



Candidatura N. 1001489 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	ISTITUTO COMPRENSIVO PERUGIA 4
Codice meccanografico	PGIC868005
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA G. P. DA PALESTRINA SNC
Provincia	PG
Comune	Perugia
CAP	06124
Telefono	07533752
E-mail	PGIC868005@istruzione.it
Sito web	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it
Numero alunni	1111
Plessi	PGAA868012 - VIA G.P.DA PALESTRINA CALVINO PGAA868023 - LEONARDO DA VINCI PGAA868034 - VIA F.COPERTE/MONTESSORI M.MONT PGAA868045 - VIA ALFIERI/MONTESSORI PAOLINI PGEE868017 - " GIOVANNI CENA " PGEE868028 - LOMBARDO RADICE PGMM868016 - "CARDUCCI-PURGOTTI"



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	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. 1001489 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	Mappiamo il nostro quartiere	€ 7.082,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Il patrimonio intangibili da toccare e curare	€ 5.682,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Il patrimonio come lettura del contemporaneo -secondaria primo grado	€ 5.682,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Il patrimonio come lettura del contemporaneo - primaria	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	Il nostro patrimonio in 3D	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.810,00



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: MAKING CULTURE: alla scoperta del patrimonio straordinario nell'ordinaria storia di un quartiere



Descrizione progetto

La finalità del progetto MAKING CULTURE è favorire tra le studentesse e gli studenti della scuola primaria e secondaria di 1° grado lo sviluppo di competenze trasversali di cittadinanza attiva, mediante percorsi che coniugano l'agire cognitivo con l'agire concreto sul paesaggio che li circonda e quindi su un patrimonio tanto tangibile, quanto intangibile, realizzando una raccolta storiografica sotto forma di mappa concettuale del patrimonio della comunità dove sorgono i plessi dell'istituto. Una rappresentazione del patrimonio complesso del territorio, ma visto con gli occhi di chi lo vive. È una mappa che racconta non tanto la geografia di un luogo, quanto gli elementi identitari della comunità che lo abita, della sua storia passata e presente. È una creazione collettiva dove trovano spazio racconti e testimonianze, memorie e desideri, timori e speranze. Un modo per trasmettere questo patrimonio di storie e valori alle future generazioni nell'ottica di una geostoria globale.

Saranno pianificati percorsi formativi, in orario extracurricolare, in grado di avviare progettualità che, partendo dall'analisi e lettura del patrimonio culturale, e non unicamente quello classicamente riconosciuto, siano in grado di generare impatto culturale, idee innovative con ricadute anche nella sfera sociale, in una dinamica di collaborazione tra la scuola, polmone culturale del quartiere in cui si insedia, gli studenti, i cittadini, i soggetti del terzo settore, istituzioni pubbliche e organizzazioni private.

Il progetto si è sviluppato a seguito delle conseguenze prodotte dagli eventi sismici dell'ottobre 2016, che hanno portato all'abbattimento dell'edificio della scuola secondaria di 1° grado, Carducci-Purgotti e che ha imposto un ripensamento complessivo sulla funzione socio-culturale di questo quartiere e sull'esigenza di ricucirne il tessuto urbano e sociale. Quell'edificio rappresentava infatti per il quartiere un patrimonio non solo culturale ma anche dal forte impatto sociale. Il vuoto che si è creato per attendere la ricostruzione dell'edificio è divenuto, quindi, un elemento da cui partire per riflettere sul concetto di patrimonio culturale, costituito sì da "oggetti" tangibili, architetture, monumenti, opere d'arte, ma anche da "contenuti" intangibili, costituiti dalla storia, dalla memoria, dalle funzioni socio-economiche e culturali che generano l'identità e il senso di appartenenza ad un luogo, che muta nel corso del tempo ma rimane il tessuto sul quale costruire il futuro di una comunità.

La forma indefinita di continuum urbano del quartiere su cui il progetto insiste, non lo definisce quale periferia ma nemmeno in quanto città. Si tratta di quella parte di città, definita sociologicamente "densa" che, a partire dagli anni trenta del secolo scorso e per circa 40 anni, ha visto il primo sviluppo reale, denso appunto, di Perugia fuori dalle mura medioevali: la borghesia e la classe operaia usciva dai rioni e costruiva una nuova parte di città per poi oggi diventare zona dormitorio con un alto numero di migranti impegnati ad accudire la popolazione che è invecchiata senza produrre ricambio generazionale.

In questo quadro è molto difficile innescare processi e percorsi sociali, culturali ed organizzativi tesi a ricucire il senso di appartenenza ad una storia e a un patrimonio comune. Il quartiere, però, possiede tutte le potenzialità straordinarie, rintracciabili nell'ordinarietà del suo aspetto urbanistico, architettonico e sociale.

MAKING CULTURE, nell'azione artigianale di cucire parti "scucite" del tessuto urbano, vuole riconnettere le diversità sociali, che trovano piena espressione all'interno dell'ambiente scolastico, per renderle in grado di gestire con intelligenza il patrimonio storico e paesaggistico esistente, proprio a partire da una sua presa in carico da parte delle nuove generazioni.

Le domande che si pone quindi MAKING CULTURE sono:

- 1) Come possiamo valorizzare il patrimonio materiale e immateriale in modo che crei reale valore non solo per il turista ma anche per la comunità locale?
- 2) Quanto lo straordinario - cioè l'importante, il rilevabile, che narra il nostro passato, il nostro presente - deve essere salvaguardato e valorizzato in una prospettiva futura a prescindere dal suo valore estetico e storico-artistico?

Partendo da un'analisi del significato di patrimonio architettonico, artistico, culturale e sociale, il progetto ha l'ambizioso obiettivo di ricostruire la storia dell'ultimo secolo della città, sviluppata oltre le mura medioevali che connotano il centro storico. Una storia dinamica, in grado di riconnettere storie orali e scritte, materiale di archivio e di cronaca più attuale, tramite una rilettura che contempra l'utilizzo di strumenti digitali e innovative metodologie di lettura del contesto culturale e urbano di riferimento con lo scopo di progettarne il futuro.

Attività formative non formali e "hands on" permetteranno di porre i partecipanti a confronto diretto con il tema del patrimonio, sperimentando singolarmente e in gruppo, anche tramite formule organizzative sul modello della flipped classroom, il metodo della ricerca sul campo,



l'approccio alla conoscenza con compiti di realtà, in cui lo studente sia coinvolto e protagonista del proprio sapere.

Con il progetto MAKING CULTURE si vuole quindi contribuire fattivamente tramite azioni dentro e fuori la scuola, nei musei e negli archivi ma anche nelle strade e nella piazze del quartiere Fonti Coperte, al dibattito che vede nel patrimonio qualcosa di dinamico, in continua evoluzione attraverso una produzione dal basso che è in grado di restituirgli valore sociale ma anche turistico, grazie alla costruzione di percorsi esperienziali che prevedono l'utilizzo di strumenti digitali.

Nello specifico, il progetto intende creare un percorso didattico organico con esperti formatori in cui ogni macro-fase rivolta a gruppi classe diversificati corrisponda ad un modulo in cui sarà sviluppato un project work.

Ad un modulo propedeutico focalizzato sull'approfondimento del concetto di "patrimonio" e di "paesaggio" e sulla conoscenza delle metodologie che permettono di studiarlo e valorizzarlo viene affiancato per la primaria un modulo su "accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio", per la secondaria uno modulo di "adozione di parti di patrimonio" e uno di "produzione artistica e culturale con l'utilizzo di strumenti digitali".

