

AVVISO PUBBLICO SELEZIONE PERSONALE

Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014 - 2020. Avviso pubblico 4427 del 02/05/2017 "Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico". Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Azione 10.2.5C - Competenze trasversali in rete. Autorizzazione FSEPON-BA-2018-2.

ALLEGATO 2

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: Gli Affreschi del Santuario di Anglona: uno story-telling che nessuno racconta

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Gli Affreschi del Santuario di Anglona: uno story-telling che nessuno racconta



**Descrizione
modulo**

Il santuario di Santa Maria Regina di Anglona è un antico santuario situato sul sacro colle di Anglona, nel comune lucano di Tursi, in provincia di Matera. Dal 1931 è monumento nazionale; IL 17 maggio 1999 il santuario è stato elevato alla dignità di pontificia basilica minore da papa Giovanni Paolo II.

Straordinariamente bella è la sua struttura, in particolare la raffinatissima abside, con ornamenti ad intagli, archetti pensili, lesene e un finestrone centrale adornato.

Vi sono, seppur non in grandi quantità, importanti studi sul Santuario, tra i quali il più rilevante è forse quello del professor Cosimo Damiano Fonseca, già Rettore dell'Università di Basilicata: "Santa Maria di Anglona. Storia dell'edificio medievale, Galatina, ed. Congedo, 1999."

Manca, però, un prodotto narrativo fruibile su questo importante monumento nazionale. Manca, più precisamente, un prodotto multimediale, che possa raccontare al visitatore la struttura narrativa dei bellissimi affreschi (per una parte sono andati perduti ma possono essere ricostruiti) che caratterizzano il Santuario.

Si giunge qui al punto centrale dell'attività, poiché la natura e la tipologia degli affreschi è di per sé uno "storytelling figurativo" dell'Antico Testamento, un quadro di immagini suddivise in quadretti chiusi straordinariamente intensi, ma cronologicamente e narrativamente legati in veri e propri episodi (es. diversi momenti della vita di Adamo ed Eva, Abramo, Noè, etc.). Su pennacchi e colonne, poi, interessanti raffigurazioni di progetti e di santi e martiri.

Il turista e il visitatore, però, giungono sul posto senza alcuno strumento per orientarsi tra le tante cose belle che possono vedersi.

L'oggetto del percorso è perciò uno Story telling digitale su Anglona con esperto di lettura dell'opera.

ARTICOLAZIONE DELLE FASI

Fase di studio e conoscenza dell'opera: gli alunni interpretano affreschi e struttura e imparano la lettura d'opera con un esperto studioso di affreschi.

Costruzione del testo per i due prodotti che saranno realizzati: - Teche e pannelli interattivi;

- Racconto audio-guida

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Asse dei linguaggi

'Fornire agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi di storytelling, utilizzati nell'elaborazione di contenuti finalizzati a valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del territorio.

Utilizzo dei differenti moduli linguistici relativi ai diversi formati della comunicazione multimediale digitale.

Le competenze target, comuni a tutti i formati, sono di conoscenza e analisi del contenuto di valorizzare, progettazione, sceneggiatura e composizione dei moduli linguistici di comunicazione in storytelling differenziati in relazione ai canali di diffusione sulle reti.

CONTENUTI:

Storia dell'Arte

Conoscenza dell'apporto storico artistico del Romanico

Studio delle influenze arabe

Studio della pianta del Santuario di Anglona

Contenuti trasversali

Per la produzione video, oltre ai moduli linguistici caratterizzanti saranno approfonditi anche metodi e tecniche del montaggio audio-video finalizzato a produrre più efficace la comunicazione dei contenuti. Per il linguaggio audioguida saranno approfonditi metodi e tecniche della comunicazione emozionale per l'utente in mobilità.

METODOLOGIE

Principalmente Storytelling, Learning by doing and By creating, cooperative learning, ma anche Project-based learning, Team working, Peer-education, Flipped classroom (Classe capovolta: la lezione diventa compito a casa mentre il tempo in classe è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori)



	<p>RISULTATI ATTESI Miglioramento degli apprendimenti in Italiano (produzione testuale in particolare) Miglioramento in Storia dell'Arte nell'ambito della lettura d'opera Miglioramento in termini di condotta per le attività collaboratrice poste in essere Realizzazione di Opere Laboratoriali, messe a disposizione dell'intera comunità educante con specifica e consapevole attenzione alle modalità per il loro riuso</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Nel Modulo è previsto un processo di verifica in progress del percorso formativo. In particolare si lavorerà con l'idea di valutare con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli Team all'interno del gruppo di lavoro per fare in modo che anche la fase di verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. ? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte ? verifica del comportamento e della frequenza scolastica verifica della partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali</p> <p>STRUMENTI Strumentazione audio-video Apparecchi per audio-video guida</p>
Data inizio prevista	10/01/2018
Data fine prevista	29/08/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Il webTg del Patrimonio di Policoro



Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Il webTg del Patrimonio di Policoro
Descrizione modulo	<p>Gli studenti, guidati da un esperto, mettono in piedi una vera e propria redazione Tg, all'interno della quale si opera suddivisione dei ruoli operativi. Si danno compiti organizzativi per realizzare servizi e video-interviste sul patrimonio culturale, anche con analisi delle eventuali criticità sulla gestione dei beni.</p> <p>Al termine del percorso avranno preparato almeno dieci servizi videogiornalistici su reperti o contesti culturali del territorio, non mancherà il riferimento al Bosco Pantano, riserva naturale del territorio.</p> <p>I ragazzi si impegneranno, in particolare, a scovare beni, oggetti o elementi del paesaggio non troppo reclamizzati, quelli per i quali nessun tg farebbe un servizio specifico.</p> <p>STRUTTURA E FASI DELL'ATTIVITA'</p> <p>Scansione in sottomoduli:</p> <p>Formazione tecnica ripresa video</p> <p>Modulo montaggio ed editing video</p> <p>Modulo regia</p> <p>Modulo messa in onda</p> <p>Modulo scrittura video-giornalistica</p> <p>Modulo di prova e sperimentazione della messa in onda</p> <p>Realizzazione dei servizi sul patrimonio archeologico e culturale.</p> <p>Si precisa che saranno svolti con taglio giornalistico, quindi anche con potenziale riferimento alle criticità.</p> <p>Risultato importante in termini di diffusione del patrimonio</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI DEL MODULO</p> <p>FASE DI SCRITTURA DEI SERVIZI</p> <p>Conoscenze: -Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali; - Contesto, scopo e destinatario della comunicazione;</p> <p>Capacità: Ricercare , acquisire e selezionare informazioni generali e specifiche in funzione della produzione di testi scritti di vario tipo</p> <p>Competenze: Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa; Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.</p> <p>FASE DI RIPRESA, MONTAGGIO E MESSA IN ONDA</p> <p>Conoscenze: Principali componenti strutturali ed espressive di un prodotto audiovisivo;</p> <p>Semplici applicazioni per la elaborazione audio e video; Uso essenziale della comunicazione telematica.</p> <p>Capacità: Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva • Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni , ecc.), anche con tecnologie digitali</p> <p>Competenze: Utilizzare e produrre testi multimediali</p> <p>Competenze chiave di cittadinanza:</p> <p>Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>Principalemente studio-ricerca, Storytelling, Learning by doing and By creating, cooperative learning, Team working.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Sul piano didattico-disciplinare miglioramento delle competenze digitali e delle competenze linguistiche in Italiano</p> <p>Sul piano sociale e comunitario, maggior coscienza del valore del patrimonio culturale, con particolare riguardo ai beni meno noti, per i quali nessun tg farebbe mai un servizio specifico.</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:</p> <p>Riscontro di apprendimento nelle discipline linguistiche;</p> <p>Test di gradimento sul percorso.</p>



	L'intero percorso sarà poi valutato attraverso la: ? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte ? verifica del comportamento e della frequenza scolastica . verifica della partecipazione attiva dei discenti alle attività laboratoriali STRUMENTI Strumentazione per riprese audio-video. Pc della scuola. Ipad per studenti.
Data inizio prevista	02/02/2018
Data fine prevista	25/10/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: La Chiesa Madre di Bernalda: uno story-telling ancora attuale

Dettagli modulo

Titolo modulo	La Chiesa Madre di Bernalda: uno story-telling ancora attuale
----------------------	---

**Descrizione
modulo**

La Chiesa Madre di Bernalda

Forse unica nel suo genere soprattutto per vicissitudini e stratificazioni costruttive, in una location affascinante l'attuale Piazza S. Bernardino da Siena con il suo campanile domina sulla valle del Basento insieme alle torri del Castello.

Fu edificata di fronte al castello tra il 1510 e il 1532, sui resti di un edificio sacro forse risalente all'epoca della costruzione delle torri normanne, dedicata a San Bernardino da Siena.

All'inizio la chiesa fu ad una navata con la facciata a capanna semplice di stile romanico, con il tetto di legno ed il campanile basso e merlato.

Nei secoli la costruzione subì varie trasformazioni: furono aggiunte le altre due navate con i relativi spioventi e l'altare maggiore sorse al posto del coro. L'altare maggiore, in tutta la sua ampiezza, nascose per tanto tempo un dipinto raffigurante San Bernardino con due santi, affrescato sulla parete retrostante, che risale probabilmente all'antica costruzione della chiesa.

L'interno conserva un pregevole Pulpito in legno intagliato e dorato e un Organo di nove registi del XVIII-XIX secolo, l'Aquasantiera (1607), di un modello formale largamente diffusa nel rinascimento, una Fonte Battesimale del XVI-XVII secolo in pietra scolpita e legno.

E' interessante come si diceva alla luce della storia costruttiva ma anche dei tentativi operati per spostarne l'ubicazione in terreni più solidi oppure dei progetti presentati per costruirla ex novo. Ma tutto questo diventa per le scuole del paese un ottimo argomento per scoprire radici, fatti e fatterelli che opportunamente modulati diano all'alunno ma anche al turista un prodotto narrativo fruibile .

Immaginiamo un prodotto multimediale, uno story telling che possa raccontare al visitatore ogni aspetto riguardante la storia, l'interno, la sua evoluzione, gli elementi figurativi presenti, gli arredi ecc.

ARTICOLAZIONE DELLE FASI

Fase di studio e conoscenza dell'opera: gli alunni, opportunamente guidati, interpretano i documenti, struttura e componenti, imparano la lettura d'opera con un esperto.

Costruzione del testo per i due prodotti che saranno realizzati: - Teche e pannelli interattivi;

- Racconto audio-guida

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Asse dei linguaggi

"Fornire agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi di storytelling, utilizzati nell'elaborazione di contenuti finalizzati a valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del territorio.

Utilizzo dei differenti moduli linguistici relativi ai diversi formati della comunicazione multimediale digitale.

Le competenze target, comuni a tutti i formati, sono di conoscenza e analisi del contenuto di valorizzare, progettazione, sceneggiatura e composizione dei moduli linguistici di comunicazione in storytelling differenziati in relazione ai canali di diffusione sulle reti.

