



Candidatura N. 1004004 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	NICOLA BADALONI
Codice meccanografico	MCIC83100E
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA LE GRAZIE, 1
Provincia	MC
Comune	Recanati
CAP	62019
Telefono	0717574394
E-mail	MCIC83100E@istruzione.it
Sito web	www.icbadaloni.gov.it
Numero alunni	854
Plessi	MCAA83101B - VIA LE GRAZIE MCAA83102C - VIA CAMERANO MCAA83103D - C.DA MONTEFIORE MCAA83105G - SAN VITO MCEE83101L - RIONE CASTELNUOVO MCEE83102N - Q.RE LE GRAZIE MCEE83103P - S. VITO MCMM83102L - SAN VITO



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5A Competenze trasversali	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE	Elaborazione di strategie di progettazione cooperativa per la restituzione sociale del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, in connessione a istituzioni, enti, associazioni e altri soggetti attivi nei territori delle istituzioni scolastiche promotrici. Potenziamento dello spirito di iniziativa, delle competenze organizzative e relazionali nel lavoro di squadra, nella pianificazione e nella comunicazione Promozione della progettazione interdisciplinare, sviluppando percorsi che integrino più aree tematiche in una ricostruzione organica e critica del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1004004 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	#ReMusiCanati. Progettando un itinerario musicale.	€ 5.082,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	#recanatifattoamano. Dai manufatti a una possibile storia del territorio	€ 5.082,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Nelle sale delle meraviglie, alla scoperta degli antichi miti	€ 5.082,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Recanati: museo a Km 0	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: VIAGGIARE A KM 0 CAMMINANDO L'ARTE: DALLA STORIA ALLE STORIE

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Con il seguente progetto, il nostro Istituto si propone di coniugare ricerca sul campo, tradizione, memoria storica con l'innovazione. L'idea è quella di creare, attraverso dei percorsi museali e turistici itineranti "a Km 0", perché organizzati all'interno della città in cui risiede l'I.C., una interazione attiva tra studenti e studentesse, cittadinanza, associazioni culturali, aziende e pubblica amministrazione. L'attività, prevista per una durata biennale, si svolgerà in 4 moduli, ognuno dei quali svilupperà un'idea complessiva di patrimonio culturale, promuovendo la complementarità e l'integrazione tra le diverse discipline scolastiche. I primi tre moduli hanno come specifica finalità la dimensione esperienziale e di ricerca, mentre l'ultimo, composto dalle conoscenze e competenze sviluppate dai precedenti percorsi, si propone come modulo riassuntivo che sfocerà in un prodotto ipermediale a cui tutta la cittadinanza potrà avere accesso. In questo senso, pur guardando ad una città che diventa "Smart" per chi la vive e la transita, la cura del territorio e la sua promozione vengono affidate ai giovani cittadini, i veri protagonisti della vitalità dei luoghi.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il nostro I.C., formato da plessi che vanno dalle scuole dell'Infanzia alla Secondaria di primo grado, vede situate le proprie strutture nel centro storico di Recanati e nelle sue aree rurali e suburbane. Il contesto socio-ambientale in cui si è soliti operare è quello della provincia marchigiana, legata ad un'economia tradizionale di carattere agricolo ed artigiano. Il livello culturale degli abitanti è eterogeneo e multiculturale. Rilevante è la presenza di cittadini dell'Europa dell'Est, dell'Africa e dell'Asia. La grande varietà dell'utenza rende quanto mai necessaria un'alfabetizzazione storica, culturale ed artistica, relativa al territorio in cui si vive; presupposto necessario per una cittadinanza consapevole ed attiva e per la maturazione del senso di appartenenza ad esso, nel rispetto dell'identità dei luoghi, del dialogo interculturale, della socializzazione e dell'inclusione. I recenti eventi sismici, inoltre, hanno ferito il territorio, danneggiandone numerosi edifici storici. Per questo motivo si sente ancor più forte l'esigenza di sviluppare nei propri giovani studenti e studentesse una consapevole attenzione verso i beni culturali, in qualità di futuri cittadini ed eredi di un patrimonio artistico e culturale che necessita una nuova fondazione.



Obiettivi del progetto

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

Il progetto risponde alla *vision* e alla *mission* del Ptof. Le finalità sono volte ad attivare percorsi innovativi ed ambienti di apprendimento stimolanti in un learning space, la città, che promuova le competenze chiave europee ed un sapere critico e creativo tale da garantire il successo scolastico a tutti gli studenti e le studentesse. I singoli moduli, oltre ad avvalersi di una propria metodologia e competenza interdisciplinare, saranno sostenuti dal pensiero computazionale (vedi PdM) grazie all'utilizzo delle app Google for Education. Gli obiettivi prioritari rivolti all'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico sono: promozione, potenziamento e acquisizione di una educazione consapevole, attiva ed attenta alla sostenibilità ambientale, sviluppo di competenze trasversali e valorizzazione delle Intelligenze multiple, maturazione dell'idea di bene materiale e immateriale, stimolo all'imprenditorialità, orientamento, promozione di attività di ricerca e di studio sul patrimonio artigianale ed industriale locale, dialogo interculturale e integrazione. È prevista la disseminazione dei prodotti con il supporto della multimedialità e fruizione diretta dei Beni rivolta alla più ampia utenza attraverso schede tecniche, geolocalizzazione, mini guide, mostre e blog.

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

In questi anni di lavoro *nel* e *con* il territorio, emerge l'esigenza di valorizzare in altro modo il senso civico, il patrimonio locale e il rispetto della *res publica*, partendo dai beni culturali e naturali vicini a noi, dagli oggetti e reperti che circolano nei nostri plessi come i manufatti artistici, i documenti cartacei, la biblioteca storica, le pietre della memoria, gli alberi secolari, il parco letterario e le botteghe artigiane. C'è la necessità, pertanto, di rendere consapevoli *in primis* gli alunni e le alunne dello spazio urbano in cui vivono, un luogo eletto e di cultura per eccellenza, che nel corso dei secoli è stato "fucina" e culla di numerosi personaggi famosi come G. Leopardi, B. Gigli, G. Persiani e L. Lotto. Per questo intendiamo rivolgerci ad un target di studenti e studentesse che va dalle classi IV della Primaria alle classi della Secondaria di primo grado, nell'ottica di una continuità didattico-laboratoriale, al fine di realizzare un'ampia formazione a cascata che abbracci non solo la scuola ma anche le famiglie, la cittadinanza e i turisti.

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.

Per la realizzazione del progetto i 4 moduli saranno realizzati in orario extracurricolare, come *Campus* da giugno a settembre. Gli spazi laboratoriali saranno quelli del complesso San Vito: laboratori creativi e polivalenti con tavoli di lavoro e devices tali da offrire ai bambini/e e ai ragazzi/e un modo alternativo e affascinante di vivere l'ambiente scolastico. Ogni modulo si svolgerà per un orario complessivo di 30 ore (6 ore al giorno per 5 giorni). La modalità di lezioni campus offre la possibilità di consumare il proprio pasto anche nell'accogliente e ombreggiato giardino scolastico, sotto apposita sorveglianza. Questo per favorire una didattica ecologica e sostenibile, un ambiente collaborativo e inclusivo, facilitando non solo la socializzazione tra studenti e studentesse ma anche venendo incontro alla loro necessità di rimanere all'interno dei locali scolastici tra una attività e l'altra. I luoghi destinati alle attività necessiteranno di apertura straordinaria dei locali con la presenza di personale ausiliario (ATA), personale docente e tutor.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, etc). Evidenziare anche se è previsto il coinvolgimento, in particolare, di Enti locali. Indicare, inoltre, se e come si intende enfatizzare il rapporto con gli attori del territorio e lavorare su casi reali per promuovere la dimensione esperienziale.