Il progetto si struttura quindi in 5 moduli:

3 moduli rivolti agli studenti della scuola secondaria di 1^a grado

1. sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale: saranno strutturati due moduli propedeutici, in cui le studentesse e gli studenti si confronteranno con il concetto di patrimonio e paesaggio e con le metodologie dell'indagine storiografica per affrontare contenuti curricolari.
2. adozione di parti di patrimonio: gli studenti e le studentesse della secondaria saranno guidati, tramite l'utilizzo di metodologie esperienziali, nella strutturazione di una ricerca storica (archivi online e offline, testimonianze orali e documentazione più attuale) a partire dagli elementi individuati nella prima macro-fase dal primo gruppo di studenti, per poi realizzare – con modalità contemporanee di narrazione – storie che siano in grado di raccontare la dinamicità del patrimonio storico, culturale e sociale del quartiere Fonti Coperte. Tutto il materiale raccolto sarà poi oggetto di formazione specifica "sul campo" sul digital storytelling. Verranno così adottati e valorizzati i singoli elementi del patrimonio tangibile tramite storie in grado di raccontare il patrimonio intangibile del quartiere. Le storie implementeranno la mappa digitale realizzata.
3. produzione artistica e culturale con l'utilizzo di strumenti digitali: gli studenti e le studentesse della secondaria affronteranno il tema della creazione di un plastico del quartiere in cui far emergere gli elementi individuati nei precedenti moduli, dedicati alla indagine e mappatura, valorizzando il patrimonio "riletto" con strumenti di elaborazione digitale (3D e video/audio) da mettere a disposizione della cittadinanza, nell'atrio della nuova scuola Carducci, utilizzando anche il supporto degli esperti del Dipartimento di Ingegneria Meccanica dell'Università agli Studi di Perugia.

2 moduli rivolti agli studenti della scuola primaria:

1. sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale: saranno strutturati due moduli propedeutici in cui le studentesse e gli studenti si confronteranno con il concetto di patrimonio e paesaggio e con le metodologie dell'indagine storiografica per affrontare contenuti curricolari.
2. accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: gli studenti e le studentesse della primaria saranno guidati nell'esplorazione del proprio quartiere utilizzando tecniche innovative di mappatura dello spazio urbano tramite registrazione audio-video con strumenti di digitali. Seguiranno attività di sintesi con tecniche di grafica per giungere alla creazione di simboli in grado di costruire una nuova geografia urbana a misura di bambino. Si procederà poi alla realizzazione di una mappa "ragionata" su google maps consultabile online.

Al termine del processo sarà organizzato un grande evento di restituzione, aperto al pubblico e al territorio, in cui bambini e ragazzi avranno il ruolo di guida narrante, per le vie del quartiere, per raccontare le diverse fasi del progetto realizzato e le loro proposte di miglioramento. I



materiali comporranno un exhibit permanente presso il nuovo edificio scolastico.

Gli obiettivi didattico-formativi generali del progetto sono:

- Sviluppare nei bambini il senso di identità socio-culturale e di cittadinanza avviando una riflessione sul tema del patrimonio tangibile e intangibile
- Contribuire ad acquisire strumenti idonei per interpretare, con senso critico e costruttivo, la complessità del mondo circostante.
- Sviluppare le risorse emotive, affettive e cognitive attingendo stimoli dal territorio di appartenenza.
- Aumentare il bagaglio di conoscenze del patrimonio socio-culturale del proprio territorio per nutrire il sentimento affettivo verso luoghi, memorie, persone.
- Sviluppare competenze legate alla cittadinanza attiva

I dati quantitativi del monitoraggio e valutazione saranno disponibili, in forma anonima, sulla piattaforma Moodle dell'istituto con licenze Creative Commons e/o sulla piattaforma di valutazione di Hi-Storia, partner del progetto, come opendata, su una sezione rivolta ad Università e altri enti di ricerca pedagogica. La piattaforma rappresenta un ulteriore elemento di valutazione e selezione poiché è garantito l'accesso gratuito a ricercatori di Università ed Enti di ricerca, sia partner che indipendenti che possono accedere ai dati della valutazione ma anche fare azione di review sia delle attività che del monitoraggio.

PREMESSE

Il progetto basa la sua ispirazione teorica sulla Convenzione di Faro (2005) in cui si afferma che l'eredità culturale "comprende tutti gli aspetti dell'ambiente che sono il risultato dell'interazione nel corso del tempo fra le popolazioni e i luoghi in cui tutte le forme di eredità culturale costituiscono, nel loro insieme, una fonte condivisa di ricordo, comprensione, identità, coesione e creatività", in cui una comunità di persone vi si riconosce e vi attribuisce valore sostenendola e trasmettendola alle generazioni future.

MAKING CULTURE fa inoltre proprie le sollecitazioni della Commissione Europea di favorire e promuovere nei giovani competenze di cittadinanza attiva come valore aggiunto per la costruzione della moderna società della conoscenza (Trattato di Lisbona/2010) e delle competenze di cittadinanza globale di interrelazione, decentramento, imprenditorialità e mens critica previste dal documento UNESCO 2015.

Si colloca in linea con le indicazioni contenute nella legge 107 e con le Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola di base, in cui si definisce la necessità di:

- valorizzare la scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese;
- promuovere competenze di base delle discipline storico/antropologiche
- apprendere un metodo di studio basato sul cooperative learning e sul problem solving
- aprire le scuole in orario pomeridiano
- valorizzare percorsi formativi individualizzati e coinvolgere gli alunni e gli studenti;
- individuare percorsi e sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti

MAKING CULTURE, tramite lo sviluppo di competenze digitali ibridate con quelle "tradizionali", applica anche la raccomandazione contenuta nel documento della Coalizione Nazionale per le Competenze Digitali che suggerisce la 'penetrazione nei programmi scolastici di argomenti legati alle competenze digitali e aumento del sostegno tecnologico' perseguendo la finalità generale di contribuire alla promozione di alcune delle life skills del XXI secolo:

- Pensiero critico: capacità di analizzare situazioni ed esperienze, prendere decisioni, risolvere problemi, gestire progetti ecc.
- Pensiero creativo: capacità di esplorare soluzioni alternative, creare nuova conoscenza, raccontare storie in modo artistico ecc.
- Collaborazione: cooperazione, impegno, consenso, costruzione di comunità ecc.
- Comunicazione efficace: costruzioni di messaggi e uso effettivo dei mezzi di comunicazione
- Competenze digitali: uso effettivo della informazione digitale e degli strumenti di conoscenza



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 ISTITUTO COMPRENSIVO
PERUGIA 4 (PGIC868005)

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'area urbana, in cui si inseriscono le scuole dell'ICPG4 di Perugia è caratterizzata da una popolazione di età mediamente anziana, fattore che implica numerosi nuclei familiari di cittadini stranieri che svolgono lavori di assistenza e che qui si sono stabiliti. Tale fattore ha modificato il tessuto sociale tradizionale, facendo emergere problematiche di integrazione culturale e di uso del patrimonio socio-culturale, economico e paesaggistico, con la trasformazione anche nell'utilizzo degli spazi del quartiere. Il contesto socio-culturale risulta vario e diversificato: accanto a famiglie in stato di indigenza convivono nuclei familiari appartenenti al settore terziario e alle libere professioni. La popolazione scolastica è costituita, in larga parte, da alunni che risiedono nella zona di riferimento della scuola con alcune presenze di alunni residenti fuori zona, i cui genitori scelgono di far frequentare ai propri figli le scuole dell'istituto; in ogni classe/sezione sono presenti alunni "cittadini non italiani", di prima e seconda generazione.

L'istituto è da sempre impegnato nell'ampliare l'offerta formativa tramite la partecipazione a molteplici progetti, che garantiscono ricerca, sperimentazione e innovazione didattica ai propri alunni e crescita professionale continua del personale.