CONTENUTI:

Storia dell'Arte

Conoscenza dell'apporto storico artistico del Romanico (cui si ispira) e degli altri periodi storico-artistici

Studio delle piante della Chiesa Madre.

Contenuti trasversali

Per la produzione video, oltre ai moduli linguistici caratterizzanti saranno approfonditi anche metodi e tecniche del montaggio audio-video finalizzato a produrre più efficace la comunicazione dei contenuti. Per il linguaggio audioguida saranno approfonditi metodi e tecniche della comunicazione emozionale per l'utente in mobilità.

METODOLOGIE

Principalmente Storytelling, Learning by doing and By creating, cooperative learning, ma anche Project-based learning, Team working, Peer-education, Flipped classroom (Classe capovolta: la lezione diventa compito a casa mentre il tempo in classe è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori)

RISULTATI ATTESI



	<p>Miglioramento degli apprendimenti in Italiano (produzione testuale in particolare) Miglioramento in Storia dell'Arte nell'ambito della lettura d'opera Miglioramento in termini di condotta per le attività collaboratrice poste in essere Realizzazione di Opere Laboratoriali, messe a disposizione dell'intera comunità educante con specifica e consapevole attenzione alle modalità per il loro riuso</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Nel Modulo è previsto un processo di verifica in progress del percorso formativo. In particolare si lavorerà con l'idea di valutare con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli Team all'interno del gruppo di lavoro per fare in modo che anche la fase di verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. ? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte ? verifica del comportamento e della frequenza scolastica verifica della partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali</p> <p>STRUMENTI Strumentazione audio-video Apparecchi per audio-video guida</p>
Data inizio prevista	17/10/2018
Data fine prevista	18/12/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	MTPS01601E
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Elenco dei moduli

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

Titolo: "IL PITTORE DI POLICORO: le locandine del V sec. a.C."



Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	“IL PITTORE DI POLICORO: le locandine del V sec. a.C.”
Descrizione modulo	<p>Spesso, quando si entra in un Museo, la molteplicità di oggetti e teche induce a dare lo stesso valore a tutti i reperti presenti. Non sempre, neppure per chi vive un territorio, c'è coscienza della peculiarità di alcune opere, del loro posto speciale nel panorama della storia dell'Arte Mondiale.</p> <p>Nel Museo della Siritide di Policoro, per esempio, sono presenti tante teche, in apparenza tutte dello stesso valore. Una, però, è speciale e si lascia notare innanzitutto per la bellezza dei colori: è una teca con vasi ceramici a figure rosse.</p> <p>La qualità di quei disegni si distingue dagli altri anche all'occhio di un osservatore non esperto: si rimane colpiti dalla nitidezza, dalla delicatezza del tratteggio, dalla linea dei panneggi, dal dettaglio nella resa.</p> <p>E' la teca che contiene le opere del cosiddetto Pittore di Policoro, autore di ceramica a figure rosse del V sec.. Non un ceramografo come tanti, ma a tutti gli effetti considerato un maestro, sebbene la cosa sia nota agli esperti ma non alla popolazione del territorio che ne ospita le opere.</p> <p>Il Pittore di Policoro fa parte del gruppo dei pittori protolucani Palermo-Karneia-Policoro; è un artista di notevole importanza. Sono opere legate in particolare alla rappresentazione dei miti.</p> <p>Il grande archeologo australiano Arthur Dale Trendall, sull'Enciclopedia Treccani, definisce “grandiosa” la sua capacità di trattare le opere mitologiche: “la sua predilezione per le scene mitologiche trattate grandiosamente è ben esemplificata nei cinque vasi della tomba di Policoro che gli si attribuiscono”.</p> <p>Ma c'è un elemento di ulteriore interesse: “è molto probabile - si legge ancora - che alcuni suoi soggetti fossero ispirati da tragedie di Euripide, per esempio gli Eraclidi, l'Hydrìa di Pelope dall'Enomao e la pelike di Dirce dall'Antiope. Queste due ultime tragedie si possono datare con probabilità a dopo il 412 a. C., il che concorderebbe bene con la datazione proposta, su basi stilistiche, a circa il 400 a. C. per il Pittore di Policoro”.</p> <p>Insomma, i miti rappresentati erano veri e propri quadretti scenici. Non, dunque, rielaborazioni pittoriche del mito, ma rielaborazioni del modo in cui veniva portato in scena. Verrebbe da pensare, se è consentita una simile analogia, alle locandine di promozione dei film o delle rappresentazioni.</p> <p>La dimensione teatrale, del resto, è avvalorato dall'attenzione alla resa dei movimenti, al fortissimo pathos che contraddistingue alcune scene (la Medea, per esempio), gli elementi del panneggio.</p> <p>L'ATTIVITA'</p> <p>Cosa potrà fare la scuola? Un nucleo di azioni tutte legate all'opera del Pittore di Policoro. E cioè una serie di azioni che così si possono distinguere.</p> <p>Studio storico-artistico delle opere</p> <p>Quadretti scenici di rappresentazione vivente dei momenti scenici (si veda l'introduzione) rappresentati all'interno delle opere del Pittore di Policoro</p> <p>Produzione e stampa in almeno 50 copie di un fumetto, sceneggiato, con richiami al suo stile pittorico (che ha molti elementi in comune con la fumettistica moderna), basato su una delle Tragedie.</p> <p>STRUTTURA E FASI DEL PERCORSO</p> <p>Studio dell'autore e delle opere</p> <p>Studio della tecnica pittorica</p> <p>Creazione della scenografia per la realizzazione del fumetto Realizzazione del fumetto da riprodurre digitalmente e su carta in almeno 50 copie (anche con traduzione in inglese)</p> <p>Organizzazione della scenografia per la riproduzione dei quadretti scenici</p> <p>CONTENUTI Studio della ceramica antica</p> <p>Studio dei miti antichi</p>



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 IIS BERNALDA FERRANDINA
(MTIS016004)

	<p>Teatro antico</p> <p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sviluppo della dimensione esperienziale e curatoriale, -sviluppo di conoscenze, competenze e attitudini in grado di promuovere un ruolo attivo delle studentesse e degli studenti nei confronti delle sfide del patrimonio culturale; -sviluppo della dimensione esperienziale e lavoro su casi reali per favorire la messa a punto e l'attuazione, in forma partecipata, di strategie di salvaguardia e promozione delle risorse culturali locali e delle aree urbanisticamente meno salvaguardate. <p>Competenze dell'Asse dei linguaggi: le azioni di dizione e sceneggiatura contribuiranno al miglioramento delle competenze di lettura e scrittura degli allievi.</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:</p> <ul style="list-style-type: none"> Riscontro di apprendimento nelle discipline linguistiche; Test di gradimento sul percorso. <p>L'intero percorso sarà poi valutato attraverso la:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte ? verifica del comportamento e della frequenza scolastica . verifica della partecipazione attiva dei discenti alle attività laboratoriali. <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Risultato in termini di comunità: l'iniziativa offrirà una messa in evidenza di quella che è forse l'opera più importante del Museo. Sarà l'opera, con i suoi contenuti, ad uscire dal Museo attraverso le rappresentazioni di resa. Offrirà, pertanto, a offrire una maggior coscienza della comunità in merito al patrimonio del Museo. Miglioramento delle competenze in lingua Italiana e straniera.</p> <p>STRUMENTI</p> <p>Materiali per messa in scena (scenografia, teche, costumi, etc.)</p>
Data inizio prevista	10/01/2018
Data fine prevista	17/01/2019
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Elenco dei moduli

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

Titolo: La Scuola adotta il Museo di Metaponto Fase 1 - creazione di una piattaforma multicanale per la valorizzazione e la fruizione dei luoghi della cultura, implementabile anno dopo anno.

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	La Scuola adotta il Museo di Metaponto Fase 1 - creazione di una piattaforma multicanale per la valorizzazione e la fruizione dei luoghi della cultura, implementabile anno dopo anno.



**Descrizione
modulo**

Il Museo Archeologico Nazionale di Metaponto, attraverso una selezione qualificata di reperti di recente acquisizione, propone un quadro archeologico del territorio metapontino a partire dalla Preistoria sino al periodo Tardoantico. Le sezioni principali illustrano:

- le forme iniziali del popolamento ad opera degli Enotri-Choni durante la Media Età del Bronzo e l'Età del Ferro;
- l'arrivo dei Greci dall'Acaia (regione del Peloponneso) durante il VII sec. a.C.;
- la formazione della colonia con l'occupazione del territorio e lo sviluppo della città;
- le trasformazioni dei centri italici del retroterra tra VI e IV sec. a.C.;
- il periodo della conquista romana e del graduale abbandono di Metaponto.

Vi sono importanti studi su questo importantissimo contenitore ma, dalle impressioni ricavate dai commenti sui social dei visitatori occasionali e non, manca qualcosa che faccia leggere in continuità questo tesoro, un prodotto multimediale, che possa raccontare al visitatore le articolate strutture del museo, del parco e dei siti e lo sviluppo attraverso anche le storie piccole e grandi che lì si sono consumate.

La Scuola adotta un Museo è finalizzato alla costruzione di rapporti stabili tra istituzioni culturali e scolastiche nel perseguimento di molteplici obiettivi, in primis la riscoperta di quella identità storico-culturale che si è affievolita nel sentire delle nuove generazioni e che il programma didattico - formativo promosso nell'ambito dell'alternanza scuola-lavoro ha teso a ristabilire.

La Scuola adotta un Museo, che trova il suo quadro di riferimento nel protocollo 2014 MIUR-MiBACT e si attua nell'ambito dell'alternanza scuola lavoro, mira ad entrare nei programmi didattici con durata triennale e dare vita ad un protocollo guida per i musei e per le scuole che intendono attivare il programma e diffondere buone pratiche dall'alto contenuto formativo.

Il modulo intende sviluppare una piattaforma digitale finalizzata a promuovere un'offerta culturale e territoriale integrata.

Offrire al turista virtuale e al visitatore la possibilità di trovare in italiano, in inglese in francese e in spagnolo la descrizione di luoghi, monumenti e opere d'arte di Metaponto. Gli studenti delle classi III nell'ambito dell'alternanza scuola-lavoro si impegneranno per la realizzazione del modulo una piattaforma digitale finalizzata a promuovere un'offerta culturale e territoriale integrata.

ARTICOLAZIONE DELLE FASI

Ricerca e studio. Il progetto: a partire dalla ricerca e lo studio di documenti e fonti raccolte sul territorio di Metaponto, riguardanti la storia della città, in grado di offrire infatti, tanto al turista virtuale quanto al visitatore, la possibilità di trovare in italiano, in inglese in francese e in spagnolo la descrizione di luoghi, monumenti e opere d'arte.

Organizzare il prodotto come story-telling digitale , ovvero una narrazione realizzata con strumenti digitali con i contenuti selezionati dopo la ricerca e lo studio in un sistema coerente costituito da vari elementi di vario tornato video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.). in grado di stimolare attraverso l'alta densità informativa di eventi, personaggi, informazioni, che interagiscono tra loro attraverso molteplici percorsi e diverse relazioni analogiche.

