricostruzione storica attraverso strumenti di georeferenziazione oppure alla reinterpretazione di opere visive in senso sonoro e multimediale <p>Obiettivi:</p>



	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare i beni del patrimonio artistico- culturale al fine di migliorare le capacità percettive, coltivare il piacere della fruizione, della produzione e dell'invenzione. - Sviluppare atteggiamenti di cura e di rispetto verso di esso - Accrescere il senso di appartenenza culturale - Capacità progettuali e di pianificazione del lavoro Competenze Tecnologiche / Digitali di Back End per la Gestione di Dati Multimediali, Competenze Fotografiche <p>Metodologia: La metodologia che verrà utilizzata sarà prevalentemente quella laboratoriale sul campo con uscite, sul territorio per le riprese, alternando attività di gruppo a lavoro individuale nel quale gli studenti sono protagonisti della scoperta, della costruzione ed elaborazione delle loro conoscenze.</p> <p>Strumenti e materiali Droni, Computer, Simulatori, LIM, fotocamera, videocamera, materiale di facile consumo.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Migliorare la conoscenza del proprio territorio per sviluppare atteggiamenti corretti di tutela, rispetto, cura nei riguardi del proprio ambiente di vita. - Riportare l'attenzione della comunità locale e dei turisti su parti del patrimonio monumentale – artistico del territorio. <p>Verifica e valutazione Verifica e valutazione degli apprendimenti attraverso osservazioni sistematiche fatte sulla base di griglie prestabilite.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	LITF00601D
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: il patrimonio visto dai droni

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 €
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: "Edumonio App Web"



Dettagli modulo

Titolo modulo	"Edumonio App Web"
Descrizione modulo	<p>Tipologia di modulo Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio Numero destinatari 20 Sed/i in cui è previsto il modulo: iiss "E.Mattei" Numero ore 30 Titolo modulo "Edumonio App Web" Contenuti :</p> <p>elementi base per lo sviluppo di pagine web per la fruizione dei contenuti digitali del patrimonio, delle immagini rendering 3D storico, tour virtuali visti da drone sviluppo di APP "Edumonio" con georeferenziazione dei luoghi storici meno conosciuti, individuati attraverso lo sviluppo degli altri moduli del progetto, con inserimento di immagini, descrizioni testuali (anche in lingua inglese, spagnolo, olandese, tedesco) e tour virtuali da terra e da drone sviluppo e processing di immagini e flussi audio-video e per la visualizzazione avanzata di modelli 3D e dati.</p> <p>Traguardo di competenza al termine della scuola</p> <ul style="list-style-type: none"> • digitalizzazione in modalità immagine, 3D e immersiva di entità culturali • creazione di contenuti video fruibili in realtà aumentata • creazione di audio-guide fruibili via smartphone • realizzazione di teche e pannelli interattivi sul patrimonio tangibile e intangibile • rendering 3D di luoghi simbolici • graphic motion per raccontare storie in realtà aumentata • realizzazioni in digital gaming su eventi e personaggi della storia locale • app georeferenziazione <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare i beni del patrimonio artistico- culturale al fine di migliorare le capacità percettive, coltivare il piacere della fruizione, della produzione e dell'invenzione. - Capacità progettuali e di pianificazione del lavoro Competenze Tecnologiche / Digitali di Back End per la Gestione di Dati Multimediali, Competenze Fotografiche <p>Metodologia:</p> <p>La metodologia che verrà utilizzata sarà prevalentemente quella laboratoriale sul campo con uscite, sul territorio per le riprese, alternando attività di gruppo a lavoro individuale nel quale gli studenti sono protagonisti della scoperta, della costruzione ed elaborazione delle loro conoscenze.</p> <p>Strumenti e materiali Droni, Computer, fotocamera, videocamera, software di elaborazione dati in 3D, web e creazione APP, materiale di facile consumo.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa, nell'ambito del ICT e turismo. - Riportare l'attenzione della comunità locale e dei turisti su parti del patrimonio monumentale – artistico del territorio, in particolare quello meno conosciuto <p>Verifica e valutazione Verifica e valutazione degli apprendimenti attraverso osservazioni sistematiche fatte sulla base di griglie prestabilite.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio



Sedi dove è previsto il modulo	LITF00601D
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Edumonio App Web"

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 €
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: 'Sulle tracce del passato ...alla scoperta di Villa Ginori a Cecina Mare'

Dettagli modulo

Titolo modulo	'Sulle tracce del passato ...alla scoperta di Villa Ginori a Cecina Mare'
----------------------	---



**Descrizione
modulo**

Modulo

Tipologia di modulo*

Adozione arti di patrimonio

Numero destinatari 30

Sede/i in cui è previsto il modulo

Due plessi di scuola primaria:

"C. Collodi" Cecina Mare

"G. Marconi" S. P. in Palazzi

Numero di ore* 30

Titolo modulo*

Sulle tracce del passato ...alla scoperta di Villa Ginori a Cecina Mare

Descrizione modulo

Specificare la struttura e gli obiettivi didattico/formativi del modulo, i contenuti, le principali metodologie, i risultati attesi, le modalità di verifica e valutazione ecc.*

Il presente progetto si pone l'obiettivo di incentivare negli studenti la conoscenza e il recupero della memoria storica del luogo in cui vivono e di coinvolgerli attivamente nel dare un loro personale contributo alla individuazione e alla valorizzazione delle risorse artistiche che vi sono presenti.

Nello specifico, la nostra proposta nasce dalla consapevolezza che la tutela del patrimonio storico-artistico è possibile solo conoscendone il valore , quindi occorre riscoprire e rivalutare beni storici e architettonici del proprio territorio in un rapporto di continuità tra passato e presente.

Adottare una parte del nostro patrimonio significa instaurare una relazione con esso, assumendosene la cura e la tutela e acquisendo una responsabilità nei confronti della collettività.

Questo percorso deve altresì rendere gli studenti consapevoli di poter svolgere un ruolo operativo al di fuori del contesto strettamente scolastico e deve sviluppare in essi interessi, competenze e capacità, educandoli al lavoro di squadra.

Obiettivo generale

Acquisire la consapevolezza dell'importanza della memoria storica e capire che la conoscenza del passato consente di divenire protagonisti della storia e, quindi, artefici del futuro.

Obiettivi specifici

- Sensibilizzare gli studenti nei confronti del patrimonio storico-artistico del proprio territorio valorizzandolo e tutelandolo.
- Capire come il presente è il prodotto di più epoche storiche, di cui si possono riscoprire le tracce.
- Trovare nella storia e nelle sue tracce le conoscenze utili a vivere il presente e a progettare il futuro.
- Avviare una graduale acquisizione della metodologia della ricerca storica, proponendo un approccio alla conoscenza delle documentazioni e un primo accostamento alla consultazione di fonti orali e scritte, da cui trarre dati utili.
- Comunicare in modo strutturato le conoscenze acquisite: testi ed immagini, prodotti artistico-espressivi, multimediali, ecc.
- Valorizzare il patrimonio culturale attraverso modalità di documentazione innovativa e di narrazione creativa.
- Dar luogo a reti di partenariato tra scuola, amministrazioni, istituzioni culturali e territorio alle quali ciascuno dia il suo apporto all'interno di un progetto condiviso.

Fasi del progetto

Il progetto prevede tre fasi operative che scandiscono tre diversi momenti:

Fase conoscitiva: uscita sul territorio, conoscenza e analisi del monumento adottato.
Fase di attuazione: studio del monumento, ipotesi operative per interventi di restauro o di ristrutturazione, proposte espressive e creative da parte degli studenti per favorirne la conoscenza alla collettività.
Fase di diffusione: sensibilizzazione più ampia al valore del bene culturale; scambio di informazioni e gemellaggi tra scuole dello stesso territorio, realizzazione di pagine web e inserimento in rete del materiale prodotto, produzione di materiali divulgativi per eventi e iniziative nonché acquisizione di competenze e capacità per svolgere il ruolo di "guide turistiche".

Metodologia

Partire dal rispetto e dalla valorizzazione del territorio presuppone che gli studenti debbano uscire per conoscere, realizzare un rapporto concreto e direttamente esperibile con il bene culturale, non astratto come avviene nelle lezioni che si svolgono a scuola, nello spazio-aula. In tal modo l'esperienza assumerà una valenza diversa, più positiva e reale e la conoscenza avverrà in una forma più naturale e più vicina a quella dell'apprendimento spontaneo.

Gli studenti saranno coinvolti in attività laboratoriali volte a promuovere la conoscenza e il senso di appartenenza al territorio attraverso approcci didattici innovativi; in questo modo verrà promossa e data applicazione pratica al concetto di quartiere come "bene comune", del quale prendersi cura.

La metodologia seguita sarà di tipo interdisciplinare, cercando di sfruttare la possibilità di integrare contenuti diversi e di creare un maggior clima di collaborazione tra docenti delle varie discipline.

Tale modalità di fare ricerca stimolerà una maggiore partecipazione degli alunni, che si ritroveranno coinvolti attivamente sia nell'ideazione e nella progettazione del lavoro, sia nella successiva realizzazione collettiva. Il laboratorio, così inteso, sarà luogo di interazione, di attività pratica e di collaborazione tra pari.

I riferimenti metodologici saranno:

- Lezione frontale
- Didattica laboratoriale
- Uscite sul territorio
- Learning by doing, (apprendimento attraverso il fare)
- Cooperative learning, (L'Apprendimento Cooperativo)
- Utilizzo di piattaforme interattive, mappe concettuali...
- Flipped classroom. (Insegnamento capovolto)

Contenuti e attività

Osservando il nostro territorio, che offre numerosi spunti a livello paesaggistico , ma anche artistico e culturale, avremmo pensato di conoscere meglio e adottare Villa Ginori, nota anche come Palazzo Ginori, un complesso edilizio che si trova a Marina di Cecina. La Villa fu realizzata intorno al 1740 per volontà di Carlo Ginori, che aveva acquisito la tenuta di Cecina dal governo granducale.

Il vasto edificio, che oggi ospita una caserma, ingloba al suo interno una torre cinquecentesca facente parte del sistema difensivo della costa. Nel Settecento, con la realizzazione della villa, la torre mantenne ancora la sua funzione d'avvistamento. Oggi è sede del Comando Regione Militare Caserma Villa Ginori.

Abbiamo ritenuto interessante favorire la conoscenza del territorio anche fornendo agli studenti uno spunto letterario. Perciò è stata proposta la conoscenza dello scrittore, Carlo Cassola, che ha fatto di Marina di Cecina degli anni Trenta il teatro di molti suoi racconti. Avere una visione di questo quartiere attraverso gli occhi del protagonista di 'TEMPI MEMORABILI' e delle descrizioni che egli fa del piccolo borgo sul mare e della sua quotidianità oltre alla visita di Villa Ginori, sarà un primo approccio degli studenti alla ricerca storica.

Gli studenti potranno inoltre ricercare in Archivio le foto dei luoghi descritti e confrontarle con quelle odierne, annotando i cambiamenti e commentandoli.

Dopo una prima fase di conoscenza e studio, che comporterà anche il reperimento e l'analisi di documenti autentici, si aprirà una fase di realizzazione di 'lavori sul campo' coordinati dal docente tutor, e dall'esperto e vissuti fattivamente dagli studenti: rilievi



topografici, disegni, fotografie, interviste, individuazione di come erano strutturati degli spazi nel passato .

Gli alunni, acquisiti questi elementi, elaboreranno un 'percorso di visita' alla Villa Ginori, con l'intento di promuovere la riscoperta progressiva degli spazi e degli ambienti del complesso stesso, rendendolo luogo di attrazione turistica.

Verifica e valutazione

Costituiranno verifiche del progetto le varie forme di restituzione al territorio dei risultati del lavoro, attraverso l'utilizzo di vari linguaggi:

- iconico, plastico, manipolativo (organizzazione di una mostra);
- scritto (produzione di un testo stampato destinato alla pubblica fruizione);
- informatizzato (produzione di un CD-ROM).

Risultati attesi e restituzione territoriale

La conoscenza del passato per l'identità culturale di un territorio e delle persone che lo abitano è molto importante , ma ci piacerebbe che tutto questo fosse valorizzato e portato alla conoscenza non solo di noi cecinesi, ma anche dei turisti che ogni anno trascorrono le loro vacanze nella nostra cittadina.