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.

Obiettivi generali:

- sviluppare un'idea complessiva di patrimonio culturale, progettando format didattici innovativi
- sviluppare conoscenze, competenze e attitudini in grado di promuovere un ruolo attivo delle studentesse e degli studenti nei confronti delle sfide del patrimonio culturale
- sensibilizzare gli studenti alla cura e tutela del proprio patrimonio
- disseminare i prodotti della conoscenza verso la società.
- far dialogare cultura e creatività digitale creando format didattici innovativi e replicabili

Obiettivi specifici:

- saper realizzare un progetto originale seguendo indicazioni pianificate
- saper lavorare in gruppo
- essere in grado di analizzare e trovare soluzioni ai problemi posti in modo creativo
- saper ricercare ed elaborare i documenti e le testimonianze storiche, ed organizzarli in una raccolta ordinata che segua i percorsi tematici individuati
- saper utilizzare piattaforme per la creazione di mappe digitali
- sapere realizzare contenuti multimediali
- saper utilizzare strumenti di prototipazione e stampa 3D rielaborando in modo originale informazioni
- saper progettare analizzando punti di forza e di debolezza
- saper raccontare con strumenti diversi un'idea progettuale



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

Gli eventi sismici dell'ottobre 2016 che hanno portato la demolizione della scuola sec. Carducci Purgotti, punto di riferimento del quartiere Fonti Coperte hanno visto famiglie, amministratori locali e nazionali, singoli cittadini partecipare alle iniziative pubbliche per trovare soluzioni condivise dalla comunità. La scuola intende fare la sua parte cogliendo nell'evento terribile l'opportunità per ricucire e valorizzare il patrimonio storico/culturale e naturale del quartiere e elaborando proposte originali, creative, con lo sguardo dei giovani studenti, per riformulare una nuova identità. Da queste premesse si è sviluppato il progetto MAKING CULTURE. 60 studentesse e studenti formeranno 3 gruppi da 20 partecipanti ai 5 moduli, ciascuno con un numero pari di genere, provenienti dalle classi 4[^]/5[^] della primaria e 1[^]/2[^] della secondaria di primo grado, selezionati nei seguenti criteri: 30% soggetti aventi alto rendimento scolastico; 30% di soggetti, medio; 30% soggetti con risultati sotto la media; 10% alunni BES e DSA a cui assicurare percorsi di apprendimento assistito. Il gruppo di allievi cui sarà proposta la partecipazione al progetto sarà individuato attraverso: 1) i Consigli di classe che segnaleranno studenti e studentesse con i requisiti citati; 2) il Consiglio d'Istituto che estrarrà i nomi degli studenti/esse a cui proporre la partecipazione; 3) Coinvolgimento dei genitori degli alunni/e, scalando la graduatoria in caso di defezioni.

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 attività del progetto MAKING CULTURE si svolgeranno in orario pomeridiano per un biennio - 2 moduli per ciascun anno scolastico - con interventi di 2 ore alla settimana nel corso delle annualità. Le giornate in cui si svolgeranno le attività saranno concordate con i team docenti e la dirigente scolastica, con l'associazione dei genitori e con i genitori che decideranno di partecipare.

I 4 moduli proposti si svolgeranno in diverse fasi temporali utilizzando sia attività di ricerca presso i centri documentativi e cittadini del territorio che gli spazi e i laboratori all'interno dell'aula alternativa per l'apprendimento e dell'atelier creativo - dotato di stampanti 3D e strumentazioni digitali e analogiche - adatte alla costruzione degli output di progetto.

All'interno della scuola, alcune classi hanno il tempo pieno, la struttura rimane quindi aperta tutti i pomeriggi e garantisce la presenza del personale ATA standard a cui si aggiunge quello dedicato al progetto secondo i costi standard individuati.



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.

REGIONE DELL'UMBRIA - Assessorato all'Innovazione e Agenda Digitale e Edilizia scolastica si propone di valorizzare le attività tramite la comunicazione.

COMUNE DI PERUGIA - Ass.to Scuola e Servizi sociali si propone di sostenere il progetto prestando a titolo gratuito spazi comunali per restituzioni pubbliche

UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PERUGIA - DIP. Scienze Sociali partecipa al progetto tramite:

mette a valore le proprie competenze tramite lezioni aperte al pubblico

SOU - la scuola di Architettura per bambini di Farm Cultural Park con cui si sono per ora presi accordi informali sarà di supporto alla progettazione di soluzioni di miglioramento di spazi critici individuati

AUSER- ASS.NE PER L'INVECCHIAMENTO ATTIVO mette a disposizione la ricerca di cittadini e anziani che hanno vissuto i cambiamenti identitari del quartiere, coinvolgendo le associazioni del territorio.

COMITATO DEI GENITORI - ass.ne, sostiene le azioni previste nel progetto ricercando testimonianze fotografiche e orali in possesso di ex-alunni, genitori e cittadini

LICEO PEDAGOGICO PIERALLI contribuirà con la partecipazione alle attività di ricerca documentale e testimoniale con la partecipazione di studenti ai gruppi di lavoro composti dagli alunni dell'istituto.

ON Associazione Culturale, soggetto promotore del progetto KIDSBIT ha contribuito alla stesura del progetto e lo supporterà tramite diffusione su canali di comunicazione online.



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.

Studentesse e studenti così come i genitori tramite l'associazione dei genitori, sono stati coinvolti nel progetto sin dalle prime fasi progettuali in un percorso condiviso che ha portato alla definizione delle tematiche, delle metodologie e del tipo di output da produrre. A tutti gli alunni delle classi, 4 e 5° della primaria e 1° e 2° della secondaria di primo grado è stato proposto un progetto di massima sulla valorizzazione del patrimonio locale, spiegando loro l'intenzionalità di rintracciare quanto di straordinario potesse essere rilevato all'interno di un territorio piuttosto anonimo. Gli studenti hanno quindi potuto decidere tra le varie tipologie di lavoro, quali fossero le più motivanti per loro e sulla base anche dei loro bisogni si è elaborato il presente progetto.

Ai genitori sono stati invece illustrati i diversi tipi output secondo e i percorsi e le metodologie formative da mettere in atto, chiedendo loro di dare un contributo anche in termini di progettazione delle azioni e di supporto alla realizzazione.

È previsto il coinvolgimento dei genitori durante alcune fasi di attuazione del progetto, come ad esempio il modulo sulla mappatura, in un rapporto di scambio costante con i docenti, nella fase di monitoraggio e nella fase di diffusione e di comunicazione delle attività e di restituzione alla comunità territoriale.