Costruzione del prodotto multimediale. Attraverso il sito si potrà visitare virtualmente il Museo, scoprirne le varie collezioni, avendo allo stesso tempo informazioni più pratiche sui mezzi di trasporto per raggiungere i siti, i giorni e gli orari di apertura e altre informazioni.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

"Con il progetto si vuole ricostituire il ruolo del Museo nelle sue varie articolazioni come hub da cui partire alla scoperta dell'identità del territorio ionico attraverso una lettura contemporanea sia dei beni, sia degli stessi edifici/museo, affinché si possa tornare a riconoscerne lo status di testimonianza narrativa del tessuto socio-economico da cui scaturirono, nonché del contesto paesaggistico, culturale, che ne condizionarono forme e significati. Attraverso la progettazione di un sito internet, dell'utilizzo di app per la realtà aumentata, pensati per essere una vetrina per l'offerta museale locale che progressivamente - negli anni - integra tutto il sistema, i ragazzi acquisiscono competenze



interdisciplinari di progettazione informatica, comunicazione, creazione contenuti digitali, testuali, multimediali, grafica, etc...

Asse dei linguaggi

"Fornire agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi di storytelling, utilizzati nell'elaborazione di contenuti finalizzati a valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del territorio.

Utilizzo dei differenti moduli linguistici relativi ai diversi formati della comunicazione multimediale digitale.

Le competenze target, comuni a tutti i formati, sono di conoscenza e analisi del contenuto di valorizzare, progettazione, sceneggiatura e composizione dei moduli linguistici di comunicazione in storytelling differenziati in relazione ai canali di diffusione sulle reti.

CONTENUTI:

Storia dell'Arte Conoscenza del Periodo dell'Arte Greca ed in particolare dello sviluppo delle colonie magnogreche,

Studio del materiale presente su Metaponto ed il suo museo

incontri sui BBCC e nuove tecnologie

progettazione web,

grafica e design web,

scrittura creativa,

conoscenza diretta del museo di Metaponto

Working Activities

progettazione del sito, struttura sito, scelta degli itinerari; scrittura testi; creazioni materiali multimediali; implementazione; presentazione al pubblico dei risultati "

Contenuti trasversali

Per la produzione video, oltre ai moduli linguistici caratterizzanti saranno approfonditi anche metodi e tecniche del montaggio audio-video finalizzato a produrre più efficace la comunicazione dei contenuti. Per il linguaggio audioguida saranno approfonditi metodi e tecniche della comunicazione emozionale per l'utente in mobilità.

METODOLOGIE

Storytelling, Learning by doing and By creating, cooperative learning, ma anche Project-based learning, Team working, Peer-education, Flipped classroom (Classe capovolta: la lezione diventa compito a casa mentre il tempo in classe è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori)

RISULTATI ATTESI

Miglioramento degli apprendimenti in Italiano (produzione testuale)

Miglioramento in Storia dell'Arte nell'ambito della lettura d'opera

Miglioramento in termini di condotta per le attività collaboratrice poste in essere

Realizzazione di Opere Laboratoriali, messe a disposizione dell'intera comunità educante con specifica e consapevole attenzione alle modalità per il loro riuso

VERIFICA E VALUTAZIONE

Nel Modulo è previsto un processo di verifica in progress del percorso formativo. In particolare si lavorerà con l'idea di valutare con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli Team all'interno del gruppo di lavoro per fare in modo che anche la fase di verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo.

? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte

? verifica del comportamento e della frequenza scolastica

verifica della partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali

STRUMENTI

Stazioni hardware e software dedicati,

Strumentazione audio-video

Apparecchi per audio-video guida

Data inizio prevista	10/01/2018
Data fine prevista	23/01/2019
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)



Sedi dove è previsto il modulo	MTPS01601E
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Elenco dei moduli

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

**Titolo: La Scuola adotta il Parco Archeologico, la necropoli Crucinia, il Santuario di Hera
Fase 2 creazione di una piattaforma multicanale per la valorizzazione e la fruizione dei
luoghi della cultura, implementabile anno dopo anno.**

Dettagli modulo

Titolo modulo	La Scuola adotta il Parco Archeologico, la necropoli Crucinia, il Santuario di Hera Fase 2 creazione di una piattaforma multicanale per la valorizzazione e la fruizione dei luoghi della cultura, implementabile anno dopo anno.
Descrizione modulo	<p>Il Parco Archeologico è il “cuore” della città di Metaponto, con i suoi viali, santuari e teatro. E' situato a nord dell'attuale Metaponto e comprende il santuario urbano, parte dell'agorà, il quartiere artigianale per la produzione delle ceramiche (kerameikos) ed il grande asse viario nord-sud (plateia) su cui si imposta l'intero impianto urbano.</p> <p>Nell'insieme sono riconoscibili le tracce di una notevole quantità di monumenti che hanno segnato la vita civile e religiosa della colonia, dalle fasi iniziali della sua fondazione fino alla conquista romana avvenuta nel III secolo a. C. Purtroppo le strutture difettano di vistosità, spesso sono visibili i primi filari o le tracce delle fondazioni salvatesi dal continuo saccheggio avvenuto per ricavare ottimo materiale da costruzione.</p> <p>La necropoli urbana di Metaponto si dispone come una cintura intorno alla città. Il nucleo principale, costituito da tombe databili tra la fine del VII ed il II secolo a.C., è collocato nel settore occidentale della contrada Crucinia tra la Strada Statale Ionica 106 ed il moderno borgo residenziale. In generale le aree sepolcrali sono disposte ai margini delle strade che collegavano l'abitato con il territorio. La grande quantità di tombe rinvenute nella contrada</p>



Crucinia e la particolare rilevanza monumentale di alcune di esse confermano l'esistenza nella zona di importanti assi di collegamento extraurbano con il territorio (ebora). Uno di questi doveva unire la città al santuario di Hera (Tavole Palatine).

Santuario di Hera (Tavole Palatine). E' il simbolo di tutto il metapontino, ed anche della Basilicata stessa, testimonianze della floridezza dell'antica polis di Metapontum. Era il sacro esterno alla città. Realizzato in stile dorico nel 530 a.C., è l'unico edificio monumentale di culto di cui si conserva parte del colonnato esterno, posto lungo un'importante asse della viabilità antica del territorio metapontino, in posizione dominante rispetto alla grande vallate del fiume Bradano, quasi a controllo della linea di frontiera verso nord (Taranto) con il fiume Bradano in cui gli storici greci indicavano il limite settentrionale dell'Italia. La costruzione originaria aveva 6 colonne sul lato corto e 12 colonne su quello lungo, ma ne rimangono solo 15, disposte in due ali, rispettivamente di 10 e 5 colonne ciascuna, le quali sostengono due pezzi dell'architrave.

Vi sono importanti studi su questi importantissimi luoghi e monumenti ma, dalle impressioni ricavate dai commenti sui social dei visitatori occasionali e non, manca qualcosa che faccia leggere in continuità questo tesoro, un prodotto multimediale, che possa raccontare al visitatore le articolate strutture del museo, del parco e dei siti e lo sviluppo attraverso anche le storie piccole e grandi che lì si sono consumate.

La Scuola adotta un Museo o parti di patrimonio è un progetto in due fasi finalizzato alla costruzione di rapporti stabili tra istituzioni culturali e scolastiche nel perseguimento di molteplici obiettivi, in primis la riscoperta di quella identità storico-culturale che si è affievolita nel sentire delle nuove generazioni e che il programma didattico - formativo promosso nell'ambito dell'alternanza scuola-lavoro ha teso a ristabilire.

La Scuola adotta un Museo, trova il suo quadro di riferimento nel protocollo 2014 MIUR-MiBACT e si attua nell'ambito dell'alternanza scuola lavoro, mira ad entrare nei programmi didattici con durata triennale e dare vita ad un protocollo guida per i musei e per le scuole che intendono attivare il programma e diffondere buone pratiche dall'alto contenuto formativo.

Il modulo intende sviluppare una piattaforma digitale finalizzata a promuovere un'offerta culturale e territoriale integrata.

Offrire al turista virtuale e al visitatore la possibilità di trovare in italiano, in inglese in francese e in spagnolo la descrizione di luoghi, monumenti e opere d'arte di Metaponto. Gli studenti delle classi III nell'ambito dell'alternanza scuola-lavoro si impegneranno per la realizzazione del modulo una piattaforma digitale finalizzata a promuovere un'offerta culturale e territoriale integrata.

ARTICOLAZIONE DELLE FASI

Ricerca e studio. Il progetto: a partire dalla ricerca e lo studio di documenti e fonti raccolte sul territorio di Metaponto, riguardanti la storia della città, in grado di offrire infatti, tanto al turista virtuale quanto al visitatore, la possibilità di trovare in italiano, in inglese in francese e in spagnolo la descrizione di luoghi, monumenti e opere d'arte.

Organizzare il prodotto come story-telling digitale, ovvero una narrazione realizzata con strumenti digitali con i contenuti selezionati dopo la ricerca e lo studio in un sistema coerente costituito da vari elementi di vario tornato video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.). in grado di stimolare attraverso l'alta densità informativa di eventi, personaggi, informazioni, che interagiscono tra loro attraverso molteplici percorsi e diverse relazioni analogiche.

Costruzione del prodotto multimediale. Attraverso il sito si potrà visitare virtualmente il Museo, scoprirne le varie collezioni, avendo allo stesso tempo informazioni più pratiche sui mezzi di trasporto per raggiungere i siti, i giorni e gli orari di apertura e altre informazioni.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

"Con il progetto si vuole ricostituire il ruolo del Museo nelle sue varie articolazioni come hub da cui partire alla scoperta dell'identità del territorio ionico attraverso una lettura contemporanea sia dei beni, sia degli stessi edifici/museo, affinché si possa tornare a riconoscerne lo status di testimonianza narrativa del tessuto socio-economico da cui scaturirono, nonché del contesto paesaggistico, culturale, che ne condizionarono forme e significati. Attraverso la progettazione di un sito internet, dell'utilizzo di app per la realtà aumentata, pensati per essere una vetrina per l'offerta museale locale che progressivamente - negli anni - integra tutto il sistema, i ragazzi acquisiscono competenze



interdisciplinari di progettazione informatica, comunicazione, creazione contenuti digitali, testuali, multimediali, grafica, etc...

Asse dei linguaggi

"Fornire agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi di storytelling, utilizzati nell'elaborazione di contenuti finalizzati a valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del territorio.

Utilizzo dei differenti moduli linguistici relativi ai diversi formati della comunicazione multimediale digitale.

Le competenze target, comuni a tutti i formati, sono di conoscenza e analisi del contenuto di valorizzare, progettazione, sceneggiatura e composizione dei moduli linguistici di comunicazione in storytelling differenziati in relazione ai canali di diffusione sulle reti.

