



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

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

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

**ALLEGATO AVVISO PER COLLABORAZIONE PLURIMA
PROT. 1535/2019**

per il reclutamento di ESPERTI a supporto dei MODULI da svolgere presso le scuole medie aderenti alla rete C.A.P.I.RE. .

STRALCIO PROGETTO

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

PRESSO I.C. ZIPPILLI NOE' LUCIDI TERAMO

DESCRIZIONE DEL MODULO

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

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

5. Evento di restituzione e attivazione di una piattaforma web profilo FB e Instagram con foto georeferenziate: evento di restituzione aperto al pubblico, che coinvolga le famiglie degli studenti e i cittadini, durante il quale verrà presentata la piattaforma web contenente il materiale fotografico d'archivio e gli scatti realizzati dagli studenti.

METODOLOGIA DIDATTICA:

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

OBIETTIVI TRASVERSALI:

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

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

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

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

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

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

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

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

PRESSO I.C. CAMPLI - S.ONOFRIO

DESCRIZIONE DEL MODULO

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

Obiettivi didattico/formativi:

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

Il Digital Storytelling ruota attorno all'idea di combinare elementi digitali multimediali (immagini, audio,

suoni ecc.) con l'arte del raccontare storie creando una forma di ri-mediazione di quest'ultima. Ciò che lo distingue dalla semplice pratica di unire insieme materiali multimediali è la sua tendenza ad assumere una forma narrativa con forti connotazioni emotive e l'intento di condividerlo con altri.

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

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

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

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

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

I risultati attesi sono:

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

Verifica e valutazione:

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

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

MODULO N° 3 “ACQUA”

PRESSO I.C. MONTORIO AL VOMANO CROGNALETO

DESCRIZIONE DEL MODULO

L'Istituto Comprensivo di Montorio-Crognaleto con il modulo “ACQUA” si pone come obiettivo principale di stimolare la curiosità verso le risorse locali - materiali e simboliche - essenzializzata nell'elemento acqua relazionata a specifici luoghi, mestieri e persone (esempio acqua: fiume Vomano - pesca - pescatore - mulini); e verso il paesaggio sonoro dell'universo culturale agricolo, fluviale e pastorale, le formalizzazioni sonore, linguistiche e gestuali fondate sull'uso del corpo (danza in particolare), sul canto e la produzione sociale di musica strumentale.

L'idea è procedere in entrambi i casi ad una prima fase di ricerca dove alunne e alunni saranno protagonisti attivi dell'investigazione, a partire dalla ricerca dei testimoni fino alla raccolta delle testimonianze. Ci costituiamo come facilitatori della trasmissione intergenerazionale soprattutto attraverso il coinvolgimento delle famiglie e della comunità intese come collettività educante. In una seconda fase i testimoni portatori di conoscenza verranno coinvolti come soggetti attivi nell'ottica di una ricerca-azione partecipativa, iniziando alla praticità dei saperi di cui sono portatori (di natura per esempio artigianale, culinaria, linguistica o musicale). In una fase successiva si faciliterà l'opera di rielaborazione dei patrimoni culturali scovati, portando alunne e alunni a sperimentare la continua evoluzione degli stessi che saranno da loro attivamente rielaborati e valorizzati in forme sperimentali, come frutti delle specifiche trasmissioni esperite.

Il modulo “ACQUA” analizzerà il tema “acqua” e “lingua” come ri-attivatori e veicoli di memoria. La natura

della lingua come serbatoio di memoria – individuale, collettiva e inconscia – e la confluenza con l'elemento acqua. Acqua e lingua sono infatti in stretto rapporto in quanto riflettono entrambe la qualità dell'insediamento umano e delle trasformazioni del territorio che tale insediamento implica. La traccia linguistica sul territorio dell'insediamento umano ci è fornita dai toponimi, ossia dai nomi di luogo, che sono generalmente suddivisibili in toponimi popolari (più autentici e sempre portatori d'informazioni sulla cultura materiale e immateriale locale) e toponimi ufficiali (che spesso ratificano malintesi culturali e opacizzano la storia dei luoghi). Attraverso la scoperta e la conoscenza della microtoponomastica di Montorio al Vomano, si proporranno attività di ricerca e di analisi dei nomi dei luoghi e dei corsi d'acqua (idronimia) e lo studio del cambiamento del paesaggio rispetto alla presenza del fiume Vomano. Il progetto prevede l'intervento di esperti esterni in linguistica e sociolinguistica. Tali esperti esterni dovranno essere competenti nella conduzione di laboratori e di atelier partecipativi con i ragazzi in età scolare.

Destinatari:

gruppo di alunni della scuola secondaria del plesso di Montorio al Vomano.

Obiettivi:

Favorire e sviluppare il processo di integrazione/inclusione attraverso il canale artistico- espressivo; garantire occasioni di recupero e/o sviluppo delle competenze emotive, sociali, culturali e relazionali; sviluppare e potenziare la socializzazione; sviluppare un atteggiamento positivo d'appartenenza alla comunità; favorire il benessere scolastico degli alunni, in particolare di quelli con maggiori difficoltà; educare i nostri giovani alla conoscenza ed al rispetto del patrimonio paesaggistico e storico-artistico nelle sue diverse manifestazioni e stratificazioni; sviluppare la dimensione estetica e critica come stimolo a migliorare la vita ; acquisire un metodo di lavoro fondato su ricerca-azione e apprendimento collaborativo

Fasi del progetto:

Fase 1: Rilevazione della micro-toponomastica del territorio di Montorio al Vomano e analisi linguistica; Fase 2: Ricerca e analisi dei nomi dei luoghi e dei corsi d'acqua e analisi ambientale del paesaggio fluviale; fase 3: progettazione di mappe interattive digitali che, partendo proprio dai nomi dei luoghi e dei corsi d'acqua, parleranno del territorio, della sua storia, dei suoi usi tracciando un itinerario della memoria montoriese legato all'elemento dell'acqua.

Metodologia

Stimoleremo la pratica dell'osservazione partecipante e dell'ascolto attivo. Scopriremo i luoghi caratterizzati dall'elemento ambientale "acqua" e il valore culturale e identitario che la comunità locale tramanda.

In una prima fase faciliteremo la (ri)attivazione della pratica della narrativa e dell'ascolto: attraverso interviste a testimoni privilegiati della memoria storica montoriese cercheremo di indagare i nomi popolari dei tratti del fiume Vomano in relazione agli usi e alle pratiche quotidiane legate all'acqua e il cambiamento delle relazioni sociali, oltre che del paesaggio urbano, avvenuto con l'abbandono e la sostituzione di tali pratiche legate alla presenza del fiume in paese e fuori dal paese. L'acquisizione delle informazioni sarà realizzata anche attraverso la consultazione di documenti storici d'archivio inerenti gli usi dell'acqua lungo il fiume Vomano e ai rapporti sugli esercizi economici e professionali legati all'acqua. L'ultima fase consisterà nella costruzione di contenuti informativi (testi scritti, tracce audio e video delle interviste) che, sulla base di cartine topografiche storiche e odierne, serviranno alla progettazione delle mappe interattive digitali che narreranno il patrimonio culturale legato all'acqua ieri e oggi.

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

Esiti finali

Incoraggeremo lo sviluppo di forme creative e innovative per ritrasmettere e valorizzare quanto appreso - dalla ri-produzione narrativa dell'esperienza, alla riproposizione grafica, fotografica, audio-visiva – focalizzandoci sulla creazione di produzione di mappe interattive digitali, che costituiranno una guida per un'officina/museo diffusi sul tema dell'elemento acqua.

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

Valutazione:

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

MODULO N°5 “VERDI EMOZIONI”

PRESSO I.C. CIVITELLA DEL TRONTO – TORRICELLA SICURA

DESCRIZIONE DEL MODULO

I beneficiari del modulo sotto descritto saranno gli alunni della scuola secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo di Civitella del Tronto - Torricella Sicura

Organizzazione: 5 unità didattiche da 6 ore per un totale di 30 ore

Obiettivo principale del modulo è quello di portare gli alunni ad un contatto diretto con il patrimonio paesaggistico, naturalistico ed architettonico del territorio compreso all'interno dell'Istituto Comprensivo, con il fine di far conoscere ai ragazzi le potenzialità del proprio territorio da valorizzare. Le modalità organizzative del modulo daranno modo agli alunni di conoscere aspetti scientifico/naturalistici e culturali di diversi luoghi del territorio in grado di regalare emozioni. Il modulo sarà diviso in 5 unità didattiche da 6 ore. Per ciascuna unità sarà organizzata un'uscita didattica alla scoperta del territorio e raccolta dei materiali ed un'incontro di approfondimento/studio/organizzazione del materiale raccolto. Durante le uscite didattiche/trekking nei siti di interesse, saranno raccolti campioni vegetali, immagini fotografiche, video ed altro materiale utile per descrivere, dal punto di vista naturalistico, storico e culturale l'area osservata. Le uscite, organizzate in siti di interesse posti a diverse altitudini permetteranno la raccolta di campioni vegetali di differenti fasce vegetazionali per poter realizzare un erbario. L'attenzione dell'obiettivo di videocamere e fotocamere, sarà invece posta sul paesaggio e sui siti di interesse naturalistico, storico, architettonico e culturale che si visiteranno.