Questa valorizzazione potrebbe essere realizzata attraverso pannelli informativi da collocare nei luoghi maggiormente visibili o realizzando brochure, in collaborazione con l'Ufficio turistico del Comune di Cecina, da consegnare ai vacanzieri.

Un altro mezzo pubblicitario sarebbe inserire questa dimensione culturale del nostro territorio anche nei siti che propagandano Marina di Cecina come meta turistica.

Si potrebbe anche prevedere di aprire Villa Ginori alla cittadinanza, ospitando iniziative che permettano alle persone di vivere la struttura e conoscerla meglio.

Potrebbero essere avviate forme di collaborazione con l'amministrazione comunale e con associazioni e enti del territorio, dando vita a manifestazioni e eventi rivolti al medesimo scopo.

Molteplici iniziative , come una mostra di quanto prodotto dagli studenti , renderanno la fruizione dei luoghi estremamente interessante, regalando esperienze culturali gradevoli.

Il maggior risultato auspicato, con la realizzazione di questo percorso ,sarà comunque quello di suscitare negli studenti il senso di meraviglia per la bellezza di questi luoghi , fino a far riconoscere nel bene adottato le proprie radici culturali e accrescendo in tal modo il senso di appartenenza alla comunità.

Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
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: 'Sulle tracce del passato ...alla scoperta di Villa Ginori a Cecina Mare'

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: "Accendiamo i riflettori sui beni culturali del territorio"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"Accendiamo i riflettori sui beni culturali del territorio"
----------------------	---



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Tipologia di modulo Adozione di parte del patrimonio Numero destinatari 20 Sed/i in cui è previsto il modulo: 2^ Circolo Didattico Rosignano Marittimo Numero ore 30 Titolo modulo "Accendiamo i riflettori sui beni culturali del territorio" Premessa Adottare un monumento significa riscoprire e rivalutare beni storici e architettonici del nostro territorio; la tutela del proprio territorio è possibile soltanto conoscendone appieno il valore perciò adottare parte del patrimonio significa valorizzare le comuni radici culturali, in un rapporto di continuità tra passato e presente. Adottare significa creare una relazione con ciò che si adotta e prendersene cura. Il progetto sarà articolato in tre fasi operative: - Fase conoscitiva: osservazione diretta del bene durante la quale ci si avvarrà del contributo di esperti. I bambini in questa fase faranno misurazioni, fotografie, interviste ed andranno alla ricerca di fonti storiche relative al bene adottato. - Fase attuativa: elaborazione di un percorso di visita guidata al bene, proposta di eventuale restauro e ristrutturazione e proposte espressive creative che potranno venire da parte degli studenti. - Fase di diffusione: realizzazione di elaborati (disegni, racconti, plastici, brochure informative) per diffondere nel web e sul territorio la conoscenza dell'oggetto del nostro studio. Traguardo di competenza al termine della scuola Primaria: Conosce i principali beni artistico - culturali presenti nel nostro territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. Obiettivi: - Osservare i beni del patrimonio artistico- culturale al fine di migliorare le capacità percettive, coltivare il piacere della fruizione, della produzione e dell'invenzione. - Avvicinare i bambini al patrimonio artistico-culturale del proprio territorio - Riconoscere il patrimonio culturale del proprio territorio - Conoscere e fruire in modo consapevole del patrimonio culturale - Sviluppare atteggiamenti di cura e di rispetto verso di esso - Accrescere il senso di appartenenza culturale</p> <p>Metodologia: La metodologia che verrà utilizzata sarà prevalentemente quella laboratoriale, dove la classe diventa laboratorio inteso come luogo di incontro e conoscenza del patrimonio culturale del territorio, alternando attività di gruppo a lavoro individuale nel quale i bambini sono protagonisti della scoperta, della costruzione ed elaborazione delle loro conoscenze. Strumenti e materiali Computer, LIM, fotocamera, materiale di facile consumo. Risultati attesi - Migliorare la conoscenza del proprio territorio per sviluppare atteggiamenti corretti di tutela, rispetto, cura nei riguardi del proprio ambiente di vita. - Riportare l'attenzione della comunità locale e dei turisti su parti del patrimonio monumentale – artistico del territorio. Verifica e valutazione Verifica e valutazione degli apprendimenti attraverso osservazioni sistematiche fatte sulla base di griglie prestabilite.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/08/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)</p>



Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "Accendiamo i riflettori sui beni culturali del territorio"

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 €
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: "riconosco il patrimonio"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"riconosco il patrimonio"
----------------------	---------------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Tipologia di modulo Adozione di parte del patrimonio Numero destinatari 20 Sed/i in cui è previsto il modulo: 2^ Circolo Didattico Rosignano Marittimo Numero ore 30 Titolo modulo "riconosco il patrimonio" Premessa Adottare un monumento significa riscoprire e rivalutare beni storici e architettonici del nostro territorio; la tutela del proprio territorio è possibile soltanto conoscendone appieno il valore perciò adottare parte del patrimonio significa valorizzare le comuni radici culturali, in un rapporto di continuità tra passato e presente. Adottare significa creare una relazione con ciò che si adotta e prendersene cura. Il progetto sarà articolato in tre fasi operative: - Fase conoscitiva: osservazione diretta del bene durante la quale ci si avvarrà del contributo di esperti. I bambini in questa fase faranno misurazioni, fotografie, interviste ed andranno alla ricerca di fonti storiche relative al bene adottato. - Fase attuativa: elaborazione di un percorso di visita guidata al bene, proposta di eventuale restauro e ristrutturazione e proposte espressive creative che potranno venire da parte degli studenti. - Fase di diffusione: realizzazione di elaborati (disegni, racconti, plastici, brochure informative) per diffondere nel web e sul territorio la conoscenza dell'oggetto del nostro studio. Traguardo di competenza al termine della scuola Primaria: Conosce i principali beni artistico - culturali presenti nel nostro territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. Obiettivi: - Osservare i beni del patrimonio artistico- culturale al fine di migliorare le capacità percettive, coltivare il piacere della fruizione, della produzione e dell'invenzione. - Avvicinare i bambini al patrimonio artistico-culturale del proprio territorio - Riconoscere il patrimonio culturale del proprio territorio - Conoscere e fruire in modo consapevole del patrimonio culturale - Sviluppare atteggiamenti di cura e di rispetto verso di esso - Accrescere il senso di appartenenza culturale</p> <p>Metodologia: La metodologia che verrà utilizzata sarà prevalentemente quella laboratoriale, dove la classe diventa laboratorio inteso come luogo di incontro e conoscenza del patrimonio culturale del territorio, alternando attività di gruppo a lavoro individuale nel quale i bambini sono protagonisti della scoperta, della costruzione ed elaborazione delle loro conoscenze. Strumenti e materiali Computer, LIM, fotocamera, materiale di facile consumo. Risultati attesi - Migliorare la conoscenza del proprio territorio per sviluppare atteggiamenti corretti di tutela, rispetto, cura nei riguardi del proprio ambiente di vita. - Riportare l'attenzione della comunità locale e dei turisti su parti del patrimonio monumentale – artistico del territorio. Verifica e valutazione Verifica e valutazione degli apprendimenti attraverso osservazioni sistematiche fatte sulla base di griglie prestabilite.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/10/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>31/08/2019</p>



Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "riconosco il patrimonio"

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 €
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: "la villa"

Dettagli modulo

Titolo modulo	"la villa"
----------------------	------------



**Descrizione
modulo**

Modulo

Tipologia di modulo*

Adozione parti di patrimonio

Numero destinatari 30

Sede/i in cui è previsto il modulo

Due plessi di scuola primaria:

"C. Collodi" Cecina Mare

"G. Marconi" S. P. in Palazzi

Numero di ore* 30

Titolo modulo*

" la Villa "

Descrizione modulo

Il presente modulo si pone l'obiettivo di incentivare negli studenti la conoscenza e il recupero della memoria storica del luogo in cui vivono e di coinvolgerli attivamente nel dare un loro personale contributo alla individuazione e alla valorizzazione delle risorse artistiche che vi sono presenti.

Nello specifico, la nostra proposta nasce dalla consapevolezza che la tutela del patrimonio storico-artistico è possibile solo conoscendone il valore , quindi occorre riscoprire e rivalutare beni storici e architettonici del proprio territorio in un rapporto di continuità tra passato e presente.

Adottare una parte del nostro patrimonio significa instaurare una relazione con esso, assumendosene la cura e la tutela e acquisendo una responsabilità nei confronti della collettività.

Questo percorso deve altresì rendere gli studenti consapevoli di poter svolgere un ruolo operativo al di fuori del contesto strettamente scolastico e deve sviluppare in essi interessi, competenze e capacità, educandoli al lavoro di squadra.

Obiettivo generale

Acquisire la consapevolezza dell'importanza della memoria storica e capire che la conoscenza del passato consente di divenire protagonisti della storia e, quindi, artefici del futuro.

Obiettivi specifici

-Sensibilizzare gli studenti nei confronti del patrimonio storico-artistico del proprio territorio valorizzandolo e tutelandolo.

-Capire come il presente è il prodotto di più epoche storiche, di cui si possono riscoprire le tracce.

-Trovare nella storia e nelle sue tracce le conoscenze utili a vivere il presente e a progettare il futuro.

-Avviare una graduale acquisizione della metodologia della ricerca storica, proponendo un approccio alla conoscenza delle documentazioni e un primo accostamento alla consultazione di fonti orali e scritte, da cui trarre dati utili.

-Comunicare in modo strutturato le conoscenze acquisite: testi ed immagini, prodotti artistico-espressivi, multimediali, ecc.

-Valorizzare il patrimonio culturale attraverso modalità di documentazione innovativa e di narrazione creativa.

-Dar luogo a reti di partenariato tra scuola, amministrazioni, istituzioni culturali e territorio alle quali ciascuno dia il suo apporto all'interno di un progetto condiviso.

Fasi del modulo

Il modulo prevede tre fasi operative che scandiscono tre diversi momenti:

Fase conoscitiva: uscita sul territorio, conoscenza e analisi del monumento adottato.

Fase di attuazione: studio del monumento, ipotesi operative per interventi di restauro o di ristrutturazione, proposte espressive e creative da parte degli studenti per favorirne la conoscenza alla collettività.

Fase di diffusione: sensibilizzazione più ampia al valore del bene culturale; scambio di informazioni e gemellaggi tra scuole dello stesso territorio, realizzazione di pagine web e inserimento in rete del materiale prodotto, produzione di materiali divulgativi per eventi e iniziative nonché acquisizione di competenze e capacità per svolgere il ruolo di " guide turistiche".

Metodologia

Partire dal rispetto e dalla valorizzazione del territorio presuppone che gli studenti



debbano uscire per conoscere, realizzare un rapporto concreto e direttamente esperibile con il bene culturale, non astratto come avviene nelle lezioni che si svolgono a scuola, nello spazio-aula. In tal modo l'esperienza assumerà una valenza diversa, più positiva e reale e la conoscenza avverrà in una forma più naturale e più vicina a quella dell'apprendimento spontaneo.

Gli studenti saranno coinvolti in attività laboratoriali volte a promuovere la conoscenza e il senso di appartenenza al territorio attraverso approcci didattici innovativi; in questo modo verrà promossa e data applicazione pratica al concetto di quartiere come "bene comune", del quale prendersi cura.

La metodologia seguita sarà di tipo interdisciplinare, cercando di sfruttare la possibilità di integrare contenuti diversi e di creare un maggior clima di collaborazione tra docenti delle varie discipline.

Tale modalità di fare ricerca stimolerà una maggiore partecipazione degli alunni, che si ritroveranno coinvolti attivamente sia nell'ideazione e nella progettazione del lavoro, sia nella successiva realizzazione collettiva. Il laboratorio, così inteso, sarà luogo di interazione, di attività pratica e di collaborazione tra pari.