CONTENUTI:

Storia dell'Arte Conoscenza del Periodo dell'Arte Greca ed in particolare dello sviluppo delle colonie magnogreche,

Studio del materiale presente su Metaponto ed il suo museo

incontri sui BBCC e nuove tecnologie

progettazione web,

grafica e design web,

scrittura creativa,

conoscenza diretta del museo di Metaponto

Working Activities

progettazione del sito, struttura sito, scelta degli itinerari; scrittura testi; creazioni materiali multimediali; implementazione; presentazione al pubblico dei risultati "

Contenuti trasversali

Per la produzione video, oltre ai moduli linguistici caratterizzanti saranno approfonditi anche metodi e tecniche del montaggio audio-video finalizzato a produrre più efficace la comunicazione dei contenuti. Per il linguaggio audioguida saranno approfonditi metodi e tecniche della comunicazione emozionale per l'utente in mobilità.

METODOLOGIE

Storytelling, Learning by doing and By creating, cooperative learning, ma anche Project-based learning, Team working, Peer-education, Flipped classroom (Classe capovolta: la lezione diventa compito a casa mentre il tempo in classe è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori)

RISULTATI ATTESI

Miglioramento degli apprendimenti in Italiano (produzione testuale)

Miglioramento in Storia dell'Arte nell'ambito della lettura d'opera

Miglioramento in termini di condotta per le attività collaboratrice poste in essere

Realizzazione di Opere Laboratoriali, messe a disposizione dell'intera comunità educante con specifica e consapevole attenzione alle modalità per il loro riuso

VERIFICA E VALUTAZIONE

Nel Modulo è previsto un processo di verifica in progress del percorso formativo. In particolare si lavorerà con l'idea di valutare con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli Team all'interno del gruppo di lavoro per fare in modo che anche la fase di verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo.

? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte

? verifica del comportamento e della frequenza scolastica

verifica della partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali

STRUMENTI

Stazioni hardware e software dedicati,

Strumentazione audio-video

Apparecchi per audio-video guida

Data inizio prevista	21/02/2018
Data fine prevista	14/02/2019
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)



Sedi dove è previsto il modulo	MTPS01601E
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Elenco dei moduli

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

Titolo: "A spasso per Heraklea" Una giornata tipo per il turista

Dettagli modulo

Titolo modulo	"A spasso per Heraklea" Una giornata tipo per il turista
Descrizione modulo	<p>Heraclea e Metaponto sono città turistiche, lo sono per il richiamo delle spiagge ioniche ma anche per la straordinarietà delle risorse ambientali (si pensi al Bosco Pantano) e archeologiche, oltre alle specificità architettoniche e paesaggistiche legate a vicende moderne (es. la bonifica e la riforma agraria).</p> <p>Tutte queste risorse, però, non sono integrate. Non lo sono nel senso che non esiste, ad oggi, un'offerta di giornata turistica completa che possa essere proposta al potenziale turista come possibilità di esperienza emozionale complessiva che integri le diverse risorse del territorio.</p> <p>Nell'ambito di questo modulo le scuole, perciò, sulla base di azioni già avviate con precedenti percorsi di Alternanza Scuola Lavoro, si "trasformeranno" in vere e proprie agenzie turistiche e progetteranno un percorso giornaliero.</p> <p>Tali percorsi saranno poi effettivamente testati nelle giornate della Rete Scuole in Magna Grecia, dove centinaia di ragazzi giungeranno dalle altre città sede di Colonie greche.</p> <p>Il percorso, oltre ad avere basi di conoscenza illustrativa delle risorse e della storia del territorio, avrà momenti di laboratorialità (laboratorio di gioiellistica antica), di messa in scena teatrale non solo nell'area museale ed archeologica, di ripresa di esperienze legate all'antichità (cibi o giochi sportivi da casa).</p>



	<p>FASI (struttura in sottomoduli) PREPARAZIONE A FARE DA GUIDA informazioni di contesto (bibliografia accreditata antica e moderna, tra cui fonti storiografiche, mitografiche, monografie, saggi, lessici, Atti, etc...) - resoconti sui materiali esposti nel Museo (cataloghi, pannelli tematici), oltre che sulle emergenze del Parco e di altri siti scelti per un "tour" delle "polis" antiche ("Siris" ed "Herakleia") e della "chora", nelle diverse fasi cronologiche indagate nel corso degli scavi. trattazione di miti inerenti a personaggi mitici (eroi e divinità: in primis, "Heraklés", "Dionysos", "Demetra e Kore"...) e di consuetudini (educazione o "paideia", cerimoniali religiosi, cibo, banchetti-simposi, matrimoni, sepolture, educazione, giochi e spettacoli, abbigliamento autoctono e coloniale, cosmesi e gioielli, ecc...), attività militari, politiche ed economiche, manufatti (con particolare attenzione all'architettura, alla ceramica, alla coroplastica e all'oreficeria), tipologie delle fonti materiali e tecniche di realizzazione (matrici, arnesi vari). Laboratorio di gioiellistica antica SUPPORTO TEATRALE Messinscena di miti e brevi quadretti scenici, in costume, per introdurre i turisti nel contesto dei reperti della Magna Grecia</p> <p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. formare gli studenti nella promozione e valorizzazione del patrimonio archeologico e demo-etno-antropologico della "Megále Ellás", meglio conosciuta come "Magna Grecia", in senso lato; 2. i focalizzare lo studio della storia dell'arte antica, delle testimonianze e stratigrafie culturali del territorio di Policoro e del relativo hinterland; 3. consentire agli alunni di veicolare i contenuti didattico-educativi ad un "target" più ampio e variegato possibile, in prospettiva di un eventuale sbocco lavorativo nell'ambito della promozione dei BENI CULTURALI e/o nell'orientamento delle Facoltà Universitarie inerenti. <p>METODOLOGIE Principalmente Storytelling, Learning by doing and By creating, cooperative learning, ma anche Project-based learning, Team working, Peer-education.</p> <p>RISULTATI ATTESI Miglioramento degli apprendimenti in Geostoria (la ricerca sulla vicenda fornirà validi supporti metodologici relativi alla ricerca storica in generale) Miglioramento degli apprendimenti in Italiano (produzione testuale in particolare) Miglioramento in Storia dell'Arte nell'ambito della lettura d'opera Produzione di un formato utilizzabile come modello di fruizione turistica per il territorio</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE: Riscontro di apprendimento nelle discipline linguistiche; Test di gradimento sul percorso. L'intero percorso sarà poi valutato attraverso la: ? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte ? verifica del comportamento e della frequenza scolastica . verifica della partecipazione attiva dei discenti alle attività laboratoriali</p>
Data inizio prevista	08/03/2018
Data fine prevista	20/10/2018
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)



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

Elenco dei moduli

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

Titolo: “ ... sulle orme di Pitagora”

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	“ ... sulle orme di Pitagora”
Descrizione modulo	<p>Metaponto è una città turistica, lo è per il richiamo delle spiagge ma anche per la straordinarietà delle risorse ambientali e archeologiche, oltre alle specificità architettoniche e paesaggistiche legate a vicende moderne (es. la bonifica e la riforma agraria).Lo è anche perché ivi è morto Pitagora .</p> <p>Tutte queste risorse, però, non sono integrate. Non lo sono nel senso che non esiste, ad oggi, un’offerta di giornata turistica completa che possa essere proposta al potenziale turista come possibilità di esperienza emozionale complessiva che integri le diverse risorse del territorio.</p> <p>Sul tema “ ... sulle orme di Pitagora” la nostra scuola intende, sulla base di azioni già avviate con precedenti percorsi di Alternanza Scuola Lavoro, “trasformarsi” in vera e propria agenzia turistica progettando un percorso giornaliero integrato in grado di offrire al turista cultura ma anche svago nell’assistere a rappresentazioni sceniche, giochi e manifestazioni varie (il cibo come risorsa culturale) tutte nel segno pitagorico.</p> <p>Tali percorsi saranno poi effettivamente testati nelle giornate della Rete Scuole in Magna Grecia, dove centinaia di ragazzi giungeranno dalle altre città sede di Colonie greche.</p> <p>Il percorso, oltre ad avere basi di conoscenza illustrativa delle risorse e della storia del territorio, avrà momenti di laboratorialità (laboratorio di gioiellistica antica con stampa 3D), di messa in scena teatrale non solo nell’area museale ed archeologica, di ripresa di esperienze legate all’antichità (cibi o giochi sportivi).</p> <p>FASI (struttura in sottomoduli) PREPARAZIONE A FARE DA GUIDA informazioni di contesto (bibliografia accreditata antica e moderna, tra cui fonti storiografiche, mitografiche, monografie, saggi, lessici, Atti, etc...) - resoconti sui materiali esposti nel Museo (cataloghi, pannelli tematici), oltre che sulle emergenze del Parco archeologico e di altri siti scelti per una passeggiata nella chora di</p>



	<p>Metaponto, (S. Biagio, le masserie ecc.). trattazione di miti inerenti a personaggi mitici (eroi e divinità:...) e di consuetudini (educazione o "paideia", cerimoniali religiosi, cibo, banchetti-simposi, matrimoni, sepolture, educazione, giochi e spettacoli, abbigliamento autoctono e coloniale, cosmesi e gioielli, ecc...), attività militari, politiche ed economiche, manufatti (con particolare attenzione all'architettura, alla ceramica, alla coroplastica e all'oreficeria), tipologie delle fonti materiali e tecniche di realizzazione (matrici, arnesi vari).</p> <p>SUPPORTO TEATRALE Messinscena di miti e brevi quadretti scenici, in costume, per introdurre i turisti nel contesto dei reperti della Magna Grecia</p> <p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. formare gli studenti nella promozione e valorizzazione del patrimonio archeologico e demo-etno-antropologico della "Megále Ellás", meglio conosciuta come "Magna Grecia", in senso lato; 2. focalizzare lo studio della storia dell'arte antica, delle testimonianze e stratigrafie culturali del territorio di Metaponto e della relativa chora 3. consentire agli alunni di veicolare i contenuti didattico-educativi ad un "target" più ampio e variegato possibile, in prospettiva di un eventuale sbocco lavorativo nell'ambito della promozione dei BENI CULTURALI e/o nell'orientamento delle Facoltà Universitarie inerenti. <p>METODOLOGIE Principalmente Storytelling, Learning by doing and By creating, cooperative learning, ma anche Project-based learning, Team working, Peer-education.</p> <p>RISULTATI ATTESI Miglioramento degli apprendimenti in Geostoria (la ricerca sulla vicenda fornirà validi supporti metodologici relativi alla ricerca storica in generale) Miglioramento degli apprendimenti in Italiano (produzione testuale in particolare) Miglioramento in Storia dell'Arte nell'ambito della lettura d'opera Produzione di un formato utilizzabile come modello di fruizione turistica per il territorio</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE: Riscontro di apprendimento nelle discipline linguistiche; Test di gradimento sul percorso. L'intero percorso sarà poi valutato attraverso la: ? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte ? verifica del comportamento e della frequenza scolastica . verifica della partecipazione attiva dei discenti alle attività laboratoriali</p>
Data inizio prevista	15/02/2018
Data fine prevista	14/03/2019
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	MTPS01601E
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 20 Allievi secondaria superiore (secondo 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 IIS BERNALDA FERRANDINA
(MTIS016004)

