



## Candidatura N. 1003218 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	IC CLAUDIO ABBADO
<b>Codice meccanografico</b>	RMIC8GW005
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA MONTE ZEBIO, 35
<b>Provincia</b>	RM
<b>Comune</b>	Roma
<b>CAP</b>	00195
<b>Telefono</b>	063725859
<b>E-mail</b>	RMIC8GW005@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icclaudioabbado.gov.it
<b>Numero alunni</b>	1389
<b>Plessi</b>	RMAA8GW012 - VIA MONTEZEBIO RMAA8GW023 - LEONARDA VACCARI RMEE8GW017 - PISTELLI RMEE8GW028 - SCUOLA SPECIALELEONARDA VACCARI RMMM8GW016 - GIOVANNI XXIII



## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5A Competenze trasversali	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE	Promozione della progettazione interdisciplinare, sviluppando percorsi che integrino più aree tematiche in una ricostruzione organica e critica del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1003218 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Guida con l'APP	€ 7.082,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	L'App...ti guida	€ 6.061,50
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	UNA SCUOLA DA SCOPRIRE	€ 5.082,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	"IL MUSEO entra a scuola", Ritratto e Autoritratto	€ 5.611,50
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 23.837,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.2.5 - Competenze trasversali

#### 10.2.5A - Competenze trasversali

#### Sezione: Progetto

#### Progetto: Vivere il presente e progettare il futuro.

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Stimolare nelle nuove generazioni la capacità di vedere con occhi nuovi il proprio territorio e vivere in modo più armonico le relazioni umane che esso produce, coinvolgere e sensibilizzare le studentesse e gli studenti al proprio patrimonio culturale, artistico e paesaggistico con l'obiettivo formativo di educarli alla sua tutela, significa renderli protagonisti nei processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva. Il patrimonio culturale è da intendersi nella sua definizione più ampia, quale patrimonio immateriale e di "eredità-patrimonio culturale". Tutte le forme di eredità culturale costituiscono, nel loro insieme, una fonte condivisa di ricordo, comprensione, identità, coesione e creatività" come sancito dalla Convenzione di Faro (2005) in osservanza ai principi e ai contenuti dell'Art. 9 della nostra Costituzione e nella prospettiva di offrire un contributo italiano all'anno europeo dedicato alla cultura (2018). Con questo progetto si vuole promuovere la progettazione interdisciplinare e sviluppare percorsi che integrino più aree tematiche in una ricostruzione organica e critica del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico dove saranno i gli alunni i veri protagonisti di un nuovo rapporto con i beni culturali del loro territorio. A loro si offre l'occasione di scoprire e sperimentare il museo, l'archivio e il territorio come luoghi di apprendimento attivo per lo sviluppo di esperienze pratiche e di competenze sociali e civiche. Non si può educare al patrimonio culturale se non attraverso delle pratiche e l'apprendimento del patrimonio si fonda sul saper fare, sullo sperimentare, sul trattare con i materiali, sul misurare gli spazi, sul considerare le forme, mescolare i colori, contare i passi che intercorrono tra una palazzo e l'altro...L'educazione al patrimonio è per sua intrinseca natura didattica per competenze. Musei, gallerie, pinacoteche, gli studenti si immergono in un "mondo incantato" fitto di forme, colori, segni i cui significati possono essere appresi sul momento e rielaborati più tardi a scuola. Ogni studente ha diritto ad avere pari opportunità di crescita culturale. Ogni studente è un cittadino attivo. E' un diritto delle nuove generazioni frequentare e conoscere i "luoghi" dell'arte e della cultura e i diritti funzionano per "estensione". Tutte le forme di eredità culturale costituiscono, nel loro insieme, una fonte condivisa di ricordo, comprensione, identità, coesione e creatività" come sancito dalla "Convenzione di Faro" del 2005, sottoscritta dall'Italia nel 2013, che rivendica la conoscenza e l'uso del patrimonio come diritto di partecipazione dei cittadini alla vita culturale e ribadisce il valore del patrimonio culturale sia come fonte utile allo sviluppo umano, alla valorizzazione delle diversità culturali e alla promozione del dialogo interculturale, sia come modello di sviluppo economico fondato sul principio di utilizzo sostenibile delle risorse.</p> <p>Le iniziative educative mireranno quindi a promuovere la conoscenza del patrimonio territoriale anche al fine di incentivare lo sviluppo della cultura, in vista dell'Anno Europeo del Patrimonio Culturale (2018) promosso da Commissione e Consiglio Europeo. Le proposte progettuali si incentrano sulla valorizzazione del patrimonio culturale volta allo sviluppo delle competenze trasversali e, in particolare, di quelle competenze che favoriscono l'acquisizione di una educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico più consapevole e attiva che hanno al suo interno percorsi strettamente collegati al territorio inoltre avranno :</p> <p>Dimensione esperienziale e "curatoriale" per sviluppare competenze specifiche sulla storia del territorio e locale, insieme a competenze trasversali di ambito linguistico nell'ottica di una partecipazione democratica al sapere e nell'idea di sviluppare valori di condivisione e continuità delle conoscenze.</p> <p>Approcci innovativi per realizzare prodotti e applicazioni digitali legati alle progettualità realizzate, al fine di costituire un patrimonio integrato a disposizione di tutti, in grado di favorire la cooperazione tra le scuole e di accrescere l'impatto delle azioni dei singoli progetti in un quadro coordinato informale, che consentano di riprendere l'istruzione e la formazione.</p>

#### Sezione: Caratteristiche del Progetto

## Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo Claudio Abbado di Roma nasce il 2012. Il territorio entro cui si estende l'Istituto Comprensivo è stato oggetto di un forte sviluppo urbanistico a partire dal 1909 .  
Gli abitanti del quartiere appartengono, dal punto di vista socio-economico, ad una fascia medio alta, principalmente impegnata nel settore terziario, commerciale e della libera professione. Il bacino di utenza si è inoltre arricchito da una discreta percentuale di alunni che, pur essendo residenti in altre zone di Roma (talvolta anche in comuni vicini), frequentano le scuole dell'Istituto in quanto i genitori svolgono la propria attività professionale nel quartiere . La percentuale di alunni stranieri è data la presenza dei figli di immigrati che vivono e lavorano nella zona e dagli alunni di origine straniera adottati, per cui la scuola sente la necessità di attivarsi per promuovere forme e percorsi di integrazione. La maggior parte degli alunni del Plesso presenta un buon bagaglio di conoscenze ed abilità maturate in ambiente familiare ed extrascolastico. Presenta però un alto tasso di disagio immateriale e di difficoltà relazionale. L'assegnazione al nostro istituto del CTI e dello Sportello per l'Autismo, ha attratto molti iscritti con Disturbi Specifici di Apprendimento ed alunni diversamente abili, soprattutto con disturbi dello Spettro Autistico che l'istituto include in ogni sua attività.