I riferimenti metodologici saranno:

- Lezione frontale
- Didattica laboratoriale
- Uscite sul territorio
- Learning by doing, (apprendimento attraverso il fare)
- Cooperative learning, (L'Apprendimento Cooperativo)
- Utilizzo di piattaforme interattive, mappe concettuali...
- Flipped classroom. (Insegnamento capovolto)

Contenuti e attività

Osservando il nostro territorio, che offre numerosi spunti a livello paesaggistico , ma anche artistico e culturale, avremmo pensato di conoscere meglio e adottare Villa Ginori, nota anche come Palazzo Ginori, un complesso edilizio che si trova a Marina di Cecina. La Villa fu realizzata intorno al 1740 per volontà di Carlo Ginori, che aveva acquisito la tenuta di Cecina dal governo granducale.

Il vasto edificio, che oggi ospita una caserma, ingloba al suo interno una torre cinquecentesca facente parte del sistema difensivo della costa. Nel Settecento, con la realizzazione della villa, la torre mantenne ancora la sua funzione d'avvistamento. Oggi è sede del Comando Regione Militare Caserma Villa Ginori.

Abbiamo ritenuto interessante favorire la conoscenza del territorio anche fornendo agli studenti uno spunto letterario. Perciò è stata proposta la conoscenza dello scrittore, Carlo Cassola, che ha fatto di Marina di Cecina degli anni Trenta il teatro di molti suoi racconti. Avere una visione di questo quartiere attraverso gli occhi del protagonista di 'TEMPI MEMORABILI' e delle descrizioni che egli fa del piccolo borgo sul mare e della sua quotidianità oltre alla visita di Villa Ginori, sarà un primo approccio degli studenti alla ricerca storica.

Gli studenti potranno inoltre ricercare in Archivio le foto dei luoghi descritti e confrontarle con quelle odierne, annotando i cambiamenti e commentandoli.

Dopo una prima fase di conoscenza e studio, che comporterà anche il reperimento e l'analisi di documenti autentici, si aprirà una fase di realizzazione di 'lavori sul campo' coordinati dal docente tutor, e dall'esperto e vissuti fattivamente dagli studenti: rilievi topografici, disegni, fotografie, interviste, individuazione di come erano strutturati degli spazi nel passato .

Gli alunni, acquisiti questi elementi, elaboreranno un 'percorso di visita' alla Villa Ginori, con l'intento di promuovere la riscoperta progressiva degli spazi e degli ambienti del complesso stesso, rendendolo luogo di attrazione turistica.

Verifica e valutazione

Costituiranno verifiche del progetto le varie forme di restituzione al territorio dei risultati del lavoro, attraverso l'utilizzo di vari linguaggi:

- iconico, plastico, manipolativo (organizzazione di una mostra);
- scritto (produzione di un testo stampato destinato alla pubblica fruizione);
- informatizzato (produzione di un CD-ROM).

Risultati attesi e restituzione territoriale



	<p>La conoscenza del passato per l'identità culturale di un territorio e delle persone che lo abitano è molto importante , ma ci piacerebbe che tutto questo fosse valorizzato e portato alla conoscenza non solo di noi cecinesi, ma anche dei turisti che ogni anno trascorrono le loro vacanze nella nostra cittadina.</p> <p>Questa valorizzazione potrebbe essere realizzata attraverso pannelli informativi da collocare nei luoghi maggiormente visibili o realizzando brochure, in collaborazione con l'Ufficio turistico del Comune di Cecina, da consegnare ai vacanzieri.</p> <p>Un altro mezzo pubblicitario sarebbe inserire questa dimensione culturale del nostro territorio anche nei siti che propagandano Marina di Cecina come meta turistica.</p> <p>Si potrebbe anche prevedere di aprire Villa Ginori alla cittadinanza, ospitando iniziative che permettano alle persone di vivere la struttura e conoscerla meglio.</p> <p>Potrebbero essere avviate forme di collaborazione con l'amministrazione comunale e con associazioni e enti del territorio, dando vita a manifestazioni e eventi rivolti al medesimo scopo.</p> <p>Molteplici iniziative , come una mostra di quanto prodotto dagli studenti , renderanno la fruizione dei luoghi estremamente interessante, regalando esperienze culturali gradevoli.</p> <p>Il maggior risultato auspicato, con la realizzazione di questo percorso ,sarà comunque quello di suscitare negli studenti il senso di meraviglia per la bellezza di questi luoghi , fino a far riconoscere nel bene adottato le proprie radici culturali e accrescendo in tal modo il senso di appartenenza alla comunità.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
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: "la villa"

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

Titolo: 'il patrimonio in un totem'

Dettagli modulo



Titolo modulo	'il patrimonio in un totem'
Descrizione modulo	<p>Tipologia di modulo Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile Numero destinatari 20 Sed/i in cui è previsto il modulo: iiss "E.Mattei" Numero ore 30 Titolo modulo "il patrimonio in un totem" Contenuti :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sviluppo di torrette totem per l'inserimento di cartellonistica, sistemi digitali qr-code di rimando al portale e analisi parametri ambientali, dislocati nei pressi dei luoghi da visitare relativamente ai comuni Cecina Rosignano, Bibbona e Castagneto Carducci. - costruzione e promozione di una proposta territoriale di turismo, naturalistico, culturale. Elaborazione di Portale, APP Mobile, Documenti e Schede digitali - progettazione di materiale grafico informativo e promozionale collegato alla produzione degli altri moduli (Documenti e Schede digitali) - realizzazione di strumenti web per la promozione della suddetta attività imprenditoriale e la gestione della community (legato al precedente, (Elaborazione di Portale, APP Mobile, Documenti e Schede digitali) - Le attività laboratoriali pianificate verranno rese note alla comunità scolastica allargata per ricevere ulteriori spunti e suggerimenti sia metodologici sia operativi. In questa fase possono essere utilmente coinvolti testimoni privilegiati esterni che possono supportare e coadiuvare i Laboratori apportando contributi di conoscenza sul Patrimonio culturale oggetto dell'intervento. <p>Traguardo di competenza al termine della scuola</p> <ul style="list-style-type: none"> - digitalizzazione in modalità immagine, 3D e immersiva di entità culturali - creazione di contenuti video fruibili in realtà aumentata - creazione di audio-guide fruibili via smartphone - realizzazione di teche e pannelli interattivi sul patrimonio tangibile e intangibile - rendering 3D di luoghi simbolici - graphic motion per raccontare storie in realtà aumentata - realizzazioni in digital gaming su eventi e personaggi della storia locale - Potenziare le attività didattiche creando spazi e ambienti virtuali strutturati proponendo metodologie didattiche in aula in gradodi fondere il sapere teorico con il sapere pratico. - Favorire i processi di apprendimento attraverso strategie metodologiche alternative che prevedano il ricorso all'osservazione diretta, all'uso dei linguaggi multimediali, al lavoro cooperativo, anche prevedendo forme di tutoraggio. - Condividere metodologie didattiche strutturate secondo l'organizzazione laboratoriale. - Monitorare gli apprendimenti degli alunni e valutare gli esiti del progetto al fine di rimodulare il curriculum di Istituto. - sviluppare le competenze necessarie per l'ingresso nel mondo del lavoro partendo dallo sviluppo di una propria idea di impresa, (sociale, cooperativa, etc) diventando imprenditori di se stessi attraverso la creazione di una startup. particolare attenzione allo sviluppo dello spirito d'iniziativa, della propensione al rischio, aell'educazione al fallimento e al successo e alla consapevolezza della responsabilità sociale degli attori economici;sviluppo delle competenze organizzative e relazionali come ad esempio la capacità lavoro di squadra, di pianificazione, comunicazione <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare i beni del patrimonio artistico- culturale al fine di migliorare le capacità percettive, coltivare il piacere della fruizione, della produzione e dell'invenzione. - Capacità progettuali e di pianificazione del lavoro Competenze Tecnologiche / Digitali di Back End per la Gestione di Dati Multimediali, Competenze Fotografiche



	<p>Metodologia: La metodologia che verrà utilizzata sarà prevalentemente quella laboratoriale sul campo con uscite, sul territorio per le riprese, alternando attività di gruppo a lavoro individuale nel quale gli studenti sono protagonisti della scoperta, della costruzione ed elaborazione delle loro conoscenze.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Brainstorming -Problem Solving, -Cooperative learning -Project-based learning <p>Strumenti e materiali Computer, fotocamera, videocamera, software di elaborazione dati in 3D, web e creazione APP, materiale di facile consumo per costruzione totem.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa, nell'ambito del ICT e turismo. - Riportare l'attenzione della comunità locale e dei turisti su parti del patrimonio monumentale – artistico del territorio, in particolare quello meno conosciuto <p>Verifica e valutazione Verifica e valutazione degli apprendimenti attraverso osservazioni sistematiche fatte sulla base di griglie prestabilite.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/08/2019
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	LITF00601D
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'il patrimonio in un totem'

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: 'start up turismo culturale'



Dettagli modulo

Titolo modulo	'start up turismo culturale'
Descrizione modulo	<p>Tipologia di modulo Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile Numero destinatari 20 Sed/i in cui è previsto il modulo: iiss "E.Mattei" Numero ore 30 Titolo modulo "start up turismo culturale" Contenuti :</p> <p>I fase Lavoro 2.0: qualche dato: ISTAT, UNIONCAMERE, DUEPUNTOZERO L'identità Digitale. Parole Chiave: Trend e scenari: il cambiamento, l'ecosistema, la paura del fallimento Che cos'è una Startup -Dall'idea alla realizzazione: la condivisione dell'idea, strategie di clonazione, il pivoting... -L'importanza del team e dell'execution: team, team, team, prodotto, mercato Perché come e dove creare una Startup? I 5 pilastri di un'idea -Il problema da risolvere -La soluzione -Esiste un mercato? -Come monetizzo? -Ho tutte le competenze? Concetti di Lean Startup (Eric Ries) Il termine, coniato da Eric Ries, prevede di ipotizzare, costruire, misurare ed imparare -Le informazioni che ti servono sono fuori: esci e confrontati con il mercato -Dall'ipotesi bisogna costruire un prototipo minimo nel minor tempo possibile. Non importa se questo prototipo è fatto con carta e penna o sofisticati software: deve finire nelle mani dell'utilizzatore finale al più presto -Appena il prototipo è nelle mani del cliente bisogna iniziare a misurare e valutare. Ok ho l'idea, a chi mi rivolgo? - Il panorama Italiano ed Internazionale - Bandi, Scuole e Concorsi - Incubatori, Business Angel, Venture Capitalist LEZIONE PRATICA: Laboratorio - Pitch e Storytelling - Il Business Model Canvas - Contest progettuale II fase - content marketing per la promozione di pacchetti turistici tematici. - creazione e implementazione di un business plan e di un piano di web-marketing digitale per la valorizzazione digitale del patrimonio culturale del territorio (Portale, Documenti e Schede digitali) - realizzazione di strumenti web per la promozione della suddetta attività imprenditoriale e la gestione della community (legato al precedente, (Elaborazione di Portale, APP Mobile, Documenti e Schede digitali) - definizione di strategie per il posizionamento dei contenuti sui mercati esteri e la creazione di stand digitali per la user experience dei partecipanti a fiere internazionali (Documenti e Schede digitali) - place-telling digitali relativi al patrimonio culturale, paesaggistico e ambientale per</p>



l'implementazione

Le attività laboratoriali pianificate verranno rese note alla comunità scolastica allargata per ricevere ulteriori spunti e suggerimenti sia metodologici sia operativi. In questa fase possono essere utilmente coinvolti testimoni privilegiati esterni che possono supportare e coadiuvare i Laboratori apportando contributi di conoscenza sul Patrimonio culturale oggetto dell'intervento.