Elenco dei moduli

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

Titolo: Audio-guida in albanese e rumeno: è turista anche un immigrato

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Audio-guida in albanese e rumeno: è turista anche un immigrato



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera</p> <p>Le audio-guide dei musei e dei percorsi archeologici solitamente sono in inglese, al massimo in tedesco. Si tende a privilegiare la fruizione dei turisti delle aree più ricche. Non meno importante, soprattutto sul piano sociale, diventa però anche la fruizione turistica e culturale dei tanti stranieri immigrati che vivono il territorio da poco. La loro lingua di origine è spesso il rumeno oppure l'albanese e spesso non hanno imparato ancora bene l'italiano per poter comprendere contenuti di livello come quelli dei percorsi museali.</p> <p>E' pur vero che un processo di integrazione deve favorire una comprensione della lingua italiana e non la loro, ma questo riguarda più comunemente i giovani; gli anziani o gli aiuti che giungono in Italia hanno difficoltà ad apprendere un italiano complesso, come è quello delle audioguide.</p> <p>Per i ragazzi impegnati, invece, sarà l'occasione per scoprirsi leader di un processo operativo (saranno loro a guidare il percorso di traduzione con esperti linguisti), ma anche per un percorso di traduzione che li indurrà a una maggior riflessione logico-linguistica.</p> <p>Per il Museo di Policoro, un prodotto di audioguida in rumeno e albanese sarà anche un'occasione di memoria per il grande archeologo che quel Museo ha fondato, il rumeno Dinu Adamesteanu.</p> <p>FASI DELL'ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studio del Museo e di un percorso sul territorio - Fasi di analisi e scelta dei reperti per il percorso sintetico - Produzione di un testo multimediale per audioguida scaricabile tramite app - Manifestazione finale con i ragazzi che inviteranno i genitori stranieri e faranno loro da guida del Museo in albanese e rumeno. <p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> <p>Obiettivi didattici</p> <p>Sono legati in particolare all'Asse Linguistico:</p> <p>Asse linguistico:</p> <p>Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti;</p> <p>Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi;</p> <p>Utilizzare e produrre testi multimediali.</p> <p>Obiettivi educativi</p> <p>Tali obiettivi all'idea interculturale e alla positività del contributo che i ragazzi stranieri possono dare alla comunicazione e alla fruizione dei beni culturali italiani</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>Principalmente studio-ricerca, Storytelling, Learning by doing and By creating, cooperative learning, ma anche Project-based learning, Team working, Peer-education.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Risultato di arricchimento psicologico: gli stranieri non dovranno imparare dagli italiani qualcosa che non sanno, ma proporre un proprio concreto contributo. Si scopriranno fattore attivo, e non passivo, di integrazione.</p> <p>Risultato di arricchimento linguistico: riscontrabile anche tramite le valutazioni dei docenti, in particolare per gli stranieri.</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riscontro di apprendimento nelle discipline linguistiche; - Test di gradimento sul percorso. <p>L'intero percorso sarà poi valutato attraverso la:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte ? verifica del comportamento e della frequenza scolastica . verifica della partecipazione attiva dei discenti alle attività laboratoriali <p>STRUMENTI</p> <p>Apparecchi per audioguide</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>05/03/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>09/05/2019</p>



Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Elenco dei moduli

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

Titolo: Audio guide in lingua (inglese o francese o spagnolo o tedesco ma anche albanese o polacco o rumeno) Creazione di una piattaforma multicanale per la valorizzazione e la fruizione dei luoghi della cultura, implementabile anno dopo anno.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Audio guide in lingua (inglese o francese o spagnolo o tedesco ma anche albanese o polacco o rumeno) Creazione di una piattaforma multicanale per la valorizzazione e la fruizione dei luoghi della cultura, implementabile anno dopo anno.
----------------------	---



<p>Descrizione modulo</p>	<p>Lo sviluppo ulteriore delle due fasi del modulo 2 porta naturalmente a trasferire le informazioni elaborate nelle lingue inglese o francese o spagnolo o tedesco.</p> <p>Le audio-guide dei musei e dei percorsi archeologici solitamente sono fatte in inglese, al massimo tedesco. Si tende a privilegiare la fruizione dei turisti. Non meno importante, soprattutto sul piano sociale, diventa però anche la fruizione turistica e culturale dei tanti stranieri immigrati che vivono sul territorio. La loro lingua di origine è spesso il rumeno l'albanese o il polacco.</p> <p>Nella nostra scuola sono presenti alunni figli di immigrati di prima e seconda generazione. Siamo dell'avviso che integrazione può significare anche estendere la conoscenza del patrimonio culturale attraverso il racconto nella lingua di provenienza degli alunni. E' pur vero che un processo di integrazione deve favorire una comprensione della lingua italiana e non la loro, ma questo riguarda più comunemente i giovani; gli anziani o gli aiuti che giungono in Italia hanno difficoltà ad apprendere un italiano complesso, come è quello delle audioguide.</p> <p>Per i ragazzi impegnati, invece, sarà l'occasione per scoprirsi leader di un processo (saranno loro a guidare il percorso di traduzione con esperti linguisti), ma anche per un percorso di traduzione che li indurrà a una maggior riflessione logico-linguistica.</p> <p>FASI DELL'ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studio del Museo e di un percorso sul territorio - Fasi di analisi e scelta dei reperti per il percorso sintetico - Produzione di un testo prodotto multimediale per audioguida con immagini scaricabile tramite app - Manifestazione finale con i ragazzi che inviteranno i genitori stranieri e faranno loro da guida del Museo in albanese e rumeno. <p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> <p>Obiettivi didattici</p> <p>Sono legati in particolare all'Asse Linguistico:</p> <p>Asse linguistico:</p> <p>Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti;</p> <p>Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi;</p> <p>Utilizzare e produrre testi multimediali.</p> <p>Obiettivi educativi</p> <p>Sono legati all'idea interculturale e alla positività del contributo che i ragazzi stranieri possono dare alla comunicazione e alla fruizione dei beni culturali italiani</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>Principalemente studio-ricerca, Storytelling, Learning by doing and By creating, cooperative learning, ma anche Project-based learning, Team working, Peer-education.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Risultato di arricchimento psicologico: gli stranieri non dovranno imparare dagli italiani qualcosa che non sanno, ma proporre un proprio concreto contributo. Si scopriranno fattore attivo, e non passivo, di integrazione.</p> <p>Risultato di arricchimento linguistico: riscontrabile anche tramite le valutazioni dei docenti, in particolare per gli stranieri.</p> <p>Risultato di arricchimento culturale per il territorio: poiché il percorso terminerà con momenti di esibizione pubblica</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconcontro di apprendimento nelle discipline linguistiche; - Test di gradimento sul percorso. <p>L'intero percorso sarà poi valutato attraverso la:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte ? verifica del comportamento e della frequenza scolastica . verifica della partecipazione attiva dei discenti alle attività laboratoriali <p>STRUMENTI</p> <p>Computer, iPad, microfonia, software specifico didattico,</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>18/04/2018</p>



Data fine prevista	10/04/2019
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	MTPS01601E
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Elenco dei moduli

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

Titolo: Progettazione e realizzazione di ambienti digitali interattivi per l'apprendimento del patrimonio culturale: Metaponto, Il Museo ed il Parco Archeologico

Dettagli modulo

Titolo modulo	Progettazione e realizzazione di ambienti digitali interattivi per l'apprendimento del patrimonio culturale: Metaponto, Il Museo ed il Parco Archeologico
----------------------	---



**Descrizione
modulo**

Il modulo intende realizzare un ambiente digitale finalizzato a promuovere l'apprendimento del patrimonio culturale attraverso app gratuite (IOS e Android) come Aurasma che permette di accedere, tramite la fotocamera, ad una serie di video, suoni, immagini modelli 3D in realtà aumentata. Con realtà aumentata si intende una serie di informazioni applicate "sopra" alla realtà che possiamo vedere coi nostri occhi. La realtà aumentata ha un enorme potenziale per l'uso in classe in quanto crea nuovi ed entusiasmanti modi per gli studenti di interagire e confrontarsi con l'ambiente circostante. Infatti quando gli studenti visiteranno il museo di Metaponto o della Siritide o di Taranto possono pre-programmare indizi, pezzi di informazioni o video educativi che compaiono quando si scatta una foto. Quando gli studenti usano i loro dispositivi mobili per scattare una foto di una statua in particolare o di un'opera d'arte, le informazioni sull'artista e/o il contesto storico, in questo modo, possono essere immediatamente messe a loro disposizione. Oppure, escogitare nuove formule di apprendimento attraverso una caccia al tesoro semi-virtuale, ... mentre esplorano un sito storico, con il tablet, gli studenti possono utilizzare 'indizi' educativi trovati in vari punti d'interesse che li orienteranno verso le fasi successive del tour. Immaginate dei video che emergono dai libri di testo o da manifesti in una mostra a scuola.

ARTICOLAZIONE DELLE FASI

Implementazione del materiale sviluppato con gli altri moduli. Integrazione, ricerca e studio. di documenti e fonti raccolte sul territorio di Metaponto, riguardanti la storia della città.

Organizzare i contenuti selezionati dopo la ricerca e lo studio in un sistema coerente costituito da vari elementi di vario formato video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.). in grado di stimolare attraverso l'alta densità informativa di eventi, personaggi, informazioni, che interagiscono tra loro attraverso molteplici percorsi e diverse relazioni analogiche.

Costruzione del prodotto multimediale. Utilizzo del sito che si realizzerà con altro modulo, in modo da avere informazioni utili per lo studio e l'approfondimento del tema.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Attraverso la progettazione dell'ambiente digitale, l'utilizzo di app per la realtà aumentata, oltre alla curiosità anche lo stimolo (speriamo) di gioco ed emulativo ad acquisire conoscenze e competenze interdisciplinari. Nonchè di stimolo alla progettazione informatica, comunicazione, creazione contenuti digitali, testuali, multimediali, grafica, etc...

Asse dei linguaggi

'Fornire agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi utilizzati nell'elaborazione di contenuti finalizzati a valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del territorio.

Utilizzo dei differenti moduli linguistici relativi ai diversi formati della comunicazione multimediale digitale.

Le competenze target, comuni a tutti i formati, sono di conoscenza e analisi del contenuto di valorizzare, progettazione e composizione dei moduli linguistici di comunicazione i

CONTENUTI:

Storia dell'Arte Conoscenza del Periodo dell'Arte Greca ed in particolare dello sviluppo delle colonie magnogreche,

Studio del materiale presente su Metaponto ed il suo museo

incontri sui BBCC e nuove tecnologie

grafica e design

scrittura creativa,

conoscenza diretta del museo di Metaponto

Working Activities

progettazione dei contenuti delle app, struttura , scelta degli itinerari; scrittura testi;

creazioni materiali multimediali; implementazione; presentazione al pubblico dei risultati '

Contenuti trasversali

Per la produzione video, oltre ai moduli linguistici caratterizzanti saranno approfonditi anche metodi e tecniche del montaggio audio-video finalizzato a produrre più efficace la comunicazione dei contenuti. Per il linguaggio audioguida saranno approfonditi metodi e tecniche della comunicazione emozionale per l'utente in mobilità.