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 IC CLAUDIO ABBADO  
(RMIC8GW005)

## Obiettivi del progetto

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

Il progetto si pone gli obiettivi di :

1 Far conoscere alle giovani generazioni il territorio in cui abitano, senza distinzioni tra bambini e ragazzi di origini italiane o straniere, così che si sentano motivati a preservare la bellezza dei luoghi in cui vivono.

2 Fare in modo che i giovani siano protagonisti attivi di un progetto intergenerazionale, che esca dai confini della scuola per collaborare con le agenzie del territorio che si occupano di turismo, beni artistici e architettonici, salvaguardia dell'ambiente naturale, e con le associazioni di volontariato che lavorano con i diversamente abili per dare vita ad una rete virtuosa di promozione dei luoghi di interesse artistico/ambientale, così da raggiungere fasce della popolazione normalmente poco o per nulla interessate all'argomento.

3 Elaborare un metodo didattico e un modello operativo che possano essere riprodotti su larga scala e diventare elementi costitutivi della formazione scolastica.

4 Effettuare una mappatura del territorio dal punto di vista ambientale e artistico così da creare una serie di percorsi turistici accattivanti e divertenti per varie fasce d'età.

5 Realizzare una serie di materiali multimediali e cartacei (siti web, app per dispositivi mobili, reportage video-fotografici, guide, riviste...) prodotti dal progetto che costituiscano il materiale di base per l'esportazione del modello e per la diffusione dei contenuti prodotti.

### **Caratteristiche dei destinatari**

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

Le attività sono rivolte a tutti gli alunni della scuola scuola primaria e alla secondaria di primo grado. La partecipazione al progetto si consiglia agli alunni iscritti alle cinque classi della scuola Primaria Pistelli ed alle prime e seconde classi della scuola secondaria, Gli alunni svolgeranno le attività negli anni scolastici 2017-2018 e 2018-2019. Le attività si svolgeranno in orario pomeridiano e nel periodo estivo che va dalla fine dell'anno scolastico alla fine del mese di luglio del 2018 e 2019.

I Moduli previsti saranno realizzati due perle classi della scuola primaria ed uno per ciascuna della scuola la scuola secondaria Giovanni XXIII. Ogni modulo prevede un numero di destinatari pari a 20-25. Gli alunni saranno individuati dai consigli di classe secondo le indicazioni deliberate dal Collegio dei docenti e dal Consiglio d'istituto.

### **Apertura della scuola oltre l'orario**

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

La scuola già garantisce l'apertura oltre l'orario scolastico, per attività pomeridiane o estive.

E' per questo favorita dall'indirizzo musicale della scuola secondaria di I grado, con l'apertura pomeridiana già organizzata per le attività curricolari di strumento musicale e dell'orchestra, cui provvedono i collaboratori scolastici in servizio.

Analogamente nel plesso della scuola primaria i Collaboratori Scolastici in servizio provvedono all'apertura pomeridiana almeno un giorno a settimana per le attività di programmazione. Inoltre nella procedura negoziale di assegnazione delle attività ad Associazioni e/o Esperti, viene specificatamente

introdotto nell'Avviso Pubblico l'obbligo per l'aggiudicatario, senza ulteriori oneri per la scuola, di provvedere a vigilanza e pulizie, prevedendo anche sanzioni in caso di inadempienza.

In caso le risorse suddette non si rivelino del tutto sufficienti per l'attuazione del Progetto PON, si ricorrerà al FIS, Fondo dell'Istituzione Scolastica, per ore di straordinario per cui si è acquisita la disponibilità.

Le attività si svolgeranno in orario pomeridiano, nei giorni di lezione, o in periodo estivo.

### **Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni**

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

Il PON vede la collaborazione con gli I.C. Luigi Rizzo, Parco della Vittoria, Pablo Neruda, Pietro Maffi, Regina Elena, Largo San Pio V, con cui ci si impegna al confronto delle attività, condivisione delle Best Practices, pubblicizzazione degli esiti e percorsi di formazione.

Come attori del territorio invece:

I Municipio di Roma Capitale per la promozione del progetto e sua pubblicizzazione tra la cittadinanza

Digiconsum per le attività di digital storytelling e applicazione di web ware

Nella scuola è poi attivo il Progetto 'Un Tesoro per la scuola'.Le famiglie offrono collaborazioni didattiche secondo le specifiche competenze e professioni (link al sito: <http://www.icclaudioabbado.gov.it/1-15.htm>).

St John's University per Lettorato in inglese con madrelingua, attività CLIL

DigiLab: Centro interdipartimentale di ricerca e servizi. uniroma ha collaborato con la scuola per sviluppare e sperimentare la metodologia di riuso dei contenuti digitali del patrimonio culturale per la produzione di lezioni multimediali e l'usodel "Visual thinking strategies", per il miglioramento di competenze attraverso l'arte.

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

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

Partendo dai "bisogni" degli studenti presenti nel modulo, ogni alunno potrà sentirsi soggetto attivo del proprio apprendimento attraverso una didattica esperienziale e laboratoriale e motivato nel capire i punti di forza e di debolezza nei vari ambiti previsti dai moduli, nel cercare relazioni e cause, nell'individuare possibili scenari e proporre soluzioni adeguate. Il progetto avrà così una base di partenza condivisa.

Questa strategia educativa porterà gli alunni a fare ricerca e ad acquisire conoscenza su loro stessi, sulle loro capacità e sul contesto di vita favorendo cambiamenti attivi nel contesto scolastico e, possibilmente, verso modelli di comportamenti consapevoli, volti allo sviluppo di relazioni positive con gli altri.

Si effettueranno attività di autovalutazione degli alunni per la rilevazione dei punti di forza e di debolezza delle competenze individuali in due momenti dell'anno scolastico.

Si prevede il coinvolgimento dei genitori del Consiglio d'Istituto in incontri bimestrali e con incontri specifici per la presentazione del progetto tra genitori, docenti e studenti a settembre per la definizione dei gruppi e delle attività ma anche attraverso momenti di "condivisione" delle attività per agevolare relazioni di fiducia reciproca e collaborazione tra scuola e famiglia, utili allo sviluppo della personalità degli alunni

## Metodologie e Innovatività

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

Il progetto può dirsi innovativo per il superamento della lezione frontale e per l'utilizzo di strateg

Il progetto può dirsi innovativo per il superamento della lezione frontale e per l'utilizzo di strategie educative che consistono in un insieme di metodi e azioni modulate in funzione del soggetto destinatario e dell'obiettivo da raggiungere che nei vari moduli è focalizzato sul cambiamento dei comportamenti. L'idea guida è quella di trasformare il modello trasmissivo della scuola andando oltre l'erogazione della lezione dalla cattedra verso modalità di apprendimento attivo e coinvolgenti, anche con l'ausilio di simulazioni, giochi didattici, nuove tecnologie, ecc. Si cercherà quindi di sfruttare tutte le opportunità offerte dalle attività pratiche, laboratoriali, dalle ICT e dai linguaggi espressivi per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare.

