



Candidatura N. 997892 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ENRICO FERMI
Codice meccanografico	PITD03000R
Tipo istituto	IST TEC COMMERCIALE
Indirizzo	VIA FIRENZE 51
Provincia	PI
Comune	Pontedera
CAP	56025
Telefono	0587213400
E-mail	PITD03000R@istruzione.it
Sito web	www.itcgfermi.it
Numero alunni	1358
Plessi	PITD03000R - ENRICO FERMI PITD030506 - PONTEDERA



Sezione: Autodiagnosi

Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5C Competenze trasversali - In rete		<p>Elaborazione di strategie di progettazione cooperativa per la restituzione sociale del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, in connessione a istituzioni, enti, associazioni e altri soggetti attivi nei territori delle istituzioni scolastiche promotrici.</p> <p>Potenziamento dello spirito di iniziativa, delle competenze organizzative e relazionali nel lavoro di squadra, nella pianificazione e nella comunicazione</p> <p>Promozione della progettazione interdisciplinare, sviluppando percorsi che integrino più aree tematiche in una ricostruzione organica e critica del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico</p> <p>Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale</p>



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 997892 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5C Competenze trasversali - In rete

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	ESPLORA - ELABORA - ESPRIMI 1	€ 5.682,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	ESPLORA - ELABORA - ESPRIMI 2	€ 5.682,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Arte in transito 1	€ 5.682,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Arte in transito 2	€ 5.682,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Muro chiama scuola risponde 1	€ 7.082,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Muro chiama scuola risponde 2	€ 7.082,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	VALDERATOOUR: ITINERARI FRA NATURA E CULTURA	€ 5.682,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Turisti in villa	€ 5.082,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Capannoli, un paese tutto da scoprire!	€ 5.082,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	IL CASTELLO DEI VICARI: GLI STUDENTI CICERONI	€ 5.082,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	TRA SPADA E CIMIERO	€ 5.082,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	NAVIGANDO NEL TEMPO	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	L'ACQUA COME RISORSA	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	LA STORIA DELL'ACQUA	€ 5.682,00
Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	I tesori di Villa Niccolini	€ 5.082,00
Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	DALLA TROTTOLA AL ROBOT, L'infanzia nel gioco e nell'arte	€ 6.482,00
Produzione artistica e culturale	La città immaginata 1	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	La città immaginata 2	€ 5.682,00



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

MIUR

Scuola ENRICO FERMI (PITD03000R)

Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	IL PATRIMONIO RIVELATO: UN PERCORSO DI RECUPERO URBANO	€ 5.682,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	Capannoli, un paese tutto da rappresentare e immaginare!	€ 5.082,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	UNO SPAZIO PER NOI	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 119.322,00



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5C - Competenze trasversali - In rete

Sezione: Progetto

Progetto: TRACCE E PERCORSI D'ARTE E CULTURA

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il progetto proposto intende realizzare una serie di percorsi didattici e formativi integrati e interdisciplinari, rivolti alle studentesse e agli studenti delle scuole del I° e II° ciclo del territorio della Valdera, finalizzati all'accesso, all'esplorazione e alla conoscenza, anche digitale, del patrimonio, alla costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile e allo sviluppo e al consolidamento delle competenze trasversali e, in particolar modo, a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa. Le azioni includeranno attività pratiche, esperienziali, laboratoriali ed interventi che interesseranno il patrimonio culturale della Valdera, area caratterizzata da una forte vocazione e identità turistico-culturale.</p> <p>I percorsi didattici saranno indirizzati a sviluppare e rafforzare l'interesse e la partecipazione attiva nei confronti del patrimonio culturale materiale e immateriale, artistico e paesaggistico locale; stimolare la sensibilità nei confronti della sua tutela, preservazione e divulgazione; valorizzarne le potenzialità come strumento di crescita sociale, culturale ed economica della comunità.</p> <p>Sarà dato particolare impulso allo sviluppo delle competenze in cultura d'impresa attraverso la costruzione di attività a carattere imprenditoriale nell'ambito del turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile con il supporto di metodologie, strategie e tecnologie innovative.</p> <p>La struttura operativa è rappresentata da una "rete territoriale" costituita da istituzioni scolastiche, enti pubblici e istituzioni no profit locali che condividono e perseguono gli obiettivi del progetto e che saranno, essi stessi, attori e protagonisti nelle varie fasi della sua attuazione. Il progetto utilizzerà, come supporto tecnologico, l'applicazione multiplatforma "Visit3V", sviluppata dalla scuola capofila, che rappresenterà lo "spazio" virtuale e digitale che permetterà di raccogliere, integrare e divulgare i prodotti/servizi realizzati, di restituire e diffondere sul territorio le conoscenze e le esperienze acquisite e di stimolare gli studenti alla pianificazione di idee e ipotesi imprenditoriali.</p> <p>I percorsi prevedono uscite sul territorio e attività laboratoriali e sono strutturati per esaltare la creatività, l'iniziativa personale, lo spirito critico, la partecipazione attiva, la gestione dei tempi e delle risorse, lo scambio di idee ed esperienze, il pensiero etico e sostenibile, la tolleranza e l'accettazione delle diversità culturali.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Gli istituti scolastici aderenti alla rete di progettazione sono delle consolidate realtà culturali dell'area della Valdera, particolarmente sensibile alle esigenze formative e imprenditoriali del territorio vocato al manifatturiero e ai servizi turistici e culturali. Il comprensorio si estende sulla direttrice principale dell'Arno che collega Pisa a Firenze, sulla quale si innesta l'asse del fiume Era ed accoglie un considerevole e pregiato patrimonio artistico, culturale e ambientale: il clima; il paesaggio collinare; le terme; i siti e i luoghi storici, architettonici e archeologici; le emergenze artistiche antiche e contemporanee; gli ambienti naturali e i sistemi ecologici. Una omogeneità e identità geografica ma anche storica e culturale. Il tessuto produttivo del territorio è composto prevalentemente da piccole e medie imprese di produzione e di servizi, con un incremento costante delle aziende che operano nel settore del turismo termale, verde culturale. Nonostante ciò il patrimonio culturale non è adeguatamente valorizzato e conosciuto e l'area intercetta solo una quota ridotta dei flussi turistici del territorio pisano. Le ottime potenzialità di crescita sono state confermate dalla creazione del brand turistico "Terre di Pisa" su iniziativa della Camera di Commercio di Pisa, cui hanno aderito oltre 30 comuni, le Unioni Valdera e Altavaldere, associazioni di categoria e Istituzioni operanti nei settori della valorizzazione della cultura e della promozione turistica.

Obiettivi del progetto

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

- Consentire agli studenti di sviluppare e consolidare competenze riferite alla sfera imprenditoriale, quali le capacità di individuare opportunità e soluzioni efficaci, di passare dall'idea alla realizzazione, di gestire adeguatamente le risorse disponibili, di sviluppare lo spirito d'iniziativa, la visione, la creatività, la riflessione critica, il pensiero etico e sostenibile.
- Favorire la collaborazione, l'interscambio e il lavoro di gruppo, anche a distanza, con supporti digitali e telematici; la capacità di raggiungere insieme un obiettivo comune, la comunicazione interpersonale, la negoziazione, la capacità di pianificare e monitorare gli esiti del proprio lavoro e quello del team di riferimento.
- Essere consapevoli delle possibilità del fare impresa utilizzando le opportunità offerte dal patrimonio culturale, artistico e paesaggistico locale, sulla base delle esperienze dirette con il territorio di riferimento.
- Comprendere le potenzialità di sviluppo sociale, culturale ed economico per la comunità derivanti dalla preservazione e valorizzazione del patrimonio culturale ed ambientale.
- Comprendere l'importanza di un corretto ed equilibrato rapporto con l'ambiente naturale ed antropico basato sulla sostenibilità.
- Apprendere una metodologia di lavoro che può essere applicata a molteplici contesti per lo sviluppo di prodotti, servizi, processi, strategie.
- Avviare un percorso di sviluppo personale della propria carriera.

Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto

Le esperienze sullo sviluppo delle competenze imprenditoriali e valorizzazione del territorio che negli anni hanno interessato gli studenti degli indirizzi Amministrazione-Finanza-Marketing, Turismo, Costruzioni e Agraria, sono risultati indispensabili per consolidare la loro autonomia professionale e prepararli adeguatamente all'ingresso nel mondo del lavoro. Il territorio della Valdera è caratterizzato da un consolidato e diversificato tessuto produttivo costituito, principalmente, da piccole e medie imprese manifatturiere e di servizi che operano secondo logiche di rete e che offre ancora spazio per la creazione di nuove realtà imprenditoriali, anche in considerazione delle opportunità di finanziamento offerte dalla legislazione regionale, nazionale e comunitaria all'imprenditorialità giovanile nell'ambito dei servizi. Notevoli le potenzialità nei settori turistico, agrituristico e dei servizi a carattere culturale secondo logiche improntate alla qualità e alla sostenibilità ambientale. Il progetto intende sviluppare e consolidare in modo diffuso e intergenerazionale le competenze trasversali sin dalle prime fasi del percorso d'istruzione e pertanto si è scelto di interessare una platea di 470 studenti del I° e II° ciclo, di età compresa tra 6 e 18 anni. Alla luce di tali considerazioni la scelta dei destinatari risulta pienamente coerente sia con i fabbisogni espressi dal territorio legati allo sviluppo di servizi avanzati che con gli obiettivi progettuali.

Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, sera, di sabato, nel periodo estivo.

Le diverse attività progettuali saranno realizzate nell'arco di un biennio. Ciascun modulo, suddiviso in unità didattiche, include attività pratiche, laboratoriali, uscite e visite guidate, rilievi e misurazioni sul campo, realizzazione di opere e prodotti e avrà una durata complessiva di 30 ore. Le azioni progettuali potranno essere inserite nell'ambito dell'offerta formativa pomeridiana delle singole scuole aderenti alla rete. I soggetti aderenti alla rete (istituti scolastici, enti locali, fondazioni e associazioni), garantiscono abitualmente un orario di apertura pomeridiana e attività nei giorni dal lunedì al sabato fino alle ore pomeridiane. In caso si dovesse rilevare la necessità di aperture straordinarie (festivi, orari serali, periodo estivo ecc) le scuole provvederanno a mettere a disposizione il personale necessario, attingendo, per i costi, alla voce relativa alle spese di gestione dei singoli moduli, garantendo la presenza di collaboratori scolastici al fine di permettere il corretto ed efficace svolgimento delle attività. Anche gli enti locali e le istituzioni culturali aderenti assicureranno la disponibilità dell'utilizzo delle loro risorse secondo orari flessibili e comunque confacenti ai bisogni progettuali. Le azioni e le attività saranno programmate, calendarizzate e gestite già dalle prime settimane di lavoro e tutte le informazioni e i dati saranno condivisi tramite la piattaforma di Google Drive.



Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e famiglie nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

Le studentesse e gli studenti, sia delle scuole del I° che del II° ciclo, sono stati coinvolti nelle fasi di progettazione, pianificazione degli obiettivi e delle attività e nella scelta dei luoghi e dei beni ritenuti da loro più significativi, rappresentativi e stimolanti. Le famiglie parteciperanno attivamente alle azioni laboratoriali e alle attività esterne e saranno protagoniste, insieme agli alunni e agli operatori/docenti, delle esperienze e delle ricerche che interesseranno il patrimonio. Tale scelta nasce dalla consapevolezza che il patrimonio culturale è effettivamente patrimonio di tutti e che l'obiettivo deve essere quello di comprenderne i valori in una prospettiva interculturale, rispondere al bisogno di inclusione e partecipazione dei soggetti deboli o con difficoltà sociali e psicofisiche nonché di integrazione sociale e culturale intesa, non come un semplice adattamento alla cultura del nostro paese ma come valorizzazione e mantenimento delle affinità e delle reciproche diversità.

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto.

Il progetto si caratterizza per l'impiego di metodologie laboratoriali innovative quali peer-education, debate, tutoring, cooperative learning, learning by doing and by creating, project work, team working, problem solving, storytelling. Si utilizzeranno materiali e strumenti didattici TIC che favoriranno la condivisione di gruppo. Le attività avranno carattere esperienziale basate su interazioni con i luoghi e l'ambiente; applicazioni reali; percorsi di fruizione e assimilazione mediata e partecipata del patrimonio culturale; realizzazione di opere; attività di guida turistica; azioni di tutela, valorizzazione e promozione; interventi per la divulgazione e la fruizione turistica sostenibile. Gli ambienti operativi saranno i laboratori informatici, artistici e tecnologici, gli insediamenti urbani, il patrimonio artistico, architettonico e ambientale del territorio interessato che diventerà "spazio" didattico dove confrontarsi, interagire e sperimentare sul campo le conoscenze e le competenze acquisite. L'app "Visit3V" sarà il contenitore didattico dei prodotti creati e strumento per veicolare e disseminare i risultati ottenuti. Complessivamente saranno coinvolti 470 studenti e oltre 50 fra tutor, esperti, animatori e formatori che faranno riferimento alle risorse del progetto Hereduc della Commissione Europea sulle buone pratiche volte ad esaltare le valenze formative del patrimonio culturale e la sua trasposizione didattica in una prospettiva pluridisciplinare.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altre azioni del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione.

Il progetto proposto è pienamente coerente con l'offerta formativa delle scuole aderenti alla rete ed è direttamente collegato al progetto "Esplora", concluso nel 2016 dall'ITCG "E. Fermi" in qualità di capofila e in partnership con altri 11 istituzioni scolastiche alcune delle quali presenti nell'accordo di rete, nell'ambito del Concorso Nazionale MIUR "Progetti didattici nei musei, nei siti di interesse archeologico, storico e culturale o nelle istituzioni culturali e scientifiche". Con "Esplora" si è realizzato un Laboratorio Multimediale Interattivo finalizzato alla progettazione, realizzazione e diffusione di metodologie e buone pratiche didattiche, per l'utilizzo da parte della comunità locale e dei turisti e per la promozione della cultura e del rispetto dell'ambiente. Dall'iniziativa è nata l'app multiplatforma "Visit3V", un contenitore di informazioni su musei, siti archeologici, storico-culturale e scientifico presenti in Valdera, Valdarno e Val di Cecina. Il Fermi è una delle 10 scuole leader e hub formativo del progetto TES (The Entrepreneurial School), cofinanziato dalla UE, con l'obiettivo la promozione di interventi sulla formazione all'imprenditorialità nelle scuole. L'Istituto partecipa al progetto di ricerca europea ICEE, sull'impatto dell'educazione imprenditoriale sulle competenze degli studenti. Il progetto si caratterizza per le diverse connessioni con progetti già realizzati dalle scuole aderenti alla rete nell'ambito dei rispettivi PTOF.

Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

I percorsi che compongono il progetto prevedono metodologie e azioni basate sull'apprendimento collettivo, collaborativo e relazionale che permetterà di coinvolgere attivamente ed efficacemente anche studenti con forme di difficoltà o disagio sociale e culturale (BES) ovvero studenti stranieri che ancora non possiedono sufficiente competenza linguistica ed espressiva. Le attività previste nei diversi moduli impiegheranno azioni strategiche basate prevalentemente sull'attività pratica, esperienziale e laboratoriale, la produzione anche con supporti digitali (video, motion graphics, infografiche o altre forme di linguaggio iconico) stimolando l'apprendimento attivo tramite la fruizione mediata, il tutoraggio, i compiti di realtà, il coinvolgimento emotivo e cognitivo, anche con la guida e il supporto di personale specializzato. I materiali didattici digitali, i supporti informatici e telematici, le attrezzature audio visive semplificheranno l'acquisizione di concetti complessi stimolando la partecipazione, l'interesse e la comprensione anche in coloro che mostrano disagi negli apprendimenti. Nello sviluppo dei percorsi si porrà particolare attenzione a facilitare l'integrazione sociale e culturale, sviluppare l'accettazione della diversità come valore, lo scambio delle esperienze come elemento che favorisce la comunicazione. Si lavorerà inoltre sulle differenze di genere, rafforzando alcune competenze di leadership, intraprendenza e spirito di iniziativa delle studentesse.

Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

La verifica degli impatti delle azioni progettuali sugli studenti si attuerà, sia in itinere che ex-post, mediante test, questionari, colloqui finalizzati a creare un portfolio per ogni studente che faccia emergere il profilo e il percorso di apprendimento, gli obiettivi raggiunti, le competenze conseguite, le capacità sviluppate, le abilità acquisite, il grado di partecipazione attiva. La valutazione vedrà il coinvolgimento dei partner della rete e degli operatori che a vario titolo partecipano alle azioni progettuali. Si effettuerà un costante monitoraggio dei processi di attuazione delle attività progettuali e delle azioni di sistema, verificando la loro efficacia e corrispondenza alle finalità programmate. La valutazione in itinere sarà condotta sia dai singoli partner (autovalutazione) che nell'ambito più generale della 'rete' (valutazione di sistema) tramite questionari e report. La valutazione ex-post sarà focalizzata su alcuni indicatori fondamentali quali il raggiungimento dei risultati progettuali prefissati; l'impatto delle azioni sul territorio e sulla comunità a breve, medio e lungo termine; l'efficacia del modello di network; la diffusione e l'impatto degli standard, dei modelli operativi e delle buone prassi; il grado di integrazione e sinergia fra i partner. Per tale azione si prevede la predisposizione di apposite check list, griglie di performance e procedure di verifica per la stima qualitativa e quantitativa delle fasi progettuali.