Traguardo di competenza al termine della scuola

- Potenziare le attività didattiche creando spazi e ambienti virtuali strutturati proponendo metodologie didattiche in aula in grado di fondere il sapere teorico con il sapere pratico.
- Favorire i processi di apprendimento attraverso strategie metodologiche alternative che prevedano il ricorso all'osservazione diretta, all'uso dei linguaggi multimediali, al lavoro cooperativo, anche prevedendo forme di tutoraggio.
- Innovare l'azione didattica attraverso l'uso delle tecnologie digitali, come strumenti e risorse del percorso formativo.
- Valorizzare la scuola co comunità attiva aperta al territorio e in grado di sviluppare l'integrazione con le famiglie.
- Condividere metodologie didattiche strutturate secondo l'organizzazione laboratoriale.
- sviluppare le competenze necessarie per l'ingresso nel mondo del lavoro partendo dallo sviluppo di una propria idea di impresa, (sociale, cooperativa, etc) diventando imprenditori di se stessi attraverso la creazione di una startup. particolare attenzione allo sviluppo dello spirito d'iniziativa, della propensione al rischio, all'educazione al fallimento e al successo e alla consapevolezza della responsabilità sociale degli attori economici;sviluppo delle competenze organizzative e relazionali come ad esempio la capacità lavoro di squadra, di pianificazione, comunicazione

Obiettivi:

- Osservare i beni del patrimonio artistico- culturale al fine di migliorare le capacità percettive, coltivare il piacere della fruizione, della produzione e dell'invenzione.
- Capacità progettuali e di pianificazione del lavoro Competenze Tecnologiche / Digitali di Back End per la Gestione di Dati Multimediali, Competenze Fotografiche

Metodologia:

La metodologia che verrà utilizzata sarà prevalentemente quella laboratoriale sul campo con uscite, sul territorio per le riprese, alternando attività di gruppo a lavoro individuale nel quale gli studenti sono protagonisti della scoperta, della costruzione ed elaborazione delle loro conoscenze.

- Brainstorming
- Problem Solving,
- Cooperative learning
- Project-based learning

Strumenti e materiali

Computer, videocamera, software di elaborazione dati in 3D, web e creazione APP, materiale di facile consumo.

Risultati attesi

- Sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa, nell'ambito del ICT e turismo.
- Riportare l'attenzione della comunità locale e dei turisti su parti del patrimonio monumentale – artistico del territorio, in particolare quello meno conosciuto

Verifica e valutazione

Verifica e valutazione degli apprendimenti attraverso osservazioni sistematiche fatte sulla base di griglie prestabilite.

Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/08/2019
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile



Sedi dove è previsto il modulo	LITF00601D
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'start up turismo culturale'

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

Titolo: 'Esplorando scopro, conosco e valorizzo il mio territorio'

Dettagli modulo

Titolo modulo	'Esplorando scopro, conosco e valorizzo il mio territorio'
----------------------	--



**Descrizione
modulo**

Numero destinatari
30 alunni delle classi quinte
Sede/i in cui è previsto il modulo:
Tre plessi di scuola primaria:
"C. Collodi" Cecina Mare
"G. Marconi" S.P. in Palazzi
"L. Da Vinci" Bibbona
Numero di ore* 30
Titolo modulo*
Esplorando scopro, conosco e valorizzo il mio territorio

Descrizione modulo
Specificare la struttura e gli obiettivi didattico/formativi del modulo, i contenuti, le principali metodologie, i risultati attesi, le modalità di verifica e valutazione ecc.*

Lo scopo di questo modulo è guidare i bambini a conoscere in modo diretto la storia del proprio territorio attraverso la ricerca, l'indagine e l'esplorazione.
Educare al territorio, come conoscenza diffusa del suo patrimonio, dei suoi punti di forza e dei suoi punti di debolezza, come dimensione locale dell'abitare e nel contempo essere cittadini del pianeta.

Conoscere la storia del proprio territorio consente di mettere in relazione il presente con il passato in modo dinamico e offre l'occasione di costruire e consolidare rapporti di collaborazione con gli enti territoriali, nella consapevolezza che una scuola di qualità sa conservare la memoria del passato, ascoltare i segni del presente e guardare con responsabilità al futuro.

Nel percorso verranno affrontati temi e ambiti cronologici e spaziali del patrimonio ambientale, storico, culturale e artistico per la conquista di efficaci e durature forme di apprendimento e per la sensibilizzazione al rispetto e alla tutela di tale patrimonio.
Ci si pone inoltre la finalità di sviluppare nuovi raccordi tra iniziative di valorizzazione culturale e attività economiche e turistiche, organizzando la restituzione al territorio dei risultati del lavoro degli alunni.

DESTINATARI

Gli alunni delle classi quinte del circolo.

FINALITÀ

- Sviluppare, all'interno dell'ordinario scolastico, una filosofia basata sulla premessa pedagogica del territorio come aula diffusa.
- Recuperare la memoria storica del paese e del territorio.
- Stimolare il coinvolgimento emotivo e l'interesse nel conoscere il proprio contesto socio-ambientale.
- Sviluppare la consapevolezza di essere "cittadini".
- Valorizzare le risorse umane, culturali e ambientali del proprio territorio attraverso la ricerca, lo studio, le inchieste, il contatto con gli anziani.
- Valorizzare e salvaguardare le risorse come investimento per il futuro in termini di risorsa economica e turistica.
- Restituire al territorio il lavoro realizzato mediante la produzione di testi, immagini, prodotti multimediali, mostre di manufatti e realizzazioni artistiche.

OBIETTIVI FORMATIVI

- Conoscere il territorio da vari punti di vista: geografico, storico, scientifico, culturale e delle tradizioni.
- Maturare capacità di ricerca sul territorio.

OBIETTIVI GENERALI

- Sensibilizzare gli alunni della scuola primaria ai temi della conoscenza, tutela e conservazione della memoria storica del territorio attraverso attività mirate.
- Pensare la storia locale come un vero e proprio laboratorio di osservazione, analisi, interpretazione e riflessione.

OBIETTIVI SPECIFICI



- Accostarsi all'ambiente con curiosità e sensibilità.
- Acquisire atteggiamenti di scoperta e di conoscenza del patrimonio culturale e ambientale locale.
- Sviluppare conoscenze specifiche di carattere scientifico e culturale.
- Sviluppare e promuovere comportamenti critici e propositivi verso il contesto ambientale locale.
- Mettere in relazione i bambini con l'ambiente che li circonda rendendoli attori responsabili.

CONTENUTI

Il modulo, con valenza interdisciplinare, si prefigge di far conoscere agli alunni l'importanza della cultura e delle caratteristiche sociali del territorio di appartenenza attraverso le relazioni fra l'ambiente e le sue trasformazioni nel tempo.

Gli alunni realizzeranno un percorso di scoperta e di valorizzazione del proprio territorio attraverso documenti, vecchie immagini e opere letterarie che, per le tematiche affrontate, si prestano per attività di studio del territorio della Val di Cecina.

Seguiranno:

- Uscite sul territorio per l'individuazione dei luoghi di interesse
- Visite all'Archivio Storico Comunale
- Organizzazione delle informazioni desunte dalle varie esperienze.
- Rappresentazioni, grafiche, pittoriche plastiche sugli ambienti presi in esame

Dalla storia recente del territorio locale gli alunni più grandi si orienteranno verso la conoscenza delle radici storiche più lontane, con un esame dei siti di epoca etrusca e romana presenti lungo la costa della val di Cecina.

- Percorso di studio basata sul rapporto tra archeologia e territorio
- Visita al museo Archeologico di Cecina
- Realizzazione di brochure sull'argomento per la restituzione della ricerca storica alla comunità al di fuori della scuola.

IL LABORATORIO COME SCELTA METODOLOGICA

Il campo tematico della storia locale si ritiene sia quello più adatto per realizzare esperienze di ricerca storico-didattica. Fondamentale diventa la qualità della mediazione didattica, dei contesti di apprendimento predisposti dal docente, delle pratiche e dei supporti materiali utilizzati.

Attraverso le pratiche del laboratorio gli alunni impareranno a padroneggiare, con progressiva sicurezza gli strumenti con i quali potranno affrontare la comprensione della realtà del presente.

Il laboratorio fornirà opportunità di sviluppo di abilità e competenze, garantirà possibilità di successo nel rispetto dei diversi stili di apprendimento, favorirà il manifestarsi del pensiero divergente e della creatività.

Grazie alla trasversalità e alla molteplicità dei contenuti, le esperienze laboratoriali, da svolgersi anche a classi aperte, offriranno l'opportunità di:

- rendere vivace e motivante l'apprendimento di molte discipline scolastiche.
- coinvolgere e facilitare l'inserimento di alunni con disabilità.
- superare, nella collaborazione con gli altri, i propri limiti.
- usare in modo vivo le nuove tecnologie.
- crescere e maturare nel confronto con gli altri.

DESCRIZIONE DEI LABORATORI DA ATTIVARE

Le attività laboratoriali progettate prevederanno interventi rivolti allo sviluppo delle capacità di cooperazione, di confronto, di riflessione collettiva e condivisione. Esse verranno organizzate anche a classi aperte prevedendo varie sperimentazioni di apprendimento e di insegnamento cooperativo, con il supporto del docente tutor e la collaborazione di esperti.

In collaborazione con esperti di storia, natura e ambiente verranno svolte attività sia in classe, sia durante le uscite didattiche ai siti d'interesse, sia in piccolo gruppo, sia nel gruppo allargato.

Le attività proposte nell'ambito di questo laboratorio saranno finalizzate a sviluppare e stimolare anche fantasia, creatività, curiosità, manualità, socialità e comunicazione. I percorsi saranno intesi come occasioni per sperimentare progressivamente la capacità di esprimere e conoscere se stessi e divenire consapevoli di identità, autonomia e competenza proprie.

Teoria e simulazione verranno sempre qualificate da esperienze dirette, reali e concrete, sul campo ed in laboratorio.

PERCORSI AL MUSEO ARCHEOLOGICO E PARCO ARCHEOLOGICO DI S. VINCENZINO.

Questi percorsi ludico-didattici prevederanno il coinvolgimento di esperti della cooperativa "Capitolium" e potranno prevedere interventi per gruppo classe e attività nel piccolo gruppo al Parco archeologico di S. Vincenzino.

Il Parco Archeologico comunale sorge sul sito un tempo occupato da una grande villa romana. Particolarmente suggestiva sarà la visita alla cisterna sotterranea, perfettamente conservata.

I percorsi saranno finalizzati all'approfondimento dei concetti relativi allo studio della storia e del territorio e a facilitare l'accesso al linguaggio specifico delle discipline di studio. L'esperienza diretta e le attività di tipo espressivo collegate allo studio delle antiche civiltà faciliteranno l'accesso alle materie di studio tradizionalmente proposte con il libro di testo.

USI E COSTUMI DELLA NOBILE FAMIGLIA DEI CAECINA

Un percorso sull'antica Roma, molto ricco di contenuti ed intenso, che prevede differenti tipi di attività. A partire da una spiegazione supportata da un PPT si introdurranno vari argomenti, dalla struttura della domus e delle insulae, alla vita quotidiana a Roma in epoca imperiale, dalla struttura delle strade e del sistema viario ai principali edifici (ponti, acquedotti, terme, anfiteatro, stadio, teatro).

PERCORSI DI ARCHEOTREKKING PER LE SCUOLE

SULLE TRACCE DI ETRUSCHI E ROMANI NELLA VALLE DEL CECINA

Escursione a tema archeologico del sito etrusco di Casavecchio (Casale Marittimo), alla scoperta dell'insediamento di un clan che, tra la fine del VIII e la metà del VI sec. a. C., dominò la valle del Cecina e la pianura costiera.

Gli Etruschi nella campagna e sui poggi di Bibbona. Un'escursione lungo la via cava che già in epoca etrusca conduceva a Bibbona; lungo il percorso si incontreranno le tombe della necropoli che in età ellenistica circondava l'insediamento e si visiterà la tomba più grande del complesso.

SPAZI E STRUMENTI

Si prevede di utilizzare gli spazi scolastici ed i laboratori dell'Istituto per le attrezzature ed i materiali presenti.

Luogo privilegiato di lavoro sarà comunque il territorio circostante.

Nello svolgimento dell'attività si ritiene indispensabile l'utilizzo di:

- materiale di facile consumo (carta, cartoncini, pennarelli, dischetti, CD ROM, rullini fotografici, videocassette)
- macchina fotografica
- videocamera
- computer

COMPETENZE DA RILEVARE ALLA FINE DEL PERCORSO/PROGETTO

Gli alunni al termine del percorso dovranno aver acquisito le seguenti abilità e competenze:

- Saper ricercare, catalogare reperti, analizzare testimonianze.
- Saper simulare processi di lavorazione e di produzione.
- Saper riprodurre attraverso calchi, plastici e/o modelli gli oggetti o gli utensili osservati;
- Saper sviluppare strategie fondate sulla ricerca – azione che consentano di problematizzare e contestualizzare i dati ricavati durante le visite e le esperienze effettuate.