Si utilizzeranno:

la ricerca-azione;

l'azione sul campo

animazione, drammatizzazione

metodologia basata sul cooperative learning e sul lavoro di gruppo

uso delle TIC da parte di docenti ed alunni

approcci interdisciplinari e trasversali

laboratori logici espressivi

Philosophy for children

approcci metacognitivi

cooperative learning

learning by doing

peer learning, mutuo aiuto.



### **Coerenza con l'offerta formativa**

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

La scuola condivide l'esigenza di pianificare l'offerta formativa curricolare ed extracurricolare, per dare unitarietà all'azione educativa del sistema formale, informale e non formale, e di ottimizzare spazi, tempi e risorse, rendendo fruibili anche in orario extracurricolare i locali scolastici.

Per questo sono stati scelti Moduli in coerenza con le priorità del nostro PTOF e ad integrazione di attività curricolari ed extracurricolari già presenti e/o effettuate, di carattere generale di educazione alla cittadinanza, alla legalità, alla solidarietà. Le metodologie innovative utilizzate si avvarranno delle strumentazioni rese possibili grazie al finanziamento dei PON LAN/WLAN e Ambienti Digitali e del Progetto Ateliers Creativi, e grazie alle competenze acquisite dal personale grazie al PNSD ed al PNF, in particolare sull'inclusione e sulla didattica innovativa.

Per garantire tale coerenza, anche per le attività affidate ad esterni, saranno attivate le procedure di autovalutazione della scuola, con il coinvolgimento di tutte le componenti.

Inoltre Esperti, Tutor e figure aggiuntive saranno coinvolte in programmazioni, verifiche, valutazioni dell'ambito disciplinare di riferimento e, per gli alunni BES, anche in riunioni con terapisti e famiglie, previo loro consenso.

### **Inclusività**

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

La didattica di laboratorio sarà utilizzata come metodologia privilegiata per rispondere in modo più efficace ai bisogni formativi individuali, per recuperare, consolidare, sviluppare la motivazione, le basi cognitive e i processi di pensiero, le capacità logiche, progettuali, creative.

I moduli oltre alle usuali attività didattiche consentiranno di attivare iniziative di interazione e coinvolgimento di genitori e di bambini per migliorare la conoscenza del contesto culturale e favorire la collaborazione scolastica e prevenire il disagio sociale. Il principio di eguaglianza, sancito nell'articolo 3 della Costituzione, è così pienamente

recepito dall'Istituto, inteso come intera comunità educante.

I moduli consentiranno quindi di:

- rendere gli alunni protagonisti del proprio percorso di apprendimento
- favorire azioni di promozione culturale sul territorio
- attivare iniziative di interazione e coinvolgimento di genitori degli alunni per migliorare la conoscenza del contesto culturale dell'area di intervento.
- favorire la collaborazione scolastica e prevenire la dispersione
- incontri individualizzati condotti da esperti
- interventi diretti a scuola da parte di genitori o persone con specifiche competenze
- interventi di mediatori
- coinvolgimento di gruppo di genitori per attività di mediazione culturale.



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 IC CLAUDIO ABBADO  
(RMIC8GW005)

## Impatto e sostenibilità

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

Saranno predisposte griglie rivolte agli insegnanti per monitorare, soprattutto in itinere, l'andamento del progetto per: rilevare punti di forza e punti di debolezza;

Le verifiche intermedie e finali rivolte agli alunni mireranno a rilevare:

il grado di partecipazione e di interesse;

il grado di autonomia;

i risultati educativi effettivamente raggiunti;

le conoscenze, le abilità e le competenze specifiche raggiunte.

Le modalità di verifica dei risultati terranno conto del gradimento espresso dai coetanei coinvolti e dalle loro famiglie mediante un'indagine progressiva e di monitoraggio continuo nelle scuole, mentre la valutazione delle competenze riguarderà in specifico le abilità comunicative sviluppate in lingua italiana, inglese, ma anche attraverso le immagini e la produzione di manufatti artistici e multimediali. Gli studenti avranno l'opportunità di confrontarsi e discutere la loro esperienza di apprendimento durante tutto il percorso formativo; potranno riflettere sulle loro esperienze e raccontarle. Ciò non è solamente un risultato auspicato, ma il confronto con i compagni rappresenta un passaggio fondamentale per comprendere e interpretare i risultati ottenuti. Il ruolo dei docenti è sarà quello dei formatori, che aiuteranno gli studenti a condividere la propria esperienza in forma di dialogo e a rivederla da diverse prospettive, creando un ambiente collaborativo e offrendo spunti per una visione da più angolazioni dell'esperienza vissuta dai singoli soggetti.



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 IC CLAUDIO ABBADO  
(RMIC8GW005)

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

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

Il progetto sarà diffuso attraverso il sito della scuola e i social network. Le attività svolte saranno documentate di volta in volta con foto e video che saranno pubblicati sul sito della scuola e in una piattaforma Google classroom.

Le attività saranno condivise in piattaforma tra allievi e docenti. I prodotti saranno pubblicati e diffusi attraverso social network.

Tutto il materiale prodotto resterà a disposizione di tutti i docenti della scuola, in tal modo si permetterà ad ognuno di farne uso nel prossimo anno scolastico. I materiali saranno pubblicati su google classroom e saranno caricati sui computer delle LIM delle classi. Verrà realizzata un'apposita sezione sul sito web dell'istituto, una repository, contenente sia i materiali che gli alunni devono utilizzare, sia i loro prodotti, sia una parte rivolta ai docenti ed a tutti gli interessati, contenente approfondimenti didattici, metodologici, culturali, anche come utile strumento per la formazione dei docenti stessi.

Per il progetto si prevede una manifestazione pubblica d'inizio attività. Si prevede una manifestazione conclusiva che presenti prodotti e manufatti.

### **Coinvolgimento degli Enti Locali**

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

Il I Municipio di Roma Capitale garantirà la promozione dei progetti proposti tra la cittadinanza e il coordinamento degli stessi con le altre attività del territorio, partecipazione agli eventi, pubblicizzazione dei progetti e dei loro esiti.

La pianificazione e organizzazione delle attività proposte dagli enti locali per la tutela del patrimonio culturale, saranno oggetto di analisi e studio in fase di realizzazione dei moduli.