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

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

La comunicazione e la divulgazione delle azioni e degli obiettivi saranno indirizzate alla comunità scolastica, agli enti locali e alla collettività e si attueranno mediante incontri tematici, convegni, seminari. Il progetto presenta diverse caratteristiche di replicabilità in quanto i percorsi didattici e formativi sono predisposti ad ampliamenti, approfondimenti, adattamenti che permettono di potere proseguire le attività oltre la conclusione del progetto; la strategia di programmazione, progettazione, gestione e realizzazione secondo una logica di "rete territoriale" rappresenta un modello efficace per la diffusione delle buone prassi, anche in altri contesti territoriali e formativi. I diversi materiali che si produrranno potranno essere diffusi e condivisi in rete ed utilizzati come supporto didattico nelle scuole del territorio. Con il progetto si amplierà l'app "Visit3V", una guida multiplatforma e multilingue alla conoscenza del patrimonio storico, architettonico, culturale, ambientale e agli itinerari tematici del territorio che permetterà di promuovere e valorizzare l'area anche dal punto di vista turistico. Essa sarà distribuita gratuitamente in rete e sugli store e potrà diventare un modello replicabile in altri territori, sostenibile e auto-finanziato. I materiali prodotti saranno utili supporti alle scuole per progettare, realizzare e diffondere metodologie innovative e buone pratiche didattiche, sia per la formazione degli studenti che degli insegnanti.

Qualità della rete costituita

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

La rete è costituita da 20 tra soggetti tra pubblici e privati del territorio della Valdera, di cui 9 istituzioni scolastiche, 8 enti locali e 3 enti no profit. L'ITCG Fermi, scuola capofila, avrà il ruolo di coordinamento, gestione tecnica e amministrativa, attuazione delle azioni progettuali con il supporto del proprio personale e del know-how; gli altri istituti scolastici avranno il ruolo di pianificare, realizzare e gestire le attività didattico-formative di loro competenza coordinandosi con la scuola capofila e con gli altri soggetti della rete. I Comuni e l'Unione Valdera coadiuveranno e supporteranno con il loro capitale umano gli studenti e gli operatori nello svolgimento delle attività; avranno il ruolo di facilitatori per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza degli studenti; parteciperanno attivamente alle azioni didattiche esterne, coordinando l'organizzazione e l'utilizzo degli spazi, delle strutture e dei beni; supporteranno gli studenti nella realizzazione degli itinerari culturali e turistici e nei percorsi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale pubblico, mettendo a disposizione documenti, dati e informazioni. Gli enti no profit, con l'apporto dei propri operatori e del loro know-how, contribuiranno alla realizzazione delle attività didattiche e laboratoriali; allo sviluppo dei contenuti didattici e formativi; alla produzione artistica e culturale; allo sviluppo delle competenze di cittadinanza e imprenditoriali.

Promozione del valore sociale del patrimonio

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

Il progetto prevede il coinvolgimento della comunità scolastica allargata e del territorio in diversi momenti. All'avvio del progetto si realizzerà un momento di incontro pubblico in cui le scuole della rete illustreranno le finalità del progetto alla comunità allargata offrendo quindi spunto per una riflessione sull'importanza dell'azione di conoscenza e valorizzazione del patrimonio. In questa fase la divulgazione sarà supportata dal portale web, dai servizi social, da materiale illustrativo cartaceo e digitale. I laboratori didattici saranno presentati allo scopo di coinvolgere gli stakeholder esterni che possono apportare contributi di conoscenza sul patrimonio culturale; alla conclusione dei moduli si prevede un incontro divulgativo su metodologie e strategie didattiche, risultati delle attività con la pubblicazione sul portale e sull'app dei materiali e delle risorse didattiche prodotti. Alla fine del primo anno si effettuerà un incontro per disseminare le esperienze didattiche innovative e stimolare momenti di riflessione. Gli stakeholder interessati sono le scuole, le associazioni culturali, le istituzioni pubbliche, gli enti privati che si occupano di cultura, gli operatori turistici e la collettività nel suo complesso. Al termine del progetto si organizzerà una evento per divulgare il modello di rete territoriale, le pratiche operative sviluppate, la strategia formativa e didattica, le metodologie laboratoriali, gli obiettivi raggiunti e i materiali prodotti.

Coinvolgimento di ulteriori istituzioni scolastiche

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

L'ITCG Fermi ha una consolidata esperienza nel lavoro in partenariato con le scuole, le istituzioni pubbliche, gli enti privati, le aziende e le realtà culturali del territorio. E' membro della "Rete Costellazioni" fra le scuole della Valdera che comprende 16 istituti, 11 del I° e 5 del II° ciclo. La rete ha avviato un 'Laboratorio Didattico Territoriale Valdera Scuola Scienza' e svolge la sua attività costruendo protocolli, modalità di lavoro, progettualità condivise, sia in ambito locale che in ambito nazionale ed europeo. Il Fermi partecipa al progetto "Val val - Valutazione Valdera", una struttura tecnica di supporto alle scuole, nata per combattere la dispersione scolastica nata dalla collaborazione tra INDIRE e la rete di scuole "Costellazioni" della provincia di Pisa. Nella realizzazione del progetto la Rete Costellazioni sarà coinvolta sia nella fase di attuazione delle azioni che nella diffusione dei risultati mentre la struttura "Val val" darà il suo apporto principale nella fase di monitoraggio, verifica e valutazione delle azioni progettuali e di sistema.



Sezione: Rete che presenta il progetto

<p>Caratteristiche e composizione della rete</p>	<p>La costituzione di una rete territoriale quale strumento operativo per l'attuazione degli obiettivi progettuali, risponde alla necessità di conoscere, valorizzare e divulgare in modo più adeguato il patrimonio culturale, artistico e naturalistico della Valdera, un insieme di beni e risorse materiali e immateriali che costituiscono un unicum che lega e identifica la comunità locale.</p> <p>L'azione sinergica e coordinata dei partner nell'ambito del network permetterà di esaltare e raggiungere più efficacemente le finalità progettuali che consistono nel potenziare e consolidare le competenze trasversali degli studenti, lo spirito di iniziativa e di imprenditorialità, l'imparare ad imparare, le competenze sociali e civiche, la consapevolezza e l'espressione culturale, il rispetto e la tutela del proprio patrimonio culturale, artistico e paesaggistico.</p> <p>Il network costituito per le finalità progettuali è composto da 20 tra soggetti pubblici e privati della Valdera di cui 9 istituzioni scolastiche, 8 enti locali e 3 enti non profit.</p> <p>I soggetti aderenti alla rete sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le scuole del I° e II° ciclo in modo da rendere trasversale e intergenerazionale la trasmissione delle competenze, delle conoscenze e delle esperienze attraverso metodologie didattiche e strumenti tecnologici innovativi; - gli enti locali quali portatori di interessi e di obiettivi pienamente coerenti con quelli dell'avviso che operano attivamente nell'ambito della trasmissione dei valori e delle opportunità legate al patrimonio culturale; - le istituzioni non profit che operano da tempo per lo sviluppo e la diffusione, la tutela, la preservazione e la valorizzazione del patrimonio culturale materiale e immateriale locale, secondo il principio di utilizzo sostenibile delle risorse. <p>L'istituto scolastico capofila è l'ITCG E. Fermi di Pontedera mentre le altre scuole aderenti sono: I.C. Curtatone e Montanara di Pontedera; I.C. M.K. Gandhi di Pontedera; I.C. A. Pacinotti di Pontedera; I.C. Casciana Terme Lari; I.C. M.L. King di Calcinaia; I.C. Sandro Pertini di Capannoli; I.C. Iqbal Masih di Bientina; I.C. Marchese Lapo Niccolini di Ponsacco. Gli enti locali sono rappresentati dai Comuni di Pontedera, Ponsacco, Capannoli, Casciana Terme Lari, Calcinaia, Bientina, Buti e dall'Unione Comuni della Valdera.</p> <p>La rete è completata dalla presenza di tre enti no profit: Museo Piaggio, Associazione Culturale Libera Espressione e Fondazione per la Cultura Pontedera – PALP.</p> <p>Tutti i partner hanno maturato nel tempo un consolidato rapporto di collaborazione e una notevole esperienza nella cooperazione in rete, che si è concretizzato in numerose esperienze, progetti, iniziative, attività e servizi sviluppati nel territorio di riferimento.</p>
<p>Num. Protocollo</p>	<p>6882/C33</p>
<p>Data Protocollo</p>	<p>2017-07-19</p>

Soggetti partecipanti alla Rete

Scuola - I.C. 'S.PERTINI' CAPANNOLI (PIIC82800B)

<p>Ruolo nel progetto</p>	<p>Pianificare, realizzare e gestire le attività didattico-formative di loro competenza coordinandosi con la scuola capofila e con gli altri soggetti della rete. Realizzazipne dei moduli Capannoli, un paese tutto da scoprire! e Capannoli, un paese tutto da rappresentare e immaginare!</p>

Scuola - I.C. A. PACINOTTI - PONTEDERA (PIIC82000R)

--	--



Ruolo nel progetto	Pianificare, realizzare e gestire le attività didattico-formative di loro competenza coordinandosi con la scuola capofila e con gli altri soggetti della rete. Realizzazione del modulo La città immaginata.
--------------------	--

Scuola - I.C. CASCIANA TERME LARI (PIIC83000B)

Ruolo nel progetto	Pianificare, realizzare e gestire le attività didattico-formative di loro competenza coordinandosi con la scuola capofila e con gli altri soggetti della rete. Realizzazione dei moduli IL CASTELLO DEI VICARI: GLI STUDENTI CICERONI e TRA SPADA E CIMIERO
--------------------	---

Scuola - I.C. IQBAL MASIH BIENTINA (PIIC815009)

Ruolo nel progetto	Pianificare, realizzare e gestire le attività didattico-formative di loro competenza coordinandosi con la scuola capofila e con gli altri soggetti della rete. Realizzazione dei moduli L'ACQUA COME RISORSA e LA STORIA DELL'ACQUA
--------------------	---

Scuola - I.C. M.K. GANDHI PONTEDERA (PIIC837006)

Ruolo nel progetto	Pianificare, realizzare e gestire le attività didattico-formative di loro competenza coordinandosi con la scuola capofila e con gli altri soggetti della rete. Realizzazione del modulo Arte in transito.
--------------------	---

Scuola - I.C. MARTIN LUTHER KING (PIIC816005)

Ruolo nel progetto	Pianificare, realizzare e gestire le attività didattico-formative di loro competenza coordinandosi con la scuola capofila e con gli altri soggetti della rete. Realizzazione dei moduli UNO SPAZIO PER NOI e NAVIGANDO NEL TEMPO.
--------------------	---

Scuola - I.C. NICCOLINI PONSACCO (PIIC81900L)

Ruolo nel progetto	Pianificare, realizzare e gestire le attività didattico-formative di loro competenza coordinandosi con la scuola capofila e con gli altri soggetti della rete. Realizzazione dei moduli I tesori di Villa Niccolini e Turisti in villa.
--------------------	---

Scuola - I.C. CURT. E MONTANARA PONTEDERA (PIIC838002)

Ruolo nel progetto	Pianificare, realizzare e gestire le attività didattico-formative di loro competenza coordinandosi con la scuola capofila e con gli altri soggetti della rete. Realizzazione dei moduli Muro chiama scuola risponde e DALLA TROTTOLA AL ROBOT. L'infanzia nel gioco e nell'arte.
--------------------	--

Ente Locale - Comune di Bientina

Sede interessata	Assessorato alla pubblica istruzione
------------------	--------------------------------------



Persona riferimento	Assessore al ramo
Email riferimento	protocollo@comune.bientina.pi.it
Persona riferimento	Assessore al ramo
Telefono riferimento	0587-758411
Ruolo nel progetto	Coadiuvare e supportare gli studenti e gli operatori nella fase di attuazione del progetto con il loro capitale umano; svolgere il ruolo di facilitatori per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza da parte degli studenti; partecipare attivamente alle azioni didattiche esterne, coordinando l'organizzazione e l'utilizzo degli spazi e delle aree; supportare gli studenti nella realizzazione degli itinerari culturali e turistici e nei percorsi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale pubblico mettendo a disposizione dati e informazioni.

Ente Locale - Comune di Buti

Sede interessata	Assessorato alla pubblica istruzione
Persona riferimento	Assessore al ramo
Email riferimento	e.gemignani@comune.butipi.it
Persona riferimento	Assessore al ramo
Telefono riferimento	0587/722525
Ruolo nel progetto	Coadiuvare e supportare gli studenti e gli operatori nella fase di attuazione del progetto con il loro capitale umano; svolgere il ruolo di facilitatori per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza da parte degli studenti; partecipare attivamente alle azioni didattiche esterne, coordinando l'organizzazione e l'utilizzo degli spazi e delle aree; supportare gli studenti nella realizzazione degli itinerari culturali e turistici e nei percorsi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale pubblico mettendo a disposizione dati e informazioni.

Ente Locale - Comune di calcinaia

Sede interessata	Assessorato alla pubblica istruzione
Persona riferimento	Assessore al ramo
Email riferimento	comune.calcinaia@postacert.toscana.it
Persona riferimento	Assessore al ramo
Telefono riferimento	0587265411



Ruolo nel progetto	Coadiuvare e supportare gli studenti e gli operatori nella fase di attuazione del progetto con il loro capitale umano; svolgere il ruolo di facilitatori per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza da parte degli studenti; partecipare attivamente alle azioni didattiche esterne, coordinando l'organizzazione e l'utilizzo degli spazi e delle aree; supportare gli studenti nella realizzazione degli itinerari culturali e turistici e nei percorsi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale pubblico mettendo a disposizione dati e informazioni.
--------------------	---

Ente Locale - Comune di Capannolo

Sede interessata	Assessorato alla pubblica istruzione
Persona riferimento	Assessore al ramo
Email riferimento	info@comune.capannoli.pisa.it
Persona riferimento	Assessore al ramo
Telefono riferimento	0587 606611
Ruolo nel progetto	Coadiuvare e supportare gli studenti e gli operatori nella fase di attuazione del progetto con il loro capitale umano; svolgere il ruolo di facilitatori per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza da parte degli studenti; partecipare attivamente alle azioni didattiche esterne, coordinando l'organizzazione e l'utilizzo degli spazi e delle aree; supportare gli studenti nella realizzazione degli itinerari culturali e turistici e nei percorsi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale pubblico mettendo a disposizione dati e informazioni.

Ente Locale - Comune di Casciana Terme Lari

Sede interessata	Assessorato alla pubblica istruzione
Persona riferimento	Assessore al ramo
Email riferimento	comune.cascianatermelari@postacert.toscana.it
Persona riferimento	Assessore al ramo
Telefono riferimento	0587/687511
Ruolo nel progetto	Coadiuvare e supportare gli studenti e gli operatori nella fase di attuazione del progetto con il loro capitale umano; svolgere il ruolo di facilitatori per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza da parte degli studenti; partecipare attivamente alle azioni didattiche esterne, coordinando l'organizzazione e l'utilizzo degli spazi e delle aree; supportare gli studenti nella realizzazione degli itinerari culturali e turistici e nei percorsi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale pubblico mettendo a disposizione dati e informazioni.

Ente Locale - Comune di Ponsacco

Sede interessata	Assessorato alla pubblica istruzione
------------------	--------------------------------------



Persona riferimento	Assessore al ramo
Email riferimento	info@comune.ponsacco.pi.it
Persona riferimento	Assessore al ramo
Telefono riferimento	0587-738111
Ruolo nel progetto	coadiuveranno e supporteranno gli studenti e gli operatori nella fase di attuazione del progetto con il loro capitale umano; svolgeranno il ruolo di facilitatori per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza da parte degli studenti; parteciperanno attivamente alle azioni didattiche esterne, coordinando l'organizzazione e l'utilizzo degli spazi e delle aree; supporteranno gli studenti nella realizzazione degli itinerari culturali e turistici e nei percorsi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale pubblico mettendo a disposizione dati e informazioni.