METODOLOGIE

Storytelling, Learning by doing and By creating, cooperative learning, ma anche Project-



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola IIS BERNALDA FERRANDINA
(MTIS016004)

	<p>based learning, Team working, Peer-education, Flipped classroom (Classe capovolta: la lezione diventa compito a casa mentre il tempo in classe è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori)</p> <p>RISULTATI ATTESI Miglioramento degli apprendimenti in Italiano (produzione testuale) Miglioramento in Storia dell'Arte nell'ambito della lettura d'opera Miglioramento in termini di condotta per le attività collaboratrice poste in essere Realizzazione di Opere Laboratoriali, messe a disposizione dell'intera comunità educante con specifica e consapevole attenzione alle modalità per il loro riuso</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE Nel Modulo è previsto un processo di verifica in progress del percorso formativo. In particolare si lavorerà con l'idea di valutare con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli Team all'interno del gruppo di lavoro per fare in modo che anche la fase di verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. ? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte ? verifica del comportamento e della frequenza scolastica verifica della partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali</p> <p>STRUMENTI Stazioni hardware e software dedicati, Strumentazione audio-video Ipad</p>
Data inizio prevista	10/01/2018
Data fine prevista	05/06/2019
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	MTPS01601E
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Elenco dei moduli

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

Titolo: Progettazione e realizzazione di ambienti digitali interattivi per l'apprendimento del patrimonio culturale: Herakleia, il Parco Archeologico e museale.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Progettazione e realizzazione di ambienti digitali interattivi per l'apprendimento del patrimonio culturale: Herakleia, il Parco Archeologico e museale.
Descrizione modulo	<p>Progettazione e realizzazione di ambienti digitali interattivi per l'apprendimento del patrimonio culturale: Herakleia, il Parco Archeologico e Museale.</p> <p>Il modulo intende realizzare un ambiente digitale finalizzato a promuovere l'apprendimento del patrimonio culturale attraverso app gratuite (IOS e Android) come Aurasma che permette di accedere, tramite la fotocamera, ad una serie di video, suoni, immagini modelli 3D in realtà aumentata. Con realtà aumentata si intende una serie di informazioni applicate "sopra" alla realtà che possiamo vedere coi nostri occhi. La realtà aumentata ha un enorme potenziale per l'uso in classe in quanto crea nuovi ed entusiasmanti modi per gli studenti di interagire e confrontarsi con l'ambiente circostante. Infatti quando gli studenti visiteranno il museo di Metaponto o della Siritide o di Taranto possono pre-programmare indizi, pezzi di informazioni o video educativi che compaiono quando si scatta una foto. Quando gli studenti usano i loro dispositivi mobili per scattare una foto di una statua in particolare o di un'opera d'arte, le informazioni sull'artista e/o il contesto storico, in questo modo, possono essere immediatamente messe a loro disposizione. Oppure, escogitare nuove formule di apprendimento attraverso una caccia al tesoro semi-virtuale, ... mentre esplorano un sito storico, con il tablet, gli studenti possono utilizzare 'indizi' educativi trovati in vari punti d'interesse che li orienteranno verso le fasi successive del tour. Immaginate dei video che emergono dai libri di testo o da manifesti in una mostra a scuola.</p> <p>ARTICOLAZIONE DELLE FASI</p> <p>Implementazione del materiale sviluppato con gli altri moduli. Integrazione, ricerca e studio. di documenti e fonti raccolte sul territorio di Metaponto, riguardanti la storia della città.</p> <p>Organizzare i contenuti selezionati dopo la ricerca e lo studio in un sistema coerente costituito da vari elementi di vario formato video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.). in grado di stimolare attraverso l'alta densità informativa di eventi, personaggi, informazioni, che interagiscono tra loro attraverso molteplici percorsi e diverse relazioni analogiche. Costruzione del prodotto multimediale. Utilizzo del sito che si realizzerà con altro modulo, in modo da avere informazioni utili per lo studio e l'approfondimento del tema.</p> <p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> <p>Attraverso la progettazione dell'ambiente digitale, l'utilizzo di app per la realtà aumentata, oltre alla curiosità anche lo stimolo (speriamo) di gioco ed emulativo ad acquisire conoscenze e competenze interdisciplinari. Nonchè di stimolo alla progettazione informatica, comunicazione, creazione contenuti digitali, testuali, multimediali, grafica, etc...</p> <p>Asse dei linguaggi</p> <p>'Fornire agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi utilizzati nell'elaborazione di contenuti finalizzati a valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del territorio.</p> <p>Utilizzo dei differenti moduli linguistici relativi ai diversi formati della comunicazione multimediale digitale.</p> <p>Le competenze target, comuni a tutti i formati, sono di conoscenza e analisi del contenuto di valorizzare, progettazione e composizione dei moduli linguistici di comunicazione i</p> <p>CONTENUTI:</p>



	<p>Storia dell'Arte Conoscenza del Periodo dell'Arte Greca ed in particolare dello sviluppo delle colonie magnogreche, Studio del materiale presente su Metaponto ed il suo museo incontri sui BBCC e nuove tecnologie grafica e design scrittura creativa, conoscenza diretta del museo di Metaponto Working Activities progettazione dei contenuti delle app, struttura , scelta degli itinerari; scrittura testi; creazioni materiali multimediali; implementazione; presentazione al pubblico dei risultati ' Contenuti trasversali Per la produzione video, oltre ai moduli linguistici caratterizzanti saranno approfonditi anche metodi e tecniche del montaggio audio-video finalizzato a produrre più efficace la comunicazione dei contenuti. Per il linguaggio audioguida saranno approfonditi metodi e tecniche della comunicazione emozionale per l'utente in mobilità.</p> <p>METODOLOGIE Storytelling, Learning by doing and By creating, cooperative learning, ma anche Project-based learning, Team working, Peer-education, Flipped classroom (Classe capovolta: la lezione diventa compito a casa mentre il tempo in classe è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori)</p> <p>RISULTATI ATTESI Miglioramento degli apprendimenti in Italiano (produzione testuale) Miglioramento in Storia dell'Arte nell'ambito della lettura d'opera Miglioramento in termini di condotta per le attività collaboratrice poste in essere Realizzazione di Opere Laboratoriali, messe a disposizione dell'intera comunità educante con specifica e consapevole attenzione alle modalità per il loro riuso</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE Nel Modulo è previsto un processo di verifica in progress del percorso formativo. In particolare si lavorerà con l'idea di valutare con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli Team all'interno del gruppo di lavoro per fare in modo che anche la fase di verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. ? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte ? verifica del comportamento e della frequenza scolastica verifica della partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali.</p> <p>STRUMENTI Stazioni hardware e software dedicati, Strumentazione audio-video Ipad</p>
Data inizio prevista	14/03/2018
Data fine prevista	22/10/2019
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: LA VITTORIA DI PIRRO AD HERACLEA, UNA STORIA “LOCALE”

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	LA VITTORIA DI PIRRO AD HERACLEA, UNA STORIA “LOCALE”
Descrizione modulo	<p>TIPO DI INTERVENTO Tutti sanno cos'è, per antonomasia, una “Vittoria di Pirro” (la vittoria in una singola battaglia che fa da preludio alla sconfitta della guerra). Molti sanno che ebbero un peso, nella vittoria di Pirro e dei suoi alleati magnogreci, i circa 20 elefanti da guerra di cui parla lo storico Plutarco. Ma quanti sanno dove fu effettivamente combattuta? Quanti sanno che accadde ad appena 6,5 km dal centro abitato dell’Antica Heraclea (oggi Policoro)? Quanti sanno ricostruire i prodromi importanti di quella battaglia, il casus belli? Pochi, e tra questi certamente non gli studenti, solitamente ignari del valore di questo episodio storico che stabilì il primato di Roma sul Sud Italia. Eppure sono numerose e autorevoli le fonti storiche che alla battaglia fanno cenno, combattuta dalle città magnogreche contro il nuovo dominatore romano al fianco di un sovrano greco, Pirro re dell’Epiro. Il percorso in questione potrebbe dare in questo senso un contributo importante e invertire la tendenza. Cosa si propone?</p> <p>OGGETTO: Due laboratori sul tema: presentazione di dell’evento attraverso una messa in scena teatrale. scena fumettistica.</p> <p>FASI DEL PERCORSO Fase di studio storico sulla vicenda con attenzione alle analisi del casus belli, dei prodromi della battaglia e delle fasi successive del conflitto. Scrittura della sceneggiatura Organizzazione dei ruoli dei personaggi e dei costumi Organizzazione della location Produzione di videomaking sulla vicenda (con l’aiuto di un esperto in regia e/o videomaking) con il metodo dell’intervista storica impossibile, in forma di documentario storico. Rappresentazione teatrale a tema Eventi di restituzione con rappresentazione teatrale e cinematografica</p> <p>CONTENUTI Contenuti storici relativi alla battaglia di Heraclea e al contesto di riferimento (espansione di Roma e declino del potere delle città magnogreche)</p> <p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>



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 IIS BERNALDA FERRANDINA
(MTIS016004)

	<p>Competenze tecnologiche / digitali di back end per la gestione di dati multimediali Capacità di utilizzare in modo flessibile la lingua italiana Competenze di dizione Competenze fotografiche Competenze di sceneggiatura — • Costruzione di sceneggiatura, di composizione e montaggio audio-video Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe.</p> <p>METODOLOGIE Principalmente Storytelling, Learning by doing and By creating, cooperative learning, ma anche Project-based learning, Team working, Peer-education.</p> <p>RISULTATI ATTESI Miglioramento degli apprendimenti in Gestori (la ricerca sulla vicenda fornirà validi supporti metodologici relativi alla ricerca storica in generale) Miglioramento degli apprendimenti in Italiano (produzione testuale in particolare) Miglioramento in Storia dell'Arte nell'ambito della lettura d'opera Miglioramento in termini di condotta per le attività collaboratrice poste in essere Realizzazione di Opere Laboratoriali, messe a disposizione dell'intera comunità educante con specifica e consapevole attenzione alle modalità per il loro riuso</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE Nel Modulo è previsto un processo di verifica in progress del percorso formativo. In particolare si lavorerà con l'idea di valutare con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli Team all'interno del gruppo di lavoro per fare in modo che anche la fase di verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. ? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte ? verifica del comportamento e della frequenza scolastica verifica della partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali</p> <p>STRUMENTI Materiali per rappresentazione scenica: scenografici, costumistici, audio-video, etc.</p>
Data inizio prevista	07/03/2018
Data fine prevista	06/09/2018
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: Educazione al rispetto del Patrimonio culturale -Open Data sul territorio di Bernalda - Metaponto

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Educazione al rispetto del Patrimonio culturale -Open Data sul territorio di Bernalda - Metaponto



**Descrizione
modulo**

Gli ultimi accadimenti di questi giorni ...” il più grave incendio che abbia interessato la nostra pineta, la superficie interessata dal fuoco è stata di circa 150 ha,” ... Metaponto lungo la fascia tagliafuoco, nel tratto che va da Santa Palagina alla foce del Bradano, tratto noto come Pineta Marinella. Il tratto di pineta più interessante dal punto di vista naturalistico, il più fitto, il più ricco di essenze vegetali e di tantissima fauna selvatica, il tratto in cui l'uomo fa fatica a fare pochi passi fuori dalle fasce tagliafuoco per la impenetrabilità del suo sottobosco. Straordinario. Il tratto Marinella è stato violato da un incendio ... (!!)" ... ci hanno spinto a pensare ad un modulo come questo.