Il PON vede inoltre la collaborazione con gli I.C. Luigi Rizzo, Parco della Vittoria, Pablo Neruda, Pietro Maffi, Regina Elena, Largo San Pio V, per condivisione Best Practices, pubblicizzazione di esiti e percorsi di formazione.

Come attori del territorio invece e:

Digiconsum (con laboratori di Coding per le attività di digital storytelling e applicazione di web ware.)

Assemblea dei Genitori 'Un Tesoro per la scuola-Le famiglie donano il tempo', con proposte di collaborazioni didattiche.

St John's University attività CLIL.

Fondo Ambiente Italiano. Esperienze formative alle scuole e prepara e organizza gli studenti ,delle classi aderenti , ad effettuare attività di" APPRENDISTI CICERONI".

DigiLab Riuso dei contenuti digitali del patrimonio culturale per la produzione di lezioni multimediali da parte degli insegnanti e della "Visual thinking strategies", un metodo utile per l'apprendimento che utilizza l'osservazione dell'arte per il miglioramento di competenze.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Titolo del Progetto	Riferimenti	Link al progetto nel Sito della scuola
ARTE PER I PICCOLI Laboratorio grafico pittorico	19	<a href="http://www.icclaudioabbado.gov.it/Orario-extrascolastico-Laboratori-artistico-espressivi-Teatro-per-l-Infanzia-Grafico-Pittorico-Libro.htm">http://www.icclaudioabbado.gov.it/Orario-extrascolastico-Laboratori-artistico-espressivi-Teatro-per-l-Infanzia-Grafico-Pittorico-Libro.htm</a>
Ateliers Creativi	13	<a href="http://www.icclaudioabbado.gov.it/Orario-Curricolare-Ateliers-Creativi-1.htm">http://www.icclaudioabbado.gov.it/Orario-Curricolare-Ateliers-Creativi-1.htm</a>
CLOSLIEU Atelier di pittura, metodo Arno Stern	19	<a href="http://www.icclaudioabbado.gov.it/Atelier-di-pittura-II-Closlieu-progetto-educativo-di-Arno-Stern.htm">http://www.icclaudioabbado.gov.it/Atelier-di-pittura-II-Closlieu-progetto-educativo-di-Arno-Stern.htm</a>
EDUCAZIONE AMBIENTALE SCUOLA PRIMARIA - LE 4 ERRE PER L'AMBIENTE	15	<a href="http://www.icclaudioabbado.gov.it/Educazione-Ambientale-Le-4-ERRE-dell-Ambiente.htm">http://www.icclaudioabbado.gov.it/Educazione-Ambientale-Le-4-ERRE-dell-Ambiente.htm</a>
EDUCAZIONE AMBIENTALE SCUOLA SECONDARIA - LE 4 ERRE PER L'AMBIENTE	15	<a href="http://www.icclaudioabbado.gov.it/Educazione-Ambientale-Scuola-Secondaria.htm">http://www.icclaudioabbado.gov.it/Educazione-Ambientale-Scuola-Secondaria.htm</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. allegato
Digi Lab Sapienza Università di Roma :Realizzazione progetto parte attiva realizzazione e diffusione dei moduli d'intervento	1	Università di Roma "Sapienza" Digi LabCentro interdipartimentale di ricerca e servizi di Sapienza Università di Roma	Dichiarazione di intenti	270-III/14	10/07/2017	Sì
Condivisione attività progettuale messa a disposizione materiali o esperti per svolgimento attività	1	FAI-Fondo Ambiente Italiano La Cavallerizza Via Carlo Foldi,2 Milano	Dichiarazione di intenti	256	06/07/2017	Sì
COLLABORAZIONE PER ACCOGLIENZA DI TIROCINANTI MADRELINGUA PER ATTIVITA' IN LINGUA NEI MODULI	1	St John's University Graduate Center in Rome	Accordo	2323	22/05/2017	Sì



PROMOZIONE DEI PROGETTI PROPOSTI TRA LA CITTADINANZA E COORDINAMENTO DEGLI STESSI CON LE ALTRE ATTIVITÀ DEL TERRITORIO, PARTECIPAZIONE AGLI EVENTI DI VISIBILITÀ E PUBBLICIZZAZIONE DEI PROGETTI E DEI LORO ESITI, OLTRE OVVIAMENTE ALLO SVOLGIMENTO DELLE COMPETENZE DI LEGGE DELL'ENTE LOCALE RELATIVE ALLE SCUOLE.	1	Municipio I di Roma Capitale	Dichiarazione di intenti	1934	10/05/2017	Si
Costruire insieme, con l'ausilio delle tecnologie della didattica e della comunicazione, dei percorsi didattici relativi al PON "Patrimonio culturale, artistico e paesaggistico" diretto a sensibilizzare le studentesse e gli studenti al proprio patrimonio culturale, artistico e paesaggistico .	1	Digiconsum	Accordo	3326	19/07/2017	Si

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Confrontare i rispettivi approcci innovativi nelle azioni finalizzate a sensibilizzare le studentesse e gli studenti al proprio patrimonio culturale, artistico e paesaggistico con l'obiettivo formativo di educarli alla sua tutela, trasmettendo loro il valore che ha per la comunità, e valorizzandone a pieno la dimensione di bene comune e il potenziale che può generare per lo sviluppo democratico del Paese; - effettuare attività comuni di Autoaggiornamento; - condividere best practices e le iniziative di loro pubblicizzazione e divulgazione, nella condivisione delle competenze e dei risultati didattici dei diversi percorsi formativi oggetto del PON "per il potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico"	RMIC8GK00T I.C. LARGO S.PIO V RMIC8GR00L IC PABLO NERUDA RMIC8GX001 IC PARCO DELLA VITTORIA RMIC8G5009 IC VIA MAFFI RMIC819001 REGINA ELENA RMIC848001 VIA L. RIZZO, 1	3181	05/07/2017	Si

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
--------	--------------



Guida con l'APP	€ 7.082,00
L'App...ti guida	€ 6.061,50
UNA SCUOLA DA SCOPRIRE	€ 5.082,00
"IL MUSEO entra a scuola", Ritratto e Autoritratto	€ 5.611,50
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 23.837,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio**