Ente Locale - Comune di Pontedera

Sede interessata	Assessorato alla pubblica istruzione
Persona riferimento	Assessore al ramo
Email riferimento	info@comune.pontedera.pi.it
Persona riferimento	Assessore al ramo
Telefono riferimento	0587299111
Ruolo nel progetto	Coadiuvare e supportare gli studenti e gli operatori nella fase di attuazione del progetto con il loro capitale umano; svolgere il ruolo di facilitatori per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza da parte degli studenti; partecipare attivamente alle azioni didattiche esterne, coordinando l'organizzazione e l'utilizzo degli spazi e delle aree; supportare gli studenti nella realizzazione degli itinerari culturali e turistici e nei percorsi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale pubblico mettendo a disposizione dati e informazioni.

Ente non profit - Fondazione per la Cultura Pontedera

Ufficio/settore interessati	Piazza Curtatone e Montanara - 56025 - Pontedera (PI)
Persona riferimento	Daniela Pampaloni
Email riferimento	info@pontederaperlacultura.it
Persona riferimento	Daniela Pampaloni
Telefono riferimento	3311542017
Ruolo nel progetto	Contribuirà alla realizzazione delle attività didattiche e laboratoriali; allo sviluppo dei contenuti didattici e formativi; alla produzione artistica e culturale; allo sviluppo delle competenze di cittadinanza e imprenditoriali.



Ente non profit - Fondazione Piaggio

Ufficio/settore interessati	Viale R. Piaggio 7, Pontedera (PI)
Persona riferimento	Romina Giannotti
Email riferimento	romina.giannotti@piaggio.com
Persona riferimento	Romina Giannotti
Telefono riferimento	058727171
Ruolo nel progetto	Contribuirà alla realizzazione delle attività didattiche e laboratoriali; allo sviluppo dei contenuti didattici e formativi; alla produzione artistica e culturale; allo sviluppo delle competenze di cittadinanza e imprenditoriali.

Ente non profit - LIBERA ESPRESSIONE

Ufficio/settore interessati	Via Pisacane 19, Pontedera (PI)
Persona riferimento	Grazia Batini
Email riferimento	liberaespressione@alice.it
Persona riferimento	Grazia Batini
Telefono riferimento	3332621341
Ruolo nel progetto	Contribuirà alla realizzazione delle attività didattiche e laboratoriali; allo sviluppo dei contenuti didattici e formativi; alla produzione artistica e culturale; allo sviluppo delle competenze di cittadinanza e imprenditoriali.

Ente Locale - Unione dei Comuni della Valdera

Sede interessata	Servizi educativi e scolastici
Persona riferimento	Giovanni Forte
Email riferimento	info@unione.valdera.pi.it
Persona riferimento	Giovanni Forte
Telefono riferimento	0587 299560



Ruolo nel progetto	Coadiuvare e supportare gli studenti e gli operatori nella fase di attuazione del progetto con il loro capitale umano; svolgere il ruolo di facilitatori per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza da parte degli studenti; partecipare attivamente alle azioni didattiche esterne, coordinando l'organizzazione e l'utilizzo degli spazi e delle aree; supportare gli studenti nella realizzazione degli itinerari culturali e turistici e nei percorsi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale pubblico mettendo a disposizione dati e informazioni.
--------------------	---

Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
Archeoimparando	66	www.comprensivolari.it
Di museo in museo	pag. 16	www.comprensivopacinotti.it
Impresa in azione	89 e seguenti	www.itcgfermi.it
Innovation Cluster for Entrepreneurship Education (ICEE)	144 e seguenti	www.itcgfermi.it
Laboratorio Didattico Territoriale (LDT)	96	www.icgandhipontedera.gov.it
Obiettivo strategico, potenziamento inclusione scolastica e diritto allo studio degli alunni con Bes attraverso percorsi individualizzati e personalizzati	39 e seguenti	www.scuolacurtatone.it
Percorso Val Val "Cittadinanza e Costituzione"	52	www.icniccolini.gov.it
Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio	32 e seguenti	www.scuolacurtatone.it
Potenziare le competenze nel problem solving	21	www.scuolacurtatone.it
Progetti di cittadinanza	52	www.icniccolini.gov.it
Progetti di educazione ambientale	52	www.icniccolini.gov.it
Progetto continuità, integrazione, inclusione	Pag 14	www.comprensivopacinotti.it
Progetto "Insieme per star bene a scuola" e Sportello di ascolto per genitori e docenti	52	www.icniccolini.gov.it
Senza zaino	86	www.icgandhipontedera.gov.it
So stare al tavolo della mediazione	52	www.icniccolini.gov.it
Social day	52	www.icniccolini.gov.it
The Entrepreneurial School (TES)	144 e seguenti	www.itcgfermi.it
The Entrepreneurial Skills Pass (ESP)	144 e seguenti	www.itcgfermi.it
"I colori della vita" Sviluppare competenze specifiche e valorizzare le diverse abilità	152	www.istitutocapannoli.it/
"Impariamo ad imparare" Sviluppare un metodo di studio efficace; diminuire l'insuccesso; potenziare il processo di autoconsapevolezza; potenziare le conoscenze	152	www.istitutocapannoli.it/



"Io cittadino attivo" Educazione ai diritti umani, ai concetti di comunità, alla partecipazione e alla solidarietà, per una formazione alla cittadinanza attiva nell'ambito della convivenza civile.	152	www.istitutocapannoli.it/
"Le tre C..." Sviluppare, rafforzare e potenziare competenze; Ridurre l'insuccesso	152	www.istitutocapannoli.it/
"Problem solving e pensieri negativi". Potenziare l'autoconsapevolezza e l'abilità nella risoluzione di problemi	152	www.istitutocapannoli.it/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Nessuna collaborazione inserita.

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
ESPLORA - ELABORA - ESPRIMI 1	€ 5.682,00
ESPLORA - ELABORA - ESPRIMI 2	€ 5.682,00
Arte in transito 1	€ 5.682,00
Arte in transito 2	€ 5.682,00
Muro chiama scuola risponde 1	€ 7.082,00
Muro chiama scuola risponde 2	€ 7.082,00
VALDERATOUR: ITINERARI FRA NATURA E CULTURA	€ 5.682,00
Turisti in villa	€ 5.082,00
Capannoli, un paese tutto da scoprire!	€ 5.082,00
IL CASTELLO DEI VICARI: GLI STUDENTI CICERONI	€ 5.082,00
TRA SPADA E CIMIERO	€ 5.082,00
NAVIGANDO NEL TEMPO	€ 5.682,00
L'ACQUA COME RISORSA	€ 5.682,00
LA STORIA DELL'ACQUA	€ 5.682,00
I tesori di Villa Niccolini	€ 5.082,00
DALLA TROTTOLA AL ROBOT, L'infanzia nel gioco e nell'arte	€ 6.482,00
La città immaginata 1	€ 5.682,00
La città immaginata 2	€ 5.682,00



IL PATRIMONIO RIVELATO: UN PERCORSO DI RECUPERO URBANO	€ 5.682,00
Capannoli, un paese tutto da rappresentare e immaginare!	€ 5.082,00
UNO SPAZIO PER NOI	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 119.322,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: ESPLORA - ELABORA - ESPRIMI 1

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	ESPLORA - ELABORA - ESPRIMI 1
Descrizione modulo	<p>Il modulo accompagna gli studenti nella costruzione e applicazione di un modello procedurale e applicativo finalizzato a favorire l'accessibilità e la conoscenza, sia fisica che digitale, del patrimonio culturale della Valdera, favorendo la coesione sociale tra studenti di diversa estrazione e background socio culturale e stimolando, nel contempo, l'individuazione di un'idea di business sostenibile cogliendo l'opportunità imprenditoriale offerta dal territorio.</p> <p>Il percorso fornirà 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.</p> <p>Gli studenti saranno affiancati da un esperto nell'utilizzo dei differenti moduli linguistici relativi ai diversi formati della comunicazione multimediale digitale. Le competenze target sono di conoscenza ed esplorazione del patrimonio; analisi del contenuto da valorizzare, elaborare e divulgare; progettazione, sceneggiatura e composizione dei moduli linguistici di comunicazione (schede descrittive, audio-video, immagini ecc) in storytelling differenziati in relazione ai canali di diffusione sulle reti; inserimento nell'app Visit3V dei materiali prodotti nel corso del modulo e di quelli creati nei moduli sviluppati nell'ambito della rete; progettare e attuare strategie di comunicazione e diffusione efficaci e coerenti con i mezzi multimediali e telematici.</p> <p>Il modulo educativo prevede una indagine preliminare sulle emergenze storiche, artistiche, architettoniche e monumentali delle città della Valdera, lavorando con i canali digitali per potenziare l'immagine e il valore del patrimonio culturale urbano e territoriale. Si passerà alla creazione dei contenuti digitali mediante storytelling (es. audio guide), alla pianificazione e realizzazione di documenti audio-video, digital mapping attraverso strumenti di georeferenziazione oppure alla reinterpretazione di opere visive in senso sonoro e multimediale, place-telling digitali relativi al patrimonio culturale territoriale.</p> <p>Le azioni</p> <p>Il modulo sarà caratterizzato da attività di tipo prevalentemente laboratoriale e sarà unità didattiche raggruppate in 5 fasi attuative:</p> <p>Fase 1 - Introduzione tecnica su strumenti, metodologie, contenuti. Si prevede la formazione sulle tecnologie e sugli strumenti da utilizzare (con riferimento all'app e alla piattaforma Visit3V) per il particolare indirizzo delle attività laboratoriali previste; sugli strumenti metodologici indispensabili alla costruzione di competenze abilitate ad applicare tecniche digitali; produzione di risultati dei processi laboratoriali sul patrimonio culturale; sulla ricerca, valutazione e riuso dei materiali disponibili in rete; sulle tipologie di licenza aperta e modalità di riuso con cui verranno pubblicati i risultati dei processi laboratoriali.</p> <p>Fase 2 - Individuazione dei risultati del processo laboratoriale. Nell'ambito del tematica di</p>



progetto, della tipologia di intervento, dei contenuti individuati e della relativa attività laboratoriale, alla fase di introduzione tecnica e metodologica segue una fase di brainstorming collettivo per elaborare il contenuto del laboratorio, il piano di lavoro e la suddivisione dei compiti nei vari (obiettivi, contenuti, metodologie, team e piani di lavoro).
Fase 3 - Presentazione dei Laboratori. Le attività laboratoriali pianificate vengono rese note alla comunità scolastica allargata, alle famiglie e agli stakeholder per ricevere ulteriori spunti e suggerimenti sia metodologici sia operativi.
Fase 4 - Attuazione dei laboratori. Vengono attuate le attività laboratoriali programmate.
Fase 5 - Chiusura e valutazione delle attività laboratoriali. Le attività pianificate vengono completate, valutate e validate tenendo conto degli obiettivi specifici del modulo e delle finalità generali del progetto.

Gli obiettivi

1. Scoprire il proprio territorio e ricercare gli elementi che caratterizzano e il luogo.
2. Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del patrimonio culturale attraverso l'attivazione di laboratori didattici.
3. Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali.
4. Costruire competenze sul riutilizzo dei materiali disponibili in rete, sulle relative tipologie di licenza, sui metodi per valutarne la qualità.
5. Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la conservazione, gestione e valorizzazione del patrimonio culturale tangibile, intangibile e digitale.
6. Sviluppare modalità innovative di narrazione di tipo immersivo capaci di restituire la realtà narrata e di agire come strumento di interpretazione e di valorizzazione del patrimonio.
7. Costruire competenze sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile.
8. Costruire competenze sulla ricerca e applicazione di strategie di comunicazione e divulgazione, multimediale e in rete, del patrimonio culturale.
9. Stimolare il lavoro di gruppo; lo scambio di conoscenze, competenze, idee e opinioni; la partecipazione attiva, autonoma e critica.
10. Favorire il dialogo interculturale mediante esperienze nuove e condivise.

Metodologie didattiche del modulo

Le metodologie didattiche che si propongono di adottare sono:

- Brainstorming
- Problem Solving
- Cooperative learning,
- Project-based learning
- Learning by doing and By creating
- Team working
- Peer-education

Modalità di verifica e valutazione

Sono previsti due momenti di verifica e valutazione del modulo, uno in itinere del percorso formativo e l'altro alla conclusione dello stesso. Durante la realizzazione delle attività si procederà ad un monitoraggio continuo del lavoro svolto attraverso momenti di assessment che consistono nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli team all'interno del gruppo classe, per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo e attivo. Le rilevazioni si effettueranno mediante somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte e la verifica della partecipazione attiva e della frequenza ai momenti formativi e laboratoriali.

Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio



Sedi dove è previsto il modulo	PITD03000R
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ESPLORA - ELABORA - ESPRIMI 1

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

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: ESPLORA - ELABORA - ESPRIMI 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	ESPLORA - ELABORA - ESPRIMI 2
----------------------	-------------------------------



**Descrizione
modulo**

Il modulo accompagna gli studenti nella costruzione e applicazione di un modello procedurale e applicativo finalizzato a favorire l'accessibilità e la conoscenza, sia fisica che digitale, del patrimonio culturale della Valdera, favorendo la coesione sociale tra studenti di diversa estrazione e background socio culturale e stimolando, nel contempo, l'individuazione di un'idea di business sostenibile cogliendo l'opportunità imprenditoriale offerta dal territorio.

Il percorso fornirà 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.

Gli studenti saranno affiancati da un esperto nell'utilizzo dei differenti moduli linguistici relativi ai diversi formati della comunicazione multimediale digitale. Le competenze target sono di conoscenza ed esplorazione del patrimonio; analisi del contenuto da valorizzare, elaborare e divulgare; progettazione, sceneggiatura e composizione dei moduli linguistici di comunicazione (schede descrittive, audio-video, immagini ecc) in storytelling differenziati in relazione ai canali di diffusione sulle reti; inserimento nell'app Visit3V dei materiali prodotti nel corso del modulo e di quelli creati nei moduli sviluppati nell'ambito della rete; progettare e attuare strategie di comunicazione e diffusione efficaci e coerenti con i mezzi multimediali e telematici.

Il modulo educativo prevede una indagine preliminare sulle emergenze storiche, artistiche, architettoniche e monumentali delle città della Valdera, lavorando con i canali digitali per potenziare l'immagine e il valore del patrimonio culturale urbano e territoriale. Si passerà alla creazione dei contenuti digitali mediante storytelling (es. audio guide), alla pianificazione e realizzazione di documenti audio-video, digital mapping attraverso strumenti di georeferenziazione oppure alla reinterpretazione di opere visive in senso sonoro e multimediale, place-telling digitali relativi al patrimonio culturale territoriale.

Le azioni

Il modulo sarà caratterizzato da attività di tipo prevalentemente laboratoriale e sarà unità didattiche raggruppate in 5 fasi attuative:

Fase 1 - Introduzione tecnica su strumenti, metodologie, contenuti. Si prevede la formazione sulle tecnologie e sugli strumenti da utilizzare (con riferimento all'app e alla piattaforma Visit3V) per il particolare indirizzo delle attività laboratoriali previste; sugli strumenti metodologici indispensabili alla costruzione di competenze abilitate ad applicare tecniche digitali; produzione di risultati dei processi laboratoriali sul patrimonio culturale; sulla ricerca, valutazione e riuso dei materiali disponibili in rete; sulle tipologie di licenza aperta e modalità di riuso con cui verranno pubblicati i risultati dei processi laboratoriali.

Fase 2 - Individuazione dei risultati del processo laboratoriale. Nell'ambito del tematica di progetto, della tipologia di intervento, dei contenuti individuati e della relativa attività laboratoriale, alla fase di introduzione tecnica e metodologica segue una fase di brainstorming collettivo per elaborare il contenuto del laboratorio, il piano di lavoro e la suddivisione dei compiti nei vari (obiettivi, contenuti, metodologie, team e piani di lavoro).

Fase 3 - Presentazione dei Laboratori. Le attività laboratoriali pianificate vengono rese note alla comunità scolastica allargata, alle famiglie e agli stakeholder per ricevere ulteriori spunti e suggerimenti sia metodologici sia operativi.

Fase 4 - Attuazione dei laboratori. Vengono attuate le attività laboratoriali programmate.

Fase 5 - Chiusura e valutazione delle attività laboratoriali. Le attività pianificate vengono completate, valutate e validate tenendo conto degli obiettivi specifici del modulo e delle finalità generali del progetto.

Gli obiettivi

1. Scoprire il proprio territorio e ricercare gli elementi che caratterizzano e il luogo.
2. Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del patrimonio culturale attraverso l'attivazione di laboratori didattici.
3. Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali.
4. Costruire competenze sul riuso dei materiali disponibili in rete, sulle relative tipologie di licenza, sui metodi per valutarne la qualità.
5. Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la conservazione, gestione e valorizzazione del patrimonio culturale tangibile, intangibile e



- digitale.
6. Sviluppare modalità innovative di narrazione di tipo immersivo capaci di restituire la realtà narrata e di agire come strumento di interpretazione e di valorizzazione del patrimonio.
 7. Costruire competenze sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile.
 8. Costruire competenze sulla ricerca e applicazione di strategie di comunicazione e divulgazione, multimediale e in rete, del patrimonio culturale.
 9. Stimolare il lavoro di gruppo; lo scambio di conoscenze, competenze, idee e opinioni; la partecipazione attiva, autonoma e critica.
 10. Favorire il dialogo interculturale mediante esperienze nuove e condivise.