Organizzazione delle unità didattiche del modulo: Unità didattica 1

– (6 ore)

- Uscita didattica presso la Villa Capuani - Celommi, situata nel Comune di Torricella Sicura, della sua storia e degli elementi da valorizzare in essa contenuti. (1 incontro da 2 ore). Documentazione fotografica e video.
- 2 incontri di approfondimento di 2 ore ciascuno per: raccolta, cernita e tag del materiale fotografico; digitalizzazione di uno degli antichi testi della biblioteca del Dott. Capuani; elaborazione di un breve testo su Villa Capuani - Celommi che accompagnerà il video. Unità didattica 2 – (6 ore)
- Trekking presso l'abetina di Cortino, relitto dell'ultima era glaciale. Essiccazione dei campioni vegetali raccolti. Documentazione fotografica e video. (1 incontro da 3 ore)
- 1 incontro di approfondimento di 3 ore per: raccolta, cernita e tag del materiale video e fotografico; elaborazione di un breve testo sull'abetina che accompagnerà il video. Unità didattica 3 – (6 ore)
- Uscita didattica presso la Fortezza di Civitella del Tronto. (1 incontro da 3 ore)
- 1 incontro di approfondimento di 3 ore per: raccolta, cernita e tag del materiale fotografico e video; elaborazione di un breve testo sulla Fortezza di Civitella del Tronto che accompagnerà il video. Unità didattica 4 – (6 ore)
- Trekking alle caciare dei Monti Gemelli. (1 incontro da 3 ore) Raccolta ed essiccazione di campioni vegetali d'alta quota. Raccolta di fotografie e video del paesaggio.
- 1 incontro di approfondimento di 3 ore per: raccolta, cernita e tag del materiale fotografico e video; elaborazione di un breve testo sulle caciare dei Monti Gemelli che accompagnerà il video. Unità didattica 5 (6 ore)
- 3 incontri da 2 ore ciascuno per la realizzazione di un erbario con i campioni raccolti durante le uscite. Classificazione dei campioni essiccati. Digitalizzazione dell'erbario in un eBook.

I contenuti delle unità didattiche del modulo saranno:

Unità didattica 1 – La storia di Villa Capuani – Celommi e del patrimonio culturale in essa contenuto. Cenni storici, raccolta e tag della documentazione, digitalizzazione di uno o più testi antichi contenuti nella biblioteca della Villa. Elaborazione di un breve testo su Villa Capuani - Celommi utile per la realizzazione dello storyboard o i sottotitoli del video.

Unità didattica 2 – L'abetina di Cortino, relitto dell'ultima era glaciale: importanza naturalistica delle popolazioni relitte. La biodiversità della vegetazione boschiva del territorio. Essiccazione dei campioni

vegetali raccolti. Documentazione fotografica e video del paesaggio e dell'areale occupato dalle specie raccolte. Elaborazione di un breve testo

sull'abetina che accompagnerà il video.

Unità didattica 3 – La storia della Fortezza di Civitella del Tronto e del patrimonio storico e culturale in essa contenuto. Raccolta e tag del materiale fotografico e video. Elaborazione di un breve testo sulla Fortezza di Civitella del Tronto utile per la realizzazione dello storyboard o i sottotitoli del video.

Unità didattica 4 – La storia e la tradizione delle caciare dei Monti Gemelli. Raccolta ed essiccazione di campioni vegetali d'alta quota. La biodiversità della vegetazione dei prati del territorio. Raccolta e tag di fotografie e video del paesaggio. Elaborazione di un breve testo sulle caciare dei Monti Gemelli utile per la realizzazione dello storyboard o i sottotitoli del video.

Unità didattica 5 – Suddivisione delle fasce vegetazionali in relazione all'altitudine; Fasce vegetazionali caratteristiche del territorio dell'Istituto Comprensivo; Nicchie di particolarità e specie rare; Alberi monumentali; dopo una breve parte di lezione frontale dell'esperto, gli alunni divisi organizzati in modalità cooperative learning dovranno elaborare un elenco delle specie osservate in ciascuna fascia di territorio visitato in trekking e uscite didattiche. La metodologia utilizzata sarà quella del learning by doing, pertanto sarà fatta l'osservazione delle caratteristiche dei campioni raccolti durante le escursioni o le uscite. I campioni, debitamente essiccati, saranno raccolti in un erbario e saranno classificati seguendo il metodo scientifico e botanico di identificazione. L'erbario sarà digitalizzato ed ospitato nel portale realizzato con il progetto.

Tutte le unità didattiche avranno un taglio spiccatamente laboratoriale e si utilizzeranno le metodologie del learning by doing, del problem posing/solving e della ricerca-azione.

I risultati attesi sono : partecipazione attiva degli alunni , acquisizione di competenze collaborative di lavoro in gruppo , miglioramento di capacità relazionali , stimolo alla ricerca ed alla creatività;

Le verifica e la valutazione del modulo sarà effettuata sui prodotti finali (erbario, e-book, video, immagini, presentazioni, ecc.) e sulla qualità del materiale fotografico e video raccolti durante le uscite didattiche.

Le competenze sviluppate dagli alunni saranno valutate tramite rubriche valutative create ad hoc dagli esperti;

I materiali prodotti (e-book, erbario, video, foto...) saranno utilizzati nei moduli organizzati dall'IIS Pascal/Comi per ottenere i prodotti finali da ospitare nel portale/sito web che si realizzerà.

Valutazione

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

MODULO N° 6 “LA CHIESA DI SANTA CROCE DI BELLANTE”

PRESSO I.C. BELLANTE

DESCRIZIONE DEL MODULO

La struttura del modulo è articolata in 30 ore distribuite in 15 lezioni di due ore ciascuna, le prime dieci saranno strutturate in una prima parte teorica e l'altra laboratoriale; le successive quattro saranno di tipo esclusivamente laboratoriale; la quindicesima lezione di verifica e valutazione, confronto e riflessioni sull'esperienza affrontata.

Il percorso didattico interdisciplinare è diretto agli studenti e studentesse delle classi di Scuola Secondaria di Primo Grado e si colloca soprattutto nel primo quadrimestre.

Le lezioni saranno svolte in attività pomeridiana, o il sabato mattina in orario extra- curricolare.

Il modulo svilupperà un'idea complessiva di patrimonio culturale, promuovendo la complementarietà e l'integrazione tra le diverse aree tematiche riguardanti le discipline di: Italiano, Storia, Geografia, Cittadinanza e Costituzione, Tecnologia, Arte e Immagine.

2. Obiettivi didattico formativi

Il modulo si propone di raggiungere i seguenti obiettivi didattico-formativi:

- Intervenire in una conversazione o in una discussione di classe con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola. Narrare in modo chiaro esperienze e trame ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione comunicativa.
 - Descrivere oggetti, luoghi, selezionare le informazioni significative, utilizzando un lessico ricco, vario ed appropriato.
 - Riferire oralmente sull'argomento di studio, servendosi di materiali di supporto (cartine, tabelle, mappe e fotografie).
 - Leggere testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, mappe concettuali, appunti).
- Confrontare su uno stesso argomento informazioni ricavabili da più fonti, riformularle in modo sintetico e riorganizzarle in modo personale.
- Scrivere testi di diverso tipo corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, dotati di coerenza e coesione. Scrivere sintesi di testi letti anche sotto forma di mappe o schemi, in vista di scopi specifici.
 - Utilizzare programmi di videoscrittura curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali e testi multimediali.
 - Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici afferenti alle diverse discipline e ad ambiti di interesse personale.
 - Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali) per produrre conoscenze su temi definiti. Selezionare le informazioni e costruire mappe spazio-temporali per organizzare le conoscenze.
 - Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea.
 - Comprendere aspetti e strutture dei processi storici abruzzesi, conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati.
 - Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi interculturali e di convivenza civile.
 - Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche. Utilizzare strumenti tradizionali (carte, dati statistici, immagini) e innovativi per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.
 - Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi dell'area teramana e abruzzese anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.
 - Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione.
 - Esplorare in modo guidato immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente, utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili.
 - Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.
 - Proporre ipotesi, soluzioni per tutelare e valorizzare, i monumenti presenti nel proprio territorio.
 - Progettare soluzioni di rilancio economico della propria area geografica, partendo dalla valorizzazione del patrimonio storico, artistico e ambientale.