- Saper realizzare una mappa descrittiva del territorio con l' indicazione degli itinerari possibili.
- Saper elaborare pacchetti informativi (brochure, cd-rom e depliant) atti a favorire una conoscenza approfondita e consapevole dei beni ambientali e del patrimonio culturale esistente.
- Saper prendere consapevolezza della necessità di salvaguardare, tutelare, valorizzare i beni culturali e ambientali presenti nel territorio.

VALUTAZIONE

Per la valutazione si farà riferimento a:

- rapporto tra progetto e processo formativo, tra gli obiettivi dichiarati e quelli via via conseguiti
- opinioni e giudizi di tutti i partecipanti
- attività dei gruppi di lavoro e loro prodotti.

DOCUMENTAZIONE

Sarà prodotta una documentazione del percorso didattico effettuato sia in formato cartaceo che multimediale, attraverso gli elaborati grafici dei bambini con l'uso di diverse tecniche e anche attraverso «riprese» delle attività con macchina fotografica digitale. Sarà realizzata una manifestazione finale con socializzazione ai genitori del percorso svolto ed esposizione di lavori prodotti

Costituiranno anche verifiche del progetto le varie forme di restituzione al territorio dei risultati del lavoro, attraverso l'utilizzo di vari linguaggi:

- iconico, plastico, manipolativo (organizzazione di una mostra);
- espressivo-analogico: la drammatizzazione (organizzazione di spettacoli teatrali);
- scritto (produzione di un testo stampato destinato alla pubblica fruizione);
- informatizzato (produzione di un CD-ROM).

Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/08/2019
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
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: 'Esplorando scopro, conosco e valorizzo il mio territorio'

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €



Elenco dei moduli

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

Titolo: 'Avere radici per imparare a volare'

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	'Avere radici per imparare a volare'
Descrizione modulo	<p>Numero destinatari 30 Sede/i in cui è previsto il modulo: Tre plessi di scuola primaria: "C. Collodi" Cecina Mare "G. Marconi" S.P. in Palazzi "L. Da Vinci" Bibbona</p> <p>Numero di ore* 30 Titolo modulo* Avere radici per imparare a volare</p> <p>Descrizione modulo Specificare la struttura e gli obiettivi didattico/formativi del modulo, i contenuti, le principali metodologie, i risultati attesi, le modalità di verifica e valutazione ecc.* Il presente progetto trova la sua motivazione nella necessità che ogni comunità avverte di recuperare la propria identità, attraverso lo studio e la conoscenza delle proprie radici e tradizioni. Si propone, quindi, di far conoscere agli alunni del nostro circolo la storia del loro territorio, attraverso la collaborazione con l'amministrazione e le associazioni locali nella consapevolezza che una scuola di qualità sa conservare la memoria del passato, ascoltare i segni del presente e guardare con responsabilità al futuro. Nel percorso verranno affrontati temi e ambiti cronologici e spaziali del patrimonio ambientale, storico, culturale e artistico del nostro territorio per la conquista di efficaci e durature forme di apprendimento e per la sensibilizzazione del rispetto e della tutela di tale patrimonio. Ci si propone inoltre di sviluppare iniziative di valorizzazione culturale con una ricaduta nel settore turistico attraverso la restituzione al territorio dei risultati del lavoro degli alunni, sotto forma di brochure, depliant italiano-inglese, agili cartine per facilitare l'individuazione dei punti d'interesse.</p> <p>FINALITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare, all'interno dell'ordinario scolastico, una filosofia basata sulla premessa pedagogica del territorio come aula diffusa. • Recuperare la memoria storica del paese e del territorio. • Stimolare il coinvolgimento emotivo e l'interesse nel conoscere il proprio contesto socio-ambientale. • Sviluppare una coscienza ambientale, del rispetto e dell'uso consapevole del territorio attraverso un processo di conoscenza e di appropriazione degli spazi. • Valorizzare le risorse umane, culturali e ambientali del proprio territorio attraverso la ricerca, lo studio, le inchieste, il contatto con gli anziani. • Valorizzare e salvaguardare le risorse come investimento per il futuro. <p>OBIETTIVI FORMATIVI</p> <p>? Conoscere il territorio da vari punti di vista: geografico, storico, scientifico, culturale e delle tradizioni. - Maturare capacità di ricerca sul territorio.</p>

OBIETTIVI GENERALI

- Sensibilizzare gli alunni della scuola primaria ai temi della conoscenza, tutela e conservazione della memoria storica del territorio attraverso attività mirate.
- Pensare la storia locale come un vero e proprio laboratorio di osservazione, analisi, interpretazione e riflessione.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Accostarsi all'ambiente con curiosità e sensibilità
- Acquisire atteggiamenti di scoperta e di conoscenza del patrimonio culturale e ambientale locale
- Sviluppare conoscenze specifiche di carattere scientifico e culturale
- Sviluppare e promuovere comportamenti critici e propositivi verso il contesto ambientale locale
- Mettere in relazione i bambini con l'ambiente che li circonda rendendoli attori responsabili

CONTENUTI

Il Progetto, con valenza interdisciplinare, si prefigge di far conoscere agli alunni l'importanza della cultura e delle caratteristiche sociali del territorio di appartenenza attraverso le relazioni fra l'ambiente e le sue trasformazioni nel tempo.

Gli alunni realizzeranno un percorso di scoperta e di valorizzazione del proprio territorio attraverso documenti, vecchie immagini e opere letterarie che, per le tematiche affrontate, si prestano per attività di studio del territorio della Val di Cecina.

Seguiranno:

- Uscite sul territorio per l'individuazione dei luoghi di interesse
- Visite all'Archivio Storico Comunale
- Visita al museo della vita e del lavoro Villa Guerrazzi- La Cinquantina
- Organizzazione delle informazioni desunte dalle varie esperienze.
- Rappresentazioni, grafiche, pittoriche, plastiche sugli ambienti presi in esame
- Realizzazione di brochure sull'argomento per la restituzione della ricerca storica alla comunità al di fuori della scuola.

IL LABORATORIO COME SCELTA METODOLOGICA

Il campo tematico della storia locale si ritiene sia quello più adatto per realizzare esperienze di ricerca storico-didattica. Fondamentale diventa la qualità della mediazione didattica, dei contesti di apprendimento predisposti dal docente, delle pratiche e dei supporti materiali utilizzati.

Grazie alla trasversalità e alla molteplicità dei contenuti, le esperienze laboratoriali, da svolgersi anche a classi aperte, offriranno l'opportunità di:

- rendere vivace e motivante l'apprendimento;
- coinvolgere e facilitare l'inserimento di alunni con disabilità;
- superare, nella collaborazione con gli altri, i propri limiti;
- usare in modo vivo le nuove tecnologie;
- crescere e maturare nel confronto con gli altri.

DESCRIZIONE DEI LABORATORI DA ATTIVARE

Le attività verranno organizzate anche a classi aperte prevedendo varie sperimentazioni di apprendimento e di insegnamento cooperativo, utilizzo flessibile dei docenti e collaborazione di esperti esterni.

L'obiettivo è quello di invogliare turisti e visitatori a dedicare una parte della loro vacanza alla visita della cittadina e alla conoscenza delle sue ricchezze culturali, anche in un'ottica di destagionalizzazione del turismo nella nostra zona. Perché ciò avvenga i primi a dover credere nel proprio territorio sono i cittadini e noi riteniamo che questo cambiamento culturale debba partire dai bambini.

Saranno loro che, attraverso questo progetto muoveranno i primi passi in questa direzione, mediante la realizzazione di un pieghevole bi-lingue, in collaborazione con gli

studenti della secondaria, di una mappa e una semplice cartellonistica.

La costruzione di uno strumento informativo in italiano e in inglese che possa mettere insieme eventi culturali, archeologia, luoghi d'interesse, permetterà al turista di toccare la vera anima del nostro territorio, proprio perché vista dagli occhi dei bambini.

VISITA AL MUSEO DELLA VITA E DEL LAVORO

VILLA GUERRAZZI-LA CINQUANTINA

Visita a scopo didattico per conoscere il Museo della Vita e del Lavoro della Maremma Settentrionale (c/o la villa della Cinquantina) e ricostruire attraverso testimonianze materiali la vita e le tradizioni del nostro territorio. La visita del Museo della Vita e del Lavoro mira a far conoscere e ricostruire la tipologia di vita e le tradizioni sociali e lavorative del nostro territorio attraverso il percorso espositivo del Museo; dall'osservazione di cartine, per illustrare le trasformazioni geografiche e storiche della Maremma Settentrionale, si passa alla ricostruzione della vita sociale della civiltà contadina, attraverso le testimonianze di fotografie e documenti, per osservare nelle sale oggetti della vita quotidiana e l'evoluzione di attrezzi agricoli per le varie tipologie di colture.

LABORATORIO ARTISTICO-ESPRESSIVO

'CERAMICA CHE PASSIONE!'

Il laboratorio proporrà agli alunni un contatto diretto con la materia-argilla e la possibilità di effettuare un percorso che li porterà a scoprire, attraverso la manualità, le potenzialità, i limiti, la bellezza della creatività, il rispetto per i materiali e le competenze necessarie a saperli usare. Saranno realizzati manufatti come ampliamento e approfondimento dei vari percorsi di studio sul territorio in base alle esigenze e alle proposte delle insegnanti.

Le fasi di lavoro saranno le seguenti:

- Progettazione di manufatti attraverso disegni e grafici.
- Lavori eseguiti a mano con tecniche libere/ a tutto tondo/ a basso e alto rilievo.
- La cottura al forno.
- Le terrecotte.
- Decorazioni a mano e ceramiche finali

Durante le attività programmate tutor ed esperti lavoreranno con gli alunni seguendo un percorso didattico progettato a livello di classi parallele.

SPAZI E STRUMENTI

Si prevede di utilizzare gli spazi scolastici ed i laboratori dell'Istituto per le attrezzature ed i materiali presenti.

Luogo privilegiato di lavoro sarà comunque il territorio circostante.

Nello svolgimento dell'attività si ritiene indispensabile l'utilizzo di:

- materiale di facile consumo (carta, cartoncini, pennarelli, dischetti, CD ROM, rullini fotografici, videocassette)
- macchina fotografica
- videocamera
- computer

COMPETENZE DA RILEVARE ALLA FINE DEL PERCORSO/PROGETTO

Gli alunni al termine del percorso/progetto dovranno aver acquisito le seguenti abilità e competenze:

- Saper ricercare, catalogare reperti, testimonianze, canti, usi, utensili, modi di dire, ecc...;
- Saper simulare processi di lavorazione e di produzione;
- Saper riprodurre attraverso calchi, plastici e/o modelli gli oggetti o gli utensili osservati;
- Saper sviluppare strategie fondate sulla ricerca – azione che consentano di problematizzare e contestualizzare i dati ricavati durante le visite e le esperienze effettuate;
- Saper realizzare una mappa descrittiva del territorio con l' indicazione degli itinerari possibili;
- Saper elaborare pacchetti informativi (brochure, cd-rom e depliant) atti a favorire una conoscenza approfondita e consapevole dei beni ambientali e del patrimonio culturale esistente;



	<p>- Saper prendere consapevolezza della necessità di salvaguardare, tutelare, valorizzare i beni culturali e ambientali presenti nel territorio.</p> <p>VALUTAZIONE Per la valutazione si farà riferimento a: a) rapporto tra progetto e processo formativo, tra gli obiettivi dichiarati e quelli via via conseguiti b) opinioni e giudizi di tutti i partecipanti c) attività dei gruppi di lavoro e loro prodotti.</p> <p>DOCUMENTAZIONE Sarà prodotta una documentazione del percorso didattico effettuato sia in formato cartaceo che multimediale, attraverso gli elaborati grafici dei bambini con l'uso di diverse tecniche e anche attraverso «riprese» delle attività con macchina fotografica digitale. Sarà realizzata una manifestazione finale con socializzazione ai genitori del percorso svolto ed esposizione di lavori prodotti.</p> <p>Costituiranno anche verifiche del progetto le varie forme di restituzione al territorio dei risultati del lavoro, attraverso l'utilizzo di vari linguaggi: - iconico, plastico, manipolativo (organizzazione di una mostra); - espressivo-analogico: la drammatizzazione (organizzazione di spettacoli teatrali); - scritto (produzione di un testo stampato destinato alla pubblica fruizione); - informatizzato (produzione di un CD-ROM).</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	30/08/2019
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
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: 'Avere radici per imparare a volare'

