



## Candidatura N. 1000856 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	I.C. 'SANTA CHIARA'
<b>Codice meccanografico</b>	BRIC812004
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIALE TOGLIATTI, 4
<b>Provincia</b>	BR
<b>Comune</b>	Brindisi
<b>CAP</b>	72100
<b>Telefono</b>	0831517228
<b>E-mail</b>	bric812004@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.icsantachiarabrindisi.it
<b>Numero alunni</b>	1106
<b>Plessi</b>	BRAA812011 - S.GIOVANNI BOSCO BRAA812022 - J.PIAGET BREE812016 - DON LORENZO MILANI BRMM812015 - SMS-PACUVIO--BRINDISI



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 scolastica, 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 I.C. 'SANTA CHIARA'  
(BRIC812004)

## Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5C Competenze trasversali - In rete		<p>Elaborazione di strategie di progettazione cooperativa per la restituzione sociale del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, in connessione a istituzioni, enti, associazioni e altri soggetti attivi nei territori delle istituzioni scolastiche promotrici.</p> <p>Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale</p>



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1000856 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.5C Competenze trasversali - In rete

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Virtual Cicero	€ 5.682,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Virtual Cicero 2	€ 5.682,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	La nostra storia in gioco	€ 5.682,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Nc'era na' vota... Brindisi	€ 5.682,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	PATRIMONIUM – L'eredità culturale	€ 5.682,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	PATRIMONIUM – L'eredità culturale 2	€ 5.682,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Dialetti@mo	€ 5.682,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Dialetti@mo 2	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Il mio territorio: danze, musiche e colori	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Il mio territorio 2: danze, musiche e colori	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Dalla piazza reale a quella virtuale	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Dalla piazza reale alla piazza virtuale 2	€ 5.682,00
Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Invasioni digitali nelle Chiese medioevali	€ 5.682,00
Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Virtual Travel: i monumenti dell'epoca fascista a Brindisi	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	La bottega dell'Arte	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	La Bottega dell'Arte 2	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	Brindisi, Brindisi mia...	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	Brindisi, Brindisi mia... 2	€ 5.682,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	Mens sana in corpore sano	€ 5.682,00



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

UNIONE EUROPEA

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

MIUR

Scuola I.C. 'SANTA CHIARA'  
(BRIC812004)

Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	Dal 2D al 3D... il passo è breve!	€ 5.682,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 113.640,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.2.5 - Competenze trasversali

#### 10.2.5C - Competenze trasversali - In rete

##### Sezione: Progetto

#### Progetto: In vi@ggio ... verso la nostra identità

##### Descrizione progetto

Il Progetto mira a sensibilizzare le giovani generazioni al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico della città di Brindisi, attraverso un processo di democratizzazione culturale partecipato, co-creativo, di valorizzazione anche digitale mediante sperimentazioni tecnologiche. La finalità del Progetto è quella di riscoprire l'identità dei singoli luoghi partendo dalla ricerca dei beni artistico-culturali e veicolando senso di appartenenza, solidarietà e sentimenti di condivisione.

Il patrimonio culturale e paesaggistico è un elemento costitutivo dell'ambiente nel quale viviamo. Esso si offre a tutti come risorsa, come oggetto di studio, come punto di riferimento temporale e spaziale per la comprensione del mondo e delle sue interpretazioni. Per questo è un elemento significativo ed essenziale da includere nei processi formativi ed educativi allo scopo di dare significato umano e sociale alle conoscenze apprese oltre che consistenza ai metodi di indagine e di studio.

Brundisium, città antichissima, Porta d'Oriente, crocevia di culture e popoli, con il suo magnifico e importante porto naturale ha vissuto momenti di grande splendore ma anche di decadenza. Dal villaggio dell'età del bronzo, con i resti delle ceramiche micenee, dalla necropoli con vasi proto-corinzi, alla Brindisi messapica che intrattiene intensi rapporti commerciali con la sponda opposta dell'Adriatico e con le isole dell'Egeo, la città conquistata dai Romani, età aurea della sua storia, direttamente collegata con Roma dalle vie consolari, Via Appia e Via Traiana, assurge a crocevia culturale e zona di passaggio di grandi Autori latini. Sede Episcopale centro di evangelizzazione. Conosce il periodo di occupazione dei Goti, dei Longobardi, dei Normanni, riprende un certo prestigio durante il periodo delle Crociate, luogo di partenza privilegiato per la Terra Santa e di matrimoni imperiali, di flussi migratori di slavi, albanesi, greci, dominio veneziano. Rivive un lungo declino sotto il dominio spagnolo e una ripresa e economica nel periodo borbonico. In tempi più recenti, durante la seconda guerra mondiale, fu sede del Comando alleato per il basso Adriatico e fu rifugio dell'intera famiglia reale, diventando a tutti gli effetti Capitale d'Italia.