3. I contenuti

Il modulo si propone di far conoscere agli alunni, il patrimonio artistico-monumentale presente nel territorio, in particolare il complesso architettonico della Chiesa di Santa Croce, del suo campanile e della Cappella Della Misericordia, prodotti in differenti realtà temporali, testimonianze storiche ed artistiche del paese di Bellante in provincia di Teramo, con una particolare attenzione alla lunetta del portale della Chiesa stessa, un documento di inestimabile valore, poco conosciuto dagli abitanti del territorio. Il modulo si centra soprattutto sull'adozione di un monumento che permetterà ai giovani di 'riconquistare', innanzitutto alla conoscenza ma talvolta anche all'uso spazi importanti della città, di tipo fisico, culturale e spirituale insieme. Una volta approfondito il lavoro di conoscenza sul patrimonio e la storia del proprio paese, i ragazzi saranno in grado di guardare oltre, verso le esperienze che contemporaneamente si svolgono in altre città italiane, arrivando così a verificare come, pur nella diversità delle realtà sociali ed ambientali, il progetto possa idealmente unire la popolazione scolastica italiana.

Lo scopo principale di questa esperienza formativa è quello di stimolare negli alunni e nelle loro famiglie la nascita di una forte identità storico culturale, attraverso l'apprezzamento e la consapevolezza del grande valore del patrimonio artistico locale. In particolare, oltre agli obiettivi sopra citati, questo percorso, propone

la conoscenza approfondita agli alunni delle tecniche artistiche, quelle della scultura (dalla conoscenza degli strumenti, ai procedimenti operativi per la loro esecuzione), la conoscenza e competenza approfondita delle nuove tecnologie digitali introdotte nelle lezioni curricolari che in questo modulo potranno essere notevolmente approfondite (strumenti, metodologie, processi operativi, finalità d'impiego) e che porteranno alla conoscenza del linguaggio architettonico e le sue finalità in un arco temporale che va dal Medioevo al Barocco e lo stimolo volto a generare negli stessi, lo spirito di iniziativa ed una sorta di competenza 'imprenditoriale' che possa ispirare nuove forme di rilancio economico per il territorio.

In particolare i contenuti riguarderanno i seguenti argomenti: Il Medioevo, realtà a confronto, nazionali e locali.

La Chiesa e convento di Santa Maria della Lacrima. Gli ordini religiosi: i Carmelitani.

Il Cinquecento e Seicento, Settecento, gli eventi storici a confronto, nazionali e locali. I caratteri dell'arte rinascimentale e barocca.

La cappella di S. Maria della Misericordia. Tommaso Monti.

Gli strumenti della rappresentazione grafica nel linguaggio architettonico (Le proiezioni ortogonali di G. Monge, l'assonometria, la prospettiva).

Le nuove tecnologie digitali: strumenti, metodologie, processi operativi, finalità d'impiego. Le tecniche della scultura: materiali, strumenti, tecniche, procedimenti operativi, finalità d'impegno. I movimenti di macchina: panoramica e carrello.

Le tecniche della fotografia e della videoripresa: La camera a spalla, i movi Il diaframma e l'otturatore, Le ottiche Luci e ombre; il contrasto, La latitudine di posa, L'uso dell'esposimetro, La luce naturale, La luce artificiale, Tipi di lampade, Il colore, I filtri e le gelatine per Illuminare un ambiente, La continuità fotografica Color Correction.

Il rilievo architettonico (tradizionale/ nuove tecnologie).

CAD: Computer-Aided Drafting, Computer Aided Design, Categorie: Sistemi CAD orizzontali, verticali, Sistemi di fascia bassa, Sistemi di fascia medio-bassa, Sistemi di fascia media, Sistemi di fascia alta, Librerie, Macro, Verticalizzazioni.

Le attività da condurre all'interno del modulo saranno scandite nelle seguenti unità:

Prima unità - Lezioni frontali di inquadramento, supportate da mappe concettuali e schemi di sintesi per fornire informazioni di carattere generale e visualizzare i nessi logico- temporali.

Approfondimento storico/culturale delle vicende legate al territorio di Bellante e nelle aree limitrofe

Ricerca fonti storiche di diversa tipologia, analisi e confronto guidato. Ricerche guidate sulla storia e la cultura Medioevale; confronto, e relative riflessioni Analisi storico/culturale del periodo attraverso l'evoluzione e i suoi segni/testimonianze lasciati sul territorio nell'arte rinascimentale e barocca, integrati al contesto architettonico, ambientale e naturalistico. **PROBLEM SOLVING:** L' insieme dei processi per analizzare, affrontare, e risolvere positivamente situazioni problematiche. Obiettivi: 1. Cercare la responsabilità di una situazione problematica per velocizzare la risoluzione del problema dato. 2. Trovare la soluzione e rendere disponibile una descrizione dettagliata del problema e del metodo per risolverlo. 3. anche se non si è trovata la soluzione è comunque importante dettagliare bene il problema e descrivere accuratamente i passi da seguire affinché il problema si ripresenti. Azioni impiegate: Le azioni possono essere così schematizzate: Focalizzare , creare un elenco di problemi , selezionare , verificare e definire il problema ,descrizione scritta del problema à Analizzare ,decidere cosa è necessario sapere, raccogliere i dati di riferimento , determinare i fattori rilevanti , elenco dei fattori critici à Risolvere , generare soluzioni alternative , selezionare una soluzione , sviluppare un piano di attuazione , scelta della soluzione del problema , piano di attuazione à Eseguire , impegnarsi al risultato aspettato , eseguire il piano ,monitorare l'impatto durante l' implementazione ,impegno organizzativo, completare il Piano ,valutazione finale Finalità: Migliorare le strategie operative per raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.

Seconda unità - Tematica: Individuazione/analisi dei principali monumenti medioevali, gotici, rinascimentali e barocchi, rinvenuti in Bellante e in Teramo provincia: Presentazione dei principali monumenti presenti in Bellante e le loro peculiarità in architettura, pittura, e scultura contestualizzandoli nel relativo periodo storico. Individuazione della collocazione dei monumenti stessi nello spazio geografico attraverso carta geografica e Google maps. Lettura di testi e fonti che descrivono I monumenti analizzati. Preparazione griglia di osservazione dei vari monumenti analizzati da utilizzare per la visita guidata. Metodologia prevista: brain storming che consente di far emergere le idee dei membri di un gruppo, che vengono poi analizzate e criticate. Obiettivi: la capacità di produrre molte idee, diversificate ed insolite, l'interazione fra le persone, l'interazione dello sforzo di ciascuno con quello di un altro. Azioni impiegate: Le azioni si possono così schematizzare: la definizione e la scomposizione del problema, l'identificazione

degli interventi che richiedono un'analisi con risoluzioni di tipo creativo e quelli che richiedono interventi di tipo tradizionale, la produzione delle nuove idee, la decisione e la valutazione delle idee (per queste due ultime fasi i gruppi non devono superare le 6/10 unità e nel loro interno essere molto eterogenei) Finalità: Migliorare la creatività, in quanto si vuole far emergere il più alto numero di idee, fattive e realizzabili, posto un argomento dato. Favorire, inoltre, l'abitudine a lavorare in team e a rafforzarne le potenzialità.

Terza unità - Tematica: adozione di un monumento: Studenti e studentesse verranno a conoscenza della possibilità di adottare un monumento, un progetto di educazione permanente al rispetto e alla tutela del patrimonio storico-artistico e più in generale dell'ambiente. Il progetto muove dal riconoscimento della centralità della scuola nella formazione della cultura e dei comportamenti dei cittadini ed individua nelle giovani generazioni il soggetto privilegiato per l'affermazione di una nuova consapevolezza del bene culturale. Consapevolezza significa imparare a riconoscere i beni culturali come emergenze monumentali e insieme manufatti antropologici, radicati nel tessuto culturale e sociale di una comunità, segno forte della sua identità e, al tempo stesso, veicolo di sentimenti di appartenenza, di solidarietà, di condivisione. Adottando un monumento lo si impara a conoscere, a prenderlo sotto tutela spirituale e sottrarlo all'oblio e al degrado avendone cura e tutelandone la conservazione diffondendone la conoscenza e la valorizzazione.

Quarta unità - Tematica: Visita guidata presso il centro storico di Bellante. Gli studenti e studentesse con la presenza dei docenti e di un esperto, individueranno quali sono i monumenti più rappresentativi all'interno del centro storico del paese, verranno a conoscenza di numerosi contenuti di tipo storico artistico e culturale, queste informazioni, durante la visita, dovranno essere cristallizzate tramite appunti su cartaceo o registrazioni vocali o video riprese dagli alunni/e stesse, che verranno rielaborate in classe per preparare i discenti all'esperienza delle mini guide.