Metodologie didattiche del modulo

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

Modalità di verifica e valutazione

Sono previsti due momenti di verifica e valutazione del modulo, uno in itinere del percorso formativo e l'altro alla conclusione dello stesso. Durante la realizzazione delle attività si procederà ad un monitoraggio continuo del lavoro svolto attraverso momenti di assessment che consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli team all'interno del gruppo classe, per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo e attivo. Le rilevazioni si effettueranno mediante somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte e la verifica della partecipazione attiva e della frequenza ai momenti formativi e laboratoriali.

Data inizio prevista	12/11/2018
Data fine prevista	30/04/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	PITD03000R
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ESPLORA - ELABORA - ESPRIMI 2

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



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

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Arte in transito 1

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Arte in transito 1



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Nelle strade, nelle piazze, nelle rotonde della città di Pontedera sono presenti significative opere di arte contemporanea; di Enrico Baj, che nel 2006 scelse Pontedera per una delle più grandi installazioni concepite durante la sua straordinaria carriera artistica, di Ugo Nespolo, di Nado Canuti, di Giuliano Vangi, di Pietro Cascella, di Arturo Carmassi, di Simon Benetton, etc.</p> <p>Il modulo propone la visita presso i diversi luoghi in cui sono ubicate le opere a cielo aperto, tramite le quali il bambino/il ragazzo possa stupirsi e meravigliarsi e iniziare così un variegato processo attivo di apprendimento.</p> <p>Le visite sono inscindibili da un laboratorio, per permettere agli alunni di acquisire quelle preconoscenze necessarie alla comprensione delle opere che avranno "incontrato". La visione di opere d'arte ambientale come momento cruciale di una programmazione più ampia, permette di sfruttare al meglio l'occasione formativa. La didattica dell'arte contemporanea come modello per avvicinare i bambini/i ragazzi, e, indirettamente, le loro famiglie ai luoghi dell'arte.</p> <p>Un modulo di educazione all'immagine e alla creatività che, affiancandosi alla normale programmazione didattica, approfondirà contenuti e tematiche dei linguaggi artistici contemporanei. Si prevedono 5 uscite sul territorio e 10 incontri per attività laboratoriali in relazione a quanto visto (Spazio, materia e luce).</p> <p>Obiettivi generali/ Finalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educare a vedere, pensare, sentire, creare, cercando di stimolare tutte le capacità di un individuo sviluppando conoscenze integrate. • Sottolineare la funzione educativa dell'opera d'arte intesa come bene culturale che, se fruibile e accessibile, è al servizio del pubblico e della collettività. • Avvicinare i bambini all'arte contemporanea fornendo i codici necessari per interpretarne i linguaggi. • Scoprire il proprio territorio e ricercare gli elementi che connotano la propria città per raccontarla in modo diverso e innovativo. • Favorire l'accesso ai luoghi della cultura e alle attività culturali. <p>Obiettivi formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sviluppare armonicamente la personalità dei bambini insegnando a valorizzare se stessi e gli altri, migliorando la conoscenza di sé; • saper riconoscere e comunicare le proprie emozioni; • promuovere un primo livello di alfabetizzazione intesa come acquisizione critica dei linguaggi visivi, conoscendone gli elementi e le differenze, attivando l'espressione e la comunicazione delle esperienze, nonché la decodificazione e l'interpretazione delle opere, e consolidando progressivamente la competenza comunicativa; • potenziare la creatività espressiva che è carattere comune a tutti gli individui ed è educabile; • incentivare la maturazione del gusto estetico, in modo da rendere sempre più ricca la comprensione del messaggio e dell'emozioni veicolate dalle opere d'arte; • fornire l'utenza e corredare l'ambiente di una adeguata varietà di materiali e di strumenti al fine di sperimentare le differenti tecniche espressive; • utilizzare le tecniche grafiche e pittoriche, manipolare materiali plastici e polimerici a fini espressivi.
<p>Data inizio prevista</p>	<p>13/11/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>28/04/2018</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>Altre</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Arte in transito 1

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

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Arte in transito 2

Dettagli modulo

TITOLO MODULO	Arte in transito 2
Descrizione modulo	<p>Tra le tante opere Open Arted di cui il tessuto urbano pontederese è ricco c'è IL MURO DI BAJ, l'opera di maggiori dimensioni progettata dal poliedrico artista, fondatore del movimento della pittura nucleare, protagonista ironico e satirico dell'avanguardia artistica europea degli ultimi cinquant'anni del Novecento. Concepita come un grande manufatto site specific, l'opera sorge nella zona di Viale Risorgimento e Piazza Garibaldi, in continuità fisica e ideale con l'Istituto Comprensivo Curtatone e Montanara. Si tratta di un muro di 100 metri di lunghezza per 3 di altezza: trecento metri quadri ricoperti da una tesseratura policroma a mosaico che riproduce esattamente i bozzetti originali dell'artista. Riconoscere la centralità della scuola nella formazione della cultura e dei comportamenti dei cittadini e individuare nelle giovani generazioni il soggetto privilegiato per l'affermazione di una nuova consapevolezza del bene culturale, è fondamentale. Gli studenti dell'Istituto quindi assumeranno un ruolo di responsabilità, di educazione permanente al rispetto e alla tutela del patrimonio storico-artistico, adottando il Muro di Baj, conoscendolo certo ma avendone cura, tutelandone la conservazione, diffondendone la conoscenza, promuovendone la valorizzazione.</p> <p>Contemporaneamente, i ragazzi dell'Istituto Comprensivo verranno coinvolti con una proposta di partecipazione attiva alla trasformazione dell'ambiente scolastico: la scuola diverrà una palestra per lo sguardo tramite la quale i giovani "abitanti", con la guida di un artista, potranno intervenire in prima persona sul loro habitat attraverso la realizzazione di murali con richiami al muro di Baj. I bambini e i ragazzi presenteranno il lavoro al pubblico durante una grande festa, dove arte e spettacolo faranno incontrare i cittadini grandi e piccoli. La scuola si trasformerà in una grande tela bianca, riempita di opere, in un percorso virtuoso volto a mettere in contatto artisti, cittadini, giovani in una grande opera di riqualificazione e valorizzazione partecipata dell'ambiente scolastico.</p> <p>Azioni</p> <p>Il modulo sarà caratterizzato da attività di tipo prevalentemente laboratoriale. Prevede una prima fase di alfabetizzazione artistica, di preparazione dei bozzetti (valutare quali opere potranno essere realizzate). Insieme agli aspetti grafici e di significato, ci soffermeremo sulla struttura complessiva dell'opera, sulle caratteristiche della superficie scabra, liscia, sgocciolata..., sulla scelta del materiale nelle composizioni, sulla tecnica e sugli strumenti usati, sui segni ricorrenti. Si può sollecitare l'attenzione sulla casualità o la ripetitività nella</p>



composizione, sulla simbologia e sul significato dei diversi segni, sul senso di leggerezza o pesantezza, sui sentimenti ed emozioni che i bambini/ragazzi imparano ad esprimere senza timore.

Gli obiettivi:

- Cambiare lo sguardo per cambiare l'interpretazione e cambiare la prospettiva.
- Scoprire il proprio territorio e ricercare gli elementi che connotano la propria città per raccontarla in modo diverso e innovativo.
- Sollecitare insegnanti, bambini e ragazzi a narrare in modo nuovo, divergente, con immagini e parole, il territorio in cui vivono.
- Favorire il dialogo culturale tra persone con differenti background, producendo esperienze nuove e condivise.
- Favorire l'accesso ai luoghi della cultura e alle attività culturali.
- Avvicinare all'arte contemporanea fornendo i codici necessari per interpretarne i linguaggi.

Obiettivi formativi

- sviluppare armonicamente la personalità dei bambini insegnando a valorizzare se stessi e gli altri, migliorando la conoscenza di sé;
- saper riconoscere e comunicare le proprie emozioni;
- promuovere un primo livello di alfabetizzazione intesa come acquisizione critica dei linguaggi visivi, conoscendone gli elementi e le differenze, attivando l'espressione e la comunicazione delle esperienze, nonché la decodificazione e l'interpretazione delle immagini, e consolidando progressivamente la competenza comunicativa;
- potenziare la creatività espressiva che è carattere comune a tutti gli individui ed è educabile;
- incentivare la maturazione del gusto estetico, in modo da rendere sempre più ricca la comprensione del messaggio e delle emozioni veicolate dalle opere d'arte;
- favorire il rapporto scuola-territorio attraverso progetti culturali di eccellenza.

Data inizio prevista	12/11/2018
Data fine prevista	20/04/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Arte in transito 2

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



Elenco dei moduli

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

Titolo: Muro chiama scuola risponde 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	Muro chiama scuola risponde 1
Descrizione modulo	<p>Tra le tante opere Open Arted di cui il tessuto urbano pontederese è ricco c'è IL MURO DI BAJ, l'opera di maggiori dimensioni progettata dal poliedrico artista, fondatore del movimento della pittura nucleare, protagonista ironico e satirico dell'avanguardia artistica europea degli ultimi cinquant'anni del Novecento. Concepita come un grande manufatto site specific, l'opera sorge nella zona di Viale Risorgimento e Piazza Garibaldi, in continuità fisica e ideale con l'Istituto Comprensivo Curtatone e Montanara. Si tratta di un muro di 100 metri di lunghezza per 3 di altezza: trecento metri quadri ricoperti da una tesseratura policroma a mosaico che riproduce esattamente i bozzetti originali dell'artista. Riconoscere la centralità della scuola nella formazione della cultura e dei comportamenti dei cittadini e individuare nelle giovani generazioni il soggetto privilegiato per l'affermazione di una nuova consapevolezza del bene culturale, è fondamentale. Gli studenti dell'Istituto quindi assumeranno un ruolo di responsabilità, di educazione permanente al rispetto e alla tutela del patrimonio storico-artistico, adottando il Muro di Baj, conoscendolo certo ma avendone cura, tutelandone la conservazione, diffondendone la conoscenza, promuovendone la valorizzazione.</p> <p>Contemporaneamente, i ragazzi dell'Istituto Comprensivo verranno coinvolti con una proposta di partecipazione attiva alla trasformazione dell'ambiente scolastico: la scuola diverrà una palestra per lo sguardo tramite la quale i giovani "abitanti", con la guida di un artista, potranno intervenire in prima persona sul loro habitat attraverso la realizzazione di murali con richiami al muro di Baj. I bambini e i ragazzi presenteranno il lavoro al pubblico durante una grande festa, dove arte e spettacolo faranno incontrare i cittadini grandi e piccoli. La scuola si trasformerà in una grande tela bianca, riempita di opere, in un percorso virtuoso volto a mettere in contatto artisti, cittadini, giovani in una grande opera di riqualificazione e valorizzazione partecipata dell'ambiente scolastico.</p> <p>Azioni</p> <p>Il modulo sarà caratterizzato da attività di tipo prevalentemente laboratoriale. Prevede una prima fase di alfabetizzazione artistica, di preparazione dei bozzetti (valutare quali opere potranno essere realizzate). Insieme agli aspetti grafici e di significato, ci soffermeremo sulla struttura complessiva dell'opera, sulle caratteristiche della superficie scabra, liscia, sgocciolata..., sulla scelta del materiale nelle composizioni, sulla tecnica e sugli strumenti usati, sui segni ricorrenti. Si può sollecitare l'attenzione sulla casualità o la ripetitività nella composizione, sulla simbologia e sul significato dei diversi segni, sul senso di leggerezza o pesantezza, sui sentimenti ed emozioni che i bambini/ragazzi imparano ad esprimere senza timore.</p> <p>Gli obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cambiare lo sguardo per cambiare l'interpretazione e cambiare la prospettiva. • Scoprire il proprio territorio e ricercare gli elementi che connotano la propria città per raccontarla in modo diverso e innovativo. • Sollecitare insegnanti, bambini e ragazzi a narrare in modo nuovo, divergente, con immagini e parole, il territorio in cui vivono. • Favorire il dialogo culturale tra persone con differenti background, producendo esperienze nuove e condivise. • Favorire l'accesso ai luoghi della cultura e alle attività culturali. • Avvicinare all'arte contemporanea fornendo i codici necessari per interpretarne i linguaggi.



	<p>Obiettivi formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • sviluppare armonicamente la personalità dei bambini insegnando a valorizzare se stessi e gli altri, migliorando la conoscenza di sé; • saper riconoscere e comunicare le proprie emozioni; • promuovere un primo livello di alfabetizzazione intesa come acquisizione critica dei linguaggi visivi, conoscendone gli elementi e le differenze, attivando l'espressione e la comunicazione delle esperienze, nonché la decodificazione e l'interpretazione delle immagini, e consolidando progressivamente la competenza comunicativa; • potenziare la creatività espressiva che è carattere comune a tutti gli individui ed è educabile; • incentivare la maturazione del gusto estetico, in modo da rendere sempre più ricca la comprensione del messaggio e delle emozioni veicolate dalle opere d'arte; • favorire il rapporto scuola-territorio attraverso progetti culturali di eccellenza.
Data inizio prevista	13/11/2017
Data fine prevista	21/04/2018
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Muro chiama scuola risponde 1

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Muro chiama scuola risponde 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	Muro chiama scuola risponde 2
Descrizione modulo	Tra le tante opere Open Arted di cui il tessuto urbano pontederese è ricco c'è IL MURO DI BAJ, l'opera di maggiori dimensioni progettata dal poliedrico artista, fondatore del



movimento della pittura nucleare, protagonista ironico e satirico dell'avanguardia artistica europea degli ultimi cinquant'anni del Novecento. Concepita come un grande manufatto site specific, l'opera sorge nella zona di Viale Risorgimento e Piazza Garibaldi, in continuità fisica e ideale con l'Istituto Comprensivo Curtatone e Montanara. Si tratta di un muro di 100 metri di lunghezza per 3 di altezza: trecento metri quadri ricoperti da una tesseratura policroma a mosaico che riproduce esattamente i bozzetti originali dell'artista. Riconoscere la centralità della scuola nella formazione della cultura e dei comportamenti dei cittadini e individuare nelle giovani generazioni il soggetto privilegiato per l'affermazione di una nuova consapevolezza del bene culturale, è fondamentale. Gli studenti dell'Istituto quindi assumeranno un ruolo di responsabilità, di educazione permanente al rispetto e alla tutela del patrimonio storico-artistico, adottando il Muro di Baj, conoscendolo certo ma avendone cura, tutelandone la conservazione, diffondendone la conoscenza, promuovendone la valorizzazione.

Contemporaneamente, i ragazzi dell'Istituto Comprensivo verranno coinvolti con una proposta di partecipazione attiva alla trasformazione dell'ambiente scolastico: la scuola diverrà una palestra per lo sguardo tramite la quale i giovani "abitanti", con la guida di un artista, potranno intervenire in prima persona sul loro habitat attraverso la realizzazione di murali con richiami al muro di Baj. I bambini e i ragazzi presenteranno il lavoro al pubblico durante una grande festa, dove arte e spettacolo faranno incontrare i cittadini grandi e piccoli. La scuola si trasformerà in una grande tela bianca, riempita di opere, in un percorso virtuoso volto a mettere in contatto artisti, cittadini, giovani in una grande opera di riqualificazione e valorizzazione partecipata dell'ambiente scolastico.

Azioni: il modulo sarà caratterizzato da attività di tipo prevalentemente laboratoriale. Prevede una prima fase di alfabetizzazione artistica, di preparazione dei bozzetti (valutare quali opere potranno essere realizzate). Insieme agli aspetti grafici e di significato, ci soffermeremo sulla struttura complessiva dell'opera, sulle caratteristiche della superficie scabra, liscia, sgocciolata..., sulla scelta del materiale nelle composizioni, sulla tecnica e sugli strumenti usati, sui segni ricorrenti. Si può sollecitare l'attenzione sulla casualità o la ripetitività nella composizione, sulla simbologia e sul significato dei diversi segni, sul senso di leggerezza o pesantezza, sui sentimenti ed emozioni che i bambini/ragazzi imparano ad esprimere senza timore.

Gli obiettivi:

- Cambiare lo sguardo per cambiare l'interpretazione e cambiare la prospettiva.
- Scoprire il proprio territorio e ricercare gli elementi che connotano la propria città per raccontarla in modo diverso e innovativo.
- Sollecitare insegnanti, bambini e ragazzi a narrare in modo nuovo, divergente, con immagini e parole, il territorio in cui vivono.