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 è fortemente innovativo perché mette in pratica – sfruttando al massimo gli strumenti dello spazio alternativo per l'apprendimento e dell'atelier creativo realizzati con fondi PON – il project based learning. Utilizzando le metodologie didattiche riconducibili ai presupposti concettuali del “learning by doing”, del “learning by creating” e del “learning by doing”, favorisce la partecipazioni di almeno 60 studentesse e studenti e famiglie coinvolti in modo diretto nel percorso formativo e punta coinvolgere comunità residente, genitori e altri attori. Sarà valorizzato:

- l'apprendimento attivo in cui ogni partecipante è al contempo destinatario e protagonista dell'intervento, guidato da esperti di TIC
- La ricerca storiografica, attraverso il coinvolgimento degli studenti nella elaborazione di interviste e raccolte testimonianze, di schede per le ricerche bibliografiche
- Le esplorazioni emotive del territorio per guardarlo con occhi nuovi, per vedere lo straordinario nel quotidiano, tramite la gamification
- la didattica interdisciplinare ispirata al principio dell'edutainment per cui attraverso il gioco e l'esplorazione si possono connettere abilità e conoscenze riferibili alle discipline linguistiche, geo/storiche, tecnologico/matematiche per porre a sintesi gli esiti dei vari moduli di attività.
- l'approccio alla classe rovesciata



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 è coerente con la vision e la mission di istituto laddove si afferma che “L’Istituto assume l’idea di una Scuola in cui ogni persona sia accompagnata a esprimere le proprie potenzialità, a raggiungere le competenze di cittadinanza, attraverso lo sviluppo di conoscenze derivanti dagli statuti epistemologici delle discipline, dove la condivisione e la corresponsabilità siano valori portanti della comunità”. In particolare si delineano le linee di indirizzo per le proposte progettuali e formative di ampliamento dell’Offerta Formativa: “La contestualizzazione delle proposte educativo-didattiche e le esperienze di apprendimento e di formazione realizzate, sono conseguenza coerente di scelte e decisioni responsabili, che nascono tenendo conto di variabili di tipo psico-sociologico, ambientale e didattico, previsti dal documento nazionale... trattandosi di processo complementare, attivo, interattivo, costruttivo. Il modello di progettualità, desunto dalle Indicazioni Nazionali, non assume la pretesa della definitività modificandosi, piuttosto, con il mutare delle condizioni, sulla base delle quali viene costruito”.

Sulla base di tali assunti e riferendoci agli assi culturali che compongono il quadro culturale di riferimento (per l’esplicitazione del curricolo di istituto, l’ICPg4 accoglie le sollecitazioni ministeriali (avvisi e bandi) che mirano a consolidare la formazione completa dei giovani studenti.

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.

La tradizione di azioni inclusive e progetti volti all’accoglienza e all’integrazione che nel corso degli anni la scuola ha messo in campo, (vedasi anche il rapporto del Nucleo di Valutazione Esterna) la fanno oggetto di scelta da parte delle famiglie che qui trovano applicato il diritto allo studio e alla valorizzazione delle differenze. Le attività legate al patrimonio diventano strumenti di inclusione e di sviluppo di competenze disciplinari attraverso attività coinvolgenti, vicine agli interessi degli studenti superando la logica della emarginazione delle varie culture di provenienza, o l’esclusione di alunni con disagio socio/scolastico proprio per la tipologia motivante e fuori dagli schemi delle lezioni e dai contenuti tradizionali. Non è quindi una giustapposizione la decisione di includere nel progetto MAKING CULTURE soggetti con diversi livelli di apprendimento per creare gruppi di lavoro misti così da permettere lo scambio e la cooperazione tra alunni e, seguendo step progressivi di avanzamento, si sarà in grado di far raggiungere a tutti un adeguato sviluppo delle singole potenzialità, grazie all’affiancamento di compagni con i quali condividere le idee creative. Il progetto, prevedendo attività laboratoriali con strumenti digitali, favorirà l’inclusione di quei soggetti DSA che spesso trovano difficoltà a esprimere le loro potenzialità con strumenti didattici standard, lo stesso avverrà con i soggetti BES che avranno la possibilità di utilizzare gli ambienti att



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.

L'impatto sui destinatari sarà valutato tramite la somministrazione a studenti/esse, docenti e genitori di questionari online in entrata, a metà percorso e in uscita, costruiti per far emergere indicatori specifici:

– negli studenti/esse saranno valutate le competenze acquisite anche con riferimento alla ricaduta su quelle di base;

– nei genitori il grado di soddisfazione sarà verificato rispetto alle aspettative, al cambiamento di comportamenti quotidiani dei figli;

– per i docenti incaricati di ricoprire il ruolo di tutor si prevedono rilevazioni - tramite questionari ed interviste - sia sulle conoscenze professionali acquisite che sulle conoscenze disciplinari degli alunni, sull'uso del linguaggio specifico nonché sulla capacità del progetto di generare positive interconnessioni con le attività curricolari.

Il progetto contribuisce sostanzialmente a quella ricerca educativa che vede nella ibridazione tra discipline e tematiche uno strumento che promuove l'innovazione nel campo del fare su cui ICPG4 investe dagli inizi del 2000, in cui l'interattività didattica consiste nel far interagire continuamente insegnanti e studenti in un rapporto di educazione degli strumenti più idonei in cui la metodologia della classe ribaltata diventa elemento determinante per la crescita della scuola tutta.

Al termine del percorso sarà quindi prodotta una relazione in cui far emergere punti di forza e debolezza e contribuire alla ricerca educativa.

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

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

Il progetto si presta a una sua scalabilità e replicabilità perché costruisce un percorso diviso in macro-fasi/moduli che, utilizzando strumenti digitali e metodo scientifico della ricerca storica, si propone di valorizzare il patrimonio sociale e culturale di un quartiere della città di Perugia e può essere trasferito in altri contesti simili di altre città italiane.

Al termine del percorso sarà realizzato un tool kit scaricabile dai docenti e consultabile dal sito della scuola. Inoltre i dati quantitativi del monitoraggio e valutazione saranno disponibili, in forma anonima, sulla piattaforma Moodle dell'istituto con licenze Creative Common e gli output di progetto potrebbero confluire all'interno della piattaforma PAD, progetto presentato in rete con altre scuole all'interno del bando Curricula Digitali

Sarà organizzato un evento di restituzione aperto alla comunità scolastica e al territorio con una campagna di comunicazione online più specifica sulle attività, favorendo quindi senso di identità e di appartenenza alla comunità territoriale.

Si integreranno inoltre tutte le attività in essere con i percorsi curricolari della scuola sul tema del patrimonio, facilitando la sostenibilità dei singoli progetti e la possibilità di diffondere il progetto per la reperibilità di fondi esterni tesi alla sua realizzazione.



Coinvolgimento degli Enti Locali

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

REGIONE DELL'UMBRIA - Assessorato all'Innovazione e Agenda Digitale e Edilizia scolastica si propone di valorizzare le attività tramite la comunicazione.

COMUNE DI PERUGIA - Ass.to Scuola e Servizi sociali si propone di sostenere il progetto prestando a titolo gratuito spazi comunali per restituzioni pubbliche.

Entrambi gli enti hanno inoltre garantito l'uso gratuito di spazi di loro competenza per gli eventi di restituzione pubblica previsti e la partecipazione degli organi politici e direttivi agli eventi stessi.

Visto anche lo sforzo nella direzione della ricostruzione tempestiva della scuola Carducci-Purgotti da parte del Comune di Perugia, Making Culture si inserisce tra le azioni volte alla rigenerazione dell'area in accordo con quanto stabilito dalle linee di indirizzo dell'amministrazione.