Per la sua antichissima storia, per le sue tradizioni multiculturali stratificate nei secoli, Brindisi merita una valorizzazione e una diffusione della sua straordinaria peculiarità di Porta d'Oriente o di Città d'Acqua come appropriatamente definita negli ultimi e più recenti anni. Per questo e per tanto altro è stato pensato il Progetto Brindisi, Brindisi mia... che intende perseguire finalità alte e raggiungere obiettivi altrettanto elevati.

Il Progetto presentato dagli Istituti in Rete presenta alcune caratteristiche fondamentali:

- la valorizzazione della dimensione pratica ed esperienziale delle attività
- l'utilizzo di molteplici strategie didattiche: lezioni in presenza, lezioni con proiezioni multimediali, ricerca storico-didattica, didattica ludica, attività di studio guidate, apprendimento in Biblioteca, didattica laboratoriale. Ciascuna di esse contribuisce alla scoperta di parti del patrimonio locale, alla loro conoscenza, alla loro percezione come porzioni di un tutto.
- la condivisione e il confronto con la cittadinanza, in sinergia con Amministrazioni locali, società civile e altri Soggetti, per una scuola aperta che sia comunità educante di riferimento e che promuova la conoscenza del patrimonio sul territorio.
- l'utilizzo delle nuove tecnologie, strumenti per documentare, studiare e tutelare i beni culturali e paesaggistici, per organizzare, elaborare e diffondere le informazioni e le conoscenze. Le tecnologie sono efficaci supporti interattivi per la valorizzazione culturale del patrimonio: realizzano fedeli e dettagliate rappresentazioni dei beni, utilizzabili quando gli originali non siano accessibili o non del tutto fruibili. Costruiscono percorsi per la loro conoscenza dai contenuti ampi ed articolati, flessibili rispetto alle esigenze dei fruitori con un elevato potenziale comunicativo.

## Sezione: Caratteristiche del Progetto

### Contesto di riferimento

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

Gli Istituti costituenti la Rete sono situati in un territorio caratterizzato da fattori di debolezza economica e rilevanti problemi sociali ed ambientali, contraddistinti da una utenza eterogenea dal punto di vista sociale e culturale. I quartieri di riferimento presentano un numero rilevante di disoccupati, famiglie separate e nuclei familiari a rischio di emarginazione ed esclusione. Gli utenti delle scuole, pertanto, in una certa consistenza numerica, manifestano disagio emotivo, relazionale, bassi livelli di apprendimento che producono disistima e demotivazione che si traducono in comportamenti oppositivi alle regole del vivere insieme o in precoci abbandoni. Gli Istituti in Rete sono comunità educanti che valorizzano la diversità come risorsa, stipulano un contratto formativo sul rapporto di collaborazione e fiducia tra scuola, famiglia e territorio, con l'intenzionalità dichiarata di agevolare ogni alunno nel percorso di crescita cognitiva, relazionale, affettiva, motoria verso una sempre maggiore e consapevole acquisizione di competenze per essere, saper fare e saper essere. Si configurano come scuole che accettano e riconoscono la responsabilità di garantire l'inclusione, la promozione cognitiva e formativa, l'orientamento, la metodologia dello studio e il pensiero critico dei loro alunni. Si propongono luoghi di confronto con il territorio, le sue istituzioni, associazioni, enti di promozione e formazione socio-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  
MIUR

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

Scuola I.C. 'SANTA CHIARA'  
(BRIC812004)

## 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 recepisce e intende allinearsi agli obiettivi culturali e formativi della Rete DiCultHer, finalizzati ad avvicinare i giovani al patrimonio culturale educandoli alla sua tutela attraverso un percorso virtuoso di conoscenza e valorizzazione, sviluppando in loro sia la cultura del digitale per la conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale sia per la consapevolezza che la cultura digitale contemporanea produce anch'essa patrimonio culturale, e trasmettendo il valore che il patrimonio ha per le comunità del presente e del futuro.