- Favorire il dialogo culturale tra persone con differenti background, producendo esperienze nuove e condivise.
- Favorire l'accesso ai luoghi della cultura e alle attività culturali.
- Avvicinare all'arte contemporanea fornendo i codici necessari per interpretarne i linguaggi.

Obiettivi formativi

- sviluppare armonicamente la personalità dei bambini insegnando a valorizzare se stessi e gli altri, migliorando la conoscenza di sé;
- saper riconoscere e comunicare le proprie emozioni;
- promuovere un primo livello di alfabetizzazione intesa come acquisizione critica dei linguaggi visivi, conoscendone gli elementi e le differenze, attivando l'espressione e la comunicazione delle esperienze, nonché la decodificazione e l'interpretazione delle immagini, e consolidando progressivamente la competenza comunicativa;
- potenziare la creatività espressiva che è carattere comune a tutti gli individui ed è educabile;
- incentivare la maturazione del gusto estetico, in modo da rendere sempre più ricca la comprensione del messaggio e delle emozioni veicolate dalle opere d'arte;
- favorire il rapporto scuola-territorio attraverso progetti culturali di eccellenza.



Data inizio prevista	12/11/2018
Data fine prevista	27/04/2019
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Muro chiama scuola risponde 2

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: VALDERATOUR: ITINERARI FRA NATURA E CULTURA

Dettagli modulo

Titolo modulo	VALDERATOUR: ITINERARI FRA NATURA E CULTURA
----------------------	---



**Descrizione
modulo**

Le attività previste sono finalizzate a trasmettere agli studenti competenze utili a progettare ed elaborare contenuti a carattere turistico, a costruire e promuovere una proposta territoriale di turismo naturalistico nell'area della Valdera, nel rispetto dei principi della sostenibilità e della responsabilità e a individuare un modello di impresa finalizzata a valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del territorio.

Gli studenti saranno stimolati alla conoscenza e alla valorizzazione del patrimonio ambientale e paesaggistico e a sviluppare capacità di storytelling con target multiculturali. I processi creativi saranno incentivati con strategie laboratoriali attive basate sul lavoro di gruppo, cooperative learning, learning by doing e by creating, project work.

Il percorso fornirà le competenze per la creazione e l'implementazione di un business plan di un'impresa di servizi turistici, di un piano di web-marketing digitale per la valorizzazione del patrimonio naturalistico del territorio e per la promozione dell'attività imprenditoriale, utilizzando la piattaforma digitale turistica Visit3V sviluppata dalla scuola per rafforzare la user experience e le percezioni legate alle emozioni. Si definiranno, inoltre, le strategie più efficaci per il favorevole posizionamento sui mercati turistici specializzati nazionali ed esteri e per la comunicazione e la diffusione attraverso i social network e i principali canali telematici.

Le azioni

Il modulo sarà caratterizzato da attività di tipo prevalentemente laboratoriale e sarà unità didattiche raggruppate in 5 fasi attuative:

- a) costruzione e promozione di una proposta territoriale di turismo naturalistico (Portale, Documenti e Schede digitali);
- b) content marketing per la promozione di pacchetti turistici tematici (Portale, Documenti e Schede digitali);
- c) progettazione di materiale grafico informativo e promozionale collegato agli eventi del territorio (Documenti e Schede digitali);
- d) creazione e implementazione di un business plan e di un piano di web-marketing digitale per la valorizzazione digitale del patrimonio culturale del territorio (Portale, Documenti e Schede digitali);
- e) realizzazione di strumenti web per la promozione della suddetta attività imprenditoriale e la gestione della community (app Visit3V, Portale, Documenti e Schede digitali);
- f) definizione di strategie per il posizionamento dei contenuti sui mercati esteri e la creazione di stand digitali per la user experience dei partecipanti a fiere internazionali (Documenti e Schede digitali);
- g) comunicare la cultura e il patrimonio naturale locale: branding e co-branding digitale;
- h) valorizzazione e promozione dei percorsi e itinerari naturalistici;
- i) place-telling digitali relativi al patrimonio culturale, paesaggistico e ambientale per l'implementazione cognitiva della slow-culture dei "percorsi nella natura";
- l) Aiutare i giovani a recuperare una parte di conoscenza dimenticata, legata al significato delle del rapporto con l'ambiente naturale, sviluppando una capacità di storytelling con target multiculturali e aiutandoli ad acquisire competenze per una progettazione dei contenuti.

Gli obiettivi

- Scoprire il proprio territorio e ricercare gli elementi naturali che caratterizzano e il luogo;
- introdurre una nuova filosofia – lo slow tourism;
- rafforzare e potenziare le risorse turistiche;
- migliorare l'accessibilità e la fruizione delle risorse turistiche legate all'ambiente naturale in base alla filosofia "slow";
- promuovere forme di turismo lento e strutturare prodotti turistici di nicchia ecosostenibili;
- integrare e mettere in rete le risorse ambientali e rurali per lo sviluppo congiunto ed integrato delle potenzialità turistiche;
- sviluppare una strategia comune di mercato e posizionare l'area programma a livello internazionale; promuovere forme di mobilità sostenibile;
- creare nuove opportunità occupazionali per la popolazione locale nel settore del turismo naturalistico ed ambientale;
- sviluppare modalità innovative di narrazione di tipo immersivo capaci di restituire la realtà narrata e di agire come strumento di interpretazione e di valorizzazione del



	<p>patrimonio;</p> <ul style="list-style-type: none"> • stimolare il lavoro di gruppo; lo scambio di conoscenze, competenze, idee e opinioni; la partecipazione attiva, autonoma e critica. <p>Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Brainstorming ? Project work ? Cooperative learning, ? Project-based learning ? Learning by doing and By creating ? Team working ? Peer-education <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Sono previsti due momenti di verifica e valutazione del modulo, uno in itinere del percorso formativo e l'altro alla conclusione dello stesso. Durante la realizzazione delle attività si procederà ad un monitoraggio continuo del lavoro svolto attraverso momenti di assessment che consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli team all'interno del gruppo classe, per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo e attivo. Le rilevazioni si effettueranno mediante somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte e la verifica della partecipazione attiva e della frequenza ai momenti formativi e laboratoriali.</p>
Data inizio prevista	20/11/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	PITD03000R
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: VALDERATOUR: ITINERARI FRA NATURA E CULTURA

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Turisti in villa



Dettagli modulo

Titolo modulo	Turisti in villa
Descrizione modulo	<p>Questo modulo intende promuovere la valorizzazione di un monumento storico presente sul territorio: Villa Niccolini già Villa Medicea di Camugliano-Ponsacco. Camugliano, una delle più importanti Tenute della Toscana, appartiene alla famiglia Niccolini dal 1634 ed è un luogo in cui tutto è stato preservato e tramandato con passione. L'intreccio della sua storia secolare con le vicende dei personaggi della famiglia e il forte legame con il territorio traspaiono visitando il parco e lo straordinario complesso architettonico che circonda la Villa Medicea. La villa si trova in una posizione scenografica al termine di un viale di cipressi, e domina, con la sua compatta struttura cubica e le quattro possenti torrette angolari, la zona circostante.</p> <p>La villa ricorda molto una struttura fortificata, con le basi delle torri rialzate e gli angoli rinforzati, mentre il piazzale antistante, sul quale la villa si erge maestosa, fu creato per raccogliere all'occasione una piazza d'arme. L'Istituto Comprensivo del nostro paese deriva il proprio nome dal Marchese Lapo Niccolini, già proprietario della Villa fino al 1916. Nel 2016 è stato celebrato il centenario della sua morte ; in questa occasione i ragazzi dell'Istituto hanno partecipato attivamente alle celebrazioni.</p> <p>Con questo modulo si intende realizzare un itinerario di visita turistica della villa in collaborazione con gli studenti dell'Istituto Fermi di Pontedera e preparare gli alunni dell'I.C.Niccolini a fare le guide turistiche per la villa, in occasione della sua apertura al pubblico.</p> <p>SVILUPPO DI COMPETENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare a imparare: <ul style="list-style-type: none"> - ricercare e organizzare nuove informazioni . - imparare a conoscere nuovi linguaggi • Spirito d'iniziativa e imprenditorialità: <ul style="list-style-type: none"> -produrre idee e progetti creativi. - assumersi le proprie responsabilità, -confrontarsi con le novità e gli imprevisti • Competenze sociali e civiche: <ul style="list-style-type: none"> - impegnarsi per portare a compimento il lavoro insieme ad altri collaborando e rispettando le regole <p>OBIETTIVI DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> • avvicinare gli studenti a un beni della cultura italiana • far conoscere agli studenti il patrimonio culturale attraverso la "lettura" che ne danno gli esperti • sollecitare la partecipazione attiva e lo sviluppo di capacità creative, comunicative e progettuali; • Rinforzare le diverse tecniche espressive • Rinforzare l'autostima attraverso attività inclusive, motivanti e stimolanti • Attivare le competenze in funzione della "Cittadinanza attiva" • Cooperare tra pari in compiti di realtà che sviluppino un collegamento diretto con il territorio • Redigere testi coerenti, corretti ed efficaci dal punto di vista comunicativo • Saper comunicare verbalmente in contesti di diversa natura • Predisporre i materiali per l'esposizione orale • Sviluppare l'ausilio di tecnologie informatiche, innovative e interattive <p>CONTENUTI/ATTIVITA'</p> <p>Durante il primo incontro verrà effettuata una uscita didattica per visitare la Villa, che verrà aperta appositamente per i destinatari del progetto, in modo da consentire loro di visitare l'interno, gli spazi esterni e il parco.</p> <p>L'esperienza stimolerà i ragazzi a relazionarsi con l'esterno e a collaborare con gli</p>



	<p>studenti dell'Istituto Fermi di Pontedera per redigere un itinerario di visita turistica della Villa, utilizzando anche le informazioni raccolte dai compagni della scuola primaria nel modulo 'I Tesori di villa Niccolini'</p> <p>Successivamente gli alunni si prepareranno per fare le guide turistiche in occasione dell'apertura al pubblico della villa nel mese di maggio</p> <p>METODOLOGIE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Didattica laboratoriale, costruzione e diretta attivazione dei ragazzi • Didattica collaborativa e cooperativa • Problem solving • Project work • Learning by doing <p>TECNICHE E STRUMENTI DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> • T.I.C. • Tutoraggio fra pari (peer tutoring) • Compiti di realtà <p>ESITI ATTESI</p> <p>Produzione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di prodotti grafici/multimediali chiari ed efficaci • Saper esporre in pubblico contenuti artistici, storici e culturali <p>Comprensione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Miglioramento del livello di comprensione globale del testo e del linguaggio iconico; • Acquisizione della capacità di individuare elementi espliciti ed impliciti della comunicazione e trovare inferenze; <p>Competenze informatiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacità raccogliere informazioni sul web <p>Prodotto finale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stesura, pubblicazione, presentazione di un itinerario turistico della Villa <p>Ricaduta sul territorio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incremento della partecipazione agli eventi culturali legati alla villa.
Data inizio prevista	15/10/2018
Data fine prevista	25/05/2019
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Turisti in villa

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Capannoli, un paese tutto da scoprire!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Capannoli, un paese tutto da scoprire!



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Realizzare, per promuovere la conoscenza del paese, un video che ripercorra, in modo del tutto originale, tra rievocazioni storiche drammatizzate e parti di descrizioni ambientate nel presente, la storia di Capannoli, ricostruita attraverso la presentazione dei i beni architettonici e artistici presenti nel paese.</p> <p>Capannoli, come molti paesi collinari della Valdera, ha una storia legata alla sua posizione geografica, alla conformazione del territorio e alle famiglie nobili e ai personaggi importanti che hanno legato il loro nome a quello del paese.</p> <p>Con i bambini verranno effettuati percorsi per osservare con attenzione e conoscere l'origine di elementi presenti nel paese, che fanno parte della loro quotidianità vissuta ma dei quali non conosco l'origine e la storia. Dalla semplice scoperta del significato delle "Marginette" che delimitano il territorio del paese e che riconducono ad una storia fatta di commercio (tradizionalmente di fieno e legna), alla scoperta dei beni artistici presenti nell'importante villa Baciocchi e delle varietà botaniche presenti nel suo parco, passando dalle chiese del paese e da altri significativi edifici.</p> <p>La produzione del video avrà una duplice valenza: promuovere la conoscenza del paese da parte dei bambini e delle loro famiglie, che si vedranno impegnati nell'approfondire la conoscenza del luogo vissuto per poterlo valorizzare e far conoscere agli altri ed essere strumento efficace per favorire la vocazione turistica di questo territorio.</p> <p>AZIONI: realizzare in video-spot che abbia come protagonisti, registi e sceneggiatori i bambini. Il video alternerà parti ambientate in diversi periodi storici a parti descrittive sulla destinazione d'uso odierna dei luoghi più significativi del paese. I bambini, dopo in prima fase volta alla conoscenza storica e artistica dei beni da promuovere, realizzeranno la sceneggiatura, scriveranno testi, tracceranno la story board del video da realizzare. Infine, ne saranno gli attori.</p> <p>Obiettivi specifici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici rilievi fotografici; trasformare immagini ricavandone soluzioni originali. • Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici, scoprendone la complessità, la particolarità e la bellezza. • Diffondere la conoscenza del proprio territorio e promuoverne la valorizzazione. • Favorire l'espressione attraverso linguaggi diversi (digitale, artistico, verbale, non verbale, iconico). • Gestire immagini ricavandone soluzioni figurative/digitali originali • Favorire il rapporto tra la scuola, le famiglie e il territorio. <p>Obiettivi formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare il sentimento di identità, solidarietà e condivisione attraverso la valorizzazione delle ricchezze presenti sul territorio. • Sviluppare il senso critico verso le situazioni di mancanze di rispetto o di degrado dei beni comuni. • Sviluppare atteggiamenti propositivi nei confronti del futuro, attraverso l'individuazione di forma di impegno personale al rispetto, alla tutela e alla promozione del patrimonio storico-artistico del paese. • Sviluppare la capacità di prevedere e progettare. • Sviluppare la capacità di cooperare, collaborare e condividere idee e azioni. • Potenziare le capacità creative ed espressive.
<p>Data inizio prevista</p>	<p>13/11/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/04/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>Altre</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>25 Allievi (Primaria primo ciclo)</p>



Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Capannoli, un paese tutto da scoprire!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: IL CASTELLO DEI VICARI: GLI STUDENTI CICERONI

Dettagli modulo

Titolo modulo	IL CASTELLO DEI VICARI: GLI STUDENTI CICERONI
Descrizione modulo	<p>Il modulo persegue lo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura imprenditoriale. La classe viene suddivisa in tre gruppi. Il 1° gruppo: si occupa della nascita dei castelli; scopre gli elementi costitutivi del castello; partecipa, attraverso un tour virtuale, ad una giornata tipica tra le mura di un castello per scoprire l'identità degli abitanti e le loro abitudini approfondisce la figura del cavaliere medievale.</p> <p>Il 2° gruppo: si interessa del pellegrino di ieri e di oggi; ripercorre le vie e scopre le mete principali dei pellegrini, dei mercanti e di cavalieri; comprende le motivazioni del cammino di Santiago.</p> <p>Il 3° gruppo: ricerca informazioni relative al sistema delle comunicazioni nell'Europa del tardo MEDIOEVO; riflette, attraverso l'esperienza di Marco Polo, sulle trasformazioni avvenute nel sistema dei trasporti.</p> <p>I tre gruppi osservano la realtà locale; individuano luoghi in cui sia possibile analizzare il cambiamento in un rapporto prima / dopo. (Italiano, Inglese, Francese, Arte e Musica – 4 h per ciascuna disciplina)</p> <p>ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Test di ingresso (cosa i ragazzi conoscono) • Ascolto introduttivo di un operatore (esperto) o più operatori • Visita (anche laboratorio interattivo virtuale) • Laboratorio su mappe • Le costruzioni originarie • Il tessuto viario del borgo • La cinta muraria castellare (rinascimentale confronto con le altre) • La cinta muraria esterna • La tortura • I processi • Le leggende • Il Vicariato e i Vicari • Le acque e l'approvvigionamento idrico



	<ul style="list-style-type: none"> • Le attività agricole (il mercato) e commerciali '700-'800-'900 • Le unità di misura • Lari e la sua giurisdizione • Gli affreschi • Gli stemmi • Il restauro • Laboratorio ceramico • La toponomastica • Laboratorio di riproduzione e interpretazione <p>Obiettivo Formativo Prendere coscienza dell'impero medievale come un dominio su terre conquistate attraverso una forte organizzazione militare e politica per cogliere le interdipendenze del modello socio-politico-culturale.</p> <p>Uso dei documenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, ecc.) per ricavare conoscenze su temi definiti. • Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulare problemi sulla base di informazioni raccolte. • Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. • Collocare la storia su diverse scale. <p>Strumenti concettuali e conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selezionare, schedare e organizzare le informazioni con mappe, schemi e grafici. • Conoscere aspetti e strutture dei momenti storici italiani, europei e mondiali studiati. • Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. • Saper trovare e interpretare segni, colori, mappe, disegni e fotografie. • Saper interpretare dati di archivio. <p>Produzione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi utilizzando conoscenze, selezionate e schedate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non.
Data inizio prevista	16/10/2017
Data fine prevista	28/05/2018
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	12 Allievi (Primaria primo ciclo) 13 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IL CASTELLO DEI VICARI: GLI STUDENTI CICERONI