Forse queste notizie hanno carattere nazionale, noi intendiamo fare in modo che i ragazzi ricerchino le notizie “meno interessanti” ma che costringano la comunità a riflettere ... pensiamo all’abbandono degli animali o della spazzatura di cui ormai il territorio evidenzia grande inciviltà, il grado di abbandono di monumenti ecc.

Gli studenti, guidati da un esperto, mettono in piedi una vera e propria redazione Tg, all’interno della quale si opera suddivisione dei ruoli operativi. Si danno compiti di servizio con riprese, video-interviste, anche analisi delle eventuali criticità sulla gestione dei beni. Al termine del percorso avranno preparato almeno dieci servizi videogiornalistici su reperti o contesti culturali del territorio, (il riferimento all’Area Protetta Salinella, riserva naturale...) e la lezione che deriva.

I ragazzi si impegneranno a scovare beni o singoli oggetti non troppo reclamizzati, quelli per i quali nessun tg farebbe un servizio specifico.

STRUTTURA E FASI DELL'ATTIVITA'

Micromoduli:

- Formazione tecnica ripresa video
- Modulo montaggio ed editing video
- Modulo regia
- Modulo messa in onda
- Modulo scrittura video-giornalistica
- Modulo di prova e sperimentazione della messa in onda
- Realizzazione dei servizi sul patrimonio archeologico e culturale.
- Si precisa che saranno svolti con taglio giornalistico, quindi anche con potenziale riferimento alle criticità.
- Risultato importante in termini di diffusione del patrimonio

OBIETTIVI DIDATTICI FORMATIVI DEL MODULO

Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l’attivazione di laboratori permanenti.

un esperto di settore accompagnerà gli studenti nell’elaborazione di contenuti mediatici da modulare nel format di brevi telegiornali sul web, ideati e gestiti dagli studenti stessi con la guida di esperti e tutor che li orientano nell’identificazione delle tematiche oggetto dell’edizione del TG.

Obiettivo formativo del laboratorio sarà altresì la costruzione di competenze (di sceneggiatura, di composizione e montaggio audio-video, di promozione e diffusione nel web) per l’uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali.

Ulteriore obiettivo è l’attivazione di un laboratorio permanente che farà da apripista per la creazione del web TG a cui potranno aderire, alla fine del progetto, tutti gli studenti dell’istituto. Nel dettaglio gli obiettivi sono:

- Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi
- Aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti, le famiglie e il territorio
- Promozione e diffusione nel web per l’uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali
- Utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi
- Costruzione di sceneggiatura, di composizione e montaggio audio-video
- Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe.

FASE DI SCRITTURA DEI SERVIZI

Conoscenze: -Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali; - Contesto, scopo e destinatario della comunicazione;



	<p>Capacità: Ricercare , acquisire e selezionare informazioni generali e specifiche in funzione della produzione di testi scritti di vario tipo</p> <p>Competenze: Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa; Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.</p> <p>FASI DELLA PRODUZIONE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Brainstorming, ideazione e strutturazione digital storytelling 2. Identificazione target e programmazione interviste e servizi in esterna 3. Strutturazione delle "track" per le interviste storiche, letterarie e scientifiche e della "traccia commentatore per i servizi in esterna"• 4. Realizzazione interviste e servizi 5. Revisione bozze, editing, montaggio video, messa online <p>FASE DI RIPRESA, MONTAGGIO E MESSA IN ONDA</p> <p>Conoscenze: Principali componenti strutturali ed espressive di un prodotto audiovisivo; Semplici applicazioni per la elaborazione audio e video; Uso essenziale della comunicazione telematica.</p> <p>Capacità: Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva • Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni , ecc.), anche con tecnologie digitali</p> <p>Competenze: Utilizzare e produrre testi multimediali</p> <p>Competenze chiave di cittadinanza:</p> <p>Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>Principalemente studio-ricerca, Storytelling, Learning by doing and By creating, cooperative learning, Team working.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Sul piano didattico-disciplinare miglioramento delle competenze digitali e delle competenze linguistiche in Italiano</p> <p>Sul piano sociale e comunitario, maggior coscienza del valore del patrimonio culturale, con particolare riguardo ai beni meno noti, per i quali nessun tg farebbe mai un servizio specifico.</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:</p> <p>Riscontro di apprendimento nelle discipline linguistiche;</p> <p>Test di gradimento sul percorso.</p> <p>L'intero percorso sarà poi valutato attraverso la:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte ? verifica del comportamento e della frequenza scolastica . verifica della partecipazione attiva dei discenti alle attività laboratoriali <p>STRUMENTI</p> <p>Strumentazione Hardware e software</p> <p>Strumentazione per riprese audio-video. Ipad per studenti.</p>
Data inizio prevista	14/12/2017
Data fine prevista	21/09/2018
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	MTPS01601E
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 20 Allievi secondaria superiore (secondo 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
Ufficio IV

MIUR

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

Scuola IIS BERNALDA FERRANDINA
(MTIS016004)

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: Ricostruzione digitale di storie di vita locale relative a particolari periodi storici:

Palazzo Ammicco

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Ricostruzione digitale di storie di vita locale relative a particolari periodi storici: Palazzo Ammicco



**Descrizione
modulo**

Esistono delle storie-leggende di vita locale che meritano di essere raccontate fra queste quella di Palazzo Ammicc.

“Questa leggenda narra di una famiglia ricca che abitava in un grande palazzo del centro storico di Bernalda. Nel palazzo ci vivevano altre famiglie, al piano terra c'era un grande atrio dove i bambini potevano giocare e dove gli abitanti dello stesso palazzo, per lo più contadini, vendevano ciò che coltivavano nelle loro campagne. Il proprietario non faceva pagare il fitto ma in cambio voleva che gli inquilini dell'edificio si occupassero dei suoi terreni. Prima di morire nascose tutto il suo oro in un posto segreto del palazzo. Si racconta che, per avere questo tesoro, nel quale c'era anche una chiocciola d'ora a dimensione naturale con tredici pulcini, si dovesse uccidere un bimbo non ancora battezzato e sacrificarlo.

Ancora oggi nessuno è riuscito a trovare questo tesoro. Questo palazzo, tutt'ora abitato, è chiamato Palazz Ammicc perché la sua padrona portava il nome di Lalla Micca.

La signora ,la padrone del palazzo, aveva tre figli, una femmina e due maschi. Essendo una persona benestante, tutti i giorni si recavano a palazzo alcune serve per pettinarla e aiutarla nelle faccende di casa. Un giorno una zingara che si era accampata nella valle del fiume Basento ai piedi del paese, passò da quelle parti e sapendo che lì era nascosto un tesoro, tentò di intrufolarsi. Entrata con la scusa di pettinare i capelli alla signora entrò nel palazzo vide la bella figlia della padrona. La rapì e la portò con sé fino a farle dimenticare la sua famiglia. La padrona del palazzo attese per anni, invano, il ritorno della figlia. Un giorno gli zingari tornarono ad accamparsi nella valle del Basento, proprio nei pressi di Bernalda. La fanciulla rapita era ormai diventata donna e mentre camminava udì il suono delle campane della chiesa Madre. La ragazza incominciò a chiedere insistentemente per chi quelle campane suonassero a lutto. Doveva essere per forza una persona importante e gli zingari che avevano già saputo della morte della signora del palazzo Ammicc le dissero la verità. Spinta e guidata dal sentimento, decise di recarsi in paese a far visita alla madre ormai morta. Gli zingari le diedero il permesso di andare in paese a patto che giurasse di ritornare , lei accettò e la accompagnarono fin sotto le mura del paese. Chiese ad una donna che cosa fosse successo e questa le raccontò ciò che era accaduto tanti anni prima e che talmente forte era stato il dolore di questa mamma che si era ammalata fino a morire. La fanciulla afflitta e addolorata, si recò al palazzo paterno dove viveva la sua famiglia per salutare un'ultima volta la salma della madre. Nessuno la riconobbe. Si chinò verso la bara di sua madre e pronunciò queste parole: “Signura mia signura, tu jer a pampn e ii jer l'uv, dnar n' tniev senz misur ma nun ma saput ammuntuà la mia vntur” (signora , mia signora tu eri il tralcio e io ero l'uva , di denaro ne avevi senza misura, ma non hai saputo indovinare la mia ventura). Udite queste parole, i fratelli capirono che si trattava della sorella rapita anni addietro e la supplicarono di restare a palazzo, ma ella, memore della promessa fatta agli zingari, volle andar via. Un fratello la rincorse ma non riuscì a raggiungerla, si affacciò dalla finestra che dava nella valle, accecato dalla rabbia, le sparò dei colpi di fucile e la uccise, togliendola così agli zingari che l'avevano rapita. Oggi a palazzo Ammicc c'è una finestra murata che si affaccia sulla valle e la leggenda dice che lo spirito della signora è fuori da questa finestra che aspetta ancora la figlia. Dove la fanciulla fu uccisa è tutt'ora denominato “U cuozz d l zingr”. * Palazzo Ammicc deriverebbe dal nome della famiglia proprietaria, i Lambicco o i D'amico.” (CEA di Bernalda e Metaponto)

L'ipotesi che si vuole sviluppare è quella della trasformazione del racconto in

Due laboratori sul tema:

presentazione di dell'evento attraverso una messa in scena teatrale.

scena fumettistica.

ARTICOLAZIONE DELLE FASI

Fase di studio storico sulla vicenda.

Scrittura della sceneggiatura

Organizzazione dei ruoli dei personaggi e dei costumi

Organizzazione della location

Produzione di videomaking sulla vicenda (con l'aiuto di un esperto in regia e/o videomaking) con il metodo dell'intervista storica impossibile, in forma di documentario storico.