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
ATELIER CREATIVI	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Atelier_creativi
DIGITAL STORYTELLING PER L'INTEGRAZIONE INTERGENERAZIONALE E LA CITTADINANZA ATTIVA	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Digital_storytelling_per_l%E2%80%99integrazione_intergenerazionale_e_per_la_
DIGITAL-MENTE Spazi alternativi per l'apprendimento	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Progetto_PON_FESR_2
Digital storytelling: la rete per la scuola di tutti, nessuno escluso	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PRO	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=Progetto_PON_FESR_1
educazione alla bellezza e alla protezione dell'ambiente	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/index.php?title=L%27acqua..._dov%27%C3%A8%3F_Un_viaggio_d%27acqua_lungo_un_anno
educazione all'osservazione e all'arte come linguaggio espressivo	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wikiprogetti/images/f/f7/L%27isola_dei_quadri_magici.pdf
la città che noi vogliamo	29 + ALLEGATO "SINTESI DEI PR	http://www.istitutocomprensivoperugia4.it/wp-admin/post.php?post=1406&action=edit

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Alligato
Associazione culturale ON si impegna a far parte del gruppo di indirizzo e supporterà la scuola nel portare avanti le azioni necessarie alla comunicazione di MAKING CULTURE.	1	Associazione Culturale ON	Dichiarazione di intenti	328/b28	17/07/2017	Sì



<p>Assistenza alla progettazione di uno o più? moduli legati al progetto Hi-Storia per lo sviluppo di strumenti digitali per la valorizzazione del patrimonio culturale; fornire l'accesso alla piattaforma Hi-Storia EDU per la condivisione e monitoraggio dei percorsi didattici; creare e stimolare opportunità di scambio di conoscenze ed esperienze con classi seguite nei progetti Hi-Storia ed Educational City; svolgere consulenza per la partecipazione a fiere ed eventi da parte degli allievi e dell'Istituto, con i progetti sviluppati durante i moduli.</p>	1	<p>Associazione Promozione sociale "Riqua"</p>	<p>Dichiarazione di intenti</p>	3286/B28	15/07/2017	Sì
<p>??Associazione dei genitori si impegna a: – contribuire con idee e proposte alla implementazione degli esiti del progetto. – diffondere a tutti i genitori degli alunni frequentanti le scuole le fasi operative del progetto, valorizzando l'opera dei giovani studenti e dell'agenzia scolastica. ?– partecipare alle attività di Gruppo di partenariato</p>	1	<p>Comitato dei genitori Carducci Purgotti</p>	<p>Dichiarazione di intenti</p>	3288/b28	13/07/2017	Sì
<p>Disseminazione delle azioni sui propri canali di comunicazione</p>	1	<p>COMUNE DI PERUGIA Assessorato Scuole e Edilizia Scolastica- Politiche per l'infanzia e l'adolescenza</p>	<p>Dichiarazione di intenti</p>	3288/b28	06/07/2017	Sì



<p>AUSER si impegna a: Sostenere tutte le azioni previste nel progetto mettendo a disposizione la ricerca di cittadini e anziani che hanno vissuto i cambiamenti identitari del quartiere e che, quindi, rappresentano fonti testimoniali di grande importanza per la ricerca che si intende condurre.</p> <p>2) Coinvolgere, attraverso l'associazione che opera nel territorio, tutti i soggetti pubblici e privati che possono diventare stakeholder del progetto, affinché? possano contribuire con idee, proposte alla implementazione degli esiti del progetto.</p> <p>3) Diffondere attraverso i propri canali sodai le fasi operative del progetto, valorizzando l'opera dei giovani studenti e dell'agenzia scolastica.</p> <p>4) Partecipare alle attività? di Gruppo di partenariato</p>	1	AUSER - Associazione di volontariati ONLUS	Dichiarazione di intenti	3288/b28	17/07/2017	Sì
<p>il dipartimento di sociologia dell'Università di Perugia collabora al progetto tramite:</p> <p>1) lezioni aperte al pubblico, organizzate dalla scuola, di analisi sociologica delle periferie e del continuum urbano</p> <p>2) coinvolgimento di studenti universitari al progetto 3) Partecipazione alle attività? di partenariato</p>	1	UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PERUGIA dipartimento di Scienze Politiche	Dichiarazione di intenti	3288/b28	06/07/2017	Sì
<p>Regione Umbria Assessore della Regione Umbria - Innovazione e Agenda Digitale parteciperà al progetto:</p> <p>1) dando risonanza al progetto sulle proprie piattaforme di comunicazione</p> <p>2) facendo parte del comitato scientifico d'indirizzo</p>	1	Regione Umbria Assessorato Innovazione e Agenda Digitale	Dichiarazione di intenti	3288/b28	19/07/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato



<p>Liceo Statale A. Pieralli collabora al progetto nelle seguenti modalità: Coinvolgere docenti e studenti dell'Istituto nella realizzazione delle fasi progettuali, delle attività di ricerca storico/antropologica relative al quartiere Fonti Coperte;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare con forme di tutoring tra studenti medi e alunni della scuola di base alle attività di rielaborazione delle informazioni e dei risultati di ricerca sia attraverso analisi dei dati che cooperando, per gli aspetti tecnologici, previsti nel progetto; - Diffondere presso i propri studenti e relative famiglie la sfida di ricostruzione identitaria di un quartiere storico del continuum urbano, partecipando a tutte le iniziative di divulgazione digitale e in presenza, organizzate a tal fine; - Partecipare alle attività di Gruppo di partenariato. 	PGPM010004 LICEO 'A. PIERALLI'	3288/b28	14/07/20 17	Sì
---	--------------------------------	----------	----------------	----

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Mappiamo il nostro quartiere	€ 7.082,00
Il patrimonio intangibili da toccare e curare	€ 5.682,00
Il patrimonio come lettura del contemporaneo -secondaria primo grado	€ 5.682,00
Il patrimonio come lettura del contemporaneo - primaria	€ 5.682,00
Il nostro patrimonio in 3D	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.810,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Mappiamo il nostro quartiere

Dettagli modulo

Titolo modulo	Mappiamo il nostro quartiere
----------------------	------------------------------



Descrizione modulo

A seguito del modulo propedeutico sul tema del patrimonio tangibile e intangibile e sull'approfondimento delle metodologie dell'indagine storiografica, le studentesse e gli studenti saranno guidati nell'esplorazione del proprio quartiere utilizzando tecniche innovative di mappatura dello spazio urbano con l'obiettivo di realizzare una mappa consultabile online in cui verranno identificati alcuni dei luoghi selezionati dagli studenti e che sarà predisposta per una consultazione pubblica approfondendo anche il viario con la ricerca di informazioni bibliografiche. Alla conclusione di questa prima parte del progetto, ci sarà una restituzione alle classi attraverso un report fotografico e testuale che narri lo sviluppo dell'itinerario avvenuto, con la realizzazione sia online che cartacea della mappa del quartiere, per condividere il lavoro con tutti coloro che entrano nella scuola.

Fasi del modulo:

- 1) esplorazione del quartiere (5 ore)
- 2) attività di coinvolgimento degli abitanti del quartiere portatori di memoria storica (10 ore)
- 3) individuazione di percorsi/tematiche che si ritiene importante far emergere nella lettura del territorio (5 ore)
- 4) approfondimenti sulla legenda e creazione di elementi grafici da inserire nella mappa (5 ore)
- 5) creazione della mappa digitale consultabile online e della mappa cartacea (5 ore)

OBIETTIVI FORMATIVI

- Favorire le abilità di correlazione concettuale tra elementi del patrimonio tangibile e intangibile
- Saper riconoscere e selezionare contenuti legati al tema del patrimonio socio-culturale
- Sapere lavorare in gruppo
- Rafforzare conoscenze ed abilità di base
- Saper selezionare lo strumento adatto all'obiettivo prefissato
- Favorire le capacità di relazione e scambio tra gruppo di pari e con l'adulto

OBIETTIVI DIDATTICI

- riconoscere gli elementi che caratterizzano lo spazio urbano
- creare contenuti su piattaforme digitale
- utilizzare strumenti di grafica base per la creazione di simboli e legende
- utilizzare piattaforme gratuite per la diffusione di contenuti ad hoc

Metodologia

Il progetto si inserisce nell'ottica del PTOF e della metodologia didattica laboratoriale, assunta come dato identificativo dell'Istituto scolastico, volta a fornire agli alunni gli strumenti per sviluppare competenze di cittadinanza attiva e dei concetti di azione collettiva lavorando su project work specifici e sempre con modalità di gruppo in cui non solo la classe si inverte ma si utilizzano anche attività di learning by playing permettendo un maggiore coinvolgimento dei partecipanti.