“Viaggiare a KM 0 vede il coinvolgimento di più soggetti impegnati nella progettazione. *UNIMC* ha contribuito alla stesura del progetto; attività questa, che si pone come continuazione dei due progetti pilota avviati dagli aa.ss. 2013-2014/2016-17 (Scritture Brevi) e nell'a.s. 2016-2017 (Recanati Local Guides). Il *Comune di Recanati* con patrocinio non oneroso, supporterà assieme all'*Associazione Spazio Cultura e Museo Civico*, alle *Ditte Eli e Tecnostampa* la disseminazione del progetto in tutte le sue fasi. Il *Liceo “G. Leopardi”* (sezione Scienze Umane) con l'alternanza scuola-lavoro, l'*Università di Istruzione Permanente “Don Giovanni Simonetti”*, il *Foto cineclub*, il *Circolo filatelico numismatico*, l'*Associazione Beniamino Gigli*, *Villa Incanto*, Il *Paesaggio dell'Eccellenza*, *UniCam-PoloMuseale*, l'*Istituto Storico della Resistenza e dell'età contemporanea “M.Morbiducci” di Macerata*, le *botteghe artigiane del territorio* e i *genitori* degli studenti e delle studentesse, saranno di supporto offrendo non solo la consulenza per la didattica e un momento di confronto con le realtà imprenditoriali, ma anche i propri spazi per molte delle attività. Seguiranno momenti di condivisione del lavoro con la cittadinanza, al fine di garantire una costante relazione con il territorio, i suoi Beni culturali e le sue professionalità.



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.

Prima dell'avvio del progetto, verrà organizzata una piccola conferenza per la presentazione alla cittadinanza, alla stampa e ai genitori degli studenti e delle studentesse coinvolte nelle attività laboratoriali per illustrare loro quali attività si andranno a svolgere e capire la disponibilità dei genitori stessi nel farsi coinvolgere in alcune attività quali i saperi artigiani, le danze popolari, il supporto nella creazione di artefatti da realizzare in collaborazione con i ragazzi e le ragazze partecipanti agli atelier del progetto. Questo primo momento di condivisione sarà sostenuto dalla creazione di una piattaforma online dedicata al progetto per il racconto puntuale di ogni sua fase, delle metodologie utilizzate e del materiale prodotto. La piattaforma verrà utilizzata da parte dei genitori e della cittadinanza per monitorare, in tempo reale, le attività partecipate che si stanno svolgendo, con e nel territorio.

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 ha una forte strutturazione con il territorio. Per questo motivo, si vorrebbe che i nostri studenti e studentesse, a partire da questo momento di formazione, si facciano essi stessi portatori di valori educativi e di poterli condividere con la collettività. Un tale modello di apprendimento si avvale di metodologie innovative sia nell'utilizzo di piattaforme tecnologiche sia nelle modalità di valutazione delle conoscenze e competenze acquisite nei singoli moduli (in entrata e in uscita) e alla fine dell'intero ciclo di attività. Verrà utilizzata una didattica attiva, basata sulla ricerca-azione, inclusiva, che tenga conto del lavoro in tutoring, in gruppi cooperativi, grazie anche all'utilizzo delle app Google for education che permettono un maggior approccio collaborativo da un lato, e consentono di monitorare i progressi delle attività dall'altro. In questo modo, i ragazzi possono far rete e mettere in campo differenti competenze a seconda delle proprie abilità cognitive. Il rovesciamento dei ruoli di apprendimento-insegnamento darà nuovi stimoli e possibilità di porsi domande, di trovare soluzioni strategiche. Ogni modulo vedrà la produzione di elaborati analogici e digitali volti all'interiorizzazione di una maggiore consapevolezza del patrimonio locale.



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.

Questo progetto è il frutto delle riflessioni derivate da precedenti esperienze e progetti già realizzati e in essere presso la scuola. L'attività educativa elaborata si fonda sul rispetto dell'unità psicofisica del bambino/a e delle sue intelligenze multiple, sulla funzione educativa del modeling, sull'atteggiamento di ricerca-azione, sull'impegno e senso di responsabilità, sulla promozione della cooperazione e dell'integrazione, sull'innovazione. Essa vuole porsi in coerenza con il Ptof dell'I.C., incentrando la sua azione sui bisogni del territorio. Riteniamo pertanto che siano indicatori di un buon modo di operare nella scuola la condivisione delle scelte educative, la collaborazione di tutto il personale (docente, amministrativo e ausiliario), il lavoro collegiale dei docenti, l'attenzione al tema della continuità didattica, l'attenzione alla "diversità" e all'inclusione; l'attivazione di percorsi interculturali nel raccordo interdisciplinare tra docenti, esperti selezionati e genitori come garanzia dell'unitarietà dell'insegnamento e di un condiviso senso civico. Esso inoltre è pensato anche per entrare in connessione e correlarsi in continuità con altri progetti finanziati dal PON-FSE.

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.

Attraverso la valorizzazione delle differenti intelligenze e competenze di ognuno, l'Istituto trova nel fare, il canale preferenziale per includere nelle esperienze di apprendimento anche quei ragazzi/e che hanno difficoltà a comprendere delle nozioni o che necessitano di particolari attenzioni. La prassi, strutturata ad hoc, è volta a valorizzare percorsi di autoapprendimento dentro e fuori le mura degli edifici scolastici, in collaborazione con gli insegnanti, con esperti selezionati, con i genitori e con altri studenti. Grazie all'altro che si pone come facilitatore del processo di apprendimento, si va ad agire nella zona di sviluppo prossimale di ogni soggetto che così è in grado di lasciare la propria zona di comfort verso un ulteriore apprendimento (formale/informale). L'utilizzo che facciamo della tecnologia nelle attività didattiche ci facilita nel compito. I nostri ragazzi/e vengono spesso definiti nativi digitali o baby boomer e gli smart devices fanno parte della loro quotidianità. Aiutandoli a costruire dei percorsi di apprendimento grazie agli strumenti che sono soliti utilizzare, siamo in grado di educarli ad un uso responsabile della tecnologia e dei social network, andando così a prevenire comportamenti spiacevoli legati al web e il cyberbullismo.



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.