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

Titolo: "il patrimonio in un gioco "



Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"il patrimonio in un gioco "
Descrizione modulo	<p>Tipologia di modulo Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale Numero destinatari 20 Sed/i in cui è previsto il modulo: iiss "E.Mattei" Numero ore 30 Titolo modulo "il patrimonio in un gioco "</p> <p>Contenuti Cultural heritage. Il concetto di bene culturale. I beni culturali come beni comuni. Beni culturali materiali e immateriali. Conoscere e descrivere i beni culturali. Cos'è un museo e come lo si visita. Musei in rete e mostre virtuali. Georeferenziazione e cronoreferenziazione, anche attraverso l'uso di applicazioni di mapping online e la costruzione di timeline interattive. Realtà virtuale e realtà aumentata nel campo dei beni culturali. Il territorio come bene culturale e l'uso del digitale per conoscere e proteggere il territorio e le sue risorse. Patrimonio culturale immateriale.</p> <p>Digital culture. Concetti di multimedialità, interattività, ipertestualità. Il concetto di interfaccia. La narrazione fra testo, immagini, audio, video. Culture partecipative e fandom. Storytelling e digital storytelling: le nuove forme della narrazione. Storytelling transmediale e crossmediale. Storytelling ipertestuale. Il videomaking digitale e le nuove frontiere della narrazione video. I videogiochi come nuova forma della narrazione. Principali tipologie di videogioco. Gli ambienti in realtà virtuale come ambienti comunicativi e le diverse tipologie di realtà virtuale. La realtà aumentata.</p> <p>Il videogioco come medium. Storia dei videogame. Analisi dell'evoluzione delle piattaforme di gioco. Analisi dell'evoluzione del giocatore tipo e del mercato, modalità e piattaforme per l'accesso al mercato. Analisi dell'evoluzione delle modalità di produzione dei videogiochi, cenni ai principali ambienti di sviluppo/engine per creare videogiochi. Figure professionali impiegate nell'ambito dei videogiochi, nell'ambito industriale e non. Retrogaming: fenomeno e opportunità. Game design: analisi di un'idea, analisi del documento di design. Analisi generale dell'ambiente di sviluppo Unity. Analisi di alcune delle funzionalità specifiche dell'ambiente Unity. Definizione del progetto di un minigioco. aspetti della modellazione 3D su Maya, ZBrush e Blender, e 2D su CorelDraw e Photoshop,</p> <p>Ricerca e uso consapevole delle informazioni. Ricerca dell'informazione on-line: i motori di ricerca. Gli operatori booleani nelle ricerche online. Gestire bookmark e repertori di risorse. La valutazione delle risorse informative: provenienza, attendibilità, completezza, qualità. Conservare, rendere disponibile, ricercare informazione: Archivi fisici e digitali e concetto di repository. Descrivere e classificare informazioni: il concetto di metadato. Sistemi di metadati: le ontologie. Architettura dell'informazione, web semantico e linked data (cenni). Dai motori di ricerca ai "virtual assistant". Il concetto e gli strumenti di digital preservation. Citare correttamente le risorse informative: risorse primarie e secondarie, formati di citazione, rielaborazione creativa, differenza fra citazione e plagio. Le bufale e come smascherarle. Diritto d'autore e licenze: cenni. I diversi modelli di enciclopedia. Wikipedia e il suo funzionamento. Informazioni per il cittadino: dati e documenti di fonte pubblica.</p> <p>Traguardo di competenza al termine della scuola -Educazione alla creatività attraverso utilizzo di strumenti digitali come veicolo espressivo innovativo nell'apprendimento delle discipline artistiche (arte, musica etc) tramite l'utilizzo e la fruizione di archivi digitali esistenti del patrimonio artistico nazionale e internazionale -Educazione alla capacità di ricercare, identificare, individuare, valutare, organizzare,</p>



	<p>utilizzare e pubblicare le informazioni online. I curricoli afferenti a questo tema potranno vertere sull'educazione alle tecniche avanzate di ricerca online, con particolare riferimento a verifica consapevole delle fonti istituzionali con approfondimenti sugli aspetti legati alle norme relative alla trasparenza amministrativa e all'accesso civico, ricerca e riuso dei contenuti online e regolamentazione del diritto d'autore.</p> <ul style="list-style-type: none"> - pianificazione e realizzazione di documenti audio-video sul patrimonio - Digital story-telling immersivo (con visori a 360°) su storie tipiche del territorio - Digital mapping finalizzato alla ricostruzione storica attraverso strumenti di georeferenziazione oppure alla reinterpretazione di opere visive in senso sonoro e multimediale <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservare i beni del patrimonio artistico- culturale al fine di migliorare le capacità percettive, coltivare il piacere della fruizione, della produzione e dell'invenzione. - Sviluppare atteggiamenti di cura e di rispetto verso di esso - Accrescere il senso di appartenenza culturale - Capacità progettuali e di pianificazione del lavoro Competenze Tecnologiche / Digitali di Back End per la Gestione di Dati Multimediali, Competenze Fotografiche <p>Metodologia:</p> <p>La metodologia che verrà utilizzata sarà prevalentemente quella laboratoriale sul campo con uscite, sul territorio per le riprese, alternando attività di gruppo a lavoro individuale nel quale gli studenti sono protagonisti della scoperta, della costruzione ed elaborazione delle loro conoscenze.</p> <p>Strumenti e materiali</p> <p>Computer, Simulatori, LIM, fotocamera, videocamera, materiale di facile consumo.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Migliorare la conoscenza del proprio territorio per sviluppare atteggiamenti corretti di tutela, rispetto, cura nei riguardi del proprio ambiente di vita. - Riportare l'attenzione della comunità locale e dei turisti su parti del patrimonio monumentale – artistico del territorio. <p>Verifica e valutazione</p> <p>Verifica e valutazione degli apprendimenti attraverso osservazioni sistematiche fatte sulla base di griglie prestabilite.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	LITF00601D
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "il patrimonio in un gioco "

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

Titolo: "ricostruisco in 3D "

Dettagli modulo

Titolo modulo	"ricostruisco in 3D "
Descrizione modulo	<p>Tipologia di modulo Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale Numero destinatari 20 Sed/i in cui è previsto il modulo: iiss "E.Mattei" Numero ore 30 Titolo modulo "ricostruisco in 3D "</p> <p>Contenuti LEZIONI SU RICICLO RIUSO Introduzione alle pratiche di riciclo e riuso, presentazione dei materiali, le loro proprietà chimiche-fisiche e la loro attitudine ad essere lavorati. Studio degli strumenti e delle tipologie di lavorazione applicate ad esempi pratici sul riuso e recupero (4 ore di lezione per ogni gruppo)</p> <p>3)LEZIONI SULLA PROGETTAZIONE a) Introduzione alla realizzazione di un progetto, formazione sulla composizione delle varie fasi progettuali, presentazione dei mezzi con cui i partecipanti andranno a progettare (C.A.D.) b) Corso base di C.A.D. c) Studio dell'idea progettuale, basata sulla realizzazione di un oggetto costruito partendo da materiali di recupero.</p> <ul style="list-style-type: none"> - disegnare una bozza dell'oggetto che si vuole produrre; - definire la tipologia di materiale da usare; - capire la tipologia di lavorazione più appropriata in funzione del materiale scelto; - realizzare il processo costruttivo; - elaborazione di una presentazione. <p>-Riproduzione del progetto attraverso il disegno tecnico con il software C.A.D. (8 ore – 2 lezioni per ogni gruppo).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esecuzione del progetto da svolgere all'interno del laboratorio di fabbricazione digitale CREALAB in ambito Fab lab laboratorio di fabbricazione digitale 'CreaLab' di Rosignano Solvay (LI); -Utilizzo di strumenti di fabbricazione digitale. Concetto di learning by doing (imparare facendo). Concetto di tinkering (esplorazione e sperimentazione di idee che emergono mentre si costruisce qualcosa). Individuazione di un bisogno e ricerca di soluzioni sostenibili. Rapid prototyping (prototipazione rapida). ---Economia della condivisione e concetto di Open Source. Cultura maker. Open hardware. Democratizzazione della conoscenza. Diritto d'autore e licenze. Design di processo e di prodotto. Design thinking. Fonti e modi dell'innovazione. Lavoro per cicli di miglioramento come ad esempio il Think-Make-Improve.



	<p>Traguardo di competenza al termine della scuola</p> <ul style="list-style-type: none"> -Educazione con un approccio alla conoscenza attraverso il “fare”, e l’esperienza diretta della progettazione e costruzione, nello specifico favorendo l’uso di macchine di fabbricazione digitale, come le stampanti 3D, di schede elettroniche per rapida prototipazione plotter da taglio, taglio laser, attraverso software di disegno e di tecniche per la digitalizzazione di volumi e immagini. -Acquisizione e codifica di dati ambientali, sensori analogici e sensori digitali;decodifica ed elaborazione: dare un significato alla rilevazione dei dati. -Pianificazione e realizzazione di oggetti 3D sul patrimonio -Digital story-telling immersivo (con visori a 360°) su storie tipiche del territorio -Digital mapping finalizzato alla ricostruzione storica attraverso strumenti di georeferenziazione oppure alla reinterpretazione di opere visive in senso sonoro e multimediale <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prodotti come riproduzioni di opere d’arte, sviluppando sia la creatività pratica che quella espressiva. - Osservare i beni del patrimonio artistico- culturale al fine di migliorare le capacità percettive, coltivare il piacere della fruizione, della produzione e dell’invenzione. - Sviluppare atteggiamenti di cura e di rispetto verso di esso - Accrescere il senso di appartenenza culturale - Capacità progettuali e di pianificazione del lavoro Competenze Tecnologiche / Digitali di Back End per la Gestione di Dati Multimediali, Competenze Fotografiche <p>Metodologia:</p> <p>La metodologia che verrà utilizzata sarà prevalentemente quella laboratoriale sul campo con uscite, sul territorio per le riprese, alternando attività di gruppo a lavoro individuale nel quale gli studenti sono protagonisti della scoperta, della costruzione ed elaborazione delle loro conoscenze.</p> <p>Strumenti e materiali</p> <p>Stampanti 3D, scanner laser 3D Computer, Simulatori, LIM, fotocamera, videocamera, materiale di facile consumo.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Migliorare la conoscenza del proprio territorio per sviluppare atteggiamenti corretti di tutela, rispetto, cura nei riguardi del proprio ambiente di vita. - Riportare l’attenzione della comunità locale e dei turisti su parti del patrimonio monumentale – artistico del territorio. <p>Verifica e valutazione</p> <p>Verifica e valutazione degli apprendimenti attraverso osservazioni sistematiche fatte sulla base di griglie prestabilite.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	LITF00601D
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Scheda dei costi del modulo: "ricostruisco in 3D"

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: 'I luoghi dei Macchiaioli'

Dettagli modulo

Titolo modulo	'I luoghi dei Macchiaioli'
Descrizione modulo	<p>Numero destinatari 30</p> <p>Sede/i in cui è previsto il modulo: Scuola secondaria di primo grado "G. Fattori"</p> <p>Numero di ore* 30</p> <p>Titolo modulo* I luoghi dei Macchiaioli</p> <p>BREVE DESCRIZIONE Il modulo prevede lo studio della corrente artistica dei Macchiaioli con particolare attenzione alla "scuola di Castiglioncello", formatasi nell'omonima frazione attorno alla figura del critico Diego Martelli. Dall'analisi del movimento artistico si individueranno i luoghi dei Macchiaioli intesi sia come luoghi rappresentati nei dipinti che, più genericamente, come luoghi frequentati dagli stessi e che hanno concorso allo sviluppo del movimento artistico. Successivamente gli studenti produrranno materiale digitale informativo e delle mappe interattiva dalle quali poter ottenere informazioni su un percorso o un punto di interesse relativo all'argomento.. Il materiale prodotto potrebbe essere utilizzato come proposta territoriale di turismo culturale attraverso mappe con percorsi tematici da fornire a operatori turistici o con l'istallazione di totem, dotati di QR code, nei luoghi di interesse individuati, per fornire al turista informazioni sul legame tra luogo e artisti.</p> <p>STRUTTURA L'attività sarà articolata in 3 fasi: 1. Attività di ricerca e di studio di informazioni sull'argomento (incontri di 2 ore ciascuno per un totale di 6 ore e uscite sul territorio e per un totale di 6 ore). 2. Produzione attraverso specifici software di mappe interattive e contenuti digitali (incontri di 2 ore ciascuno per un totale di 14 ore). 3. Confronto e verifica conclusiva (incontri da 2 ore ciascuno per un totale di 4 ore).</p>