Quinta unità - Tematica: Restituzione grafico-tecnica e critica del materiale raccolto durante la visita nel centro di Bellante. Gli alunni realizzeranno una scaletta, selezionando le informazioni acquisite durante la visita con la presenza di un esperto e simuleranno un'ipotetica presentazione del monumento studiato che nella lezione successiva verrà video ripreso.

Sesta unità - Tematica: Lezione rovesciata attraverso le "Mini guide": Gli alunni dopo essersi documentati in modo completo ed esercitati oralmente sui contenuti studiati, con la presenza di docenti e di un esperto, registreranno le loro presentazioni dei monumenti oggetto del loro interesse, sulle loro notizie storiche, dettagli di tipo tecnico artistico, riferimenti culturali. Una volta effettuate le registrazioni si tornerà in classe e verrà visionato il materiale prodotto per poi essere sottoposto ad una successiva fase di lavorazione: il montaggio Metodologie didattiche innovative: 'learning by doing', l'apprendimento avverrà attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni. Obiettivi: Gli obiettivi di apprendimento si configurano sotto forma di "sapere come fare a", piuttosto che di "conoscere che"; infatti in questo modo il soggetto prende coscienza del perché è necessario conoscere qualcosa e come una certa conoscenza può essere utilizzata. Aioni impiegate: Organizzare Goal-Based-Scenarios (GBSs), cioè simulazioni in cui il corsista persegue un obiettivo professionale concreto applicando ed utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali al raggiungimento dell'obiettivo. Dovrà trattarsi di un obiettivo in grado di motivarlo ed indurlo a mettere in gioco le sue conoscenze pregresse creando una situazione ideale per l'integrazione delle nuove conoscenze. Finalità: Migliorare la strategia per imparare, ove l'imparare non è il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere.

Settima Unità - Tematica: Laboratorio digitale. Nella prima parte della sesta unità studenti e studentesse verranno a conoscenza tramite docenti esperti di quali sono gli strumenti multimediali, digitali, software e i processi operativi utili per la realizzazione di un elaborato finale che promuova il monumento oggetto di studio. Gli alunni una volta selezionato il materiale registrato durante le riprese e acquisito le informazioni utili metteranno in pratica in modo laboratoriale le conoscenze acquisite.

Ottava Unità - Tematica: le tecnologie utili per il rilievo architettonico (tradizionale/ nuove tecnologie) Nella prima parte di questa unità gli studenti verranno a conoscenza degli strumenti e le metodologie applicate nel rilievo architettonico: Il laser scanner a tempo di volo a modulazione di fase, lo scanner a triangolazione ottica o scanner montati su supporti articolati, la nuvola di punti. Le diverse fasi del rilievo (Scansione, processamento dei dati, fase di elaborazione dei dati) estrazione dei dati. Nella seconda fase dell'unità gli alunni proveranno con la guida dei docenti a utilizzare secondo corrette procedure gli strumenti oggetto di studio: metodologia impiegata Cooperative learning.

Nona Unità - Tematica: Rilevamento dati della Chiesa di Santa Croce. In questa unità gli alunni e docenti si recheranno nel cuore del centro storico di Bellante e cominceranno a tramite griglia di osservazione a registrare tutte le informazioni tecniche utili sull'edificio. Si passerà all'uso degli strumenti del rilievo

architettonico vero e proprio studiati nella lezione precedente. Metodologia didattica prevista: role playing, definizione: Gioco di ruolo. Obiettivi: Far emergere non solo il ruolo, le norme comportamentali, ma la persona con la sua creatività. Azioni impiegate: In un clima collaborativo, rilassato, accogliente si organizza l'attività di "role playing", che si articola in quattro fasi: "Warming up": attraverso tecniche specifiche (sketch e scenette, interviste, discussioni, etc..), si crea un clima sereno e proficuo. Azione: i corsisti sono chiamati ad immedesimarsi in ruoli diversi e ad ipotizzare soluzioni. "Cooling off": si esce dai ruoli e dal gioco, per riprendere le distanze. -Analisi: si analizza, commenta e discute ciò che è avvenuto. Finalità: Potenziare la creatività individuale. In questa fase è necessario l'intervento di un esperto con il Laser- Scanner.

Decima unità - Tematica: Estrazione dei dati: una volta estratti i dati dalle procedure del rilievo architettonico gli alunni verranno a conoscenza del ventaglio di possibilità di come 'lavorare' di dati ottenuti attraverso la fase di processamento (misurare, produrre filmati, esportare le sezioni ottenute in formato DXF, posizionare l'oggetto rilevato secondo un riferimento topografico, creare un modello esportabile in CAD. Metodologia didattica prevista: "TEATRO D'IMPRESA" definizione: Simulare un' attività teatrale in un contesto aziendale. OBIETTIVI: Sviluppare la flessibilità mentale e la creatività, ma anche la capacità di ascolto, l'attenzione all'altro, la capacità di leggere e di adattarsi alle situazioni, il saper lavorare in gruppo. Inoltre offrire ai partecipanti la possibilità di riflettere sui propri comportamenti, cosa generalmente difficile nell'apprendimento adulto. Azioni impiegate: Si cerca di realizzare un vero e proprio Match, creando un forte spirito di squadra e facendo vivere in modo molto intenso l'esperienza di poter superare le difficoltà di gruppo. Due squadre si sfidano improvvisando situazioni suggerite dal tutor, alla presenza di un arbitro che decide la durata e lo stile delle improvvisazioni. Altra forma più semplice prevede la selezione di brevi brani di letteratura, di brevi brani di testi di management e la lettura da parte degli attori. Tutti i testi sono selezionati sulla base dell'argomento da trattare. Finalità: il teatro d'impresa è innovativo perché attraverso le rappresentazioni relativizza e sdrammatizza i problemi, perché rassicura, indica le soluzioni e toglie le paure. Tutti si riconoscono nel problema da affrontare, sviluppando lo spirito collettivo.

Undicesima, dodicesima, tredicesima e quattordicesima Unità - Tematica: Laboratorio digitale. Produzione di un elaborato che riproduca in modo digitale tramite le informazioni sugli strumenti e metodologie proposti da docenti e esperti nelle lezioni precedenti, si passerà ad attività esclusivamente laboratoriali che avranno l'obiettivo di far produrre agli allievi degli elaborati che testimonino l'acquisizione di specifiche competenze in area digitale, multimediale, storico, artistica e culturale e che siano finalizzati all'apprezzamento e alla valorizzazione del patrimonio locale.

Metodologia prevista Learning by doing: apprendimento attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni. Gli obiettivi di apprendimento si configurano sotto forma di "sapere come fare a", piuttosto che di "conoscere che"; infatti in questo modo il soggetto prende coscienza del perché è necessario conoscere qualcosa e come una certa conoscenza può essere utilizzata. Azioni impiegate: Organizzare Goal-Based-Scenarios (GBSS), cioè simulazioni in cui lo studente persegue un obiettivo professionale concreto applicando ed utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali al raggiungimento dell'obiettivo. Dovrà trattarsi di un obiettivo in grado di motivarlo ed indurlo a mettere in gioco le sue conoscenze pregresse creando una situazione ideale per l'integrazione delle nuove conoscenze. Finalità: Migliorare la strategia per imparare, ove l'imparare non è il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere.

Quindicesima Unità - Tematica: presentazione degli elaborati finali. Discussione e confronto tra alunni e docenti sull'esperienza affrontata sottolineando i punti di forza e i punti di debolezza (migliorabili) di questo percorso.

Manifestazione sulla piazza principale del paese con la presenza di alunni, docenti, famiglie e i massimi esponenti delle istituzioni locali. Apprezzamento degli elaborati prodotti dagli alunni all'interno del modulo con:

- Visione su maxi schermo di corto proporzionale sulla realtà storico culturale di bellante con una particolare attenzione alla Chiesa di Santa Croce
- Esposizione degli elaborati grafici pittorici e plastici prodotti durante le lezioni
- Esposizione di pannelli divulgativi da posizionare nel centro storico (all'interno dei quali vi sono segnalate tutte le informazioni del monumento) sulla Chiesa di Santa Croce per i turisti.
- Visione su maxi schermo delle riproduzioni virtuali della Chiesa di Santa Croce secondo i codici del linguaggio architettonico: pianta, prospetto, sezioni, assonometria, spaccato assonometrico, prospettiva etc).

4. Metodologie didattiche

Il modulo proposto sarà articolato da 15 unità didattiche della durata di due ore l'una (per un totale di 30 ore). Ogni unità sarà strutturata in due fasi: nella prima verranno proposti i contenuti con un approccio di

tipo teorico, nella quale si alterneranno diverse metodologie didattiche (dalla lezione frontale al Cooperative Learning, Learning by doing, Brain storming, Problem solving), nella seconda, verranno effettuate attività di tipo laboratoriale con la finalità di metabolizzare nei discenti i contenuti proposti nella prima fase dell'unità.