Si prevede un impatto non solo per gli studenti e le studentesse partecipanti al progetto ma anche a cascata sugli altri studenti dell'Istituto, sui genitori e sulla cittadinanza. Specie per quest'ultima, il supporto offerto, dal Comune di Recanati, dalle associazioni, dalle pubbliche e private istituzioni, e le piccole e medie imprese, sarà determinante. Questo perché la modularità delle attività è stata strutturata non solo sulla creazione di un sistema di relazioni per il territorio (networking), ma anche nel fornire prospetti metodologici e pratici al fine di realizzare dei veri e propri prodotti. Di qui la sostenibilità del progetto: attraverso gli artefatti realizzati dai partecipanti, per i successivi anni scolastici verranno create delle attività che prevedono il proseguimento di alcuni moduli e l'utilizzo dei prodotti come materiali didattici attraverso i quali, tale progetto, fungerà da pilota. La stessa partnership con il FAI rappresenta la volontà di riscoprire e far conoscere le bellezze del territorio, Recanati, città di Leopardi e meta del turismo scolastico, in un momento delicato come questo in cui molti dei Beni culturali delle nostre zone sono stati danneggiati dal terremoto.

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).

Tutte le attività, descritte nelle varie fasi, le metodologie e i risultati saranno pubblicate sul sito e sulla pagina Facebook d'Istituto. Tutti coloro che vorranno replicare il progetto potranno scaricare le linee guida delle attività e conoscere tutti i consigli per ricrearla al meglio con la propria classe, in qualsiasi parte dell'Italia. Uno degli obiettivi prioritari è quello di trasmettere la nostra esperienza al Polo museale di Camerino e ad altri paesi del cratere. La promozione di tale diffusione avverrà tramite i canali social, sia della scuola che dei partner coinvolti (Facebook, blog, video tutorial su Youtube, Twitter, ecc.) e con eventi dedicati nel territorio. Al termine del progetto la scuola organizzerà un evento pubblico al quale potranno partecipare i genitori dei ragazzi e la cittadinanza. L'evento potrà svolgersi nei locali della scuola o presso uno spazio messo a disposizione da uno dei partner. Attraverso dimostrazioni, foto, video e racconti, i partecipanti all'evento potranno scoprire il progetto realizzato e diffondere così le buone pratiche della scuola.



Coinvolgimento degli Enti Locali

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

Tutti i moduli del nostro “**VIAGGIARE A KM 0, CAMMINANDO L'ARTE: DALLA STORIA ALLE STORIE**” hanno teso al massimo coinvolgimento dei soggetti impegnati nella progettazione-azione come “produttori e fruitori”.

1. **Comune di Recanati**: patrocinio delle attività previste nei vari moduli (come già previsto nel PTOF d'Istituto)
2. **UNIMC**: contributi e consulenze metodologiche-didattiche e pedagogiche
3. **Polo Museale UniCam**: collaborazione solidale a favore dei paesi terremotati
4. **Istituto Storico della Resistenza** e dell'Età contemporanea 'M.Morbiducci': consulenza di esperti e
5. **Università di Istruzione Permanente 'Don Giovanni Simonetti'**
6. **Associazione Beniamino Gigli e Ente Villa Incanto**: interventi di musicologi e studiosi di Beniamino Gigli
7. **FotoCineClub Recanati**: consulenza di esperti in fotografia
8. **Associazione Spazio Cultura e polo museale Villa Colloredo Mels**: locali per conferenze e mostre e fruizione del museo
9. **Casa editrice Eli**: contributi professionali (grafici e impaginatori)
10. **Liceo G. Leopardi**: l'alternanza scuola-lavoro,
11. **Circolo filatelico numismatico**: fruizione di materiale iconografico
12. **Botteghe artigiane**: materiali e dimostrazioni
13. **Il Paesaggio dell'Eccellenza**: consulenza patrimonio industriale locale
14. **Tecnostampa**: stampa materiale cartaceo e pubblicitario



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
Esperienze di didattica del patrimonio	42	http://www.icbadaloni.gov.it/wp-content/uploads/2010/08/PTOF-ISTITUTO-2016-2019.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr protocollo	Data Protocollo	All ego to
patrocinio delle attività previste nei vari moduli (come già previsto nel PTOF d'Istituto)	1	COMUNE DI RECANATI	Dichiarazione di intenti	4735	05/07/2017	Sì
contributi e consulenze metodologiche-didattiche e pedagogiche	1	Università di Macerata - Dipartimento di Studi Umanistici -lingue, mediazione, storia, lettere, fil	Dichiarazione di intenti	4690	01/07/2017	Sì
collaborazione solidale a favore dei paesi terremotati	1	Università degli Studi di Camerino	Dichiarazione di intenti	4750	06/07/2017	Sì
Consulenza di esperti	1	ISTITUTO STORICO DELLA RESISTENZA E DELL'ETA' CONTEMPORANEA "M. MORBIDUCCI"	Dichiarazione di intenti	4805	10/07/2017	Sì
Consulenza di esperti in beni culturali	1	UNIVERSITA' DI ISTRUZIONE PERMANENTE "DON GIOVANNI SIMONETTI"	Dichiarazione di intenti	4806	10/07/2017	Sì
Interventi di musicologi e studiosi di Beniamino Gigli	1	ASSOCIAZIONE BENIAMINO GIGLI	Dichiarazione di intenti	4643	29/06/2017	Sì
Interventi di musicologi e studiosi di Beniamino Gigli	1	ASSOCIAZIONE CULTURALE VILLA INCANTO	Dichiarazione di intenti	4712	04/07/2017	Sì
Consulenza di esperti in fotografia	1	FOTOCINECLUB RECANATI	Dichiarazione di intenti	4476	07/07/2017	Sì
Stampa di materiale cartaceo e pubblicitario	1	ELI SRL	Dichiarazione di intenti	4737	05/07/2017	Sì



Messa a disposizione di materiale iconografico	1	CIRCOLO CULTURALE FILATELICO E NUMISMATICO RECANATESE	Dichiarazione di intenti	4852	12/07/2017	Sì
Locali per conferenze e mostre. Fruizione del museo	1	ASSOCIAZIONE SPAZIO CULTURA	Dichiarazione di intenti	4863	12/07/2017	Sì
Stampa materiali cartacei e pubblicitari	1	Tecnostampa s.r.l.	Dichiarazione di intenti	4888	14/07/2017	Sì
Consulenza sul patrimonio industriale locale.	1	IL PAESAGGIO DELL'ECCELLENZA	Dichiarazione di intenti	4888	14/07/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Alternanza Scuola Lavoro	MCPC09000R LICEO CLASSICO 'GIACOMO LEOPARDI'	4698	30/06/2017	Sì

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
#ReMusiCanati. Progettando un itinerario musicale.	€ 5.082,00
#recanatifattoamano. Dai manufatti a una possibile storia del territorio	€ 5.082,00
Nelle sale delle meraviglie, alla scoperta degli antichi miti	€ 5.082,00
Recanati: museo a Km 0	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 20.328,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: #ReMusiCanati. Progettando un itinerario musicale.