**Titolo: Guida con l'APP**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	Guida con l'APP
Descrizione modulo	<p>Lo scopo di questo modulo costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile è quello di guidare i bambini a conoscere in modo diretto e giocoso la storia del proprio territorio attraverso la ricerca, l'indagine e l'esplorazione e l'uso delle nuove tecnologie.</p> <p>Da ciò si intende partire per dare ai ragazzi dell' Istituto comprensivo "C. Abbado" un'opportunità di formazione nel campo della conoscenza del proprio Quartiere per promuoverne la conoscenza ad altri, siano essi residenti o turisti. Gli alunni , sviluppando la capacità di individuare gli elementi più specifici del proprio ambiente, collocando fatti ed eventi nel tempo , conoscendo la propria realtà territoriale con la sua storia, faranno da guida sia agli abitanti del territorio che ai visitatori di altri luoghi, siano esse scolaresche o gruppi di genitori e/o adulti. L'uso delle nuove tecnologie sarà di supporto sia per la conoscenza e acquisizione di competenze che di divulgazione.</p> <p>Finalità generali.</p> <p>1-Sviluppare le conoscenze del proprio territorio , della storia delle sue risorse naturali ed artistiche e delle sue potenzialità turistiche.</p> <p>2-Promuovere e valorizzare il patrimonio storico-culturale e artistico , salvaguardandone le risorse come investimento per il futuro.</p> <p>3-Favorire la riscoperta e il recupero di opere d'arte, anche dimenticate, della propria città.</p> <p>4-Costruire una proposta territoriale di turismo culturale,sociale e ambientale sostenibile.</p> <p>Obiettivi specifici.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Conoscere i vari aspetti della realtà in cui i bambini vivono.</li> <li>Conoscere nuovi mezzi di apprendimento e divulgazione.</li> <li>-Valorizzare le risorse umane , culturali e ambientali del proprio quartiere attraverso la ricerca e lo studio dei beni culturali presenti nel proprio territorio.</li> <li>-Offrire la possibilità di "raccontare" il proprio territorio ad altri.</li> <li>-sviluppare uno spirito critico che propongono il percorso e in quelli che ne usufruiscono.</li> <li>-promuovere il collegamento e la collaborazione scuola-famiglia e .....</li> <li>- Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi</li> <li>-Aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti, le famiglie e il territorio</li> <li>- Promozione e diffusione nel web per l'uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali</li> </ul>



	<p>- Utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi</p> <p>-Costruzione di sceneggiatura, di composizione e montaggio audio-video</p> <p>-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>Metodologia</p> <p>Ricerca di notizie , lavori individuali e di gruppo. Consultazione di libri Archivi, e siti.</p> <p>Lezioni teoriche, uscite sul territorio, incontri con altri coetanei e adulti per relazionare quanto appreso.</p> <p>Organizzazione ed utilizzazione delle risorse umane disposizione del proprio territorio.</p> <p>Letture , analisi e comprensione di fonti. Ricognizione e studio delle evidenze architettoniche e storiche.</p> <p>Attività previste</p> <p>-Utilizzare Google maps e street view per conoscere,orientarsi e individuare percorsi.</p> <p>-Riproduzione della pianta del proprio Quartiere.</p> <p>-Ricerca di informazioni che riguardano la storia di monumenti ed edifici storici.</p> <p>-Raccogliere , rielaborare le informazioni e pianificare un testo storico.</p> <p>-Visitare e fotografare immagini del proprio territorio.</p> <p>-Elaborare la linea del tempo con inserimento di alcuni fatti principali relativi alla città e inserimento dei tempi di costruzione degli elementi architettonici visitati.</p> <p>Realizzare mappa interattiva,video</p> <p>Tempi di svolgimento delle attività</p> <p>Il progetto si svolgerà in orario curriculare , durante l'anno scolastico 2017/2018.</p> <p>Modalità di svolgimento</p> <p>-Visita didattica,raccolta materiale(foto,video)utilizzo dell'Archivio Capitolino e Mediateca per reperimento fonti).</p> <p>-Esposizione orale dei percorsi effettuati e delle attività intraprese.</p> <p>Realizzazione di mappa interattiva da utilizzare con smartphon lap</p> <p>Per i più piccoli costruzione di una mappa dove inserire e ricostruire il percorso(visita didattica) effettuato memory e puzzle</p> <p>Ricaduta prevista alla conclusione del progetto</p> <p>Attraverso il metodo della ricerca si acquisirà una conoscenza approfondita del proprio territorio, imparando ad amare , apprezzare , valorizzare e rispettare le risorse del proprio ambiente , come presupposto per un comportamento coerente ed ecologicamente corretto.</p> <p>Risultato del prodotto</p> <p>Realizzare visite guidate utilizzando mappe interattive e app .</p>
<b>Data inizio prevista</b>	23/12/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/07/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMEE8GW017 RMMM8GW016
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: Guida con l'APP**

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



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>7.082,00 €</b>

## Elenco dei moduli

**Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio**

**Titolo: L'App...ti guida**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	L'App...ti guida
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Lo scopo di questo modulo è quello di guidare i bambini a conoscere in modo diretto e giocoso la storia del proprio territorio attraverso la ricerca, l'indagine e l'esplorazione e l'uso delle nuove tecnologie.</p> <p>Da ciò si intende partire per dare ai ragazzi dell'Istituto comprensivo "C. Abbado" un'opportunità di formazione nel campo della conoscenza del proprio Quartiere per promuoverne la conoscenza ad altri, siano essi residenti o turisti. Gli alunni, sviluppando la capacità di individuare gli elementi più specifici del proprio ambiente, collocando fatti ed eventi nel tempo, conoscendo la propria realtà territoriale con la sua storia, faranno da guida sia agli abitanti del territorio che ai visitatori di altri luoghi, siano esse scolaresche o gruppi di genitori e/o adulti. L'uso delle nuove tecnologie sarà di supporto sia per la conoscenza e acquisizione di competenze che di divulgazione.</p> <p>Finalità generali.</p> <p>1-Sviluppare le conoscenze del proprio territorio, della storia delle sue risorse naturali ed artistiche e delle sue potenzialità turistiche.</p> <p>2-Promuovere e valorizzare il patrimonio storico-culturale e artistico, salvaguardandone le risorse come investimento per il futuro.</p> <p>3-Favorire la riscoperta e il recupero di opere d'arte, anche dimenticate, della propria città.</p> <p>4-Costruire una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile.</p> <p>Obiettivi specifici.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Conoscere i vari aspetti della realtà in cui i bambini vivono.</li> <li>Conoscere nuovi mezzi di apprendimento e divulgazione.</li> <li>-Valorizzare le risorse umane, culturali e ambientali del proprio quartiere attraverso la ricerca e lo studio dei beni culturali presenti nel proprio territorio.</li> <li>-Offrire la possibilità di "raccontare" il proprio territorio ad altri.</li> <li>-sviluppare uno spirito critico che propongono il percorso e in quelli che ne usufruiscono.</li> </ul>



-promuovere il collegamento e la collaborazione scuola-famiglia e .....

- 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.

Metodologia

Ricerca di notizie , lavori individuali e di gruppo. Consultazione di libri Archivi, e siti.

Lezioni teoriche, uscite sul territorio, incontri con altri coetanei e adulti per relazionare quanto appreso.

Organizzazione ed utilizzazione delle risorse umane disposizione del proprio territorio.