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: TRA SPADA E CIMIERO

Dettagli modulo

Titolo modulo	TRA SPADA E CIMIERO
----------------------	---------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il modulo ha l'obiettivo di integrare lo studio teorico di argomenti storici con l'approfondimento di aspetti pratici utilizzando ricostruzioni fedeli e filologiche di armi e armature dal 1100 al 1600, riprodotte partendo dallo studio ed osservazione di reperti museali e documenti iconografici.</p> <p>Contenuti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione ai simboli "Spada" e "Cimiero"; 2. Trasformazione dell'armatura dal 1100 al 1600; 3. Analisi etologica e simbolica, di status sociale e funzionale dell'armatura; 4. Descrizione delle varie parti dell'armatura e rispettive funzioni; 5. Descrizione dei processi di lavorazione per la fabbricazione dell'armatura in origine e nella riproduzione. <p>Metodologia</p> <p>Dopo una parte introduttiva teorica supportata da immagini (proiettate o su dispensa a seconda delle esigenze) riguardante i primi tre punti sopra elencati si procederà al montaggio in loco di una riproduzione fedele di armatura rinascimentale per rendere più chiara ed interessante la lezione e l'esplicazione degli ultimi punti. Cercheremo di suscitare l'interesse dei ragazzi, di stimolarli a manifestare le loro curiosità in modo che la lezione sia più possibile partecipata e interattiva.</p> <p>Alla fine sarà rilasciata una copia di un DVD con riprese di vari tipi di armature e armi bianche, momenti di lavorazione artigianale.</p> <p>Finalità del percorso</p> <p>Far conoscere l'artigianato della ricostruzione storica e proporlo come risorsa culturale concreta nel mondo della scuola.</p> <p>Tempi</p> <p>Cinque lezioni in classe di due ore e una visita al laboratorio artigianale sito a Lari.</p> <p>Obiettivo Formativo</p> <p>Prendere coscienza dell'impero medievale come un dominio su terre conquistate attraverso una forte organizzazione militare e politica per cogliere le interdipendenze del modello socio-politico-culturale.</p> <p>Uso dei documenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, ecc.) per ricavare conoscenze su temi definiti. • Conoscere alcune procedure e tecniche di lavoro nei siti archeologici, nelle biblioteche e negli archivi. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulare problemi sulla base di informazioni raccolte. • Costruire grafici e mappe spazio-temporali, per organizzare le conoscenze studiate. • Collocare la storia su diverse scale. <p>Strumenti concettuali e conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selezionare, schedare e organizzare le informazioni con mappe, schemi e grafici. • Conoscere aspetti e strutture dei momenti storici italiani, europei e mondiali studiati. • Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile. • Saper trovare e interpretare segni, colori, mappe, disegni e fotografie. • Saper interpretare dati di archivio. <p>Produzione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi utilizzando conoscenze, selezionate e schedate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non.
<p>Data inizio prevista</p>	<p>15/10/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>27/05/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>Altre</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>12 Allievi (Primaria primo ciclo) 13 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>



Numero ore 30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: TRA SPADA E CIMIERO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: NAVIGANDO NEL TEMPO

Dettagli modulo

Titolo modulo	Descrizione modulo
NAVIGANDO NEL TEMPO	<p>L'Istituto Comprensivo Statale Martin Luther King ha sede nel Comune di Calcinaia, che si estende su di un'area di 15 kmq con una popolazione di circa 12.000 abitanti. Dopo le bonifiche effettuate a partire dal XVI secolo, necessarie a causa della natura alluvionale del piccolo territorio, l'agricoltura fu l'attività prevalente. Il processo d'industrializzazione, notevolissimo negli anni '60, si è sviluppato soprattutto nella frazione di Fornacette, dove sono nate piccole e medie imprese di produzione e di servizi, mentre il capoluogo ha visto prevalentemente un incremento del settore terziario con uno sviluppo più modesto di quello secondario.</p> <p>Lo sviluppo del territorio ha sempre ruotato attorno alla presenza dell'elemento predominante, il fiume Arno. A partire dal XVI secolo le rive dell'Arno si trovarono ad accogliere i navicellai che, alla guida della loro barca, detta per l'appunto navicello, trasportavano merci di vario tipo: dai generi alimentari, alla legna, ai laterizi. Il navicello aveva una forma piatta ed era un'imbarcazione di piccole dimensioni e dalle sponde arrotondate, in grado di trasportare grandi carichi. Nel Seicento i navicellai cominciarono ad ampliare la loro attività dedicandosi anche alla pesca grazie all'uso del giacchio, una rete di forma conica, che permetteva loro di reperire considerevoli quantità di pesce che poi vendevano. Un mestiere faticoso questo, che univa l'intera famiglia la quale, a sacrificio, dopo l'investimento iniziale, si garantiva un sostentamento sicuro.</p> <p>I navicellai erano dediti anche al trasporto di sabbia, di argilla e di calce, materiali molto familiari a questo territorio, visto che l'antico nome di Calcinaia era Vico Vitri, nome che alludeva alla produzione di stoviglie vetrificate che avveniva nelle numerose fornaci distribuite fra Calcinaia e Fornacette.</p> <p>AZIONI</p> <p>Per comprendere come si è arrivati all'attuale assetto socio-economico del nostro territorio, gli alunni saliranno su un navicello immaginario per riscoprire le antiche attività che hanno caratterizzato per tanto tempo il territorio comunale, per conservarne la memoria e ipotizzarne una riscoperta in chiave moderna.</p> <p>1) NAVICELLI DELLA MEMORIA</p>



Riscoprire attraverso la raccolta di testimonianze orali e documentarie l'antico mestiere del navicellaio e le attività produttive ad esso collegate (renaioli, navicellai, navalestri, attività degli opifici, pesca, orticoltura, fluitazione dei foderi, lavandaie e curandai, osterie, luoghi del tempo libero e dello svago)

2) LA GIORNATA DEL NAVICELLAIO
Provare a rivivere, anche in modo virtuale, la giornata di un navicellaio in un viaggio ideale sulle rive dell'Arno. Riscoprire tutti i mestieri che si intersecavano con le attività dei navicellai.

3) NAVICELLI DI OGGI
Ricostruire attraverso un itinerario sul territorio da Calcinaia a Fornacette l'antico tragitto dei navicellai. Documentare la situazione attuale del territorio e instaurare confronti con il passato.

4) NAVICELLI DEL FUTURO
Ipotizzare progetti di recupero, anche virtuale attraverso l'uso di nuove tecnologie, dei luoghi riscoperti per renderli fruibili alla cittadinanza.

GLI OBIETTIVI

- Scoprire il proprio territorio e ricercare gli elementi che lo connotano per raccontarlo in modo diverso e innovativo.
- Approfondire la conoscenza della storia del proprio territorio mediante l'uso di fonti archivistiche, iconografiche, toponomastiche e orali;
- conoscere il patrimonio culturale cosiddetto "minore" e accrescere la capacità di ricostruzione storica e l'uso del patrimonio culturale minore come strumento di conoscenza e di analisi critica;
- stimolare la conoscenza, la valorizzazione e la fruizione delle strutture culturali presenti nel territorio
- Favorire il dialogo culturale tra persone con differenti background, producendo esperienze nuove e condivise.

OBIETTIVI FORMATIVI

- Essere di supporto all'attività didattica- educativa nel suscitare interessi, curiosità, nel coltivare interessi, nel promuovere la scoperta o l'uso di abilità e competenze non solo di tipo cognitivo ma anche relazionale ed affettivo
- Favorire il rapporto scuola-territorio attraverso progetti culturali di eccellenza.

METODOLOGIA

L'organizzazione metodologico-didattica si baserà su momenti di osservazione, ricerche, azioni, analisi, utilizzo di risorse diverse, di ausili bibliografici ed informatici.
Lavori di gruppo.
Saranno attivati incontri informativi/formativi con attività di analisi ed approfondimento in collaborazione con Associazioni locali.

Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	30/04/2019
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Scheda dei costi del modulo: NAVIGANDO NEL TEMPO

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: L'ACQUA COME RISORSA

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	L'ACQUA COME RISORSA



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Il nostro istituto è impegnato in una sperimentazione dal 2010 sulle metodologie didattiche innovative quali la didattica laboratoriale con la Regione Toscana nell'ambito del Progetto LSS (Laboratori dei Saperi Scientifici), allo scopo di migliorare il successo formativo degli studenti.</p> <p>Il modulo rappresenta un'offerta formativa pomeridiana di attività laboratoriali, rispondente agli interessi degli alunni, motivandoli allo studio, in cui i ragazzi si possono sentire protagonisti attivi di un percorso e possono esprimere al meglio le loro potenzialità individuali e talenti inespressi. Lo scopo principale delle attività didattiche è valorizzare l'identità culturale e storica del territorio sviluppando nei ragazzi il senso di appartenenza, il rispetto e la consapevolezza; delle proprie radici, per meglio comprendere anche le altre culture e per costruire un futuro di individui consapevoli e civilmente responsabili. Sarà stimolata la partecipazione delle famiglie nell'organizzazione delle attività.</p> <p>In questo modulo l'acqua come risorsa, l'attenzione sarà rivolta all'approfondimento della parte scientifica, lo studio del ciclo idrologico, la distribuzione mondiale dell'acqua, la siccità, attività agricole connesse e cambiamenti climatici. In tecnologia saranno analizzati gli esempi significativi di acquedotto nel mondo: dai più antichi ai più avveniristici. Sono previste visite agli acquedotti più importanti del territorio, in particolare quello di Cascine di Buti che sarà oggetto di un percorso di valorizzazione, con la collaborazione degli studenti della scuola Secondaria di Secondo Grado Fermi di Pontedera, con cui l'Istituto ha già all'attivo collaborazioni in progetti regionali e nazionali.</p> <p>Gli argomenti e i temi affrontati in chiave laboratoriale saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il ciclo dell'acqua • Conformazione fisico chimica • Distribuzione mondiale della risorsa, studio dei paesi a rischio di siccità • Corretto e responsabile utilizzo della risorsa acqua • La cura dei corsi d'acqua e delle coste • Pericoli di una cattiva gestione della risorsa: inondazioni, esondazioni, tsunami, erosione costiera • I cambiamenti climatici e il loro effetto sulla capacità di rigenerazione della risorsa acqua da parte della natura • Visita ad acquedotti del territorio • Realizzazione documentazione scientifica sull'acquedotto di Cascine di Buti in collaborazione con Acque SPA <p>Le attività</p> <p>Le attività laboratoriali favoriscono il conciliarsi di altre metodologie, come ad esempio il metodo investigativo, cooperative- learning e il peer tutoring, che portano a forme di cooperazione, di sostegno e di rispetto reciproco tra i ragazzi. Gli alunni saranno guidati nell'esplorazione sistemica e metacognitiva dei contenuti che emergeranno dalla realtà locale dell'acquedotto di Cascine di Buti e saranno attivamente coinvolti nella pianificazione e implementazione di una soluzione a un problema territoriale, come la gestione della risorsa acqua.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>01/11/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/04/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>Altre</p>
<p>Numero destinatari</p>	<p>10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)</p>
<p>Numero ore</p>	<p>30</p>



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: L'ACQUA COME RISORSA

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: LA STORIA DELL'ACQUA

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	LA STORIA DELL'ACQUA



Descrizione modulo	<p>Il nostro istituto è impegnato in una sperimentazione dal 2010 sulle metodologie didattiche innovative quali la didattica laboratoriale con la Regione Toscana nell'ambito del Progetto LSS (Laboratori dei Saperi Scientifici), allo scopo di migliorare il successo formativo degli studenti.</p> <p>Il modulo rappresenta un'offerta formativa pomeridiana di attività laboratoriali, rispondente agli interessi degli alunni, motivandoli allo studio, in cui i ragazzi si possono sentire protagonisti attivi di un percorso e possono esprimere al meglio le loro potenzialità individuali e talenti inespressi. Lo scopo principale delle attività didattiche è valorizzare l'identità culturale e storica del territorio sviluppando nei ragazzi il senso di appartenenza, il rispetto e la consapevolezza; delle proprie radici, per meglio comprendere anche le altre culture e per costruire un futuro di individui consapevoli e civilmente responsabili. Sarà stimolata la partecipazione delle famiglie nell'organizzazione delle attività.</p> <p>Nel modulo La storia dell'acqua, le attività saranno concentrate sullo studio delle opere idrauliche nel territorio dal punto di vista spazio temporale e artistico.</p> <p>Gli argomenti e i temi affrontati in chiave laboratoriale saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le opere idrauliche nel territorio (bonifica del lago di Sextum, deviazione del corso dell'Arno, costruzione del Canale imperiale, ecc) • Nascita e storia degli acquedotti • Esempi significativi di acquedotti nel nostro territorio (Cascine di Buti, Pisa, Lucca, Pitigliano, ecc) • Esempi significativi di acquedotto nel mondo: dai più antichi ai più avveniristici • I cambiamenti climatici e il loro effetto sulla capacità di rigenerazione della risorsa acqua da parte della natura • Visita ad acquedotti del territorio (Cascine di Buti, Pisa, Lucca, Pitigliano, ecc) • Realizzazione documentazione storico artistica sull'acquedotto di Cascine di Buti in collaborazione con Archivio di Buti e Vicopisano. <p>Le attività</p> <p>Sono previste visite agli acquedotti più importanti del territorio, in particolare quello di Cascine di Buti che sarà oggetto di un percorso di valorizzazione, con la collaborazione degli studenti della scuola Secondaria di Secondo Grado Fermi di Pontedera, con cui l'Istituto ha già all'attivo collaborazioni in progetti regionali e nazionali. Il lavoro sarà documentato e approfondito con ricerche agli archivi di Buti e Vicopisano, e costituirà una documentazione storico artistica importante, allo scopo di creare un percorso di valorizzazione dell'acquedotto mediceo di Cascine di Buti, vero gioiello del nostro territorio, che unisce i nostri due comuni Buti e Bientina.</p>
Data inizio prevista	01/12/2018
Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: LA STORIA DELL'ACQUA

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



Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: I tesori di Villa Niccolini

Dettagli modulo

Titolo modulo	I tesori di Villa Niccolini
Descrizione modulo	<p>Questo modulo intende promuovere la valorizzazione di un monumento storico presente sul territorio: Villa Niccolini già Villa Medicea di Camugliano-Ponsacco. Camugliano, una delle più importanti Tenute della Toscana, appartiene alla famiglia Niccolini dal 1634 ed è un luogo in cui tutto è stato preservato e tramandato con passione. L'intreccio della sua storia secolare con le vicende dei personaggi della famiglia e il forte legame con il territorio traspaiono visitando il parco e lo straordinario complesso architettonico che circonda la Villa Medicea. La villa si trova in una posizione scenografica al termine di un viale di cipressi, e domina, con la sua compatta struttura cubica e le quattro possenti torrette angolari, la zona circostante.</p> <p>La villa ricorda molto una struttura fortificata, con le basi delle torri rialzate e gli angoli rinforzati, mentre il piazzale antistante, sul quale la villa si erge maestosa, fu creato per raccogliere all'occasione una piazza d'arme.</p> <p>L'Istituto Comprensivo del nostro paese deriva il proprio nome dal Marchese Lapo Niccolini, già proprietario della Villa fino al 1916. Nel 2016 è stato celebrato il centenario della sua morte ; in questa occasione i ragazzi dell'Istituto hanno partecipato attivamente alle celebrazioni.</p> <p>Attraverso questo modulo si intende raccogliere materiale informativo sul patrimonio artistico, culturale, ambientale di Villa Niccolini e realizzare un prodotto divulgativo (depliant o brochure).</p> <p>SVILUPPO DI COMPETENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare a imparare: <ul style="list-style-type: none"> - ricercare e organizzare nuove informazioni . - imparare a conoscere nuovi linguaggi • Spirito d'iniziativa e imprenditorialità: <ul style="list-style-type: none"> -produrre idee e progetti creativi. - assumersi le proprie responsabilità, -confrontarsi con le novità e gli imprevisti • Competenze sociali e civiche: <ul style="list-style-type: none"> - impegnarsi per portare a compimento il lavoro insieme ad altri collaborando e rispettando le regole <p>OBIETTIVI DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> • avvicinare gli studenti a un beni della cultura italiana • far conoscere agli studenti il patrimonio culturale attraverso la "lettura" che ne danno gli esperti • sollecitare la partecipazione attiva e lo sviluppo di capacità creative, comunicative e



- progettuali;
- Rinforzare le diverse tecniche espressive
 - Rinforzare l'autostima attraverso attività inclusive, motivanti e stimolanti
 - Attivare le competenze in funzione della "Cittadinanza attiva"
 - Cooperare tra pari in compiti di realtà che sviluppano un collegamento diretto con il territorio
 - Redigere testi coerenti, corretti ed efficaci dal punto di vista comunicativo
 - Sviluppare l'ausilio di tecnologie informatiche, innovative e interattive

CONTENUTI/ATTIVITA'

Durante il primo incontro verrà effettuata una uscita didattica per visitare la Villa, che verrà aperta appositamente per i destinatari del progetto, in modo da consentire loro di visitare l'interno, gli spazi esterni e il parco.