La metodologia conta tre fasi: operativa, iconica-multimediale e cognitiva.

Le conoscenze non vengono "trasmesse" meccanicamente da adulto a bambino, ma costruite progressivamente grazie alla partecipazione di tutta la comunità scolastica e le famiglie.

DESTINATARI

N. Destinatari e tempi: Le attività previste si svolgeranno principalmente in orario pomeridiano per 2 ore alla settimana per 15 settimane.

Saranno rivolte a 20 alunni di classe quarta e quinta di scuola primaria

RISULTATI ATTESI

Al termine del progetto i partecipanti avranno realizzato una mappa interattiva consultabile on-line personalizzata con elementi grafici e contenuti di archivio e originali da loro selezionati.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Saranno somministrati dei questionari in entrata a metà percorso e in uscita atti a valutare



	la progressione nell'acquisizione delle competenze, le attività che hanno raggiunto gli obiettivi prefissati e le criticità incontrate. Saranno inoltre somministrati questionari online anche rivolti ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e la percezione rispetto alle attività portate avanti. Anche ai tutor d'aula, selezionati tra i docenti, saranno somministrati dei questionari per valutare l'impatto del progetto sulla percezione dei propri metodi d'insegnamento.
Data inizio prevista	17/09/2018
Data fine prevista	17/01/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE868017
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Mappiamo il nostro quartiere

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Il patrimonio intangibili da toccare e curare

Dettagli modulo

Titolo modulo	Il patrimonio intangibili da toccare e curare
----------------------	---



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Gli studenti recuperando quanto fatto nel modulo dedicato all'esplorazione dello spazio urbano del quartiere e individuati alcuni elementi chiavi dello sviluppo del territorio e di riconoscimento da parte dei residenti, saranno guidati nella valorizzazione, quindi nell'adozione di parti del quartiere riconosciute come importanti ai fini della ricostruzione di un patrimonio culturale e sociale condiviso.</p> <p>Tramite registrazioni audio-video con supporto digitali, interviste ad abitanti del quartiere, mixaggio di documenti provenienti da archivi pubblici e personali saranno realizzati e post-prodotti dei materiali da caricare sia sulla mappa online che sulla guida tattile che verrà realizzato nel modulo successivo tramite l'utilizzo di stampa 3D applicando metodologie provenienti dal digital storytelling.</p> <p>Fasi del modulo</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) esplorazione del quartiere con il supporto di strumenti digitali di audio-registrazione e individuazione degli elementi da adottare (5 ore) 2) registrazione e raccolta di contenuti legati agli elementi adottati (10 ore) 3) editing dei contenuti prodotti (10 ore) 4) diffusione dei contenuti su piattaforme online (5 ore) <p>OBIETTIVI FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> – individuare negli elementi del patrimonio il loro valore oggettivo e soggettivo – collaborare per uno scopo comune (empatia, decentramento, interrelazione) – gestire le informazioni e trarne deduzioni e interpretazioni – saper ascoltare l'altro – saper riconoscere e selezionare contenuti legati al tema del patrimonio socio-culturale (mens critica) – rafforzare conoscenze ed abilità di base – saper selezionare lo strumento adatto all'obiettivo prefissato (metacognizione) <p>OBIETTIVI DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> – utilizzare strumenti di rilevazione e registrazione audio-video – conoscere e sapere applicare le basi della post-produzione di materiale audio-video – archiviare materiale digitale – raccontare tramite utilizzo di strumenti e materiali digitali <p>DESTINATARI</p> <p>N. Destinatari e tempi: Le attività previste si svolgeranno principalmente il sabato mattina quando la scuola primaria è chiusa, per 2 ore di lavoro.</p> <p>Saranno coinvolti nel progetto, 20 alunni delle classi prima e seconda della secondaria selezionati secondo i criteri stabiliti nel progetto</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Al termine del modulo i partecipanti avranno realizzato dei prodotti audio-video da pubblicare online, sia all'interno della mappa realizzata che utilizzabili nella costruzione della guida tattile che sarà prodotta nel modulo successivo.</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Saranno somministrati dei questionari in entrata a metà percorso e in uscita atti a valutare la progressione nell'acquisizione delle competenze, le attività che hanno raggiunto gli obiettivi prefissati e le criticità incontrate. Saranno inoltre somministrati questionari online anche rivolti ai genitori per valutare il grado di soddisfazione e la percezione rispetto alle attività portate avanti. Anche ai tutor d'aula, selezionati tra i docenti, saranno somministrati dei questionari per valutare l'impatto del progetto sulla percezione dei propri metodi d'insegnamento.</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>17/09/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>17/01/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)</p>



Sedi dove è previsto il modulo	PGMM868016
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il patrimonio intangibili da toccare e curare

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

Titolo: Il patrimonio come lettura del contemporaneo -secondaria primo grado

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Il patrimonio come lettura del contemporaneo -secondaria primo grado



Descrizione modulo

Nella fase propedeutica studentesse e studenti si confronteranno con il concetto di patrimonio e paesaggio e con le metodologie dell'indagine storiografica che parte dalle affermazioni, ormai generalmente accettate di grandi epistemologi delle scienze umane. L'introduzione di un metodo scientifico per analizzare la storia risale agli studiosi francesi, a partire dagli anni '30 con la rivista "Annales" di L. Febvre e M. Bloch e continuata da F. Braudel e J. Le Goff. Saranno proprio costoro ad imprimere una nuova direzione al metodo storico che presuppone l'osservazione dell'evento inserito in un contesto di più ampio respiro, un divenire dinamico e non statico dei fatti. In un approccio investigativo di questo tipo assume rilievo non solo ciò che cambia ma anche ciò che permane, in quanto è proprio il confronto tra questi due termini che predispone i parametri del divenire. Si potrebbe affermare, dunque, che l'osservazione storica non è altro che l'osservazione dell'azione del tempo nelle cose.

In tale prospettiva lo studente è messo nella condizione di conoscere, utilizzare e seguire una procedura di apprendimento ed una metodologia di lavoro tali da considerare la storia come "realtà del passato" (Bloch) con cui si dovrebbe mantenere "un continuo processo di interazione, un dialogo senza fine.

L'obiettivo è il coinvolgimento degli studenti come comunità partecipe e corresponsabile, riferibile anche alle suggestioni di P. Freire e A. Boal, che hanno sviluppato metodologie fortemente accomunate dalla stessa speranza, dallo stesso impegno nella costruzione di un sapere e un «agire» educativo capaci di pensare la trasformazione, la libertà, la creazione di un nuovo modo di vedere la realtà.

Ricerca le tracce e i segni del passato con alunni sin dalla "scuola dell'infanzia" vuol dire affinare la sua capacità osservativa, investigativa, intuitiva e di confronto concettuale, del tipo ieri/oggi, per un allievo più grande si traduce nella competenza astrattiva della continuità tra passato e presente, nella percezione della persistenza, della durata e di quella storia che M. Bloch definiva "scienza del passato.

La storia è dunque è una disciplina che mantiene intatta la sua funzione a) formativa in quanto può aiutare a costruire la propria identità sociale e culturale, rafforzare la percezione del sé in senso soggettivo e relazionale, promuovere l'atteggiamento interattivo, predisporre al dialogo e al confronto, offrire strumenti di interpretazione della realtà; b) informativa poiché è in grado di sviluppare competenze investigative ed esplorative, attivare capacità analitiche ed interpretative, favorire le abilità di correlazione concettuale, rafforzare conoscenze ed abilità di base.