Lettura , analisi e comprensione di fonti. Ricognizione e studio delle evidenze architettoniche e storiche.

Attività previste

-Utilizzare Google maps e street view per conoscere,orientarsi e individuare percorsi.

-Riproduzione della pianta del proprio Quartiere.

-Ricerca di informazioni che riguardano la storia di monumenti ed edifici storici.

-Raccogliere , rielaborare le informazioni e pianificare un testo storico.

-Visitare e fotografare immagini del proprio territorio.

-Elaborare la linea del tempo con inserimento di alcuni fatti principali relativi alla città e inserimento dei tempi di costruzione degli elementi architettonici visitati.

Realizzare mappa interattiva,video attività volte a favorire l'accessibilità sia fisica che digitale

con aspetti fortemente inclusivi e favorenti la coesione sociale tra studenti di diversa estrazione e background socio culturale

b) digitalizzazione in modalità immagine, 3D e immersiva di entità culturali (schede digitali)

c) digitalizzazione di entità culturali analogiche audio e audio-video relative al patrimonio culturale intangibile e fruizione in modalità interattiva

d) story-telling digitale per la creazione di contenuti video fruibili in realtà aumentata (Aurasma)

e) story-telling digitale per la creazione di audio-guide fruibili via smartphone (Mapcast, izi.travel)

Tempi di svolgimento delle attività

Il progetto si svolgerà in orario , durante l'anno scolastico 2017/2019.

Modalità di svolgimento

-Visita didattica,raccolta materiale(foto,video)utilizzo dell'Archivio Capitolino e Mediateca per reperimento fonti).



	<p>-Esposizione orale dei percorsi effettuati e delle attività intraprese.</p> <p>Realizzazione di mappa interattiva da utilizzare con smartphon lap Per i più piccoli costruzione di una mappa dove inserire e ricostruire il percorso effettuato (memory e puzzle)</p> <p>Ricaduta prevista alla conclusione del progetto</p> <p>Attraverso il metodo della ricerca si acquisirà una conoscenza approfondita del proprio territorio, imparando ad amare , apprezzare , valorizzare e rispettare le risorse del proprio ambiente , come presupposto per un comportamento coerente ed ecologicamente corretto.</p> <p>Risultato del prodotto</p> <p>). Attraverso la digitalizzazione di mappe dei piani regolator e il confronto con foto d'archivio ricostruirela stratificazione del quartiere.Con la narrazione digitale i visualizzare i processi di cambiamento nel tempo e di proporre delle ipotesi di micro-intervento atte a valorizzare questo patrimonio di inestimabile valore.Il risultato é un prodotto digitale che fornisce all'utente curioso di visitare il percorso, alla ricerca delle tracce ancora visibili nel paesaggio. Gamification con Minecraft. Viene riprodotta l'ambientazione virtuale e ricreate le narrazioni desiderate anche con personaggi d'epoca.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	04/12/2017
<b>Data fine prevista</b>	28/01/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMMM8GW016
<b>Numero destinatari</b>	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: L'App...ti guida

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		15	450,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	15	1.050,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.061,50 €</b>



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 IC CLAUDIO ABBADO  
(RMIC8GW005)

## Elenco dei moduli

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

**Titolo: UNA SCUOLA DA SCOPRIRE**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	UNA SCUOLA DA SCOPRIRE



**Descrizione  
modulo**

Il modulo nasce dall'adesione dell'istituto ad un precedente progetto, Adotta un Monumento,avente le stesse caratteristiche, in corso dall'anno scolastico 2014/15 e valido per 3 anni.

In generale le finalità del Progetto "La scuola adotta un monumento", promosso dalla Fondazione Napoli Novantanove a livello nazionale, <http://www.atlantemonumentiadottati.it/>, a cui ha aderito il Comune di Roma e una classe del nostro Istituto, sono quelle di coinvolgere gli studenti in una promozione del patrimonio storico, artistico e culturale attraverso l'adozione da parte delle scolaresche di un monumento. Attraverso la realizzazione del progetto si intende fare in modo che i "Cittadini del domani" si interessino ai beni culturali presenti nel nostro ambiente urbano e ne siano i primi tutori consapevoli. Il percorso si propone di coinvolgere le risorse presenti nella realtà odierna con particolare riguardo alle scuole in un'operazione di promozione della conoscenza del patrimonio culturale considerando anche quei beni ritenuti minori che più sono esposti al degrado ma invece costituiscono parte integrante del tessuto storico di ogni centro urbano.

**COLLABORAZIONI**  
Servizio educativo Musei Capitolini: Ricerca di Archivio;  
Digiconsum: Formazione Informatica  
St John's University attività con lettorato di lingua inglese.

**OBIETTIVI**  
stimolare la presa in carico e il senso di responsabilità dei giovani studenti verso i manufatti architettonici in modo che assumano il giusto atteggiamento nei confronti di questo patrimonio culturale;  
far conoscere i monumenti del territorio per rafforzare l'identità del singolo studente con il territorio ed evitare atteggiamenti di disinteresse dei futuri cittadini che condannano i beni monumentali al degrado;  
Fare la conoscenza approfondita di beni artistici in generale ed architettonico in particolare e le loro relazioni con il contesto in cui sono nati;  
acquisire esperienza di traduzione ed esposizione in lingua di contenuti storico-artistici;  
favorire il senso di appartenenza alla comunità cittadina e l'apprezzamento per la storia, l'arte e il paesaggio del proprio territorio;  
collocare l'opera d'arte nel contesto culturale in cui è stata prodotta;  
analizzare le diverse parti strutturali e il linguaggio formale di un'opera architettonica;  
esporre gli argomenti utilizzando un linguaggio appropriato e parametri interpretativi corretti;  
Sviluppare la dimensione esperienziale e curatoriale, per sviluppare conoscenze, competenze e attitudini in grado di promuovere un ruolo attivo delle studentesse e degli studenti nei confronti delle sfide del patrimonio culturale;  
Sviluppare la dimensione esperienziale e il 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.