L'esperienza stimolerà i ragazzi a relazionarsi con l'esterno per la raccolta di materiale informativo attraverso documenti storici, testi di storia locale presenti in biblioteca, siti internet.

Possibili attività successive

- progettare le modalità di raccolta e conservazione del materiale raccolto in modo che possa essere consultato da tutti gli studenti dell'Istituto Comprensivo e dagli Istituti in rete
- realizzazione di una brochure di informazione turistica
- realizzazione di uno spot che inviti i cittadini delle realtà vicine ma anche lontane alla conoscenza e alla visita della Villa in occasione della sua apertura al pubblico

METODOLOGIE

- Didattica laboratoriale, co-costruzione e diretta attivazione dei ragazzi
- Didattica collaborativa e cooperativa
- Problem solving
- Project work
- Learning by doing

TECNICHE E STRUMENTI DIDATTICI

- T.I.C.
- Tutoraggio fra pari (peer tutoring)
- Compiti di realtà

ESITI ATTESI

Produzione:

- Redigere testi coerenti, corretti ed efficaci dal punto di vista comunicativo
- Realizzazione di prodotti grafici/multimediali chiari ed efficaci

Comprensione:

- Miglioramento del livello di comprensione globale del testo e del linguaggio iconico;
- Acquisizione della capacità di individuare elementi espliciti ed impliciti della comunicazione e trovare inferenze

Competenze informatiche:

- Capacità raccogliere informazioni sul web

Prodotto finale:

- Stesura, pubblicazione, presentazione di una brochure di informazione turistica
- Stesura di un volantino per invitare la cittadinanza a visitare la villa
- Raccolta delle informazioni trovate

Ricaduta sul territorio:

- Incremento della partecipazione agli eventi culturali legati alla villa.

Data inizio prevista	16/10/2017
Data fine prevista	26/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre



Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: I tesori di Villa Niccolini

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: DALLA TROTTOLA AL ROBOT, L'infanzia nel gioco e nell'arte

Dettagli modulo

Titolo modulo	DALLA TROTTOLA AL ROBOT, L'infanzia nel gioco e nell'arte
Descrizione modulo	<p>Da novembre 2017 a maggio 2018 Palazzo Pretorio (Palp) ospiterà una grande mostra che racconta, riflettendo sulle tematiche del gioco e dell'evoluzione degli schemi educativi, i modelli di vita e di pensiero delle società borghesi fino alla fine della seconda guerra mondiale. Si metteranno a confronto in modo dialettico o integrato la fantasia che si esprime negli ideatori del giocattolo infantile e la creatività degli artisti che nelle loro tele riflettono sul mito dell'infanzia, sul gioco e sui profondi significati legati alla sua rappresentazione. Una significativa panoramica di artisti italiani attivi fra il 1860 alla fine del '900, messa a confronto con la spettacolare collezione di giocattoli d'epoca di proprietà del Comune di Roma. E poi c'è la storia del Palazzo che ospita la mostra il cui nucleo originario del Palazzo risale alla metà del '300. L'aspetto attuale è frutto di una stratificazione storica ricca e complessa. Situato nel cuore della città divenne nel 1400 sede della Podesteria e alla fine del '700 Vicariato. Nel 1848 l'edificio ospitò i locali della Pretura e fino al 2013 l'edificio è stato sede della Sezione distaccata del Tribunale di Pisa.</p> <p>I recenti lavori di ristrutturazione e adeguamento alla funzione di centro espositivo hanno reso Palazzo Pretorio uno spazio idoneo per la modernità degli impianti tecnologici e di sicurezza, a ospitare mostre di prestigio scientifico.</p> <p>AZIONI: I confini tra arte, gioco e giocattolo sono spesso esilissimi. Il gioco è una palestra di relazioni, che abitua al confronto, che fa sperimentare l'autonomia e rivalutare abilità spesso dimenticate. Riscoprire il senso dell'oggetto trovato e trasformato in giocattolo significa anche riflettere su quanto sia utile ai giorni nostri recuperare spazi, tempi e relazioni del gioco.</p> <p>I progetti che seguono intendono integrarsi con il programma curricolare e porsi come l'inizio di un percorso di ricerca azione che ogni singola classe potrà autonomamente proseguire. Un buon gioco è tale se riesce a stimolare la fantasia del bambino e lo invita a sperimentare e inventare situazioni nuove che gli permettano di conoscere meglio se</p>



stesso e il mondo che lo circonda. Realizzare un giocattolo significa legare il giocattolo a una serie di parametri di tipo relazionale ed educativo. Nella costruzione, infatti, il processo che porta alla realizzazione del giocattolo diventa importante quanto l'oggetto realizzato, perché durante il processo il bambino si educa a utilizzare materiali poveri e naturali, apprende nuove storie, crea relazioni significative per la sua crescita, e questo è già da intendersi gioco.

- Giocattoli in carta e cartone: pista di automobili, piccolo zoo, un mondo di carta, un mondo di animali marini, un mondo di animali terrestri, una platea di marionette, pesca nel laghetto, etc.
- Giochi di abilità: trottole, bilboquet, birilli, equilibrista, girandola
- Gli artisti decidono di giocare: 1) Baricentri, equilibri, leggerezze: giochi d'aria da Calder a Munari; 2) Giocattoli di latta: le sculture di Roland Roure; 3) Giocattoli dada e ready-made
- La scienza giocata: (pillole di fondamenti di percezione visiva, visione e sperimentazione sulle illusioni ottiche) le trottole cromatiche, le cine-macchine (fenachistoscopio, taumatropio, i caleidoscopi)

Materialità, motricità, lingua, educazione all'immagine, percezione e sensorialità, arte, studi sociali, scienze

Gli obiettivi

- stimolare la creatività e la fantasia dei partecipanti;
- apprendere tecniche creative e strumenti utili per la didattica;
- educare all'utilizzo di materiali poveri e di riciclo;
- cambiare lo sguardo per cambiare l'interpretazione e cambiare la prospettiva;
- scoprire il proprio territorio e ricercare gli elementi che connotano la propria città per raccontarla in modo diverso e innovativo;
- sollecitare insegnanti, bambini e ragazzi a narrare in modo nuovo, divergente, con immagini e parole;
- favorire il dialogo culturale tra persone con differenti background, producendo esperienze nuove e condivise;
- favorire l'accesso ai luoghi della cultura e alle attività culturali;
- avvicinare all'arte fornendo i codici necessari per interpretarne i linguaggi.

Obiettivi formativi

- sviluppare armonicamente la personalità dei bambini insegnando a valorizzare se stessi e gli altri, migliorando la conoscenza di sé;
- saper riconoscere e comunicare le proprie emozioni;
- promuovere un primo livello di alfabetizzazione intesa come acquisizione critica dei linguaggi visivi, conoscendone gli elementi e le differenze, attivando l'espressione e la comunicazione delle esperienze, nonché la decodificazione e l'interpretazione delle immagini, e consolidando progressivamente la competenza comunicativa;
- potenziare la creatività espressiva che è carattere comune a tutti gli individui ed è educabile;
- incentivare la maturazione del gusto estetico, in modo da rendere sempre più ricca la comprensione del messaggio e delle emozioni veicolate dalle opere d'arte;
- favorire il rapporto scuola-territorio attraverso progetti culturali di eccellenza.

Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore 30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DALLA TROTTOLA AL ROBOT, L'infanzia nel gioco e nell'arte

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: La città immaginata 1

Dettagli modulo

Titolo modulo	La città immaginata 1
Descrizione modulo	<p>Dotare la città di un "laboratorio" di educazione per la conoscenza e la sperimentazione dei nuovi linguaggi visivi, un osservatorio per l'innovazione e la ricerca.</p> <p>Pontedera sorge alla confluenza dei fiumi Arno e Era. Pur essendo una cittadina a forte vocazione commerciale, divenuta poi un importante centro industriale grazie all'insediamento della fabbrica di motocicli Piaggio, partecipando attivamente al boom economico degli anni '60, ha molti monumenti di interesse religioso e installazioni artistiche contemporanee oltre a Ville e Palazzi disseminati sul territorio comunale. Con i bambini/ragazzi viaggeremo nell'"altra città", alla scoperta di visioni inaspettate; guardare con "nuovi" occhi quello che vediamo tutti i giorni con distacco, al fine di progettare una città dei sogni che riproduca i desideri e i pensieri dei bambini/ragazzi. Noi attraverseremo questo territorio. Le città nella storia sono sempre nate attorno a un luogo naturale che ne condizionava la forma, seguendo le anse di un fiume, o sulle pendici di un colle. E la forma naturale determina la complessità architettonica: così i ragazzi progetteranno la forma della città immaginata, fatta di case, grattacieli, strade, ponti, supermercati, negozi e centri commerciali, chiese, cupole e campanili, musei, percorsi di autobus e di tram, marciapiedi, lampioni, bancarelle, cortili e alberi in fiore, balconi, portoni, segnali stradali, piazze, finestre di cristallo, cartelloni pubblicitari e neon colorati, statue, sculture, installazioni, palazzi storici, ospedali, cimiteri e tutto quello che è possibile immaginare. Guarderemo con gli occhi di chi non conosce, come quelli di un turista.</p> <p>AZIONI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - N° 7 INCONTRI (di 2 ore): VISITA ALLA CITTA'+LABORATORIO <ol style="list-style-type: none"> 1. LA CITTA' CAPOVOLTA a testa in giù, che si specchia in chi la guarda, visibile soltanto se la guardiamo distesi per terra con il naso all'insù, una città disegnata sul cielo che sta sopra di noi. 2 LA CITTA' APPESA costruita appesa al cielo, come specchi che si guardano tra di loro e rispecchiano i nostri volti. Una città da visitare chiusi in un taxi con il viso schiacciato sul finestrino, maneggiando un'auto di cartone che i ragazzi indossano come un vestito.



3 LA CITTA' PONTE costruita sulle sponde di un fiume e che visitiamo attraversando un ponte. Può apparirci come un'oasi nella foschia e chi la visita la può immaginare del tutto senza vederla nei particolari.

4 LA CITTA' NEBBIOSA che si vede salendo le scale sempre di più, una sorta di torre di Babele, che scorre solo davanti ai nostri occhi, che dobbiamo visitare indossando occhiali da sci, gialli o rossi che cambiano i colori dal giorno alla notte...., immersi nella nebbia e nascosta ai nostri occhi, ma che poi si apre e si svela, che si fa riconoscere per i suoi profumi, i suoi odori, i suoi arabeschi, la sua polvere....

5 . LA CITTA' IN CAMMINO una città che si sposta, che si trascina i propri abitanti a fatica. Va visitata seduta su tappeti coloratissimi che ci permettono di vederla camminare come un'apparizione mentre trasporta i suoi abitanti e le sue vie ricche di profumi, tesori, memorie e racconti.

6 LA CITTA' ANTICA E' una città di memoria che si raggiunge in fretta ma che ci obbliga invece a meditare, con le vie del centro che mettono in mostra le insegne, le tracce del passato e della storia di tutti noi: una città museo da scoprire con la lente della conoscenza.

7 LA CITTA' DISEGNATA sulla sabbia, o sulla carta. Una città che si può disegnare e ricostruire, cancellare con un segno e abitarla per poi essere di nuovo ricostruita. Una città-video, in movimento e in continua metamorfosi, con i suoi temporali che sconvolgono i viali, gli alberi e le case. Una città che non può rimanere ferma, le cui vecchie mura vengono aperte e ricostruite dalle matite di chi la visita

- N° 8 INCONTRI (di 2 ore)

Gli alunni (appartenenti al modulo) dell'I. C. "A. Pacinotti" verranno coinvolti con una proposta di partecipazione attiva alla trasformazione dell'ambiente scolastico: potranno intervenire in prima persona sul loro habitat attraverso la realizzazione di murali (che hanno "bozzettato" nei primi 7 incontri) che conterrà la loro "Città immaginata".

Gli obiettivi:

- Cambiare lo sguardo per cambiare l'interpretazione e cambiare la prospettiva.
- Scoprire il proprio territorio e ricercare gli elementi che connotano la propria città per raccontarla in modo diverso e innovativo.
- Sollecitare insegnanti, bambini e ragazzi a narrare in modo nuovo, divergente, con immagini e parole, il territorio in cui vivono.
- Favorire il dialogo culturale tra persone con differenti background, producendo esperienze nuove e condivise.
- Favorire l'accesso ai luoghi della cultura e alle attività culturali.
- Avvicinare all'arte contemporanea fornendo i codici necessari per interpretarne i linguaggi.

Obiettivi formativi

- sviluppare armonicamente la personalità dei bambini insegnando a valorizzare se stessi e gli altri, migliorando la conoscenza di sé;
- saper riconoscere e comunicare le proprie emozioni;
- promuovere un primo livello di alfabetizzazione intesa come acquisizione critica dei linguaggi visivi, conoscendone gli elementi e le differenze, attivando l'espressione e la comunicazione delle esperienze, nonché la decodificazione e l'interpretazione delle immagini, e consolidando progressivamente la competenza comunicativa;
- potenziare la creatività espressiva che è carattere comune a tutti gli individui ed è educabile;
- incentivare la maturazione del gusto estetico, in modo da rendere sempre più ricca la comprensione del messaggio e delle emozioni veicolate dalle opere d'arte;
- favorire il rapporto scuola-territorio attraverso progetti culturali di eccellenza.

Data inizio prevista	20/11/2017
Data fine prevista	28/04/2018
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre



Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La città immaginata 1

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

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: La città immaginata 2

Dettagli modulo

Titolo modulo	La città immaginata 2
Descrizione modulo	<p>Dotare la città di un "laboratorio" di educazione per la conoscenza e la sperimentazione dei nuovi linguaggi visivi, un osservatorio per l'innovazione e la ricerca.</p> <p>Pontedera sorge alla confluenza dei fiumi Arno e Era. Pur essendo una cittadina a forte vocazione commerciale, divenuta poi un importante centro industriale grazie all'insediamento della fabbrica di motocicli Piaggio, partecipando attivamente al boom economico degli anni '60, ha molti monumenti di interesse religioso e installazioni artistiche contemporanee oltre a Ville e Palazzi disseminati sul territorio comunale. Con i bambini/ragazzi viaggeremo nell'"altra città", alla scoperta di visioni inaspettate; guardare con "nuovi" occhi quello che vediamo tutti i giorni con distacco, al fine di progettare una città dei sogni che riproduca i desideri e i pensieri dei bambini/ragazzi. Noi attraverseremo questo territorio. Le città nella storia sono sempre nate attorno a un luogo naturale che ne condizionava la forma, seguendo le anse di un fiume, o sulle pendici di un colle. E la forma naturale determina la complessità architettonica: così i ragazzi progetteranno la forma della città immaginata, fatta di case, grattacieli, strade, ponti, supermercati, negozi e centri commerciali, chiese, cupole e campanili, musei, percorsi di autobus e di tram, marciapiedi, lampioni, bancarelle, cortili e alberi in fiore, balconi, portoni, segnali stradali, piazze, finestre di cristallo, cartelloni pubblicitari e neon colorati, statue, sculture, installazioni, palazzi storici, ospedali, cimiteri e tutto quello che è possibile immaginare. Guarderemo con gli occhi di chi non conosce, come quelli di un turista.</p> <p>AZIONI:</p> <p>- N° 7 INCONTRI (di 2 ore): VISITA ALLA CITTA'+LABORATORIO</p> <p>1. LA CITTA' CAPOVOLTA a testa in giù, che si specchia in chi la guarda, visibile soltanto se la guardiamo distesi per terra con il naso all'insù, una città disegnata sul cielo che sta sopra di noi.</p> <p>2 LA CITTA' APPESA costruita appesa al cielo, come specchi che si guardano tra di loro</p>



e rispecchiano i nostri volti. Una città da visitare chiusi in un taxi con il viso schiacciato sul finestrino, maneggiando un'auto di cartone che i ragazzi indossano come un vestito.
3 LA CITTA' PONTE costruita sulle sponde di un fiume e che visitiamo attraversando un ponte. Può apparirci come un'oasi nella foschia e chi la visita la può immaginare del tutto senza vederla nei particolari.