	<p>OBIETTIVI</p> <p>Obiettivi generali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere, valorizzare e divulgare il patrimonio culturale del territorio attraverso la produzione di materiale informativo e turistico. - sviluppare un atteggiamento di consapevole attenzione alla conservazione, valorizzazione e tutela del patrimonio storico-artistico e naturale. - Ipotizzare strategie di intervento per la tutela conservazione valorizzazione del patrimonio artistico-culturale e naturale locale. - Sviluppare capacità organizzative e comunicative finalizzate alla costruzione di un servizio. - Sperimentare e verificare in un contesto concreto le competenze acquisite. <p>Obiettivi specifici</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il patrimonio artistico locale . - Descrivere ciò che si è prodotto nelle sue sequenze di progettazione e nei suoi contenuti. - Analizzare e descrivere le opere d'arte studiate comprendendo i significati e le scelte creative e stilistiche dell'autore e leggere un'opera collocandola nel rispettivo contesto storico culturale e ambientale. - Analizzare e descrivere beni culturali e prodotti multimediali utilizzando un linguaggio specifico - Saper utilizzare correttamente e consapevolmente tecniche, materiali, strumenti. - Condurre una semplice ricerca con il metodo dell'indagine e documentarla con testi, fotografie e video. - Sviluppare contenuti curriculari digitali. - Attivare delle conoscenze-competenze relative a: leggere una carta topografica, fotografare, valutare l'attendibilità delle fonti documentarie. - Sollecitare la creatività personale e di gruppo. <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il movimento artistico dei Macchiaioli. - Diego Martelli e la scuola di Castiglioncello.. - Il territorio di Rosignano marittimo. - Conoscenza e utilizzo di software per la costruzione di mappe interattive. <p>METODOLOGIE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Cooperative learning - Problem solving - Attività laboratoriali - Uscite sul territorio <p>VERIFICA</p> <p>La verifica avverrà tramite l'esposizione del lavoro svolto. La valutazione terrà conto dell'atteggiamento operativo, dell'interesse e dell'impegno.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/08/2019
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: 'I luoghi dei Macchiaioli'

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: "In viaggio nella tradizione culturale"

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"In viaggio nella tradizione culturale"
Descrizione modulo	<p>Tipologia di modulo Produzione artistico culturale Numero destinatari 20 Sed/i in cui è previsto il modulo: 2^ Circolo Didattico Rosignano Marittimo Numero ore 30 Titolo modulo "In viaggio nella tradizione culturale"</p> <p>Conoscenza, recupero e valorizzazione degli usi, dei costumi e delle tradizioni del nostro territorio che si sono tramandate nel tempo, conservando una loro precisa identità. Il modulo si articolerà in due fasi: ? conoscenza degli usi, dei costumi e delle tradizioni attraverso: - i racconti orali; - l'osservazione, la lettura e la riproduzione di opere d'arte che li narrano; - la consultazione di archivi storico-fotografici; - l'ascolto e la riproduzione di canti popolari tipici; ? produzione di materiale (iconico, filmico e narrativo), per diffondere e coinvolgere la comunità locale nella riscoperta e valorizzazione delle tradizioni. Organizzazione di momenti di aggregazione, nei quali la popolazione possa riprendere contatto e fare esperienza di antichi usi e costumi.</p> <p>Obiettivi: 1. 1 - recuperare la memoria storico culturale del territorio; 2. 2 - favorire la condivisione del patrimonio culturale; 3. 3 - stimolare il coinvolgimento emotivo e l'interesse nel conoscere il proprio contesto socio-ambientale; 4. 4- rendere vivace e motivante l'apprendimento di molte discipline scolastiche; 5. 5- far comprendere la necessità e bellezza di crescere in una comunità.</p>



Metodologia:

La metodologia che verrà utilizzata sarà prevalentemente quella laboratoriale, dove la classe diventa laboratorio inteso come luogo di incontro con la tradizione del territorio. Lungo il percorso si alterneranno momenti di attività di gruppo a momenti di lavoro individuale, nei quali i bambini saranno protagonisti della scoperta, della costruzione e dell'elaborazione delle loro conoscenze. Gli insegnanti forniranno agli alunni, materiale bibliografico ed archivistico su fonti selezionate ed attraverso il metodo della ricerca-azione, saranno condotte ricerche ed indagini conoscitive. Particolare attenzione sarà dedicata alla valorizzazione delle memorie orali degli anziani, raccolte attraverso la tecnica dell'intervista autobiografica ed accuratamente documentate.

Strumenti e materiali

Per la realizzazione del modulo si utilizzeranno sia materiali tradizionali (carta, cartoncino, colori, riviste, pastelli, pennarelli, china, carboncino), sia videocassette o DVD per gli approfondimenti, sia le nuove tecnologie.

L'uso delle nuove tecnologie sarà centrale, poiché, lavorare con esse significa usare nuove e più efficaci forme di informazione, formazione, comunicazione e documentazione per conservare (futuro della memoria) e valorizzare il materiale prodotto.

Gli alunni consolideranno l'uso di:

- programmi di videoscrittura;
- internet ed i principali motori di ricerca per la ricerca dei contenuti;
- e-mail;
- scanner;
- fotocamere e videocamere.

Risultati attesi

Riscoperta, valorizzazione e riproposizione, da parte delle giovani generazioni, degli usi e dei costumi, che sono parte fondamentale della nostra identità culturale.

Verifica e valutazione

La verifica e la valutazione degli apprendimenti, sarà condotta attraverso osservazioni sistematiche, fatte sulla base di griglie prestabilite.

Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: "In viaggio nella tradizione culturale"

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: 'scuola di castiglioncello'

Dettagli modulo

Titolo modulo	'scuola di castiglioncello'
Descrizione modulo	<p>Numero destinatari 30</p> <p>Sede/i in cui è previsto il modulo: Scuola secondaria di primo grado "G. Fattori"</p> <p>Numero di ore* 30</p> <p>Titolo modulo* scuola di castiglioncello</p> <p>BREVE DESCRIZIONE Il modulo prevede lo studio della corrente artistica dei Macchiaioli con particolare attenzione alla "scuola di Castiglioncello", formatasi nell'omonima frazione attorno alla figura del critico Diego Martelli. Dall'analisi del movimento artistico si individueranno i luoghi dei Macchiaioli intesi sia come luoghi rappresentati nei dipinti che, più genericamente, come luoghi frequentati dagli stessi e che hanno concorso allo sviluppo del movimento artistico. Successivamente gli studenti produrranno materiale digitale informativo e delle mappe interattiva dalle quali poter ottenere informazioni su un percorso o un punto di interesse relativo all'argomento.. Il materiale prodotto potrebbe essere utilizzato come proposta territoriale di turismo culturale attraverso mappe con percorsi tematici da fornire a operatori turistici o con l'installazione di totem, dotati di QR code, nei luoghi di interesse individuati, per fornire al turista informazioni sul legame tra luogo e artisti.</p> <p>STRUTTURA L'attività sarà articolata in 3 fasi: 1. Attività di ricerca e di studio di informazioni sull'argomento (incontri di 2 ore ciascuno per un totale di 6 ore e uscite sul territorio e per un totale di 6 ore). 2. Produzione attraverso specifici software di mappe interattive e contenuti digitali (incontri di 2 ore ciascuno per un totale di 14 ore). 3. Confronto e verifica conclusiva (incontri da 2 ore ciascuno per un totale di 4 ore).</p> <p>OBIETTIVI Obiettivi generali - Conoscere, valorizzare e divulgare il patrimonio culturale del territorio attraverso la produzione di materiale informativo e turistico. - sviluppare un atteggiamento di consapevole attenzione alla conservazione, valorizzazione e tutela del patrimonio storico-artistico e naturale. - Ipotizzare strategie di intervento per la tutela conservazione valorizzazione del patrimonio artistico-culturale e naturale locale. - Sviluppare capacità organizzative e comunicative finalizzate alla costruzione di un servizio.</p>



- Sperimentare e verificare in un contesto concreto le competenze acquisite.

Obiettivi specifici

- Conoscere il patrimonio artistico locale .
- Descrivere ciò che si è prodotto nelle sue sequenze di progettazione e nei suoi contenuti.
- Analizzare e descrivere le opere d'arte studiate comprendendo i significati e le scelte creative e stilistiche dell'autore e leggere un'opera collocandola nel rispettivo contesto storico culturale e ambientale.
- Analizzare e descrivere beni culturali e prodotti multimediali utilizzando un linguaggio specifico
- Saper utilizzare correttamente e consapevolmente tecniche, materiali, strumenti.
- Condurre una semplice ricerca con il metodo dell'indagine e documentarla con testi, fotografie e video.
- Sviluppare contenuti curriculari digitali.
- Attivare delle conoscenze-competenze relative a: leggere una carta topografica, fotografare, valutare l'attendibilità delle fonti documentarie.
- Sollecitare la creatività personale e di gruppo.

CONTENUTI

- Il movimento artistico dei Macchiaioli.
- Diego Martelli e la scuola di Castiglioncello..
- Il territorio di Rosignano marittimo.
- Conoscenza e utilizzo di software per la costruzione di mappe interattive.

METODOLOGIE

- Lezione frontale
- Cooperative learning
- Problem solving
- Attività laboratoriali
- Uscite sul territorio

VERIFICA

La verifica avverrà tramite l'esposizione del lavoro svolto.
La valutazione terrà conto dell'atteggiamento operativo, dell'interesse e dell'impegno.

Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/08/2019
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: 'scuola di castiglioncello'

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: 'il territorio si racconta'

Dettagli modulo

Titolo modulo	'il territorio si racconta'
Descrizione modulo	<p>Tipologia di modulo Produzione artistico culturale Numero destinatari 20 Sed/i in cui è previsto il modulo: 2^ Circolo Didattico Rosignano Marittimo Numero ore 30 Titolo modulo "il territorio si racconta" Conoscenza, recupero e valorizzazione degli usi, dei costumi e delle tradizioni del nostro territorio che si sono tramandate nel tempo, conservando una loro precisa identità. Il modulo si articolerà in due fasi: ? conoscenza degli usi, dei costumi e delle tradizioni attraverso: - i racconti orali; - l'osservazione, la lettura e la riproduzione di opere d'arte che li narrano; - la consultazione di archivi storico-fotografici; - l'ascolto e la riproduzione di canti popolari tipici; ? produzione di materiale (iconico, filmico e narrativo), per diffondere e coinvolgere la comunità locale nella riscoperta e valorizzazione delle tradizioni. Organizzazione di momenti di aggregazione, nei quali la popolazione possa riprendere contatto e fare esperienza di antichi usi e costumi. Obiettivi: 1. 1 - recuperare la memoria storico culturale del territorio; 2. 2 - favorire la condivisione del patrimonio culturale; 3. 3 - stimolare il coinvolgimento emotivo e l'interesse nel conoscere il proprio contesto socio-ambientale; 4. 4- rendere vivace e motivante l'apprendimento di molte discipline scolastiche; 5. 5- far comprendere la necessità e bellezza di crescere in una comunità.</p> <p>Metodologia: La metodologia che verrà utilizzata sarà prevalentemente quella laboratoriale, dove la classe diventa laboratorio inteso come luogo di incontro con la tradizione del territorio. Lungo il percorso si alterneranno momenti di attività di gruppo a momenti di lavoro individuale, nei quali i bambini saranno protagonisti della scoperta, della costruzione e dell'elaborazione delle loro conoscenze. Gli insegnanti forniranno agli alunni, materiale bibliografico ed archivistico su fonti selezionate ed attraverso il metodo della ricerca-azione, saranno condotte ricerche ed indagini conoscitive. Particolare attenzione sarà</p>