I contenuti appresi verranno sottoposti a soluzioni creative da parte degli alunni stessi. Per le attività si utilizzerà anche l'Outdoor Training: "Trasportarsi all'esterno " con l'obiettivo di sviluppare nei gruppi di lavoro l'attitudine necessaria a lavorare in modo strategico, coinvolgendo gli allievi in un ambiente e in situazioni diverse da quelle quotidiane, costringendoli a pensare e ad agire fuori dai normali schemi mentali e comportamentali. Azioni impiegate: dopo aver presentato al gruppo delle "sfide" (problemi operativi di difficile soluzione), si analizzano le modalità con cui sono state affrontate, simulando un contesto lavorativo reale. L'obiettivo è far emergere i punti di forza e di debolezza del singolo e del gruppo in un contesto privo delle pressioni e dei condizionamenti quotidiani. Finalità: Affinare le strategie per imparare a risolvere problemi complessi utilizzando anche schemi operativi fuori dall'ordinario. Potenziare l'autostima e la conoscenza di sé.

5. Risultati attesi

Il modulo, grazie alla struttura e alle modalità didattiche permetterà la partecipazione attiva degli alunni, incrementerà la consapevolezza e l'apprezzamento del valore storico artistico delle testimonianze presenti all'interno del paese di Bellante, con l'acquisizione di competenze tecniche, unite al miglioramento delle capacità di lavorare in gruppo e al miglioramento di capacità relazionali, inoltre saranno promossi l'inclusione, lo stimolo della creatività, il potenziamento di conoscenze e competenze pregresse, il miglioramento dell'autostima degli alunni. Globalmente sarà attivata anche una maggiore consapevolezza nell'orientamento nel futuro percorso scolastico.

I principali risultati attesi dal modulo sono:

- Partecipare in modo ordinato e funzionale alle diverse situazioni comunicative (elaborazione di progetti, lavori di gruppo, esposizioni orali).
 - Padroneggiare gli strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.
 - Ascoltare, leggere e comprendere testi di varia fonte e tipologia cogliendone gli aspetti costitutivi: informazioni principali, concetti chiave.
 - Utilizzare i testi per apprendere informazioni e riflettere sul proprio vissuto e sugli argomenti oggetto di studio. -Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.
 - Leggere, comprendere e utilizzare fonti di diversa tipologia. Selezionare e organizzare le informazioni, attraverso l'uso di cronologie e carte storico-geografiche
 - Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà. Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società.
- Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere le realtà fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.
- Conoscere il proprio ambiente dal punto di vista storico, antropico, sociale individuandone le trasformazioni
 - Saper individuare alcuni aspetti del patrimonio culturale, mettendoli in relazione con i fenomeni storici studiati.
 - Usare strumenti tradizionali ed innovativi per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. - Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.
 - Utilizzare e produrre testi multimediali.
 - Conoscere e utilizzare in modo esperto gli strumenti della rappresentazione grafica nel linguaggio architettonico (Le proiezioni ortogonali di G. Monge, l'assonometria, la prospettiva)
 - Conoscere e saper utilizzare in modo esperto le nuove tecnologie digitali: strumenti, metodologie, processi operativi, finalità d'impiego.
 - Saper padroneggiare le tecniche della scultura: materiali, strumenti, tecniche, procedimenti operativi, finalità d'impiego.
 - Saper eseguire il rilievo architettonico (tradizionale/ nuove tecnologie), conoscere strumenti e processi operativi: Il laser scanner a tempo di volo a modulazione di fase, lo scanner a triangolazione ottica o scanner montati su supporti articolati, la nuvola di punti. Le diverse fasi del rilievo (Scansione,

processamento dei dati, fase di elaborazione dei dati) estrazione dei dati.

- Conoscere e saper utilizzare il software CAD: Computer-Aided Drafting, Computer Aided Design conoscere le differenti Categorie: Sistemi CAD orizzontali, verticali, Sistemi di fascia bassa, Sistemi di fascia medio-bassa, Sistemi di fascia media, Sistemi di fascia alta, Librerie, Macro, Verticalizzazioni.

6. Modalità di verifica e valutazione

La verifica sarà effettuata sia in itinere che alla fine del percorso del modulo da docenti esperti e dal tutor che si alterneranno su diversi gruppi di lavoro e che effettueranno annotazioni su una scheda di valutazione appositamente creata; la modalità di verifica farà riferimento a griglie valutative in itinere e finali che riguarderanno anche aspetti come l'attenzione, l'impegno, la collaborazione, l'autonomia, il rispetto delle regole e il comportamento, nonché l'abilità di sviluppare le competenze riferite agli obiettivi e ai risultati attesi fissati, utilizzando il linguaggio appropriato, la capacità di comprendere le prove e di risolvere i problemi proposti utilizzando i sussidi, il materiale strutturato proposto e le informazioni corrette. Durante le fasi conclusive del modulo alcuni studenti della scuola capofila della Rete parteciperanno al corso interagendo con gli studenti per raccogliere il materiale ed i progetti prodotti.

Inoltre la fase finale della verifica prevede una restituzione verso la scuola e il territorio delle conoscenze sviluppate e dei risultati ottenuti, in sinergia con l'amministrazione locale e gli altri attori coinvolti.

MODULO N° 7 VOCI DALLA TERRA

PRESSO I.C. CIVITELLA DEL TRONTO - TORRICELLA SICURA

DESCRIZIONE DEL MODULO

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

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

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

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

Tematiche

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

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

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

Metodologia

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

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

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

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

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

Valutazione

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

MODULO N°8 "TERRA"

PRESSO I.C. MONTORIO AL VOMANO – CROGNALETO

DESCRIZIONE DEL MODULO

Il modulo è speculare al modulo 'VOCI DALLA TERRA' dell'I.C. Civitella del Tronto - Torricella Sicura da cui si differenzia solamente per il territorio oggetto di indagine

L'Istituto Comprensivo di Montorio-Crognaleto con il modulo "TERRA" si pone come obiettivo principale quello di stimolare la curiosità verso le risorse locali - materiali e simboliche - essenzializzate nell'elemento della terra e relazionate a specifici luoghi, mestieri e persone (esempio : pascoli della Laga - pastorizia - pastore); e verso il paesaggio sonoro dell'universo culturale agricolo e pastorale, le formalizzazioni sonore, linguistiche e gestuali fondate sull'uso del corpo (danza in particolare), sul canto e la produzione sociale di musica strumentale.

L'idea è procedere ad una prima fase di ricerca dove saranno protagonisti attivi dell'investigazione, a partire dalla ricerca dei testimoni fino alla raccolta delle testimonianze. Ci costituiamo come facilitatori della trasmissione intergenerazionale soprattutto attraverso il coinvolgimento delle famiglie e della comunità intese come collettività educante. In una seconda fase i testimoni portatori di conoscenza verranno coinvolti come soggetti attivi nell'ottica di una ricerca-azione partecipativa, iniziando alla praticità dei saperi di cui sono portatori (di natura per esempio artigianale, culinaria, linguistica o musicale). In una fase successiva si faciliterà l'opera di rielaborazione dei patrimoni culturali scovati, portando alunne e alunni a sperimentare la continua evoluzione degli stessi che saranno da loro attivamente rielaborati e valorizzati in forme sperimentali, come frutti delle specifiche trasmissioni esperite. Il modulo "TERRA" stimola la conoscenza di pratiche materiali e simboliche intese come veicoli di radicamento identitario e trasmissione intergenerazionale. Attività del bosco, pastorizia e suoni collegati (produzione musicale, paesaggio sonoro) - ricerca e sperimentazione attività pratiche legate alle risorse umane e paesaggistiche locali. Il progetto prevede l'intervento di

esperti esterni in antropologia culturale e etno-musicologia. Tali esperti esterni dovranno essere competenti nella conduzione di laboratori di atelier di trasmissione intergenerazionale delle memorie orali con i ragazzi in età scolare.

Destinatari:

gruppo eterogeneo di alunni della scuola primaria e secondaria dei plessi di montagna Nerito-Tottea.