**COMPETENZE**  
Competenze tecnologiche / digitali di back end per la gestione di dati multimediali  
Capacità di utilizzare in modo flessibile la lingua italiana  
Capacità di destreggiarsi con le lingue straniere  
Competenze di dizione  
Competenze fotografiche

**FASI E ARTICOLAZIONI DELL'INTERVENTO PROGETTUALE**  
La Durata è di 30 ore  
FASE 1) Sopralluoghi sul bene Scuola Primaria Pistelli ore 10  
FASE 3) Incontri di preparazione per lo svolgimento dell'attività di ciceroni – ore 10  
FASE 4) Incontri di traduzione in inglese / elaborazione e produzione materiale fotografico e/o filmico, videografico che documenti il lavoro svolto – ore 7  
FASE 5) Attività di ciceroni sul bene Gran Madre nella giornata "Open-day" della scuola – ore 3



## METODOLOGIA

La metodologia più adeguata al raggiungimento di questi obiettivi è quella del laboratorio, inteso sia come luogo dove fisicamente gli studenti si incontrano per fare storia (a scuola, in archivio, nel territorio), sia come modalità complessiva di approccio alla disciplina attraverso una fitta serie di interrelazioni tra docenti e allievi. Tale modalità di fare storia stimola una maggiore partecipazione degli alunni, che si ritrovano coinvolti attivamente sia nell'ideazione e nella progettazione del lavoro, sia nella successiva realizzazione collettiva. Il laboratorio, così inteso, diviene luogo di interazione e di attività pratica, di collaborazione tra pari. Nel progetto ciò si tradurrà, dopo una prima fase di conoscenza e studio del monumento che comporterà anche il reperimento e l'analisi di documenti autentici, nella realizzazione di 'lavori sul campo' coordinati dai docenti e vissuti fattivamente dagli studenti: misurazioni, disegni, fotografie, interviste, individuazione degli spazi ove nel passato sorgeva l'intero edificio.

Ai ragazzi è così offerta la possibilità di familiarizzare, di utilizzarne le risorse umane e tecnologiche e di percepire l'edificio scolastico come laboratorio di iniziative aperte ai bisogni della città. Si prevede di realizzare a termine il lavoro di studio sul monumento in sintonia con le proprie competenze: filmati, cartelloni, riproduzioni di particolari artistici, calchi, plastici, CD rom. Una parte del materiale verrà usata per un'esposizione pensata come momento riepilogativo di tutte le esperienze vissute e, messo in rete per evitare che se ne perda memoria e per consentire a chiunque di partecipare alle risorse.

Le attività in oggetto sono organizzate sulla base delle modalità di "Cooperative learning" in cui gli alunni sono divisi in gruppi di lavoro all'interno dei quali ogni allievo svolge una parte specifica e la espone al resto del gruppo. L'applicazione su casi reali potrà essere integrata con momenti di lavoro individuale, e riflessione e discussione collettiva in classe, promuovendo anche la dimensione "curatoriale", funzionale a sensibilizzare studentesse e studenti nella costruzione di proprie interpretazioni del proprio patrimonio e come forma di produzione culturale verso di esso. Successivamente, tutti insieme elaborano ed ordinano i contenuti per la redazione di alcune cartelle da studiare per l'esposizione durante l'attività di "Ciceroni".

## UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE

Durante le fasi del lavoro gli alunni utilizzeranno quali strumenti: - PC per la navigazione sul Web e per la redazione di relazioni sulla storia e sugli elementi architettonici ed artistici in generale del bene in oggetto; per la ricerca bibliografica e documentale sul bene; per l'elaborazione grafica e digitale del materiale fotografico e video; Il progetto sarà costantemente monitorato dai tutor attraverso osservazione diretta e colloqui con studenti e supervisori, soprattutto al fine di individuare i talenti, le inclinazioni e gli interessi professionali che manifestano gli studenti individualmente.

## INNOVATIVITÀ DELLE METODOLOGIE E DEGLI STRUMENTI DIDATTICI

La metodologia si basa sull'imparare facendo (learning by doing), partendo dall'esperienza concreta

Utilizzo della metodologia del Projekt Work (realizzazione di una mostra)

Utilizzo della metodologia del Role Playing (gli alunni si trasformano in attori nell'ambito delle visite animate e in guide turistiche)

Utilizzo del Brain Storming nell'ambito della progettazione iniziale delle varie attività

## VALUTAZIONE DEL PERCORSO FORMATIVO E DEL PROGETTO

L'accertamento delle competenze sarà svolto in sinergia con tutti i soggetti coinvolti: tutor interni, tutor esterni e docenti specialisti. A tale scopo saranno visionati e valutati gli elaborati sia in lingua madre che in lingua straniera.

<b>Data inizio prevista</b>	20/11/2017
<b>Data fine prevista</b>	12/11/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMEE8GW017



<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: UNA SCUOLA DA SCOPRIRE

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

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: "IL MUSEO entra a scuola", Ritratto e Autoritratto**

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	"IL MUSEO entra a scuola", Ritratto e Autoritratto



**Descrizione  
modulo**

“IL MUSEO entra a scuola”,

Ritratto e Autoritratto

Finalità

Il Progetto “IL MUSEO entra a scuola”, ha la finalità di offrire ai bambini la conoscenza diretta delle opere d’arte , trasmettere i valori di rispetto del patrimonio artistico e valorizzare le diversità e le caratteristiche di ciascun alunno. Punto di partenza, saranno le opere d’arte di ritratti e autoritratti, i codici, i linguaggi e i materiali. Si vuole “scoprire” attraverso alcuni opere d’arte i “valori utili a cogliere la propria “identità”e a riflettere sull’esigenza di tutelarle proprio perché patrimonio collettivo.

Gli obiettivi

Il progetto si propone di raggiungere i seguenti obiettivi:

Promuovere la creatività.

Avvicinare il bambino all’opera d’arte.

Educare il bambino ad osservare e a descrivere ciò che vede.

Insegnare le basi della grammatica del “vedere”.

Insegnare le tecniche pittoriche.

Sollecitare la curiosità di avvicinarsi al mondo dell’arte.

Sviluppare la dimensione del fare e del conoscere.

Valorizzare le diversità e le competenze di ciascun bambino.

Educare al rispetto e alla collaborazione.

Favorire i processi di integrazione.

Sviluppare il senso di appartenenza.

Riconoscere/accettare ruoli e regole di comportamento verso se stessi e verso gli altri.

Valorizzare esperienze individuali, familiari e sociali.

Stimolare atteggiamenti di cura e rispetto per l’ambiente.

Il Progetto, si svilupperà durante l’anno scolastico 2014-015 e sarà inserito all’interno della normale programmazione di classe, in particolare verrà collegato con la Lingua Italiana, l’ Arte, la Storia e le Tecnologie.

Classi coinvolte

IF, IG, IH,IB, IIE, IIA, IIH, IIF

Docente Responsabile Del Progetto

Mirella Leonetti

Docenti Coinvolti Nel Progetto

A. Fresia, R. Ulturale, F. Virgilio, A. Galluccio, E. Scarano, P.Cei Martini, Dominga Gesuele



e M.Lasaracina

Tempi

IL progetto sarà diviso in due parti, da sviluppare in due ore settimanali

1. alcune ore di insegnamento frontale, organizzate in maniera flessibile e funzionale
2. ore di insegnamento in continuità (gestite particolarmente per i momenti di dialogo, le uscite e i laboratori)

Spazi

1. Le strutture scolastiche: il laboratorio multimediale, la biblioteca, l'aula e

Il Museo: Galleria Nazionale d'Arte Moderna

Materiali

Macchina digitale, computer, . Lim, CD, fogli, colori (...)