Nel modulo pertanto saranno approfonditi alcuni macro-paradigmi che descrivono la ricerca e che andranno a consolidare gli apprendimenti disciplinari curricolari, collocandoli nell'esperienza concreta e motivante di conoscere la storia del proprio quartiere, intrecciandola con strategie di problem solving:

- Formulazione degli interrogativi per soddisfare bisogni di conoscenza
- Ricerca di tracce e segni del passato
- Ricerca, uso, lettura e interpretazione delle fonti
- Espressione del mutamento e della trasformazione
- Memoria individuale, collettiva e storica

FASI DEL MODULO

- 1) Introduzione al concetto di patrimonio tangibile e intangibile, paesaggio con studio di casi (4 ore)
- 2) conoscenza geo-storiografica degli strumenti utili alla ricerca facendo riferimento alle UDA individuate (4 ore)
- 3) analisi dei documenti (8 ore)
- 4) costruzione di interpretazioni del proprio patrimonio tangibile e intangibile come attività di curatela verso di esso utilizzando le fonti prese in esame (4 ore)
- 5) realizzazione dell'e-book con testi e immagini tratte da archivi senza copyright (10 ore)

OBIETTIVI FORMATIVI

- Sviluppare competenze utili a costruire la propria identità sociale e culturale
- Rafforzare la percezione del sé in senso soggettivo e relazionale
- Promuovere l'atteggiamento interattivo, predisposto al dialogo e al confronto (decentramento)



	<ul style="list-style-type: none"> - Offrire strumenti di interpretazione della realtà - Sviluppare competenze investigative ed esplorative (mens critica) - Attivare capacità analitiche ed interpretative - Favorire le abilità di correlazione concettuale (interrelazione) - Rafforzare conoscenze ed abilità di base - Facilitare la relativizzazione del proprio punto di vista, del proprio linguaggio, dei propri usi e costumi, dei propri modi di organizzare l'esperienza, che però sia intrecciato con la ricerca di valori minimi comuni su cui fondare la convivenza tra popoli e le persone. <p>OBIETTIVI DIDATTICI</p> <ul style="list-style-type: none"> - osservare ed analizzare un fatto o un fenomeno - individuare in modo argomentativo un elemento peculiare del patrimonio culturale di un contesto di vita - formulare ipotesi di ricerca - utilizzare i paradigmi di durata, periodizzazione e ciclicità storica - cooperare su compito assegnato - essere flessibili e creativi, aperti al nuovo e al diverso - essere assertivi sui propri bisogni fondamentali - conoscere il significato di patrimonio e paesaggio sociale, artistico e culturale <p>Metodologia La metodologia applicata è quella della classe capovolta in cui grazie a strumenti digitali docente-tutor e studente costruiscono la lezione insieme supportati da esperti professionisti favorendo una didattica di apprendimento attivo socializzante e personalizzata in cui ciascuno sperimenta e sviluppa i propri interessi specifici all'interno di spazi di auto-costruzione di senso condiviso, attraverso strategie di cooperative learning, debate e service learning..</p> <p>N. Destinatari e tempi:Le attività previste si svolgeranno principalmente in orario pomeridiano per due ore per 15 lezioni e coinvolgeranno 20 studenti e studentesse.</p> <p>RISULTATI ATTESI Al termine del percorso i partecipanti realizzeranno accompagnati dagli esperti un ebook sotto forma di glossario argomentato inerente all'indagine bibliografica e sitografica.</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE: Saranno somministrati dei questionari in entrata per valutare le preconcoscenze come patto formativo e in uscita per valutare le conoscenze acquisite dalle studentesse e gli studenti partecipanti.</p>
Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	15/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	PGAA868012 PGAA868045 PGEE868017 PGEE868028
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il patrimonio come lettura del contemporaneo -secondaria



primo grado

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Il patrimonio come lettura del contemporaneo - primaria

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Il patrimonio come lettura del contemporaneo - primaria

Descrizione modulo

Nella fase propedeutica studentesse e studenti si confronteranno con il concetto di patrimonio e paesaggio e con le metodologie dell'indagine storiografica che parte dalle affermazioni, ormai generalmente accettate di grandi epistemologi delle scienze umane. L'introduzione di un metodo scientifico per analizzare la storia risale agli studiosi francesi, a partire dagli anni '30 con la rivista "Annales" di L. Febvre e M. Bloch e continuata da F. Braudel e J. Le Goff. Saranno proprio costoro ad imprimere una nuova direzione al metodo storico che presuppone l'osservazione dell'evento inserito in un contesto di più ampio respiro, un divenire dinamico e non statico dei fatti. In un approccio investigativo di questo tipo assume rilievo non solo ciò che cambia ma anche ciò che permane, in quanto è proprio il confronto tra questi due termini che predispone i parametri del divenire. Si potrebbe affermare, dunque, che l'osservazione storica non è altro che l'osservazione dell'azione del tempo nelle cose.

In tale prospettiva lo studente è messo nella condizione di conoscere, utilizzare e seguire una procedura di apprendimento ed una metodologia di lavoro tali da considerare la storia come "realtà del passato" (Bloch) con cui si dovrebbe mantenere "un continuo processo di interazione, un dialogo senza fine.

L'obiettivo è il coinvolgimento degli studenti come comunità partecipe e corresponsabile, riferibile anche alle suggestioni di P. Freire e A. Boal, che hanno sviluppato metodologie fortemente accomunate dalla stessa speranza, dallo stesso impegno nella costruzione di un sapere e un «agire» educativo capaci di pensare la trasformazione, la libertà, la creazione di un nuovo modo di vedere la realtà.

Ricerca le tracce e i segni del passato con alunni sin dalla "scuola dell'infanzia" vuol dire affinare la sua capacità osservativa, investigativa, intuitiva e di confronto concettuale, del tipo ieri/oggi, per un allievo più grande si traduce nella competenza astrattiva della continuità tra passato e presente, nella percezione della persistenza, della durata e di quella storia che M. Bloch definiva "scienza del passato.

La storia è dunque è una disciplina che mantiene intatta la sua funzione a) formativa in quanto può aiutare a costruire la propria identità sociale e culturale, rafforzare la percezione del sé in senso soggettivo e relazionale, promuovere l'atteggiamento interattivo, predisporre al dialogo e al confronto, offrire strumenti di interpretazione della realtà; b) informativa poiché è in grado di sviluppare competenze investigative ed esplorative, attivare capacità analitiche ed interpretative, favorire le abilità di correlazione concettuale, rafforzare conoscenze ed abilità di base.

Nel modulo pertanto saranno approfonditi alcuni macro-paradigmi che descrivono la ricerca e che andranno a consolidare gli apprendimenti disciplinari curricolari, collocandoli nell'esperienza concreta e motivante di conoscere la storia del proprio quartiere, intrecciandola con strategie di problem solving:

- Formulazione degli interrogativi per soddisfare bisogni di conoscenza
- Ricerca di tracce e segni del passato
- Ricerca, uso, lettura e interpretazione delle fonti
- Espressione del mutamento e della trasformazione
- Memoria individuale, collettiva e storica

FASI DEL MODULO

- 1) Introduzione al concetto di patrimonio tangibile e intangibile, paesaggio con studio di casi (4 ore)
- 2) conoscenza geo-storiografica degli strumenti utili alla ricerca facendo riferimento alle UDA individuate (4 ore)
- 3) analisi dei documenti (8 ore)
- 4) costruzione di interpretazioni del proprio patrimonio tangibile e intangibile come attività di curatela verso di esso utilizzando le fonti prese in esame (4 ore)
- 5) realizzazione dell'e-book con testi e immagini tratte da archivi senza copyright (10 ore)

OBIETTIVI FORMATIVI

- Sviluppare competenze utili a costruire la propria identità sociale e culturale
- Rafforzare la percezione del sé in senso soggettivo e relazionale
- Promuovere l'atteggiamento interattivo, predisposto al dialogo e al confronto (decentramento)



- Offrire strumenti di interpretazione della realtà
- Sviluppare competenze investigative ed esplorative (mens critica)
- Attivare capacità analitiche ed interpretative
- Favorire le abilità di correlazione concettuale (interrelazione)
- Rafforzare conoscenze ed abilità di base
- Facilitare la relativizzazione del proprio punto di vista, del proprio linguaggio, dei propri usi e costumi, dei propri modi di organizzare l'esperienza, che però sia intrecciato con la ricerca di valori minimi comuni su cui fondare la convivenza tra popoli e le persone.