Dettagli modulo

Titolo modulo	#ReMusiCanati. Progettando un itinerario musicale.
----------------------	--



**Descrizione
modulo**

1. DESCRIZIONE MODULO: STRUTTURA/CONTENUTI/METODOLOGIE

La proposta per i nostri alunni e le nostre alunne è quella della creazione di un "itinerario musicale" dedicato alla scoperta e conoscenza della nostra città in ottica rinnovata. Quando si dice "Recanati", si è soliti accostare concettualmente la città al poeta "Giacomo Leopardi". Tale assonanza di significati, se pur fondamentale, risulta essere a volte "un po' stretta" poiché Recanati non è solo il grande Giacomo e un luogo ispiratore di poesia, ma anche territorio custode di numerosi tesori inesplorati e meta di itinerari alternativi altrettanto stimolanti. Uno di questi è legato sicuramente alla valorizzazione del patrimonio musicale. Esso si estende diacronicamente nel tempo attraverso il ruolo ricoperto da nomi illustri in campo musicale quali Stefano Vanni, Anton Francesco Antici, Ignazio Giorgi, Olimpio Basvecchi, Bartolomeo Cartocci, Giuseppe Persiani, Beniamino Gigli, e festival di musica contemporanea come Il Premio Città di Recanati (1990), noto ad oggi come Musicultura. Come si evince, la musica coinvolge nel tempo nelle sue diverse forme, la cultura del territorio, legata a produzioni musicali di vario genere: gli stornelli e gli stornellatori, il saltarello, sino ad arrivare alla produzione di strumenti musicali (organi, organetti e fisarmoniche, chitarre) attiva dal XVIII sec. sino ai giorni nostri.

Al fine di valorizzare al meglio questo percorso storico, si è deciso di organizzare il modulo in 30 ore, prevedendo azioni di ricerca-azione sul territorio attraverso i materiali offerti dalle biblioteche Comunale e Benedettucci, dall'Istituto Musicale B. Gigli, da Villa Incanto, dall'Associazione B. Gigli e nelle botteghe artigiane dove ancora si costruiscono gli strumenti. La tipologia del "campus" consentirà di segmentare l'azione in vari momenti. La mattinata sarà prevalentemente dedicata alle uscite, il cui obiettivo è volto alla scoperta tematica (es. visita a bottega artigiana, intervista al costruttore, possibilità di ascoltare il suono dello strumento prodotto, localizzazione...) e all'individuazione dei concetti chiave che vi gravitano attorno, per poi approfondire la riflessione del materiale raccolto durante il pomeriggio attraverso la costruzione di contenuti che andranno a convogliare nel blog, vissuto come un vero e proprio "diario di bordo" digitale dove inserire le immagini dell'uscita, le scoperte fatte, i propri contributi, e la geolocalizzazione dei luoghi visitati. Il diario di bordo così inteso consentirà una lettura in tempo reale del percorso intrapreso e sviluppato anche da parte delle famiglie che potranno testare direttamente quanto i propri figli hanno ricercato e appreso e proporre momenti di condivisione con tutti i partecipanti dell'offerta didattica.

Nello specifico, i contenuti trattati terranno in considerazione le seguenti linee guida concordate con le figure locali di pertinenza, le aziende e i luoghi del territorio con una particolare attenzione al recupero, alla conservazione e promozione del patrimonio culturale ma con un occhio al futuro orientamento professionale degli studenti, rispetto anche alla cultura d'impresa. In particolar modo:

- Verranno presi in esame i principali musicisti e compositori recanatesi, attivando la metodologia narrativa del "Ma chi era costui?";
- Si analizzeranno i rapporti tra Musica e territorio ponendo in dialogo la conoscenza di strumenti e costruttori, attraverso la visita a laboratori di organetti e fisarmoniche, e un focus sul ruolo della chitarra EKO famosa in tutto il mondo;
- Si focalizzerà l'attenzione sul tenore Beniamino Gigli, partendo dalla casa natale per arrivare ai luoghi a lui dedicati quali il museo omonimo che conserva documenti appartenuti al celebre tenore ed i suoi costumi di scena indossati durante le recite e la sua tomba piramidale. Particolare attenzione sarà dedicata alla relativa simbologia;
- Verranno presentati agli studenti e alle studentesse le produzioni folk del territorio quali gli stornelli dell'800, il celebre saltarello, invitandoli a cimentarsi nelle danze e con i rudimenti dei primi passi;
- Visiteranno i luoghi della musica (Teatro G. Persiani, Civica scuola di musica B. Gigli) e si mapperanno gli organi ancora esistenti nel comune di Recanati.

Dal punto di vista delle metodologie, si attuerà un lavoro di tipo laboratoriale, attraverso un apprendimento di tipo cooperativo, di classe capovolta, di attività con metodologia Jigsaw mediate dall'utilizzo di smart devices e macchine fotografiche per catturare immagini e suoni, utili per arricchire il diario di bordo e la comunicazione tra parti nell'ambiente online Google GAFE.

Al termine del modulo si prevede la disseminazione del percorso musicale individuato tramite un momento di confronto con la collettività, condividendo "i luoghi musicali

recanatesi” attraverso la produzione di materiale cartaceo e digitale, tale da essere “offerta” alle Istituzioni governative locali, ai cittadini, ai turisti ed appassionati della tematica trattata. A conclusione di questo percorso ci sarà l'adozione simbolica di una figura musicale che ha caratterizzato il percorso laboratoriale a cui verrà intitolato un ambiente dell'atelier creativo della scuola per documentare non solo il lavoro svolto ma anche l'attenzione delle radici storiche e culturali del territorio, pur guardando al futuro e ai suoi nuovi linguaggi musicali e tecnologici.

Seguiranno a fine modulo dei momenti di autovalutazione delle conoscenze e competenze acquisite, e un momento di valutazione dell'attività didattica proposta.

2. TIPOLOGIA DEL MODULO

- Didattica innovativa sviluppata attraverso la Teoria delle Intelligenze Multiple (Gardner, 1987) in cui il pensiero linguistico verrà sorretto da quello musicale e corporeo-cinestesico;
- Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio;
- Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile;
- Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources).

3. NUMERO DESTINATARI

max 25 studenti.

4. SEDI

Atelier Creativo, Plesso San Vito, interni dei palazzi della città e luoghi del territorio recanatese.

5. NUMERO DI ORE PREVISTE

La realizzazione del modulo prevede 30.

6. Data prevista di inizio attività: Luglio 2018

7. Data prevista di fine delle attività: Settembre 2018

8. OBIETTIVI SPECIFICI

Al fine di valorizzare al meglio le attività di conservazione e promozione del patrimonio culturale secondo un approccio volto al futuro orientamento professionale degli studenti, rispetto anche alla cultura d'impresa, gli specifici obiettivi del modulo di distinguono in:

- Definizione e conoscenza del patrimonio musicale e delle industrie creative di un territorio;
- Uso delle tecnologie digitali in modo creativo;
- Interazione col tessuto sociale;
- Miglioramento delle competenze chiave degli allievi (Competenza digitale, Imparare ad imparare, Competenze sociali e civiche, Spirito di iniziativa e imprenditorialità, Consapevolezza ed espressione culturale
- Sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa;
- “Animare” in maniera “creativa” e “digitale” i luoghi dell'ambiente urbano dedicati alla musica;
- Privilegiare le attività laboratoriali di varia natura: da quelle più tradizionali e manuali a quelle innovative e digitali;
- Comprendere e sperimentare l'interdisciplinarietà dei linguaggi e delle competenze al fine di favorire i differenti tipi di intelligenza e competenze degli studenti e delle studentesse, (i racconti che diventano immagini e le immagini sonore che si trasformano in racconti), verso la realizzazione di un inatteso reticolo narrativo;
- Confrontare i simboli del passato con quelli del presente, individuandone il trasferimento di idee e di valori nelle odierne tecnologie e prodotti;