Obiettivi:

Favorire e sviluppare il processo di integrazione/inclusione attraverso il canale artistico- espressivo; garantire occasioni di recupero e/o sviluppo delle competenze emotive, sociali, culturali e relazionali; sviluppare e potenziare la socializzazione; sviluppare un atteggiamento positivo d'appartenenza alla comunità; favorire il benessere scolastico degli alunni, in particolare di quelli con maggiori difficoltà; educare i nostri giovani alla conoscenza ed al rispetto del patrimonio storico-artistico nelle sue diverse manifestazioni e stratificazioni; sviluppare la dimensione estetica e critica come stimolo a migliorare la vita ; acquisire un metodo di lavoro fondato su ricerca-azione e apprendimento collaborativo

Fasi del progetto:

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

Metodologia

Stimoleremo la pratica dell'osservazione partecipante e dell'ascolto attivo. Indagheremo non solo mestieri specialistici legati alla terra ma favoriremo anche lo sviluppo di attenzione e curiosità verso pratiche e saperi familiari/comunitari parte dello stratificato mondo dell'autoproduzione che ha da sempre caratterizzato l'autosufficienza montana. In una prima fase faciliteremo la (ri)attivazione della pratica della narrativa e dell'ascolto, la fase immediatamente successiva verterà nel learning by doing, dove la costruzione di relazioni privilegiate con alcuni testimoni aiuterà l'instaurarsi di un circolo virtuoso di scoperta e consapevolezza pratica e sensoriale.

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

Esiti finali

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

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

Valutazione:

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

MODULO N°11 “CODING E VIDEO”

PRESSO I.C. ZIPPILLI – NOE' LUCIDI TERAMO

DESCRIZIONE DEL MODULO

Il modulo è finalizzato alla realizzazione di un'applicazione multimediale per la promozione e divulgazione del patrimonio culturale teramano. L'attività è impostata con metodologia product-based. Le funzionalità

dell'applicazione permetteranno di accedere ad approfondimenti sui luoghi culturali di Teramo, con contenuti video rivolti ai pari età dei destinatari del modulo. Nel dettaglio, quanto scritto sopra può essere declinato nelle quattro parti sotto descritte:

PRIMA PARTE: PROGETTAZIONE PARTECIPATA

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

SECONDA PARTE: CODING

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

TERZA PARTE: CONTENUTI

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

QUARTA PARTE: RESTITUZIONE

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

METODOLOGIA DIDATTICA:

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

FINALITÀ GENERALI:

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

OBIETTIVI TRASVERSALI:

- Consolidamento di regole comportamentali: rispetto, responsabilità, puntualità.
- Capacità di partecipazione attiva e collaborativa con il docente e con il gruppo dei pari.
- Capacità di organizzazione del lavoro in e fuori dall'aula.

- Capacità di interpretare il tempo concesso all'attività come un'occasione di "formazione continua", nell'ottica della L.L.L. (LifeLong Learning).

OBIETTIVI COGNITIVI ED OPERATIVI:

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

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

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

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

STRUMENTI:

Smartphone

VERIFICHE e VALUTAZIONE:

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

MODULO N°12 “LA STELE DI BELLANTE : LA PIETRA COME STRUMENTO DI SOPRAVVIVENZA DELLA MEMORIA”

PRESSO I.C. BELLANTE

DESCRIZIONE DEL MODULO

1. Struttura del modulo

La struttura del modulo è articolata in 30 ore distribuite in 15 lezioni di due ore ciascuna, le prime nove saranno strutturate in una prima parte teorica e l'altra laboratoriale.

Le successive quattro saranno di tipo esclusivamente laboratoriale. La quindicesima, di verifica e valutazione, confronto e riflessioni sull'esperienza affrontata.

Il percorso didattico interdisciplinare è diretto agli studenti e studentesse delle classi di Scuola Secondaria di Primo Grado e si colloca soprattutto nel primo quadrimestre.

Le lezioni saranno svolte in attività pomeridiana, o il sabato mattina in orario extra- curricolare.

Il modulo svilupperà un'idea complessiva di patrimonio culturale, promuovendo la complementarietà e l'integrazione tra le diverse aree tematiche riguardanti le discipline di: Italiano, Storia, Geografia, Cittadinanza e Costituzione, Tecnologia, Arte e Immagine.

2. Obiettivi didattico formativi

Il modulo si propone di raggiungere i seguenti obiettivi didattico-formativi:

- Intervenire in una conversazione o in una discussione di classe con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola. Narrare in modo chiaro esperienze e trame ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione comunicativa.
- Descrivere oggetti, luoghi, selezionare le informazioni significative, utilizzando un lessico ricco, vario ed appropriato.
- Riferire oralmente sull'argomento di studio, servendosi di materiali di supporto (cartine, tabelle mappe e fotografie).

- Leggere testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, mappe concettuali, appunti).
- Confrontare su uno stesso argomento informazioni ricavabili da più fonti, riformularle in modo sintetico e riorganizzarle in modo personale.
- Conoscere la produzione artistica e culturale della provincia di Teramo, in particolare del territorio di Bellante.
- Stimolare negli alunni e nelle loro famiglie la nascita di una forte identità storico culturale, attraverso l'apprezzamento e la consapevolezza del grande valore del patrimonio artistico, culturale locale.
- Scrivere testi di diverso tipo corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, dotati di coerenza e coesione. Scrivere sintesi di testi letti anche sotto forma di mappe o schemi, in vista di scopi specifici.
- Utilizzare programmi di videoscrittura curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali e testi multimediali.
- Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici afferenti alle diverse discipline e ad ambiti di interesse personale.
- Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali) per produrre conoscenze su temi definiti. Selezionare le informazioni e costruire mappe spazio-temporali per organizzare le conoscenze.
- Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea.
- Comprendere aspetti e strutture dei processi storici abruzzesi, conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati.
- Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi interculturali e di convivenza civile.
- Leggere e interpretare vari tipi di carte geografiche. Utilizzare strumenti tradizionali (carte, dati statistici, immagini) e innovativi per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.
- Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi dell'area teramana e abruzzese anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.
- Conoscere temi e problemi di tutela del paesaggio come patrimonio naturale e culturale e progettare azioni di valorizzazione.
- Esplorare in modo guidato immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente, utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili.

- Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.
- Proporre ipotesi, soluzioni per tutelare e valorizzare, i monumenti presenti nel proprio territorio.
- Progettare soluzioni di rilancio economico della propria area geografica, partendo dalla valorizzazione del patrimonio storico, artistico e ambientale.
- Favorire la valorizzazione delle peculiarità culturali degli alunni stranieri e la loro integrazione nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Favorire il fenomeno dell'inclusione.
- Migliorare la capacità di lavorare in gruppo.
- Favorire la socializzazione e lo scambio culturale.
- Conoscere gli strumenti digitali e saper effettuare in modo autonomo e consapevole.
- Rendere consapevoli gli alunni delle proprie potenzialità per scegliere in modo proficuo il futuro percorso scolastico.

3. I contenuti

Il modulo si propone di far conoscere agli alunni, il patrimonio artistico-monumentale presente nel territorio, nello specifico i cippi e le stele presenti nell'area centro meridionale adriatica realizzati in differenti realtà temporali, testimonianze storiche ed artistiche nella provincia di Teramo, con una particolare attenzione alla Stele di Bellante, un documento di inestimabile valore, poco conosciuto dagli abitanti del territorio in cui è stata rinvenuta. Lo scopo principale di questa esperienza formativa è quello di stimolare negli alunni e nelle loro famiglie la nascita di una forte identità storico culturale, attraverso l'apprezzamento e la consapevolezza del grande valore del patrimonio artistico locale.

Oltre la produzione artistica e culturale, il modulo proposto ha lo scopo di sollecitare negli alunni proposte di rigenerazione e riqualificazione urbana, con una particolare attenzione alle aree periferiche e marginali. In particolare, oltre agli obiettivi sopra citati, questo percorso, propone la conoscenza approfondita agli

alunni delle tecniche artistiche, quelle della scultura (dalla conoscenza degli strumenti, funzionalità ed uso, ai procedimenti operativi per la loro esecuzione) e lo stimolo volto a generare negli stessi, lo spirito di iniziativa ed una sorta di competenza 'imprenditoriale' che possa ispirare nuove forme di rilancio economico per il territorio.

Altra motivazione riguarda il potenziamento della dimensione multiculturale della vita scolastica e non solo, in cui tutte le peculiarità degli alunni stranieri e italiani confluiscono sinergicamente nella valorizzazione del territorio.

In particolare i contenuti riguarderanno:

Storia delle civiltà che hanno popolato le regioni medio adriatiche della penisola italiana, dalla preistoria al XXI secolo.

Le diverse fasi dell'era preistorica. Il ruolo dell'arte nella Preistoria.

I caratteri dell'architettura megalitica: Menhir Dolmen, Cromlech. I caratteri della scultura nella Preistoria.

I caratteri della pittura nella Preistoria. Definizione di cippo e stele.

Le testimonianze nell'area medio adriatica prima della nascita di Cristo: Le tre stele funerarie di Penna S. Andrea.

Le due stele medio adriatiche di Bellante.

Le testimonianze nell'area medio adriatica dopo la nascita di Cristo: Il cippo CIII di Poggio Umbricchio, Il Cippo miliario di Valle San Giovanni. Il Cippo miliario di Villa Ripa. Il cippo romano di Castilenti.