- Sensibilizzare i giovani alla conoscenza e alla salvaguardia del patrimonio storico, culturale, artistico, paesaggistico del proprio territorio, e ai principi dell'impegno e della responsabilità personale nei confronti del "bene comune"
- Diffondere la conoscenza del patrimonio storico-artistico del proprio territorio in alcune delle sue fasi evolutive attraverso la ricerca, l'indagine e l'esplorazione
- Creare cittadini consapevoli e responsabili, capaci di confrontarsi con la complessità culturale e in grado di proporre soluzioni in situazioni critiche
- Promuovere, competenze, conoscenze e abilità disciplinari e interdisciplinari, secondo una prospettiva multiculturale, in un'ottica sincronica e diacronica
- Far acquisire strumenti concettuali e culturali per la corretta interpretazione dei beni e dei siti patrimoniali
- Sviluppare le competenze per l'uso di strumenti tradizionali e delle più innovative tecnologie.

### Caratteristiche dei destinatari

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

Gli Istituti che costituiscono la Rete insistono in un contesto territoriale povero di sollecitazioni culturali e rappresentano delle importanti Agenzie formative deputate a promuovere la crescita socio-culturale degli alunni.

Destinatari dell'intervento sono gli alunni e le alunne della Scuola Primaria, della Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado e, in particolare, gli alunni e le alunne che presentano:

- difficoltà di adattamento alla vita scolastica, legate a ritmi lenti di apprendimento o ad una problematica interazione con i compagni e con gli insegnanti
- disagio emotivo- relazionale legato ad un vissuto scolastico e/o familiare di particolare problematicità
- manifestazioni di demotivazione e disinteresse per lo studio

che si traducono in:

- sostanziale estraneità all'impegno scolastico
- insuccesso nei risultati
- atteggiamenti conflittuali all'interno del gruppo classe e assunzione di comportamenti indotti da leader negativi che si riflettono sul piano cognitivo con:
  - bassi livelli di competenze nella strumentalità di base
  - bassi livelli di competenze progettuali-realizzative e creativo-rielaborative
- mancata acquisizione di un metodo di studio





### Apertura della scuola oltre l'orario

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

Le attività si svolgono in orario pomeridiano dal lunedì al sabato e la scelta oraria è effettuata attraverso la somministrazione alle famiglie di un questionario utili a stabilire le reali esigenze del tempo scuola in cui svolgere le attività previste nel Progetto. Si possono utilizzare momenti in cui la scuola è aperta per le attività pomeridiane legate, per gli Istituti Comprensivi, allo studio dello strumento musicale o per altre attività senza oneri connessi con l'impiego di personale ausiliario e momenti in cui si garantisce l'apertura straordinaria oltre l'orario scolastico.

Alcune attività possono essere svolte anche dopo il termine dell'anno scolastico se emergono esigenze delle famiglie degli alunni fruitori del Progetto.

L'apertura della scuola oltre l'orario curricolare trasforma la scuola in un luogo di cultura, di ricerca, di esplorazione culturale, di scambio interpersonale, di relazioni emotivo-affettive che sviluppano nell'alunno la percezione di far parte di una comunità attiva e produttiva e ne consolidano il senso di appartenenza



### 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.

Il Progetto è pubblicato sui siti degli Istituti in Rete in tutte le sue fasi.

E' organizzata una Conferenza per presentare il Progetto alla cittadinanza.

E' prevista un'indagine conoscitiva per:

- Incrementare il feedback con gli stakeholder attraverso schede di monitoraggio utili alla rilevazione dei bisogni degli stakeholder esterni e nelle fasi successive del gradimento degli stessi
- Coinvolgere gli stakeholder nella revisione/aggiornamento delle politiche e delle strategie

Attività	Obiettivi (Risultati attesi)		Indicatori	Target
-Contattare Enti ed Istituzioni  -Creazione questionario di customer satisfaction  -Elaborazione e pubblicazione risultati	Output	-Facilitare i rapporti col territorio  -Potenziare l'interazione scuola/portatori interesse esterni  -Valutare l'operato	-Ottenere risposte e collaborazione dai portatori di interesse	-Giudizio positivo espresso dai portatori esterni che collaborano alle attività promosse
	Outcome	-Pubblicizzare le attività di collaborazione col territorio  -Rafforzare il senso di appartenenza	-Misurare il grado di soddisfazione attraverso questionari	-Giudizio positivo espresso dal 70% degli intervistati

## 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 richiede metodologie attive, interattive, critiche, cooperative, partecipative.