9 . OBIETTIVI GENERALI



Il modulo si prefigge di raggiungere i seguenti obiettivi generali:

- Riduzione e prevenzione dell'abbandono scolastico precoce attraverso metodologie didattiche indirizzate alla cultura d'impresa;
- Promozione dell'uguaglianza di accesso all'Istruzione primaria e secondaria di buona qualità, con percorsi di apprendimento formale, non formale e informale, che consentano di implementare le competenze, l'istruzione e la formazione;
- Conoscere e sperimentare forme nuove di "narrazione", in base alle attuali soluzioni tecnologiche innovative e sperimentali;
- Avvicinamento i ragazzi alla conoscenza del ricco patrimonio artistico del territorio attraverso la scoperta e l'ideazione di percorsi musicali significativi;
- Valorizzazione dell'arte "a km 0";
- Azione sui comportamenti di fruizione del patrimonio artistico, al fine di maturare atteggiamenti rispettosi e consapevoli nei confronti del patrimonio locale e territoriale;
- Utilizzo di specifiche soluzioni tecnologiche (software, programmi multimediali) per reinterpretare in chiave contemporanea i messaggi visivi e sonori del passato.

10. RISULTATI ATTESI

Durante lo svolgimento del modulo gli studenti e le studentesse saranno guidati attraverso un processo di crescita personale e di nuove modalità di apprendimento attraverso una offerta formativa laboratoriale ed esperita con figure professionali del territorio. Tali attività, consentiranno un potenziamento delle conoscenze trasversali degli alunni e delle alunne, sviluppandone le spinte creative ed imprenditoriali spendibili al di là del personale percorso di studio. A questo si aggiungono una maggiore sensibilità per il patrimonio e il territorio, la sua valorizzazione e conservazione anche attraverso un consapevole senso civico.

11. MODALITÀ DI VERIFICA

La verifica passerà attraverso attività di metacognizione e di ripensamento, attivati da differenti momenti di riflessione che prevedranno in un bilancio finale e un monitoraggio costante dei progressi degli studenti e delle studentesse. In questi momenti le modalità di controllo verranno curate in entrata, in itinere e in uscita attraverso questionari sulle conoscenze possedute prima dello svolgimento delle attività laboratoriali (teorie ingenuie), su quelle acquisite dopo aver svolto le attività con l'esperto e l'insegnante (teorie scientifiche), e sul momento di autovalutazione delle competenze acquisite. Seguirà un questionario sul gradimento della proposta laboratoriale, dando la possibilità ai ragazzi e alle ragazze di esprimere la propria opinione, offrendo proposte per il miglioramento dell'offerta formativa.

Data inizio prevista	02/07/2018
Data fine prevista	14/09/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	MCEE83103P MCOMM83102L
Numero destinatari	13 Allievi (Primaria primo ciclo) 12 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: #ReMusiCanati. Progettando un itinerario musicale.

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: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: #recanatifattoamano. Dai manufatti a una possibile storia del territorio

Dettagli modulo

Titolo modulo	#recanatifattoamano. Dai manufatti a una possibile storia del territorio
Descrizione modulo	<p>1.DESCRIZIONE MODULO: STRUTTURA/CONTENUTI/METODOLOGIE</p> <p>Il modulo prende avvio da una riflessione circa il far scoprire ai giovani studenti e alle giovani studentesse alcuni dei luoghi del lavoro artigianale del territorio, secondo le diverse metodologie della progettazione. Pertanto, con questa proposta laboratoriale, si vuole avviare un percorso di scoperta che dai manufatti e dalla loro evoluzione nel tempo, valorizzi la “resistenza del lavoro artigiano” e il suo pensiero progettuale.</p> <p>Pur vivendo nell’epoca di una società liquida (Bauman, 2009), il sapere artigiano mantiene in questi territori la sua vivacità e qualità del prodotto poiché si è saputo adattare alla trasformazione dei materiali e dei relativi processi produttivi. In particolar modo, verrà effettuato un focus nelle produzioni locali che, pur mantenendo “tutti gli ingredienti del modello marchigiano di sviluppo” caratterizzato da sinergie familiari e dal forte radicamento nel territorio, si sono distinti e si distinguono ancora oggi a livello nazionale e internazionale. Per questo motivo, #recanatifattoamano offrirà agli studenti e alle studentesse attività di ricerca storica coadiuvate dalle esperienze laboratoriali di manipolazione dei materiali (argilla, legno, pelle, stoffa). Il momento di approfondimento e ricerca prevede alcune uscite sul territorio (biblioteca Comunale, biblioteca Benedettucci, museo civico, antiche botteghe dismesse e/o riconvertite) con lo scopo di raccogliere materiale per la creazione di schede di approfondimento tematiche capaci di rilevare i cambiamenti dei luoghi del lavoro e la trasformazione che ha subito il paesaggio dopo i primi decenni del ‘900, a seguito dell’industrializzazione. A questo momento ne seguirà uno più “pratico” nelle botteghe, con la consulenza tecnica degli esperti artigiani ed in parte a scuola. Verranno organizzate attività creative che permetteranno ai giovani studenti di riutilizzare i materiali per la costruzione di nuovi oggetti, di intervenire, di partecipare, di risolvere problemi tecnici.</p> <p>Nelle 30 ore programmate #recanatifattoamano prevede attività di tipo laboratoriale, attraverso un apprendimento di tipo cooperativo, ricerca-azione, classe capovolta, metodologia Jigsaw, pear to pear anche attraverso l’uso di strumenti digitali come la piattaforma Google GAFE, gli smart devices e le macchine fotografiche per filmare sequenze lavorative, catturare immagini e suoni.</p> <p>Il mattino verrà dedicato alla ricerca e scoperta tematica, il pomeriggio alla riflessione attraverso un “padlet” per poter leggere in tempo reale quanto si sta elaborando, compreso da parte delle famiglie. È prevista anche la possibilità di manipolazione dei materiali per il loro riuso in chiave contemporanea. Gli stessi verranno esposti alla fine del percorso all’interno del laboratorio. Al termine del modulo si prevede, difatti, la disseminazione del lavoro svolto attraverso l’inserimento del percorso nel modulo della geolocalizzazione, con la presentazione e mappatura del percorso svolto attraverso simboli iconografici riconoscibili. Adozione simbolica attraverso l’intitolazione di un ambiente scolastico ad “arti e mestieri” a documentazione e memoria storica delle attività del campus.</p> <p>Come prima attività si visiteranno e mapperanno le botteghe ancora esistenti nel territorio recanatese. Esse sono stati individuate ne:</p>

- Il laboratorio di costruzione degli organetti Castagnari,
- Il laboratorio di ceramica Terre d'Autore di Raul Sergio Cingolani ,
- Il laboratorio-sartoria Latini per la lavorazione della stoffa e della pelle,
- Il laboratorio costruzione pipe Moretti, outlet I Guzzini,
- Il laboratorio di falegnameria e tappezzeria Semplici.

Inoltre, si sperimenteranno sul campo i materiali grezzi ed i prodotti finiti in un'ottica di apprendimento rivolta non solo alla manualità ma anche al recupero, di un artigianato sostenibile, alla conservazione del patrimonio culturale, con un occhio fortemente orientato alla cultura d'impresa e del senso civico.