La storia della scrittura, i sistemi di scrittura, storia documentata, stadi evolutivi, la proto- scrittura, la scrittura dell'età del bronzo, strumenti e supporto per la scrittura. Le lingue nelle civiltà arcaiche con una particolare attenzione a quelle utilizzate nella penisola italiana intorno al V secolo A.C.

Le nuove tecnologie digitali: strumenti, metodologie, processi operativi, finalità d'impiego. Le tecniche della scultura: materiali, strumenti, tecniche, procedimenti operativi, finalità d'impegno. I movimenti di macchina: panoramica e carrello.

Le tecniche della fotografia e della videoripresa: La camera a spalla, Il diaframma e l'otturatore, Le ottiche Luci e ombre; il contrasto, La latitudine di posa, L'uso dell'esposimetro, La luce naturale, La luce artificiale, Tipi di lampade, Il colore, I filtri e le gelatine per illuminare un ambiente, La continuità fotografica Color Correction.

Le attività da condurre all'interno del modulo saranno scandite nelle seguenti unità:

Prima unità - Lezioni frontali di inquadramento, supportate da mappe concettuali e schemi di sintesi per fornire informazioni di carattere generale e visualizzare i nessi logico- temporali. Approfondimento storico/culturale delle vicende legate al territorio medio adriatico della penisola Italica dal periodo preistorico, alle civiltà arcaiche. Ricerca fonti storiche di diversa tipologia, analisi e confronto guidato. Ricerche guidate sulla storia e la cultura arcaica dell'area medio adriatica; confronto, e relative riflessioni, tra le culture dei Sanniti, Marrucini, Peligni e Volsci - Analisi storico/culturale del periodo attraverso i segni/testimonianze lasciati sul territorio e nell'arte, integrati al contesto architettonico, ambientale e naturalistico. - Individuazione/analisi dei principali monumenti preistorici e arcaici rinvenuti in Teramo e provincia. - Presentazione dei principali monumenti dell'arte megalitica, della pittura rupestre, e della scultura contestualizzandoli nel relativo periodo storico. - Sua collocazione nello spazio geografico attraverso carta geografica e Google maps. Lettura di testi e fonti che descrivono le stele e i cippi e decodificazione delle informazioni acquisite. Preparazione griglia di osservazione dei vari monumenti analizzati da utilizzare per la visita guidata. Metodologie previste Brain Storming, Problem solving.

Seconda unità - Tematica: Visita virtuale al Museo Archeologico di Napoli. Compilazione individuale della griglia di osservazione. Rilevamento digitale del documento, la metodologia dell'unità didattica sarà quella del cooperative learning e perciò dopo una breve parte di lezione frontale dell'esperto, gli alunni divisi in gruppi dovranno sviluppare una presentazione multimediale di un determinato bene culturale; oltre che in aula l'attività sarà svolta all'esterno in quanto gli alunni saranno accompagnati dal docente esperto sui luoghi della città oggetto di studio, dove dovranno scattare foto ed effettuare riprese video.

Terza unità - Tematica: Raccolta e schedatura delle informazioni e del materiale fotografico acquisito. Produzione di testi scritti di sintesi a carattere informativo descrittivo in gruppi di lavoro che cooperino e collaborino al fine di esporre le informazioni e le conoscenze acquisite. -Realizzazione di un ipertesto multimediale come prodotto finale che illustri il monumento: Attività laboratoriale: "Guida al Museo" Metodologia applicata: "Gioco di ruolo". Obiettivi: Far emergere non solo il ruolo, le norme comportamentali, ma la persona con la sua creatività. Azioni impiegate: In un clima collaborativo, rilassato, accogliente si organizza l'attività di 'role playing', che si articola in quattro fasi: 'Warming up': attraverso tecniche specifiche (sketch e scenette, interviste, discussioni,ecc..), si crea un clima sereno e proficuo. -Azione: studenti e studentesse sono chiamati ad

immedesimarsi in ruoli diversi e ad ipotizzare soluzioni. 'Cooling off': si esce dai ruoli e dal gioco, per riprendere le distanze. -Analisi: si analizza, commenta e discute ciò che è avvenuto. Finalità: Potenziare la creatività individuale

Quarta unità - Tematica: Introduzione alle nuove tecnologie digitali. Dopo aver compilato la griglia di osservazione in modo cartaceo e recuperato dati fotografici (seconda e terza unità) gli alunni con la collaborazione di docenti ed esperti esterni, proveranno a digitalizzare le informazioni sulla 'Stele di Bellante': la prima parte della quarta unità avrà lo scopo di far conoscere a studenti e studentesse gli strumenti digitali e le varie metodologie operative che poi serviranno inizialmente a riprodurre immagini virtuali del documento oggetto di studio, e successivamente utilizzare le stesse per la realizzazione di calendari, depliant informativi o pannelli argomentativi da essere impiegati nella struttura museale in cui si trova il monumento.

Quinta unità - Tematica: La storia della scrittura, i sistemi di scrittura, storia documentata, stadi evolutivi, la proto scrittura, la scrittura dell'età del bronzo, strumenti e supporto per la scrittura. Le lingue nelle civiltà arcaiche con una particolare attenzione a quelle utilizzate nella penisola italiana intorno al V secolo A.C.: l'Oscio ed il suo alfabeto: laboratorio di paleografia gli alunni dovranno riprodurre parole e frasi usando l'alfabeto Oscio, incidendo le scritte su di un supporto di gesso o in alternativa utilizzando inchiostro su fogli di papiro. La metodologia utilizzata sarà il Cooperative learning.

Sesta unità - Tematica: Le tecniche della riproduzione secondo il linguaggio delle arti figurative (tecniche grafiche, plastiche, pittoriche). In questa unità gli alunni verranno a conoscenza degli strumenti ed modalità operative per l'esecuzione delle tecniche sopra citate e dopo alcune dimostrazioni effettuate dai docenti, saranno invitati a riprodurre il documento, oggetto di studio in modo personale (realistico e/o simbolico, stilizzato) su manufatti, che possano qualificare, esaltandone il valore estetico, artistico, storico e culturale, un esercizio di copia e reinvenzione.

Settima Unità - Tematica: Approfondimento e rielaborazione delle varie tecniche della modellazione. Metodologia prevista Learning by doing : apprendimento attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni. Gli obiettivi di apprendimento si configurano sotto forma di "sapere come fare a", piuttosto che di "conoscere che"; infatti in questo modo il soggetto prende coscienza del perché è necessario conoscere qualcosa e come una certa conoscenza può essere utilizzata. Azioni impiegate: Organizzare Goal-Based-Scenarios (GBSs), cioè simulazioni in cui lo studente persegue un obiettivo professionale concreto applicando ed utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali al raggiungimento dell'obiettivo. Dovrà trattarsi di un obiettivo in grado di motivarlo ed indurlo a mettere in gioco le sue conoscenze pregresse creando una situazione ideale per l'integrazione delle nuove conoscenze. Finalità: Migliorare la strategia per imparare, ove l'imparare non è il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere.

Ottava unità - Tematica: Lezione rovesciata (mini guide) accesso ed esplorazione fisica e digitale del patrimonio. Visita guidata all'interno del paese di Bellante. Gli alunni dopo essersi documentati sulla conformazione geomorfologica del territorio dove si erge il borgo, sulle vicende storiche, sulle principali testimonianze artistiche e culturali, indice demografico, risorse economiche, si improvviseranno mini guide, e, usando gli smartphone realizzeranno dei video che poi, successivamente, saranno montati e serviranno alla realizzazione di un corto promozionale che avrà lo scopo di divulgare on line gli aspetti di eccellenza del borgo e che sarà messo on line sul sito del comune stesso o dell'Istituto Comprensivo, con lo scopo di stimolare negli alunni stessi e delle loro famiglie e nell'intera comunità di una forte consapevolezza dell'importanza del prestigio storico del borgo. Metodologia didattica prevista: 'learning by doing'. Gli obiettivi di apprendimento si configurano sotto forma di "sapere come fare a", piuttosto che di "conoscere che"; infatti in questo modo il soggetto prende coscienza del perché è necessario conoscere qualcosa e come una certa conoscenza può essere utilizzata. Azioni impiegate: Organizzare Goal-Based-Scenarios (GBSs), cioè simulazioni in cui il corsista persegue un obiettivo professionale concreto applicando ed utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali al raggiungimento dell'obiettivo. Dovrà trattarsi di un obiettivo in grado di motivarlo ed indurlo a mettere in gioco le sue conoscenze pregresse creando una situazione ideale per l'integrazione delle nuove conoscenze. Finalità: Migliorare la strategia per imparare, ove l'imparare non è il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere.