	<p>dedicata alla valorizzazione delle memorie orali degli anziani, raccolte attraverso la tecnica dell'intervista autobiografica ed accuratamente documentate.</p> <p>Strumenti e materiali Per la realizzazione del modulo si utilizzeranno sia materiali tradizionali (carta, cartoncino, colori, riviste, pastelli, pennarelli, china, carboncino), sia videocassette o DVD per gli approfondimenti, sia le nuove tecnologie. L'uso delle nuove tecnologie sarà centrale, poiché, lavorare con esse significa usare nuove e più efficaci forme di informazione, formazione, comunicazione e documentazione per conservare (futuro della memoria) e valorizzare il materiale prodotto. Gli alunni consolideranno l'uso di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • programmi di videoscrittura; • internet ed i principali motori di ricerca per la ricerca dei contenuti; • e-mail; • scanner; • fotocamere e videocamere. <p>Risultati attesi Riscoperta, valorizzazione e riproposizione, da parte delle giovani generazioni, degli usi e dei costumi, che sono parte fondamentale della nostra identità culturale. Verifica e valutazione La verifica e la valutazione degli apprendimenti, sarà condotta attraverso osservazioni sistematiche, fatte sulla base di griglie prestabilite.</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'il territorio si racconta'

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: 'scrivilo sui muri le creste'



Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	'scrivilo sui muri le creste'
Descrizione modulo	<p>Numero destinatari 20 Sede/i in cui è previsto il modulo: SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO "GIOVANNI FATTORI" Numero di ore* 30 Titolo modulo* SCRIVILO SUI MURI le CRESTE BREVE DESCRIZIONE</p> <p>Il modulo si inserisce nel progetto "Piu ways: innovazioni x una Rosignano + inclusiva", che punta ad una riqualificazione innovativa del centro di Rosignano Solvay, per renderlo più accessibile e più fruibile e superare gli ostacoli fisici rappresentati dalla ferrovia, con l'obiettivo di valorizzarne le funzioni sociali, sportive, di animazione e partecipazione collettiva.</p> <p>Per la realizzazione dei percorsi di innovazione sono stati coinvolti anche gli studenti della nostra scuola facenti parte del Consiglio Comunale dei ragazzi che, fin da subito, hanno sentito la necessità di riqualificare alcune strutture e aree presenti a Rosignano Solvay per trasformarle in opportunità di inclusione sociale.</p> <p>La presente attività prevede la riqualificazione del sottopasso adiacente alla biblioteca le Creste che a tutt'oggi si trova in stato di degrado.</p> <p>La riqualificazione prevede la realizzazione di una serie di murales sulle pareti e sulle rampe di accesso del sottopasso da parte degli studenti coadiuvati da giovani artisti del territorio. I soggetti dei murales saranno concepiti quali "segno e simbolo del territorio". Il sottopasso così sarà percepito come una "porta" che inviti i cittadini a percorrere tale luogo e permetta la continuità nei vari percorsi previsti dal progetto "Piu ways" del Comune. Il lavoro artistico sarà accompagnato da interventi mirati a garantire la sicurezza dei cittadini integrando telecamere e migliorando l'illuminazione. Inoltre si prevede un intervento di ripristino dell'ascensore attualmente non funzionante.</p> <p>Non c'è miglior sicurezza possibile di quella che riusciremo a garantire sì con le telecamere e l'illuminazione, ma soprattutto rendendo quel passaggio bello, vivibile e vissuto.</p> <p>L'attività sarà articolata in una fase di ricerca sulla Street Art (con particolare attenzione alla differenza tra vandalismo e prodotto artistico) e sulle tecniche di realizzazione, e in una fase operativa di realizzazione dei murales stessi sulle pareti del sottopasso. Saranno organizzati incontri con Writers del territorio per illustrare ai ragazzi le tecniche esecutive e per un supportarli nella realizzazione del prodotto finito.</p> <p>STRUTTURA</p> <p>L'attività sarà articolata in 3 fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Attività di ricerca e di studio sulla Street Art (incontri di 2 ore ciascuno per un totale di 10 ore e uscite sul territorio e per un totale di 10 ore). 2. Produzione grafica di un bozzetto dei murales da realizzare sulle pareti del sottopasso (incontri di 2 ore ciascuno per un totale di 15 ore). 3. Realizzazione dei murales (20 ore). 4. Inaugurazione del sottopasso riqualificato (5 ore). <p>OBIETTIVI</p> <p>Obiettivi generali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riqualificare attraverso l'arte gli spazi degradati. - Contrastare il vandalismo sui muri per diffondere la consapevolezza che un murales deve essere frutto di un progetto artistico di qualità e un messaggio civile. - Acquisire la consapevolezza che un muro può essere una enorme tela a cielo aperto su cui dipingere e dar voce ad un messaggio comune. <p>Obiettivi specifici</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la realtà artistica giovanile locale.



	<ul style="list-style-type: none"> - Descrivere ciò che si è prodotto nelle sue sequenze di progettazione e nei suoi contenuti e produrre digitalmente una documentazione sul lavoro svolto - Saper utilizzare correttamente e consapevolmente tecniche, materiali, strumenti. - Condurre una semplice ricerca con il metodo dell'indagine e documentarla con testi, fotografie e video. - Attivare delle conoscenze-competenze relative a: leggere una mappa e fotografare. - Sollecitare la creatività personale e di gruppo. <p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il movimento artistico della Street Art. - I Writers locali. - Storia del territorio di Rosignano Solvay. - Differenza tra atto vandalico e produzione artistica. - Conoscenza e utilizzo di software per realizzare una documentazione dell'attività svolta. <p>METODOLOGIE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Cooperative learning - Problem solving - Attività laboratoriali - Uscite sul territorio <p>VERIFICA La verifica avverrà tramite l'esposizione del lavoro svolto.</p> <p>VALUTAZIONE La valutazione terrà conto dell'atteggiamento operativo, dell'interesse e dell'impegno</p>
Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'scrivilo sui muri le creste'

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

Titolo: 'scrivilo sui muri P.zza Della Repubblica'

Dettagli modulo

Titolo modulo	'scrivilo sui muri P.zza Della Repubblica'
Descrizione modulo	<p>Tipologia di modulo* RIGENERAZIONE URBANA Numero destinatari 20 Sede/i in cui è previsto il modulo: SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO "GIOVANNI FATTORI" Numero di ore* 30 Titolo modulo* SCRIVILO SUI MURI P.ZZA DELLA REPUBBLICA BREVE DESCRIZIONE Il modulo si inserisce nel progetto "Piu ways: innovazioni x una Rosignano + inclusiva", che punta ad una riqualificazione innovativa del centro di Rosignano Solvay, per renderlo più accessibile e più fruibile e superare gli ostacoli fisici rappresentati dalla ferrovia, con l'obiettivo di valorizzarne le funzioni sociali, sportive, di animazione e partecipazione collettiva. Per la realizzazione dei percorsi di innovazione sono stati coinvolti anche gli studenti della nostra scuola facenti parte del Consiglio Comunale dei ragazzi che, fin da subito, hanno sentito la necessità di riqualificare alcune strutture e aree presenti a Rosignano Solvay per trasformarle in opportunità di inclusione sociale. La presente attività prevede la riqualificazione del sottopasso di piazza della Repubblica che a tutt'oggi si trova in stato di degrado nonostante i passati interventi di abbellimento. Ciò anche a causa di azioni vandaliche perpetrate nel tempo. La riqualificazione prevede la realizzazione di una serie di murales sulle pareti e sulle rampe di accesso del sottopasso da parte degli studenti coadiuvati da giovani artisti del territorio. I soggetti dei murales che saranno concepiti quali "segno e simbolo del territorio". Il sottopasso così sarà percepito come una "porta" che inviti i cittadini a percorrere tale luogo e permetta la continuità nei vari percorsi previsti dal progetto "Piu ways" del Comune. Il lavoro artistico sarà accompagnato da interventi mirati a garantire la sicurezza dei cittadini integrando telecamere e migliorando l'illuminazione. Non c'è miglior sicurezza possibile di quella che riusciremo a garantire sì con le telecamere e l'illuminazione, ma soprattutto rendendo quel passaggio bello, vivibile e vissuto. L'attività sarà articolata in una fase di ricerca sulla Street Art (con particolare attenzione alla differenza tra vandalismo e prodotto artistico) e sulle tecniche di realizzazione, e in una fase operativa di realizzazione dei murales stessi sulle pareti del sottopasso. Saranno organizzati incontri con Writers del territorio per illustrare ai ragazzi le tecniche esecutive e per un supporto nella realizzazione del prodotto finito.</p> <p>STRUTTURA L'attività sarà articolata in 3 fasi: 1. Attività di ricerca e di studio sulla Street Art (incontri di 2 ore ciascuno per un totale di 10 ore e uscite sul territorio e per un totale di 10 ore). 2. Produzione grafica di un bozzetto dei murales da realizzare sulle pareti del sottopasso (incontri di 2 ore ciascuno per un totale di 15 ore). 3. Realizzazione dei murales (20 ore). 4. Inaugurazione del sottopasso riqualificato (5 ore).</p> <p>OBIETTIVI Obiettivi generali</p>



- Riqualficare attraverso l'arte gli spazi degradati.
- Contrastare il vandalismo sui muri per diffondere la consapevolezza che un murales deve essere frutto di un progetto artistico di qualità e un messaggio civile.
- Acquisire la consapevolezza che un muro può essere una enorme tela a cielo aperto su cui dipingere e dal voce ad un messaggio comune.

Obiettivi specifici

- Conoscere la realtà artistica giovanile locale .
- Descrivere ciò che si è prodotto nelle sue sequenze di progettazione e nei suoi contenuti e produrre digitalmente una documentazione sul lavoro svolto
- Saper utilizzare correttamente e consapevolmente tecniche, materiali, strumenti.
- Condurre una semplice ricerca con il metodo dell'indagine e documentarla con testi, fotografie e video.
- Attivare delle conoscenze-competenze relative a: leggere una mappa e fotografare, .
- Sollecitare la creatività personale e di gruppo.

CONTENUTI

- Il movimento artistico della Steet Art.
- I Writers locali.
- Storia del territorio di Rosignano Solvay.
- Differenza tra atto vandalico e produzione artistica.
- Conoscenza e utilizzo di software per realizzare una documentazione dell'attività svolta.

METODOLOGIE

- Lezione frontale
- Cooperative learning
- Problem solving
- Attività laboratoriali
- Uscite sul territorio

VERIFICA

La verifica avverrà tramite l'esposizione del lavoro svolto.
La valutazione terrà conto dell'atteggiamento operativo, dell'interesse e dell'impegno

Data inizio prevista	01/10/2017
Data fine prevista	31/08/2019
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 'scrivilo sui muri P.zza Della Repubblica'

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 €



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 MATTEI (LIIS006001)

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 €



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Educare al patrimonio 2.0	€ 119.076,00
TOTALE PROGETTO	€ 119.076,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1000238)
Importo totale richiesto	€ 119.076,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	2518
Data Delibera collegio docenti	24/02/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	2517
Data Delibera consiglio d'istituto	05/05/2017
Data e ora inoltro	19/07/2017 17:23:38
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>il patrimonio visto dai droni</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>"Edumonio App Web"</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>'Sulle tracce del passato ...alla scoperta di Villa Ginori a Cecina Mare'</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>"Accendiamo i riflettori sui beni culturali del territorio"</u>	€ 7.082,00	



10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): " <u>ricosco il patrimonio</u> "	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): " <u>la villa</u> "	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: ' <u>il patrimonio in un totem</u> '	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: ' <u>start up turismo culturale</u> '	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: ' <u>Esplorando scopro, conosco e valorizzo il mio territorio</u> '	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: ' <u>Avere radici per imparare a volare</u> '	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): " <u>il patrimonio in un gioco</u> "	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): " <u>ricostruisco in 3D</u> "	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: ' <u>I luoghi dei Macchiaioli</u> '	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: " <u>In viaggio nella tradizione culturale</u> "	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: ' <u>scuola di castiglione</u> '	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: ' <u>il territorio si racconta</u> '	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: ' <u>scrivilo sui muri le creste</u> '	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: ' <u>scrivilo sui muri P.zza Della Repubblica</u> '	€ 7.082,00	
	Totale Progetto "Educare al patrimonio 2.0"	€ 119.076,00	€ 120.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 119.076,00	



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 MATTEI (LIIS006001)