I materiali raccolti daranno origine ad una collettiva presso i locali comunali in cui verranno esposti i frutti dell'attività laboratoriale (schede didattiche, fotografie, creazione di manufatti) arricchite da contenuti interattivi veicolati da QR Code reader. Inoltre, anche per questo modulo, è previsto l'aggiornamento del "diario di bordo" in base alle esperienze ritenute dagli studenti e dalle studentesse più significative.

2. TIPOLOGIA DEL MODULO

- Accesso, esplorazione e conoscenza, anche digitale, del sapere artigiano;
- Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile;
- Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources);
- Produzione artistica e culturale.

3. NUMERO DESTINATARI

max 25 studenti.

4. SEDI

Atelier Creativo, Plesso San Vito, luoghi itineranti nel percorso cittadino, botteghe artistiche e artigiane.

5. NUMERO DI ORE PREVISTE

La realizzazione del modulo prevede 30.

6. Data prevista di inizio attività: Giugno - Luglio 2019

7. Data prevista di fine delle attività: Settembre 2019

8 . OBIETTIVI SPECIFICI

Al fine di valorizzare al meglio le attività di conservazione e promozione del patrimonio culturale secondo un approccio volto al futuro orientamento professionale degli studenti, rispetto anche alla cultura d'impresa, gli specifici obiettivi del modulo di distinguono in:

- Definizione e conoscenza del patrimonio artigianale di un territorio, con particolare riferimento alla marca maceratese della Regione Marche;
- Uso delle tecnologie digitali in modo creativo;
- Interazione col tessuto sociale;
- Miglioramento delle competenze chiave degli allievi (Competenza digitale, Imparare ad imparare, Competenze sociali e civiche, Spirito di iniziativa e imprenditorialità, Consapevolezza ed espressione culturale)
- Sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa;
- Privilegiare le attività laboratoriali di varia natura: da quelle più tradizionali e manuali a quelle innovative e digitali;
- Comprendere e sperimentare l'interdisciplinarietà dei linguaggi e delle competenze al fine di favorire i differenti tipi di intelligenza e competenze degli studenti e delle studentesse, (i racconti che diventano immagini e le immagini che si trasformano in racconti), verso la realizzazione di un inatteso reticolo narrativo;
- Confrontare i simboli del passato con quelli del presente, individuandone il trasferimento



di idee e di valori nelle odierne tecnologie e prodotti;

9 . OBIETTIVI GENERALI

Il modulo si prefigge di raggiungere i seguenti obiettivi generali:

- Riduzione e prevenzione dell'abbandono scolastico precoce attraverso metodologie didattiche indirizzate alla cultura d'impresa;
- Promozione dell'uguaglianza di accesso all'Istruzione primaria e secondaria di buona qualità, con percorsi di apprendimento formale, non formale e informale, che consentano di implementare le competenze, l'istruzione e la formazione;
- Conoscere e sperimentare forme nuove di "narrazione", in base alle attuali soluzioni tecnologiche innovative e sperimentali.;
- Avvicinamento dei ragazzi alla conoscenza del ricco patrimonio artistico del territorio attraverso la scoperta e l'ideazione di percorsi musicali significativi;
- Valorizzazione dell'arte "a km 0";
- Azione sui comportamenti di fruizione del patrimonio artistico, al fine di maturare atteggiamenti rispettosi e consapevoli nei confronti del patrimonio locale e territoriale;
- Utilizzo di specifiche soluzioni tecnologiche (software, programmi multimediali) per reinterpretare in chiave contemporanea i messaggi visivi del passato.

12. RISULTATI ATTESI

A conclusione del modulo gli studenti e le studentesse coinvolti avranno acquisito consapevolezza e conoscenza del ricco patrimonio artigianale locale, comprendendo la "storia" dietro ad un oggetto, in termini di metodologia progettuale, scelta dei materiali, processi di lavorazione, scelta del mercato di destinazione. L'attenzione verso il riuso è volta a stimolare un pensiero attento alle questioni del senso civico e della green economy dal lato, e alla conservazione del territorio come bene culturale nelle sui molteplici significati.

11. MODALITÀ DI VERIFICA

La verifica passerà attraverso attività di metacognizione e di ripensamento, attivati da differenti momenti di riflessione che prevedranno in un bilancio finale e un monitoraggio costante dei progressi degli studenti e delle studentesse. In questi momenti le modalità di controllo verranno curate in entrata, in itinere e in uscita attraverso questionari sulle conoscenze possedute prima dello svolgimento delle attività laboratoriali (teorie ingenuie), su quelle acquisite dopo aver svolto le attività con l'esperto e l'insegnante (teorie scientifiche), e sul momento di autovalutazione delle competenze acquisite. Seguirà un questionario sul gradimento della proposta laboratoriale, dando la possibilità ai ragazzi e alle ragazze di esprimere la propria opinione, offrendo proposte per il miglioramento dell'offerta formativa.

Data inizio prevista	10/06/2019
Data fine prevista	13/09/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	MCEE83103P MCMM83102L
Numero destinatari	13 Allievi (Primaria primo ciclo) 12 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: #recanatifattoamano. Dai manufatti a una possibile storia del territorio



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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Nelle sale delle meraviglie, alla scoperta degli antichi miti

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Nelle sale delle meraviglie, alla scoperta degli antichi miti
Descrizione modulo	<p>1.DESCRIZIONE MODULO: STRUTTURA/CONTENUTI/METODOLOGIE</p> <p>Il modulo è finalizzato alla scoperta degli antichi racconti mitologici raffigurati nelle sale di alcuni palazzi della città ed alla loro divulgazione. Dopo essere andati alla ricerca del ricco patrimonio iconografico conservato nelle "sale delle meraviglie" dei palazzi nobiliari ed averne approfondito i significati simbolici ed allegorici, i ragazzi dovranno comunicare il risultato delle loro scoperte attraverso modalità innovative di narrazione e di illustrazione, in modo da creare percorsi culturali alternativi, inusuali e sorprendenti, rivolti anche a turisti e residenti.</p> <p>Verranno utilizzate diverse modalità di fruizione delle immagini quali la visita diretta ai beni culturali in questione (per apprezzarli nel contesto originario), la loro lettura oggettiva e soggettiva. L'intento è quello di portare gli studenti e le studentesse in un primo momento, e i visitatori poi, ad immedesimarsi nei personaggi, indagandone la vera essenza e, comprendendone le loro virtù eroiche che, indirettamente, rispecchiavano anche le virtù morali ed i principi etici ai quali il committente/proprietario del palazzo aspirava.</p> <p>Successivamente, grazie alle nuove tecnologie, tali immagini dipinte verranno rielaborate e spettacolarizzate, in modo da creare un legame emozionante con le stesse. Lo scopo di tale manipolazione visuale è quello di produrre del materiale capace di creare un nuovo tipo di engagement tra la struttura, la storia e le giovani generazioni come pubblico, andando ad arricchire l'offerta informativa dei luoghi e a indirizzarla verso un insieme più eterogeneo di visitatori. Per la narrazione e le illustrazioni delle storie verranno utilizzati software di grafica vettoriale gratuiti come ad esempio Inkscape, e programmi per creare animazioni in formato GIF come Beneton Movie GIF oppure UnFREEz; mentre, per il sottofondo, si è scelto di lavorare con "rumori parlanti" di elementi naturali e paesaggistici campionati dai bambini e dalle bambine durante le attività, piuttosto che utilizzare suoni già "confezionati".</p> <p>Per la narrazione delle storie si utilizzeranno strumenti digitali (Digital Storytelling), che verranno praticati con app di animazione; ciò permetterà di inserire oggetti (sprite), scenari, di creare le azioni dei personaggi, di organizzare contenuti selezionati da fonti storiche, in modo da ottenere una struttura narrativa costituita da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, ecc.). L'integrazione di programmi innovativi con le tecniche di narrazione si propone di potenziare il pensiero computazionale il quale, viene costantemente supportato da quello creativo in un'ottica di approccio educativo legato alle intelligenze multiple. Le competenze dei bambini e delle bambine verranno inoltre messe in condivisione attraverso modalità di cooperative learning "online" attraverso gli strumenti di chat interattiva di Google GAFE, e "offline" nelle attività</p>