Nona unità - Tematica: Progettazione e proposta di interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali. In questa unità gli alunni in base alle osservazioni effettuate all'interno del paese nella lezione precedente, su sollecitazione degli insegnanti individueranno le aree del paese più bisognose di riqualificazione e dovranno impiegare l'immagine della stele come strumento di riconversione degli spazi individuati. Gli alunni passeranno poi a realizzare piccoli schizzi progettuali, o bozzetti tridimensionali. Gli alunni e alunne verranno suddivisi in tre gruppi ognuno dei quali lavorerà alla costruzione di un progetto.

I progetti individuati saranno:

- Riqualificare lo spazio del Belvedere situato all'ingresso del paese, progettando pavimentazione, sistema di illuminazione, panchine.

- Progettare e realizzare con la collaborazione di tutor esterni del liceo "Grue" Castelli di il restyling della fontana principale situata tra il belvedere e l'ingresso del borgo riproducendo alla sommità della stessa l'immagine tridimensionale della Stele di Bellante.

- Ristrutturare la facciata esterna del palazzo Comunale progettando una matrice da riprodurre in modo seriale sulla cui superficie venga riprodotta in modo realistico, stilizzato, composto, il documento oggetto di studio che riqualifichi le pareti esterne dell'edificio stesso.

- Progettare e realizzare con la collaborazione di un esperto esterno un dolce che riproduca le fattezze della Stele di bellante e che nella sua composizione alimentare presenti venti ingredienti che rappresentino le culture straniere degli alunni che frequentano l'Istituto. Metodologia didattica prevista PROBLEM SOLVING: L' insieme dei processi per analizzare, affrontare, e risolvere positivamente situazioni problematiche.

Decima, undicesima, tredicesima e quattordicesima unità - Tematica: attività laboratoriale. Gli alunni suddivisi per i quattro gruppi (A,B,C,D) nel corso delle unità sopra citate si alterneranno in ogni proposta progettuale; ad esempio il gruppo A nella decima unità affronterà la tematica della riqualificazione della pavimentazione del Belvedere, nella undicesima unità progetterà il restyling della fontana situata tra il Belvedere e il centro storico.

Nella tredicesima gli alunni del gruppo A cercheranno di realizzare soluzioni di riqualificazione della facciata del palazzo comunale.

Nella quattordicesima collaboreranno con un esperto per la realizzazione del prodotto alimentare che riproduca l'immagine della Stele.

Questa turnazione permetterà a tutti gli alunni di affrontare tutti i vari tipi di esperienza formativa che potrà fornire lo non solo un miglioramento delle loro conoscenze e competenze in diversi ambiti, ma anche quello di renderli consapevoli delle loro potenzialità ed orientarli nei futuri percorsi scolastici. Metodologia didattica prevista: Cooperative learning.

Quindicesima unità - Tematica: presentazione degli elaborati finali. Discussione e confronto tra alunni e docenti sull'esperienza affrontata sottolineando i punti di forza e i punti di debolezza (migliorabili) di questo percorso.

Manifestazione sulla piazza principale del paese con la presenza di alunni, docenti, famiglie e i massimi esponenti delle istituzioni locali. Apprezzamento degli elaborati prodotti dagli alunni all'interno del modulo:

- Visione su maxi schermo di corto proporzionale sulla realtà storico culturale di bellante con una particolare attenzione alla Stele di Bellante.

- Esposizione di plastico che riproduca l'ipotesi di riqualificazione del belvedere, inoltre mostra di disegni e dipinti che testimoniano le diverse fasi progettuali.

- Esposizione di piastrella proposta per il rivestimento della pavimentazione in scala 1:1

- Riproduzione di modello in gesso in scala appropriata della fontana progettata dagli alunni in sostituzione di quella esistente che riproduca al suo interno l'immagine della Stele di Bellante.

- Esposizione di matrice che riproduca l'immagine della stele progettata per qualificare la facciata del palazzo comunale.

Proiezione virtuale sulla facciata del palazzo stesso delle matrici assemblate, in modo da simulare il risultato estetico finale del progetto.

- Degustazione del prodotto alimentare che riproduce l'immagine della Stele di Bellante e che al suo interno presenti i venti ingredienti che rappresentano le culture degli alunni stranieri.

4. Metodologie didattiche

Il modulo proposto sarà articolato da 15 unità didattiche della durata di due ore l'una (per un totale di 30 ore). Ogni unità sarà strutturata in due fasi: nella prima verranno proposti i contenuti con un approccio di tipo teorico, nella quale si alterneranno diverse metodologie didattiche (dalla lezione frontale al Cooperative Learning, Learning by doing, Brain- storming, Problem solving), nella seconda, verranno effettuate attività di tipo laboratoriale con la finalità di metabolizzare nei discenti i contenuti proposti nella prima fase dell'unità. I contenuti appresi verranno sottoposti a soluzioni creative da parte degli alunni stessi.

5. Risultati attesi

Il modulo, grazie alla struttura e alle modalità didattiche permetterà la partecipazione attiva degli alunni,

incrementerà la consapevolezza e l'apprezzamento del valore storico artistico delle testimonianze presenti all'interno del paese di Bellante, con l'acquisizione di competenze tecniche, unite al miglioramento delle capacità di lavorare in gruppo e al miglioramento di capacità relazionali, inoltre saranno promossi l'inclusione, lo stimolo della creatività, il potenziamento di conoscenze e competenze pregresse, il miglioramento dell'autostima degli alunni. Globalmente sarà attivata anche una maggiore consapevolezza nell'orientamento nel futuro percorso scolastico.

I principali risultati attesi dal modulo sono:

- Partecipare in modo ordinato e funzionale alle diverse situazioni comunicative (elaborazione di progetti, lavori di gruppo, esposizioni orali).

Padroneggiare gli strumenti espressivi e argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.

- Ascoltare, leggere e comprendere testi di varia fonte e tipologia cogliendone gli aspetti costitutivi: informazioni principali, concetti chiave.

- Utilizzare i testi per apprendere informazioni e riflettere sul proprio vissuto e sugli argomenti oggetto di studio. -Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.

- Leggere, comprendere e utilizzare fonti di diversa tipologia. Selezionare e organizzare le informazioni, attraverso l'uso di cronologie e carte storico geografiche.

- Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi della storia della propria comunità, del Paese, delle civiltà. Individuare trasformazioni intervenute nelle strutture delle civiltà nella storia e nel paesaggio, nelle società.

- Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere le realtà fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.

- Conoscere il proprio ambiente dal punto di vista storico, antropico, sociale individuandone le trasformazioni.

- Saper individuare alcuni aspetti del patrimonio culturale, mettendoli in relazione con i fenomeni storici studiati.

- Usare strumenti tradizionali ed innovativi per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali. Conoscere e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed elementi relativi all'ambiente di vita, al paesaggio naturale e antropico.

- Utilizzare e produrre elaborati in modo autonomo e consapevole utilizzando le tecnologie digitali.

- Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona della collettività e dell'ambiente.

6. Modalità di verifica e valutazione

La verifica sarà effettuata sia in itinere che alla fine del percorso del modulo da docenti esperti e dal tutor che si alterneranno su diversi gruppi di lavoro e che effettueranno annotazioni su una scheda di valutazione appositamente creata; la modalità di verifica farà riferimento a griglie valutative in itinere e finali che riguarderanno anche aspetti come l'attenzione, l'impegno, la collaborazione, l'autonomia, il rispetto delle regole e il comportamento, nonché l'abilità di sviluppare le competenze riferite agli obiettivi e ai risultati attesi fissati, utilizzando il linguaggio appropriato, la capacità di comprendere le prove e di risolvere i problemi proposti utilizzando i sussidi, il materiale strutturato proposto e le informazioni corrette. Durante le fasi conclusive del modulo alcuni studenti della scuola capofila della Rete parteciperanno al corso interagendo con gli studenti per raccogliere il materiale ed i progetti prodotti.

Inoltre la fase finale della verifica prevede una restituzione verso la scuola e il territorio delle conoscenze sviluppate e dei risultati ottenuti, in sinergia con l'amministrazione locale e gli altri attori coinvolti.

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

PRESSO I.C. CAMPLI - S.ONOFRIO

DESCRIZIONE DEL MODULO

Il modulo consiste in un laboratorio di teatro itinerante, della durata complessiva di 30 ore ed è strutturato in 5 differenti unità in cui saranno analizzati e sperimentati i seguenti percorsi: Palazzo Farnese e Margherita D'Austria: bellezza estetica e rinascita; la Scala Santa: silenzio e meditazione; il Duomo “Santa

Maria in Platea” e le tele artistiche; le spezie e lo speziale attraverso la casa del medico; la necropoli di Campovalano.

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

Obiettivi didattico/formativi:

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

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

I risultati attesi sono:

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

Verifica e valutazione:

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

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