Le Metodologie e le strategie didattiche prescelte applicate sono:

- Cooperative Learning
- Discussione libera e guidata
- Problem Solving
- Didattica laboratoriale
- Didattica metacognitiva
- Role Playing
- Brainstorming
- Project-based learning
- Learning by doing
- Learning By creating
- Team working

È privilegiata, inoltre, la metodologia della ricerca ritenuta idonea ad ogni approccio disciplinare, alla creazione di un ambiente di apprendimento ludico esperienziale, attraverso:

- un approccio graduale: attività da semplici a complesse

- consegne e procedure esplicite e dettagliate - decentramento funzionale dell'insegnante - nella gestione di situazioni nuove o impreviste

- attenzione alla gestione del tempo e alla gestione dei conflitti.

Tutti i percorsi sono accompagnati da schede strutturate, tracce, schemi e suggerimenti. Essenziale diventa far vivere esperienze di esplorazione e scoperta, di invenzione di strade per arrivare a verificarne la validità attraverso la tecnica del *debriefing* indispensabile nei percorsi di metacognizione, efficaci momenti di riflessione sulle strategie individuali per valutarne la conferma o la necessità di cambiamenti.



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 I.C. 'SANTA CHIARA'  
(BRIC812004)

### **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.

Gli Istituti della Rete hanno da sempre posto attenzione all'innalzamento dei livelli delle competenze di base, partecipando attivamente a diversi progetti:

“Aree a Rischio” (art.9 CCNL comparto scuola): gli alunni demotivati e con insuccesso scolastico, sono coinvolti in attività pomeridiane in un ambiente d'apprendimento con un approccio laboratoriale sull'ascolto e sull'utilizzo di mezzi multimediali

“Adotta un Monumento”: le nuove generazioni si avvicinano al patrimonio storico - culturale, ricercano un'identità quali componenti di un gruppo che si riconosce nei luoghi in cui vive.

“Giornate FAI di Primavera”: educare all'interesse per la scoperta e la conoscenza dell'ambiente, del paesaggio e del patrimonio storico e artistico del territorio e promuovere la loro valorizzazione.

“Uscite didattiche”: partecipazione a spettacoli teatrali, cinematografici e mostre d'arte utili ad avvicinare gli alunni alla conoscenza di nuovi e diversi linguaggi.

## 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.

Inclusività significa far raggiungere a tutti gli alunni i più alti livelli possibili di apprendimento e partecipazione sociale; valorizzare le differenze; realizzare percorsi didattici specifici sulla diversità; privilegiare strategie di adattamento più funzionale, basate sui materiali che attivino molteplici canali di elaborazione delle informazioni; ricorrere a tutti gli aiuti aggiuntivi necessari e a proposte di lavoro a difficoltà graduale.

La didattica inclusiva è la didattica di tutti, che attua la personalizzazione e la individualizzazione delle strategie di intervento con il ricorso a metodologie attive, partecipative, costruttive basate sulla affettività, sulla relazione empatica, sull'ascolto attivo...

La qualità della didattica inclusiva è determinata da modelli di organizzazione flessibili e aperti, con momenti di contitolarità nelle classi (aperte) come il *cooperative learning*, il *tutoring*, il *problem solving* e il *learning by doing*... Il tutoring, organizzato per piccoli gruppi, favorisce sia la progressione degli apprendimenti che delle capacità relazionali, con ricadute positive sulla autostima. La metodologia operativo-laboratoriale modifica i modi di insegnamento e apprendimento: l'insegnante padroneggia le procedure e guida gli allievi a scoprire il proprio stile, il proprio modo e le proprie strategie per apprendere in autonomia e sicurezza; svolge il ruolo di facilitatore, mediatore di apprendimento collocandosi tra i 'saperi' e l'alunno.