laboratoriali. In questo contesto, l'insegnante si pone come adulto facilitatore al processo di apprendimento, attraverso lo scaffolding, sarà in grado di stimolare l'apprendimento tra i pari i quali, posti in atteggiamento di condivisione di conoscenze e competenze concorreranno in maniera partecipata al raggiungimento dei comuni obiettivi didattici. Il modulo, nel suo complesso verrà monitorato e documentato dagli stessi studenti e studentesse che, durante l'intero svolgimento delle attività, saranno invitati a scrivere dei post "in itinere" nella voce blog dell'apposito sito. Seguiranno a fine modulo dei momenti di autovalutazione delle conoscenze e competenze acquisite, e un momento di valutazione dell'attività didattica proposta.

2. TIPOLOGIA DEL MODULO

- Didattica innovativa sviluppata attraverso la Teoria delle Intelligenze Multiple (Gardner, 1987) in cui il pensiero logico-matematico viene sorretto da quello creativo;
- Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio;
- Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro);
- Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile;
- Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera;
- Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources);
- Produzione artistica e culturale.

3. NUMERO DESTINATARI

max 25 studenti.

4. SEDI

Atelier Creativo, Plesso San Vito, interni dei palazzi della città.

5. NUMERO DI ORE PREVISTE

La realizzazione del modulo prevede 30.

6. Data prevista di inizio attività: Luglio 2018

7. Data prevista di fine delle attività: Settembre 2018

8 . OBIETTIVI SPECIFICI

Sul piano delle competenze creative, il progetto parte dalle finalità già perseguite da Pinin Carpinella collana L'arte per i bambini (edita negli anni settanta dalla Vallardi), proponendosi di applicarne le metodologie coinvolgendo nuove forme di narrazione, grazie anche alle attuali soluzioni tecnologiche innovative e sperimentali. Tra le finalità perseguite vi sono quelle di:

- Avvicinare i bambini e le bambine, gli adolescenti e le adolescenti, alla lettura soggettiva dei dipinti, considerati potenziali serbatoi di storie;
- Lavorare con le fonti primarie e secondarie;
- Rendere vive le virtù eroiche dei personaggi mitologici, le antiche favole ed i loro significati allegorici;
- Rendere "vivi" i luoghi dove i dipinti si trovano (palazzi);
- Privilegiare le numerose tipologie di attività laboratoriali di tecniche grafico-pittoriche: da quelle più tradizionali e manuali a quelle innovative di grafica computerizzata;
- Comprendere e sperimentare l'interdipendenza tra il linguaggio verbale e il linguaggio visivo (racconti che diventano immagini e immagini che si trasformano in racconti), in modo tale che si intersechino in un inatteso reticolo;
- Proporre modalità coinvolgenti e divertenti di lettura delle immagini e di visita ai palazzi storici;
- Confrontare i simboli del passato con quelli del presente, individuando il relativo trasferimento di idee e di valori.

9 . OBIETTIVI GENERALI



Il modulo si prefigge di raggiungere i seguenti obiettivi generali:

- Avvicinare i ragazzi alla conoscenza del ricco patrimonio artistico del territorio attraverso il gusto della scoperta di percorsi iconografici significativi ma anche di aneddoti relativi alla storia ed alle storie degli edifici in cui tali percorsi si trovano;
- Promuovere itinerari artistici che integrino tecnologie, turismo e valorizzazione dei beni culturali;
- Valorizzare l'arte "a km 0" (il "camminare lento", il guardarsi intorno...);
- Agire sui comportamenti di fruizione del patrimonio artistico, al fine di maturare atteggiamenti rispettosi e consapevoli nei confronti del patrimonio locale;
- Vivere e conoscere i numerosi percorsi del proprio territorio, a partire da punti di vista insoliti e meno noti;
- Utilizzare specifiche soluzioni tecnologiche (software, programmi multimediali) per reinterpretare in chiave nuova i messaggi visivi del passato.

10. RISULTATI ATTESI

A conclusione del modulo gli studenti e le studentesse coinvolti avranno acquisito consapevolezza del ricco patrimonio iconografico presente all'interno di palazzi nobiliari cittadini e competenza nell'ambito delle scritture sintetiche (sia verbali, sia iconiche), coniugate con le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie e le metodologie di narrazione contemporanee come il digitalstorytelling. Saranno in grado di estrapolare dalle immagini il loro potenziale narrativo e di trasformare con tecniche grafiche innovative le tradizionali figurazioni del passato in immagini più dinamiche e accattivanti per la propria fascia d'età.

11. MODALITÀ DI VERIFICA

La verifica passerà attraverso attività di metacognizione e di ripensamento, attivati da differenti momenti di riflessione che prevederanno un bilancio finale e un monitoraggio costante dei progressi degli studenti e delle studentesse. In questi momenti le modalità di controllo verranno curate in entrata, in itinere e in uscita attraverso questionari sulle conoscenze possedute prima dello svolgimento delle attività laboratoriali (teorie ingenuie), su quelle acquisite dopo aver svolto le attività con l'esperto e l'insegnante (teorie scientifiche), e sul momento di autovalutazione delle competenze acquisite. Seguirà un questionario sul gradimento della proposta laboratoriale, dando la possibilità ai ragazzi e alle ragazze di esprimere la propria opinione, offrendo proposte per il miglioramento dell'offerta formativa.

Data inizio prevista	02/07/2018
Data fine prevista	14/09/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	MCEE83103P MCOMM83102L
Numero destinatari	13 Allievi (Primaria primo ciclo) 12 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Nelle sale delle meraviglie, alla scoperta degli antichi miti

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 curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)

Titolo: Recanati: museo a Km 0

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Recanati: museo a Km 0



**Descrizione
modulo**

1. DESCRIZIONE MODULO: STRUTTURA/CONTENUTI/METODOLOGIE

Questo modulo si pone come momento finale in cui organizzare tutto il materiale raccolto e organizzarlo in una mostra con installazioni itineranti, in cui raccontare la città di Recanati come un "museo a Km 0". Ci si propone infatti di lavorare con strumenti tradizionali e ipermediali volti alla narrazione del patrimonio artistico e culturale locale attraverso più linguaggi narrativi. Gli studenti e le studentesse dell'I.C. saranno chiamati a svolgere queste installazioni offrendo una differente prospettiva della città che transitano quotidianamente, ma anche di restituire alla collettività nuovi significati degli spazi urbani, la loro storia, la loro naturale evoluzione.