Discipline coinvolte

Lingua italiana, Arte, Tecnologia, Scienze, Informatica, Storia.

Contenuti E Attivita'

Osservazioni di immagini fotografiche, opere d'arte, segni e forme presenti nell'ambiente.

Analisi testuale delle tele e Analisi della scultura:

Esercizi sulle regole di composizione figurative (punto, linea, luci / ombre, spazio, linee di forza, volume, simmetria, colore,...).

Contestualizzazione storica delle opere esaminate.

Elaborazione di schede / commento relative alle opere considerate.

Accostamento di forme di linguaggio diversi in modo creativo.

Realizzazione di un ipermedia che raccoglie tutti gli elaborati delle classi partecipanti.

I contenuti

L'argomento guida è il ritratto e l'autoritratto nell'arte.

La ragione della scelta del tema si ritrova in questi aspetti fondamentali:

- nell'esperienza dei bambini, in quanto già dai primi scarabocchi e dai segni che producono sul foglio, il tentativo è quello di riprodurre un volto.

- nella storia dell'arte, perché il ritratto è uno dei più diffusi e particolari generi d'arte.

Nello sviluppo linguistico: Elaborazione di testi afferenti varie tipologie.

Nell'uso delle nuove tecnologie.

Il laboratorio presso il Museo luogo di scoperta e di gioco.

Gli incontri di laboratorio affrontano il concetto di rappresentazione e presentazione della propria identità, attraverso l'osservazione del corpo e del volto, l'uso della fotografia e del



disegno.

#### Attività

##### Il Ritratto

- “Io Sono”. Vi è descritto ogni bambino, con i suoi sogni, le sue aspettative, i suoi timori.
- L'autoritratto inteso come rappresentazione grafica ma anche come racconto di sé.

Rappresentarsi. davanti allo specchio, e sopra.

- “Ritratti e autoritratti” mi guardo e ti guardo. Mi disegno e ti di segno.

Osservazione di alcuni autoritratti famosi a partire dall'inizio del novecento fino alle ultime ricerche nella raffigurazione del soggetto dall'uso del mezzo fotografico .

Presentazione di ogni bambino. Attraverso gli oggetti che lo qualificano, i pregi e i difetti che lo rendono unico, i commenti dei compagni che lo frequentano .

Tasposizione viva delle caratteristiche emerse con un vero autoritratto si realizzerà un autoritratto intimo come: Auto-rappresentazione , Identità e Reciproca identità.

Ogni bambino viene fotografato a mezzo busto, assumendo delle diverse espressioni del viso.

Una volta stampata la foto, anche in B/N, si sovrappone un foglio acetato su cui ognuno

potrà intervenire per ricreare un “nuovo volto” ispirandosi ad una corrente pittorica studiata.

Visita presso La Galleria d'Arte Moderna per apprezzare da vicino i Ritratti di importanti artisti che sono stati studiati e realizzare il laboratorio . Mostra conclusiva

Il progetto è strettamente collegato al lavoro curricolare di storia della classe seconda, che prevede un percorso sulla storia personale: dal concepimento ad oggi.

#### Materiali

Fiaba: I ritratti di Pennellin de Pennellini;

PPT: Presentazione Cronologico di Ritratti Famosi;

PPT: Ritratti e Autoritratti di artisti;

PPT: Quadri e foto a confronto;

Alla scoperta dei Ritratti della GNAM con le TIC.

#### Metodologie

In questo contesto didattico-laboratoriale, non si può parlare di “una metodologia”, ma di diverse metodologie da utilizzare di volta in volta per favorire negli alunni la consapevolezza dei processi e l'acquisizione delle competenze attese, quindi metodologia di tipo:



metacognitivo per riflettere sui propri processi;

cooperativo, per sviluppare sensazione di appartenenza e di coesione e di maggior efficacia;

per problemi per acquisire sensibilità, focalizzare l'attenzione, orientarsi nelle soluzioni;  
per concetti per costruire, collegare e implementare saperi;

Ciò per assicurare agli alunni esperienze di apprendimento di tipo multidisciplinare e facilitare l'acquisizione di competenze trasversali viste come capacità di usare; metodologie appropriate per leggere, capire, interpretare le immagini nei rispettivi contesti ambientali, sociali e storici;

il linguaggio verbale per rielaborare e comunicare quanto si è visto e prodotto;

la progettazione per organizzare le proprie attività, per ricercare ed individuare strumenti, per applicare procedure di scoperta e di interpretazione;

l'orientamento per individuare e autovalutare le proprie attitudini, capacità ed interessi.

Valutazione

osservare il grado di partecipazione degli allievi durante le attività;

raccogliere i materiali prodotti, testimonianza del grado di partecipazione personale (da come è stato svolto il lavoro capisco il grado di coinvolgimento dell'allievo);

creare momenti di riflessione mediante discussioni guidate, dalle quali si ha il "polso della situazione";

ritornare sugli argomenti trattati attraverso altre ;

Allo scopo di valutare il raggiungimento degli obiettivi sopra citati sono state predisposte le seguenti schede:

scheda di valutazione dell'apprendimento e del gradimento del progetto da parte degli allievi;

scheda di gradimento per gli insegnanti.

L'insieme delle informazioni raccolte permettono di avere un' indicazione del grado di efficacia dell'azione didattica proposta dal progetto.

**Data inizio prevista** 04/12/2017

**Data fine prevista** 16/09/2019



<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	RMEE8GW017
<b>Numero destinatari</b>	15 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: "IL MUSEO entra a scuola", Ritratto e Autoritratto

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	15	1.050,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.611,50 €</b>



## Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Vivere il presente e progettare il futuro.	€ 23.837,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 23.837,00</b>

<b>Avviso</b>	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1003218)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 23.837,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	27
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	03/04/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	70
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	03/04/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	19/07/2017 19:39:04
<b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
<b>10.2.5A</b> - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Guida con l'APP</u>	€ 7.082,00	
<b>10.2.5A</b> - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>L'App...ti guida</u>	€ 6.061,50	
<b>10.2.5A</b> - Competenze trasversali	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>UNA SCUOLA DA SCOPRIRE</u>	€ 5.082,00	
<b>10.2.5A</b> - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>"IL MUSEO entra a scuola", Ritratto e Autoritratto</u>	€ 5.611,50	



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 IC CLAUDIO ABBADO  
(RMIC8GW005)

	<b>Totale Progetto "Vivere il presente e progettare il futuro."</b>	<b>€ 23.837,00</b>	<b>€ 30.000,00</b>
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 23.837,00</b>	