OBIETTIVI DIDATTICI

- osservare ed analizzare un fatto o un fenomeno
- individuare in modo argomentativo un elemento peculiare del patrimonio culturale di un contesto di vita
- formulare ipotesi di ricerca
- utilizzare i paradigmi di durata, periodizzazione e ciclicità storica
- cooperare su compito assegnato
- essere flessibili e creativi, aperti al nuovo e al diverso
- essere assertivi sui propri bisogni fondamentali
- conoscere il significato di patrimonio e paesaggio sociale, artistico e culturale

Metodologia

La metodologia applicata è quella della classe capovolta in cui grazie a strumenti digitali docente-tutor e studente costruiscono la lezione insieme supportati da esperti professionisti favorendo una didattica di apprendimento attivo socializzante e personalizzata in cui ciascuno sperimenta e sviluppa i propri interessi specifici all'interno di spazi di auto-costruzione di senso condiviso, attraverso strategie di cooperative learning, debate e service learning..

N. Destinatari e tempi: Le attività previste si svolgeranno principalmente in orario pomeridiano per due ore per 15 lezioni e coinvolgeranno 20 studenti e studentesse.

RISULTATI ATTESI

Al termine del percorso i partecipanti realizzeranno accompagnati dagli esperti un ebook sotto forma di glossario argomentato inerente all'indagine bibliografica e sitografica.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE:

Saranno somministrati dei questionari in entrata per valutare le preconoscenze come patto formativo e in uscita per valutare le conoscenze acquisite dalle studentesse e gli studenti partecipanti.

Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	15/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM868016
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il patrimonio come lettura del contemporaneo - primaria

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



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

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: Il nostro patrimonio in 3D

Dettagli modulo

Titolo modulo	Il nostro patrimonio in 3D
Descrizione modulo	<p>Il modulo produzione artistica e culturale con l'utilizzo di strumenti digitali è impostato su metodologia product-based learning ed è finalizzato allo studio e alla divulgazione di alcuni elementi del patrimonio locale attraverso la realizzazione di un dispositivo didattico interattivo.</p> <p>Fasi del modulo:</p> <p>1. MODELLAZIONE 3D CON LA GAMIFICATION (15 ore)</p> <p>La fase di modellazione consente in maniera visuale e attiva di approfondire lo studio della geometria e della matematica e di conoscere gli elementi architettonici presenti sul territorio.</p> <p>Si prevede l'utilizzo dell'Hi-Storia board game, serious game composto da un mazzo di carte rappresentanti gli elementi architettonici e alcuni tabelloni che riproducono gli elementi del quartiere che sono emersi dalla prima mappatura.</p> <p>Gli allievi sono invitati a pescare una carta, spiegarne il perché è stato inserito nella mappa e modellarlo correttamente; in base alla difficoltà della carta e alla correttezza dell'esercizio saranno assegnati dei punti.</p> <p>Il gioco, testato in diverse realtà scolastiche e campus estivi, è una delle prime sperimentazioni al mondo riguardanti la gamification nel patrimonio e nella modellazione CAD, ed è rilasciato con licenze Creative Commons. Nella fase finale gli alunni utilizzeranno le stampanti 3D dell'Atelier creativo, con cui hanno già sviluppato competenze, per fabbricare digitalmente i monumenti riprodotti in CAD.</p> <p>2. CODING E INNOVAZIONE SOCIALE (15 ore)</p> <p>Nella seconda parte del modulo si lavorerà sul coding, con la programmazione della scheda elettronica che trasformerà in elementi parlanti le riproduzioni stampate in 3D, in modo che ogni attivatore sia associato ad una traccia audio dei residenti intervistati dagli alunni.</p> <p>La scheda sarà programmata con un editor cloud che permette il passaggio tra programmazione a blocchi e linguaggio di programmazione vero e proprio, in base alle competenze curriculari degli alunni coinvolti.</p> <p>Questa fase è importante per introdurre il concetto di innovazione sociale e culturale, mostrando come le tecnologie possono essere utilizzate per valorizzare il patrimonio tangibile e intangibile e consentire agli utenti non vedenti di utilizzare un servizio innovativo per conoscere il territorio.</p> <p>OBIETTIVI FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> – approfondire conoscenze sul patrimonio locale – introdurre concetti architettonici più complessi legati alle caratteristiche degli elementi – saper tradurre elementi astratti in modelli concreti



- saper utilizzare strumenti digitali per raggiungere obiettivi socio-culturali
- rafforzare il legame tra allievi e il territorio con un'attività che spinge i destinatari ad appropriarsi del patrimonio culturale territoriale
- migliorare l'accessibilità al patrimonio intangibile

OBIETTIVI DIDATTICI

- sintetizzare forme complesse e saperle riprodurre con strumenti digitali
- modellare con CAD
- programmare con software di programmazione a blocchi visuali
- registrare e post-produrre audio

Metodologia

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

DESTINATARI

N. Destinatari e tempi: Le attività previste si svolgeranno principalmente in orario pomeridiano per i primi 3 incontri di ogni modulo, come fase propedeutica alle attività specifiche.

Saranno rivolte a ciascun gruppo coinvolto nel progetto, composto da 20 alunni di classe 1^a e 2^a di scuola secondaria. 1^a grado.

RISULTATI ATTESI

Durante il modulo sarà progettato e prodotto in classe una audioguida tattile del quartiere che racconterà la sua storia dalla voce dei residenti. Adatto a ogni fascia d'età, si tratta di una stampa 3D "parlante" che riproduce elementi del territorio, sulla cui superficie sono inseriti dei sensori tattili che attivano i contenuti multimediali. I dispositivi tattili garantiscono una fruizione semplice ed immediata dei beni culturali e sono accessibili agli utenti non-vedenti e ipovedenti.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Il modulo sarà corredato da design brief, permettendo agli studenti un'analisi critica del processo e del prodotto che stanno sviluppando. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo. Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto

Data inizio prevista	17/01/2019
Data fine prevista	17/06/2019
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE868017 PGMM868016
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il nostro patrimonio in 3D

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
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
MAKING CULTURE: alla scoperta del patrimonio straordinario nell'ordinaria storia di un quartiere	€ 29.810,00
TOTALE PROGETTO	€ 29.810,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1001489)
Importo totale richiesto	€ 29.810,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	delibera 15 del 23/03/2017
Data Delibera collegio docenti	23/03/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	verbale 4 del 5/04/2017
Data Delibera consiglio d'istituto	05/04/2017
Data e ora inoltro	19/07/2017 16:15:59
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>Mappiamo il nostro quartiere</u>	€ 7.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Il patrimonio intangibili da toccare e curare</u>	€ 5.682,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Il patrimonio come lettura del contemporaneo -secondaria primo grado</u>	€ 5.682,00	



10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Il patrimonio come lettura del contemporaneo - primaria</u>	€ 5.682,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: <u>Il nostro patrimonio in 3D</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "MAKING CULTURE: alla scoperta del patrimonio straordinario nell'ordinaria storia di un quartiere"	€ 29.810,00	€ 30.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 29.810,00	