Il tutto avverrà attraverso percorsi fotografici, software di progettazione grafica e software open source dedicati alla creazione e alla condivisione di contenuti turistici. Nello specifico, attraverso una serie di attività laboratoriali, ci si occuperà di valorizzare gli itinerari e i singoli luoghi di interesse identificati insieme alla cittadinanza nei precedenti moduli a "Km 0". Dal punto di vista didattico, la produzione dei prodotti finali è studiata attraverso una metodologia volta a stimolare la collaborazione degli studenti, una maggiore consapevolezza del patrimonio locale, l'utilizzo e la manipolazione delle fonti primarie e secondarie, la responsabilizzazione dell'utilizzo di strumenti ipermediali come i social network e le informazioni che circolano nel web, e il pensiero computazionale.

La didattica del modulo si svolgerà secondo le seguenti attività: lo stato dell'arte sulla comunicazione museale, l'ideazione partecipata dei percorsi e dei luoghi di maggiore interesse, la selezione del materiale attraverso un percorso di ricerca delle informazioni sulle fonti (primarie e secondarie, analogiche e digitali), la produzione di artefatti e di materiali digitali, l'allestimento finale. Seguirà un momento di presentazione a conclusione dell'intero progetto con la cittadinanza in cui i ragazzi e le ragazze che hanno partecipato al progetto "Viaggiare a KM 0" saranno invitati a parlare del progetto e della visione che in questa sede intendono restituire della città.

Anche in questo modulo, come per gli altri, le competenze dei bambini e delle bambine verranno messe in condivisione con modalità di cooperative learning "online" attraverso gli strumenti di chat interattiva di Google GAFE e l'aggiornamento del loro "diario di bordo" digitale, e "offline" nelle attività laboratoriali.

2. TIPOLOGIA DEL MODULO

- Didattica innovativa sviluppata attraverso la Teoria delle Intelligenze Multiple (Gardner, 1987) in cui il pensiero logico-matematico viene sorretto da quello creativo, corporeo cinestetico, linguistico, intra e interpersonale;
- Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio;
- Elaborazione di produzioni artistiche e culturali;
- Costruzione di una proposta curatoriale del Bene di un territorio;
- Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale attraverso i linguaggi digitali;
- Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources);

3. NUMERO DESTINATARI

- max 25 studenti.

4. SEDI

- Atelier Creativo, Plesso San Vito

5. NUMERO DI ORE PREVISTE

- La realizzazione del modulo prevede 30.

- 6. Data prevista di inizio attività: Luglio 2019

- 7. Data prevista di fine delle attività: Agosto 2019

8. OBIETTIVI SPECIFICI

Lo scopo principale del modulo è quello di avviare una metacognizione volta ad una maturazione, da parte degli studenti e delle studentesse, sul concetto del patrimonio e sul senso civico atto alla sua conservazione e promozione attiva; anche attraverso pratiche



artistiche che coinvolgano i linguaggi del digitale. Quest'ultimi saranno esplorati anche nell'ottica di rendere consapevoli i ragazzi e le ragazze nell'uso di questi strumenti, utilizzabili non solo per i propri scopi personali e per episodi di cyberbullismo, ma anche per produrre innovazione e informazione condivisa.

9. OBIETTIVI GENERALI

Il modulo si prefigge di raggiungere i seguenti obiettivi generali:

- Avvicinare i ragazzi alla conoscenza del ricco patrimonio artistico del territorio attraverso una propria rielaborazione della cultura e del Bene della città in cui vivono per riscoprirne la bellezza storica;
- Promuovere itinerari artistici che integrino tecnologie, turismo e valorizzazione dei beni culturali;
- Valorizzare l'arte "a km 0" (il "camminare lento", il guardarsi intorno...);
- Agire sui comportamenti di fruizione del patrimonio artistico, al fine di maturare atteggiamenti rispettosi e consapevoli nei confronti del patrimonio locale;
- Vivere e conoscere i numerosi percorsi del proprio territorio, a partire da punti di vista insoliti e meno noti;
- Utilizzare specifiche soluzioni tecnologiche (software, programmi multimediali) per reinterpretare in chiave nuova i messaggi visivi del passato.

10. RISULTATI ATTESI

A conclusione del modulo gli studenti e le studentesse coinvolti avranno acquisito consapevolezza del ricco patrimonio presente nel territorio urbano che esperiscono quotidianamente; patrimonio in termini di cultura, Bene, storia, tradizioni e sapere artigiano. Le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie e le metodologie di narrazione contemporanee come il digitalstorytelling si pongono come utili strumenti atti a sorreggere la loro creatività così come il sapere delle botteghe che hanno avuto modo di esperire con mano. L'evento finale si pone come una sorta di autoverifica. I partecipanti saranno chiamati a creare valore per il territorio a partire dalle loro esperienze e dalle loro attività di ricerca. La stessa cittadinanza sarà coinvolta in questa fase di disseminazione, confrontandosi con i partecipanti al progetto sul lavoro svolto e le metodologie impiegate.

11. MODALITÀ DI VERIFICA

La verifica passerà attraverso attività di metacognizione e di ripensamento, attivati da differenti momenti di riflessione che prevedranno in un bilancio finale e un monitoraggio costante dei progressi degli studenti e delle studentesse. In questi momenti le modalità di controllo verranno curate in entrata, in itinere e in uscita attraverso questionari sulle conoscenze possedute prima dello svolgimento delle attività laboratoriali (teorie ingenuie), su quelle acquisite dopo aver svolto le attività con l'esperto e l'insegnante (teorie scientifiche), e sul momento di autovalutazione delle competenze acquisite. Seguirà un questionario sul gradimento della proposta laboratoriale, dando la possibilità ai ragazzi e alle ragazze di esprimere la propria opinione, offrendo proposte per il miglioramento dell'offerta formativa.

Data inizio prevista	01/07/2019
Data fine prevista	13/09/2019
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	MCEE83103P MCMM83102L
Numero destinatari	12 Allievi (Primaria primo ciclo) 13 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola NICOLA BADALONI (MCIC83100E)

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Recanati: museo a Km 0

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



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
VIAGGIARE A KM 0 CAMMINANDO L'ARTE: DALLA STORIA ALLE STORIE	€ 20.328,00
TOTALE PROGETTO	€ 20.328,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1004004)
Importo totale richiesto	€ 20.328,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	3692
Data Delibera collegio docenti	19/05/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	35
Data Delibera consiglio d'istituto	24/05/2017
Data e ora inoltro	19/07/2017 12:55:24
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
10.2.5A - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>#ReMusiCanati. Progettando un itinerario musicale.</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>#recanatiffattoamano. Dai manufatti a una possibile storia del territorio</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Nelle sale delle meraviglie, alla scoperta degli antichi miti</u>	€ 5.082,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola NICOLA BADALONI (MCIC83100E)

10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): Recanati: museo a Km 0	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "VIAGGIARE A KM 0 CAMMINANDO L'ARTE: DALLA STORIA ALLE STORIE"	€ 20.328,00	€ 30.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 20.328,00	