4 LA CITTA' NEBBIOSA che si vede salendo le scale sempre di più, una sorta di torre di Babele, che scorre solo davanti ai nostri occhi, che dobbiamo visitare indossando occhiali da sci, gialli o rossi che cambiano i colori dal giorno alla notte...., immersi nella nebbia e nascosta ai nostri occhi, ma che poi si apre e si svela, che si fa riconoscere per i suoi profumi, i suoi odori, i suoi arabeschi, la sua polvere....

5 . LA CITTA' IN CAMMINO una città che si sposta, che si trascina i propri abitanti a fatica. Va visitata seduta su tappeti coloratissimi che ci permettono di vederla camminare come un'apparizione mentre trasporta i suoi abitanti e le sue vie ricche di profumi, tesori, memorie e racconti.

6 LA CITTA' ANTICA E' una città di memoria che si raggiunge in fretta ma che ci obbliga invece a meditare, con le vie del centro che mettono in mostra le insegne, le tracce del passato e della storia di tutti noi: una città museo da scoprire con la lente della conoscenza.

7 LA CITTA' DISEGNATA sulla sabbia, o sulla carta. Una città che si può disegnare e ricostruire, cancellare con un segno e abitarla per poi essere di nuovo ricostruita. Una città-video, in movimento e in continua metamorfosi, con i suoi temporali che sconvolgono i viali, gli alberi e le case. Una città che non può rimanere ferma, le cui vecchie mura vengono aperte e ricostruite dalle matite di chi la visita

- N° 8 INCONTRI (di 2 ore)

Gli alunni (appartenenti al modulo) dell'I. C. "A. Pacinotti" verranno coinvolti con una proposta di partecipazione attiva alla trasformazione dell'ambiente scolastico: potranno intervenire in prima persona sul loro habitat attraverso la realizzazione di murales (che hanno "bozzettato" nei primi 7 incontri) che conterrà la loro "Città immaginata".

Gli obiettivi:

- Cambiare lo sguardo per cambiare l'interpretazione e cambiare la prospettiva.
- Scoprire il proprio territorio e ricercare gli elementi che connotano la propria città per raccontarla in modo diverso e innovativo.
- Sollecitare insegnanti, bambini e ragazzi a narrare in modo nuovo, divergente, con immagini e parole, il territorio in cui vivono.
- Favorire il dialogo culturale tra persone con differenti background, producendo esperienze nuove e condivise.
- Favorire l'accesso ai luoghi della cultura e alle attività culturali.
- Avvicinare all'arte contemporanea fornendo i codici necessari per interpretarne i linguaggi.

Obiettivi formativi

- sviluppare armonicamente la personalità dei bambini insegnando a valorizzare se stessi e gli altri, migliorando la conoscenza di sé;
- saper riconoscere e comunicare le proprie emozioni;
- promuovere un primo livello di alfabetizzazione intesa come acquisizione critica dei linguaggi visivi, conoscendone gli elementi e le differenze, attivando l'espressione e la comunicazione delle esperienze, nonché la decodificazione e l'interpretazione delle immagini, e consolidando progressivamente la competenza comunicativa;
- potenziare la creatività espressiva che è carattere comune a tutti gli individui ed è educabile;
- incentivare la maturazione del gusto estetico, in modo da rendere sempre più ricca la comprensione del messaggio e delle emozioni veicolate dalle opere d'arte;
- favorire il rapporto scuola-territorio attraverso progetti culturali di eccellenza.

Data inizio prevista	12/11/2018
Data fine prevista	27/04/2019
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale



Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La città immaginata 2

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: IL PATRIMONIO RIVELATO: UN PERCORSO DI RECUPERO URBANO

Dettagli modulo

Titolo modulo	IL PATRIMONIO RIVELATO: UN PERCORSO DI RECUPERO URBANO
----------------------	--



**Descrizione
modulo**

L'azione intende far acquisire agli studenti la consapevolezza del valore e dell'importanza socio-economica del patrimonio culturale locale attraverso un percorso di riscoperta, riqualificazione e ipotesi di riuso di uno spazio urbano marginale della città di Pontedera.

Le attività tra loro correlate ed orientati forniranno una base conoscitiva integrata nell'ambito della tematica degli interventi sul patrimonio costruito, con una indagine estesa alle problematiche tecnico-costruttive, a quelle della riqualificazione architettonica e funzionale e di miglioramento delle prestazioni energetiche e funzionali.

A partire dall'analisi del contesto urbano e architettonico e dalla ricerca storica e documentale, si procederà alla scelta condivisa dello spazio sul quale intervenire, analizzando le tecniche, i materiali e gli aspetti architettonici. Seguirà la fase di rilievo tecnico-architettonico, sia strumentale che digitale, con restituzione grafica mediante CAD bi e tridimensionale, anche animata. Sulla scorta dei dati e dei rilievi acquisiti si analizzeranno le possibili ipotesi d'intervento e svilupperà l'idea progettuale finale, supportata da tavole, disegni, elaborazioni CAD, rendering, modellazione tridimensionale. Le attività saranno prevalentemente laboratoriali e di gruppo adottando metodologie quali cooperative learning, learning by doing e by creating, project work, team work. Il lavoro sarà raccolto in una monografia cartacea e digitale e inserita nell'app Visit3V.

Le azioni

Il modulo sarà sviluppato con attività prevalentemente laboratoriali e diviso in unità didattiche.

Fase 1

- Ricerca e Analisi storica (schede storiche digitali)
- Documentazione tecnica (tavole tecniche cartacee e digitali)
- Tecniche di recupero edilizio - Materiali di recupero - Visita aziende recupero edilizio
- Visita studi/società di progettazione specializzati nella riqualificazione del patrimonio culturale

Fase 2

Visite ai beni del patrimonio censito (foto, video ecc)

- Rilievo dell'elemento obiettivo del percorso (schizzi, misure, foto, video, rilievo terreno ecc)
- Restituzione grafica stato esistente (CAD bidimensionale e tridimensionale)

Fase 3

- Ipotesi, idee riutilizzo del bene e scelta del percorso
- Progettazione recupero e riqualificazione
- Elaborazioni tavole tecniche stato futuro
- Stampa cartacea/digitale stato futuro
- Inserimento in app Visit3V e portale web
- Stampa monografia del percorso formativo (foto, schede, tavole, disegni ecc)

Gli obiettivi

1. Scoprire il proprio territorio e ricercare gli elementi che caratterizzano e il luogo.
2. Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del patrimonio culturale attraverso l'elaborazione di progetti concreti.
3. Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali.
4. Costruire competenze sulla riqualificazione e riuso dei beni appartenenti al patrimonio storico e architettonico locale.
5. Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la ristrutturazione, gestione e valorizzazione del patrimonio culturale.
6. Sviluppare capacità e competenze relative all'analisi, all'interpretazione e all'utilizzo del patrimonio urbano a favore della comunità.
7. Costruire competenze sugli strumenti tecnologici per la progettazione e la riqualificazione del patrimonio culturale.
8. Costruire competenze sulla ricerca e applicazione di strategie di comunicazione e divulgazione, multimediale e in rete, del patrimonio culturale.
9. Stimolare il lavoro di gruppo; lo scambio di conoscenze, competenze, idee e opinioni; la partecipazione attiva, autonoma e critica.
10. Favorire il dialogo interculturale mediante esperienze nuove e condivise.



	<p>Metodologie didattiche del modulo</p> <p>Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Problem Solving - Cooperative learning, - Project-based learning - Learning by doing and by creating - Team working - Project work - Peer-education <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Sono previsti due momenti di verifica e valutazione del modulo, uno in itinere del percorso formativo e l'altro alla conclusione dello stesso. Durante la realizzazione delle attività si procederà ad un monitoraggio continuo del lavoro svolto attraverso momenti di assessment che consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli team all'interno del gruppo classe, per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo e attivo. Le rilevazioni si effettueranno mediante somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte e la verifica della partecipazione attiva e della frequenza ai momenti formativi e laboratoriali.</p>
Data inizio prevista	06/11/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	PITD03000R
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: IL PATRIMONIO RIVELATO: UN PERCORSO DI RECUPERO URBANO

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Capannoli, un paese tutto da rappresentare e immaginare!



Dettagli modulo

Titolo modulo	Capannoli, un paese tutto da rappresentare e immaginare!
Descrizione modulo	<p>In continuità con il percorso sviluppato dagli studenti della scuola secondaria, il modulo si occuperà degli stessi beni architettonici e/o ambientali da loro analizzati.</p> <p>Se ne occuperà però in maniera diversa e affrontando aspetti di complessità crescente. Un aspetto profondamente conoscitivo del bene analizzato è il suo rilievo metrico-architettonico e la conseguente restituzione grafica di quanto rilevato e misurato attraverso il disegno di piante, prospetti, sezioni e assonometrie, realizzando così anche una interdisciplinarietà con la disciplina di Tecnologia.</p> <p>L'esperienza sarà allargata anche alla possibile ipotesi e progettazione di eventuali e/o necessari interventi di restauro conservativo utili per la restituzione del bene alla collettività in funzione di un possibile riuso dello stesso, presumibilmente con funzioni diverse da quelle originarie, come ad esempio: spazio per allestimenti di mostre e organizzazioni di eventi vari, organismo museale, biblioteca comunale, spazio per la proiezione di audiovisivi, ecc. sempre in funzione di quelle che saranno le esigenze messe in campo dai ragazzi.</p> <p>La progettazione di quest'ultimo aspetto infatti rappresenterà il compimento dell'esperienza che i ragazzi saranno chiamati a fare ed è quella che crea il legame più forte con il bene architettonico presente sul territorio, che consente loro di "riappropriarsene". Immaginare, infatti, un nuovo possibile utilizzo di un dato organismo considerato "vecchio ed inutile", gli ridà nuova vita ancor più se questa ipotesi nasce da loro proposte, in seguito ad una conoscenza profonda dello stesso acquisita con l'esperienza del rilievo e del disegno e risponde ad esigenze precise del territorio che i ragazzi stessi individueranno.</p> <p>AZIONI Effettuare rilievi e misurazioni dei beni artistici ed architettonici presenti nel paese, progettare eventuali interventi di restauro e ipotizzare nuove destinazioni d'uso.</p> <p>Obiettivi specifici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e scoprire la complessità, particolarità e bellezza del territorio del proprio paese e dei beni culturali, sociali ed ambientali che esso presenta. • Diffondere la conoscenza e promuovere la valorizzazione del territorio • Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con linguaggi appropriati, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale • Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati. • Eseguire misurazioni e rilievi grafici <p>Obiettivi formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare il sentimento di identità, solidarietà e condivisione attraverso la valorizzazione delle ricchezze presenti sul territorio. - Sviluppare il senso critico verso le situazioni di mancanze di rispetto o di degrado dei beni comuni. - Sviluppare atteggiamenti propositivi nei confronti del futuro, attraverso l'individuazione di forma di impegno personale al rispetto, alla tutela e alla promozione del patrimonio storico-artistico del paese. - Sviluppare la capacità di prevedere e progettare. - Sviluppare la capacità di cooperare, collaborare e condividere idee e azioni. - Potenziare le capacità tecniche, creative ed espressive.
Data inizio prevista	20/11/2017
Data fine prevista	30/11/2019



Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Capannoli, un paese tutto da rappresentare e immaginare!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: UNO SPAZIO PER NOI

Dettagli modulo

Titolo modulo	UNO SPAZIO PER NOI
----------------------	--------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>L'Istituto Comprensivo Statale Martin Luther King ha sede nel Comune di Calcinaia, che si estende su di un'area di 15 kmq con una popolazione di circa 12.000 abitanti. Dopo le bonifiche effettuate a partire dal XVI secolo, necessarie a causa della natura alluvionale del piccolo territorio, l'agricoltura fu l'attività prevalente. Il processo d'industrializzazione, notevolissimo negli anni '60, si è sviluppato soprattutto nella frazione di Fornacette, dove sono nate piccole e medie imprese di produzione e di servizi, mentre il capoluogo ha visto prevalentemente un incremento del settore terziario con uno sviluppo più modesto di quello secondario.</p> <p>Il colle che domina Calcinaia è il sito del Castello di Montecchio di cui abbiamo notizia sin dal 897. Divenne proprietà dei frati Certosini alla fine del dominio degli Upezzinghi e dei Gambicorti e di altri diversi proprietari. I Certosini ne fecero un fiorentino monastero e fattoria. Nel 1830 il granduca Leopoldo II cedette il monastero ormai in rovina ad un nobile inglese. Attualmente la villa è stata ristrutturata ed è diventata un complesso abitativo immerso nel verde del colle.</p> <p>AZIONI</p> <p>Coinvolgere i giovani come protagonisti di un'azione di democrazia partecipativa. I giovani sono i soggetti più vulnerabili alle pressioni ambientali; molte ricerche scientifiche e strumenti di prevenzione riguardano i giovani ma non li coinvolgono, senza considerare che proprio i giovani di oggi avranno un ruolo fondamentale nel prossimo futuro come decisori. Anche in tematica di ambiente i giovani avranno un ruolo decisivo per migliorare lo stato dell'ambiente e della salute: attraverso la loro percezione dei rischi ambientali ci fa capire meglio le idee, gli atteggiamenti, le paure e le speranze della società tutta. Il progetto si svilupperà attraverso le seguenti azioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Raccogliere testimonianze e documentazione sull'assetto del territorio in oggetto nel passato (interviste, materiale iconografico, ecc). 2) Rilevare sul territorio le criticità ambientali attraverso l'uso di mappe e strumenti forniti dal Comune durante uscite dirette sul territorio. Elaborare "L'albero dei problemi" a cui dovrà corrispondere "L'albero delle soluzioni" elaborati entrambi dagli studenti. 3) Sensibilizzare la cittadinanza rispetto ai problemi ambientali sul territorio attraverso materiale divulgativo autoprodotta (video, brochure con slogan, ecc) 4) Ipotizzare il recupero del luogo in oggetto come spazio vivo a disposizione della cittadinanza utilizzando nuove tecnologie. <p>Particolare attenzione sarà prestata agli usi che possano favorire l'aggregazione dei ragazzi in diverse fasce di età.</p> <p>GLI OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contribuire alla progettazione per il recupero di uno spazio verde - Attivare percorsi che portino prima alla conoscenza e poi alla pratica di stili di vita più salutari. - Promuovere la socializzazione attraverso l'uso di uno spazio pubblico e condiviso - Incrementare la creatività di gruppo e l'autonomia degli studenti. <p>OBIETTIVI FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Essere di supporto all'attività didattica- educativa nel suscitare interessi, curiosità, nel coltivare interessi, nel promuovere la scoperta o l'uso di abilità e competenze non solo di tipo cognitivo ma anche relazionale ed affettivo - Favorire il rapporto scuola-territorio attraverso progetti culturali di eccellenza. <p>METODOLOGIA</p> <p>L'organizzazione metodologico-didattica si baserà su momenti di osservazione, ricerche, azioni, analisi, utilizzo di risorse diverse, di ausili bibliografici ed informatici. Lavori di gruppo: saranno attivati incontri informativi/formativi con attività di analisi ed approfondimento in collaborazione con Associazioni locali.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>06/11/2017</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/04/2019</p>



Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: UNO SPAZIO PER NOI

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



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
TRACCE E PERCORSI D'ARTE E CULTURA	€ 119.322,00
TOTALE PROGETTO	€ 119.322,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 997892)
Importo totale richiesto	€ 119.322,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	24-2016/17
Data Delibera collegio docenti	16/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	44-2016/17
Data Delibera consiglio d'istituto	21/04/2017
Data e ora inoltro	19/07/2017 18:50:34
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>ESPLORA - ELABORA - ESPRIMI 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>ESPLORA - ELABORA - ESPRIMI 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Arte in transito 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Arte in transito 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Muro chiama scuola risponde 1</u>	€ 7.082,00	



10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Muro chiama scuola risponde 2</u>	€ 7.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>VALDERATOUR: ITINERARI FRA NATURA E CULTURA</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Turisti in villa</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Capannoli, un paese tutto da scoprire!</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>IL CASTELLO DEI VICARI: GLI STUDENTI CICERONI</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>TRA SPADA E CIMIERO</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>NAVIGANDO NEL TEMPO</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>L'ACQUA COME RISORSA</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>LA STORIA DELL'ACQUA</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>I tesori di Villa Niccolini</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>DALLA TROTTOLA AL ROBOT, L'infanzia nel gioco e nell'arte</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>La città immaginata 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>La città immaginata 2</u>	€ 5.682,00	



10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>IL PATRIMONIO RIVELATO: UN PERCORSO DI RECUPERO URBANO</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>Capannoli, un paese tutto da rappresentare e immaginare!</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>UNO SPAZIO PER NOI</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "TRACCE E PERCORSI D'ARTE E CULTURA"	€ 119.322,00	€ 120.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 119.322,00	