Rappresentazione teatrale a tema

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO



	<p>Asse dei linguaggi</p> <p>"Fornire agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi di storytelling, utilizzati nell'elaborazione di contenuti finalizzati a valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del territorio.</p> <p>Utilizzo dei differenti moduli linguistici relativi ai diversi formati della comunicazione multimediale digitale.</p> <p>Le competenze target, comuni a tutti i formati, sono di conoscenza e analisi del contenuto di valorizzare, progettazione, sceneggiatura e composizione dei moduli linguistici di comunicazione in storytelling differenziati in relazione ai canali di diffusione sulle reti.</p> <p>CONTENUTI:</p> <p>La Storia. Il Racconto</p> <p>Contenuti trasversali</p> <p>Per la produzione video, oltre ai moduli linguistici caratterizzanti saranno approfonditi anche metodi e tecniche del montaggio audio-video finalizzato a produrre più efficace la comunicazione dei contenuti. Per il linguaggio audioguida saranno approfonditi metodi e tecniche della comunicazione emozionale per l'utente in mobilità. Per la produzione fumettistica saranno approfondite le tecniche di restituzione in grafica fumettistica.</p> <p>METODOLOGIE</p> <p>Storytelling, Learning by doing and By creating, cooperative learning, ma anche Project-based learning, Team working, Peer-education, Flipped classroom (Classe capovolta: la lezione diventa compito a casa mentre il tempo in classe è usato per attività collaborative, esperienze, dibattiti e laboratori)</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Miglioramento degli apprendimenti in Italiano (produzione testuale in particolare)</p> <p>Miglioramento in Storia. Periodo.</p> <p>Miglioramento in termini di condotta per le attività collaboratrice poste in essere</p> <p>Realizzazione di Opere Laboratoriali, messe a disposizione dell'intera comunità educante con specifica e consapevole attenzione alle modalità per il loro riuso</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Nel Modulo è previsto un processo di verifica in progress del percorso formativo. In particolare si lavorerà con l'idea di valutare con continuità il lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli Team all'interno del gruppo di lavoro per fare in modo che anche la fase di verifica avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo.</p> <p>? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte</p> <p>? verifica del comportamento e della frequenza scolastica</p> <p>verifica della partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali</p> <p>STRUMENTI</p> <p>Strumenti per allestimento scenico.</p> <p>Hardware e software dedicato.</p> <p>Strumentazione audio-video.</p> <p>Apparecchi per audio-video guida</p>
Data inizio prevista	21/11/2018
Data fine prevista	20/11/2019
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	MTPS01601E
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Elenco dei moduli

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

Titolo: Il Bus della Rigenerazione Culturale

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Il Bus della Rigenerazione Culturale
Descrizione modulo	<p>La rigenerazione di un'area è anche e soprattutto rigenerazione culturale. Acquisizione di uno spazio nuovo di interesse che le è sottratto.</p> <p>Vi sono, nelle città o nei territori, aree urbane che risentono della loro dimensione periferica, delle loro carenze urbanistiche o del loro isolamento. Mai, o quasi mai, si trovano a essere oggetto di attenzione culturale. Mai si svolge lì un evento, una manifestazione culturale, che per loro natura tende a organizzarsi in aree urbane o in piazze con caratteristiche che favoriscono l'aggregazione.</p> <p>Ci sono aree e loro abitanti (in particolare gli anziani, meno propensi al movimento) che non fruiscono di eventi di spettacolo e cultura. E ci sono piccole piazzette, angoli, spazi di città o campagne, che sono invece contesti scenici di grande suggestione, ma che nessuno valorizza in questo senso.</p> <p>Quale è dunque l'idea? Quella di un bus della "rigenerazione culturale". Uno strumento di trasporto attraverso cui gli studenti, opportunamente formati a diverse azioni di animazione (quadretti scenici; canti; momenti orchestrali) si pongono con cadenza quindicinale al servizio di una di queste aree, preventivamente individuate.</p> <p>La scuola si impegna a mettere a disposizione un mezzo di trasporto opportunamente decorato e riconoscibile, con adesivi e altro, come "bus della rigenerazione".</p> <p>Nei diversi punti periferici delle esibizioni, inoltre, saranno lasciati manufatti scenici (es. pannelli; una stele o altro) come lascito materiale dell'azione di rigenerazione.</p> <p>Il percorso avrà anche riscontri importanti in termini di conoscenza del territorio e offrirà importanti competenze urbanistiche, poiché sarà rilevante la fase di analisi e individuazione delle aree e dei singoli punti di esibizione.</p> <p>Il bus potrà accedere non solo ad aree periferiche della città di Policoro, ma anche di comuni confinanti, in particolari i Comuni limitrofi che vanno incontro a dinamiche di abbandono e spopolamento.</p> <p>STRUTTURA E ARTICOLAZIONE DELLE FASI</p> <p>Studio del territorio e delle aree periferiche</p> <p>Individuazione delle aree per le esibizioni</p> <p>Ideazione delle azioni culturali: quadretti teatrali, esibizioni musicali e canore, letture ad alta voce</p>



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola IIS BERNALDA FERRANDINA
(MTIS016004)

	<p>Preparazione dei momenti culturali e prove Ideazione e creazione delle scenografie (compresi i manufatti da lasciare come traccia dell'intervento rigeneratori) Tour di esibizione Contenuti Studio del territorio e delle caratteristiche antropiche e paesaggistiche; Studio di testi teatrali e canti popolari da proporre durante le esibizioni. METODI Studio-ricerca (per la fase di indagine urbanistica); Learning by doing and By creating, cooperative learning, Team working, Project-based learning. OBIETTIVI -Sviluppo della dimensione esperienziale e curatoriale, -sviluppo di conoscenze, competenze e attitudini in grado di promuovere un ruolo attivo delle studentesse e degli studenti nei confronti delle sfide del patrimonio culturale; -sviluppo della dimensione esperienziale e lavoro su casi reali per favorire la messa a punto e l'attuazione, in forma partecipata, di strategie di salvaguardia e promozione delle risorse culturali locali e delle aree urbanisticamente meno salvaguardate. Competenze dell'Asse dei linguaggi: le azioni di dizione e sceneggiatura contribuiranno al miglioramento delle competenze di lettura e scrittura degli allievi. RISULTATI ATTESI Azione di rigenerazione di aree periferiche che non fruiscono di azione culturale; Azione di riscoperta di vicoli o scorsi suggestivi per azioni e per potenziale rivalutazione turistica. Il presente modulo, infatti, andrebbe a integrarsi con quelli della Tipologia 6 e alcune delle azioni culturali proposte. MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE: Riscontro di apprendimento nelle discipline linguistiche; Test di gradimento sul percorso. L'intero percorso sarà poi valutato attraverso la: ? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte ? verifica del comportamento e della frequenza scolastica . verifica della partecipazione attiva dei discenti alle attività laboratoriali. STRUMENTI Noleggio bus Cartellonistica per il bus Pannelli e altri materiali scenografici Materiali scenici (costumi, audio, etc.) Strumenti di ripresa audio-video delle esibizioni</p>
Data inizio prevista	15/02/2018
Data fine prevista	05/06/2019
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Elenco dei moduli

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

Titolo: Progettazione di interventi di recupero di luoghi simbolici: Vivurrè Bernalda, 8 aprile 1888

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Progettazione di interventi di recupero di luoghi simbolici: Vivurrè Bernalda, 8 aprile 1888
Descrizione modulo	<p>La rigenerazione di un'area è anche e soprattutto rigenerazione culturale. Acquisizione di uno spazio nuovo di interesse che le è sottratto. Vi sono, nelle città o nei territori, aree urbane che risentono della loro dimensione periferica, delle loro carenze urbanistiche o del loro isolamento. Quasi mai, si trovano a essere oggetto di attenzione culturale, o se lo sono stati non è mai stata ravvivata la memoria. Nel nostro caso si tratta di un recupero culturale legato ai fatti dell'8 aprile 1888 il cui ricordo pur se segnato da una scansione urbana (fontana con retrostante targa) non è facile percepirla come patrimonio della comunità.</p> <p>L'8 aprile 1888 i contadini di Bernalda, manifestano "pacificamente" la propria opposizione al progetto dell'allora sindaco del paese di dotare il paese di una condotta di acqua potabile. Questo non perché la popolazione era contraria all'innovazione tecnologica ma soprattutto perché tale progetto richiedeva nuove tasse ad una popolazione stremata. I contadini manifestarono con lo slogan "Vivurrè, viva la Regina ma la fontana non la vogliamo" A questa manifestazione rispose il "potere" uccidendo 4 persone ... Il seguito è un racconto distorto del "potere" che scarica con menzogne il peso dei fatti sui contadini ed i ciucciari (erano i trasportatori di acqua potabile dalle sorgenti al paese).</p> <p>Quale è l'idea? Quella di operare una "rigenerazione culturale" ad uso delle giovani generazioni. Studiare, opportunamente guidati, i documenti riferiti alla strage e implementare una serie di manifestazione sull'evento che ha avuto riflessi nazionali e che ha significato per la cittadina di Bernalda un costo in vite umane molto elevato.</p> <p>STRUTTURA E ARTICOLAZIONE DELLE FASI</p> <p>Ideazione delle azioni culturali: quadretti teatrali, esibizioni musicali e canore, letture ad alta voce</p> <p>Preparazione dei momenti culturali e prove</p> <p>Ideazione e creazione di scenografie per flash mob</p> <p>esibizione dei ragazzi in brevi comunicazioni</p> <p>Ideazione di uno spettacolo da rappresentare</p> <p>Contenuti</p> <p>Elaborazione di testi, poesie estrapolate da documentazione o elaborate dagli allievi ,</p> <p>Elaborazione di un breve testo teatrale</p> <p>METODI</p> <p>Studio-ricerca, Learning by doing and By creating, cooperative learning, Team working, Project-based learning.</p>



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola IIS BERNALDA FERRANDINA
(MTIS016004)

	<p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sviluppo della dimensione esperienziale e curatoriale, -sviluppo di conoscenze, competenze e attitudini in grado di promuovere un ruolo attivo delle studentesse e degli studenti nei confronti delle sfide del patrimonio culturale; -sviluppo della dimensione esperienziale e lavoro su casi reali per favorire la messa a punto e l'attuazione, in forma partecipata, di strategie di salvaguardia e promozione delle risorse culturali locali e delle aree urbanisticamente meno salvaguardate. <p>Competenze dell'Asse dei linguaggi: le azioni di dizione e sceneggiatura contribuiranno al miglioramento delle competenze di lettura e scrittura degli allievi.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Azione di rigenerazione Azione di riscoperta di scansioni urbane, vicoli per azioni e per potenziale rivalutazione turistica.</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:</p> <p>Riscontro di apprendimento nelle discipline linguistiche;</p> <p>Test di gradimento sul percorso.</p> <p>L'intero percorso sarà poi valutato attraverso la:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte ? verifica del comportamento e della frequenza scolastica . verifica della partecipazione attiva dei discenti alle attività laboratoriali. <p>STRUMENTI</p> <p>Hardware e software per l'elaborazione testi</p> <p>Pannelli e altri materiali scenografici</p> <p>Materiali scenici (costumi, audio, etc.)</p> <p>Strumenti di ripresa audio-video delle esibizioni</p>
Data inizio prevista	10/01/2018
Data fine prevista	13/02/2019
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	MTPS01601E
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30