### Impatto e sostenibilità

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

L'attività di monitoraggio e valutazione riguarda l'analisi del percorso formativo nelle sue diverse fasi ed è finalizzata a verificarne la conformità con i requisiti di base del Progetto. L'intervento è condotto su due livelli:

- una valutazione della qualità del servizio erogato basata su dati oggettivi e verificabili: numero degli alunni, esiti conseguiti nelle prove di verifica (prove d'ingresso, verifiche intermedie e finali, dati sulla frequenza), certificazioni
  - una valutazione in fase iniziale, intermedia e finale della qualità percepita attraverso strumenti standardizzati: questionari, sociogrammi, focus group, interviste...in riferimento al gradimento e all'efficacia educativa e formativa
- osservazione delle attività (contesto, struttura e organizzazione della pratica, scelte metodologiche,...)
- intervista ai docenti coinvolti
- intervista/attività con gli alunni destinatari del Progetto

La procedura prevede:

- l'analisi della documentazione prodotta
- la somministrazione di questionari di gradimento a tutti i corsisti per la rilevazione di eventuali criticità nello svolgimento dei vari Moduli
- il monitoraggio delle attività, con strumenti validati, consiste nella valutazione delle implicazioni educativo-formative delle stesse e, insieme, delle tecnologie utilizzate, dei loro effetti sui livelli di apprendimento individuali.

### **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).

Le attività, le fasi, le metodologie e i risultati del progetto sono comunicate alla comunità scolastica attraverso una pubblicazione puntuale sui siti degli Istituti in Rete

[www.icsantachiarabrindisi.it](http://www.icsantachiarabrindisi.it)

[www.comprensivocentro1.gov.it](http://www.comprensivocentro1.gov.it)

[www.itncarnarobrindisi.it](http://www.itncarnarobrindisi.it)

insieme alle linee guida e i materiali prodotti che possono essere fruiti e facilmente replicati in altri contesti scolastici e in qualsiasi parte del Paese. La promozione di tale diffusione avviene anche tramite i canali social (Facebook, blog, video tutorial su Youtube, Twitter, ecc.) degli Istituti e dei partner coinvolti. (La pagina Facebook istituzionale dell'Istituto Capofila è: Istituto Comprensivo Santa Chiara Brindisi).

Al termine del Progetto è prevista una manifestazione pubblica.

Viene programmata una accurata raccolta cartacea e digitale per l'Archivio degli Istituti.



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 I.C. 'SANTA CHIARA'  
(BRIC812004)

### Qualità della rete costituita

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

L' I.C *Santa Chiara (Istituto Capofila)* collabora nella progettazione e nella realizzazione delle attività previste nei vari moduli; realizza le attività nei Moduli formativi di propria competenza; cura la costituzione di un gruppo di lavoro, nonché i profili gestionali e organizzativi, il coordinamento e la verifica delle attività. L'I.C. *Centro 1* collabora con l'Istituto Capofila nella progettazione e nella realizzazione delle attività; realizza le attività previste nei Moduli formativi di propria competenza. L'I.ISS *Carnaro-Marconi-Flacco-Belluzzi* collabora con l'Istituto Capofila nella progettazione e nella realizzazione delle attività; realizza le attività previste nei Moduli formativi di propria competenza. Tutti gli Istituti mettono a disposizione le risorse logistiche: laboratori/ambienti tecnologici e di indirizzo e tutti i sussidi didattici. Il Comune di Brindisi concorda con le Istituzioni scolastiche interventi per la fruizione dei beni culturali del territorio; mette a disposizione esperti e strumenti di lavoro e organizza, su richiesta, percorsi di conoscenza e fruizione delle istituzioni culturali. L'Ordine degli Architetti collabora con risorse umane e professionali per consulenze tecnico-scientifiche; fornisce progetti riguardanti i beni monumentali con bibliografie, fonti iconografiche e fotografiche e supporti per visite guidate.

### Promozione del valore sociale del patrimonio

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

Il Progetto prevede:

- Costruzione di dinamiche relazionali tra alunni di ordini di scuola diversi, per lo sviluppo di progetti, prodotti e manufatti
- Valorizzazione e promozione dei beni ambientali, artistici e territoriali con la diffusione dei prodotti degli alunni
- Rafforzamento dei legami sociali fra gli alunni
- Realizzazione di un corpus documentario online e offline (testi, foto, video, audio, mappe...) utile a innovative strategie di promozione e marketing territoriale e al rafforzamento del senso di appartenenza alla comunità
- Formazione delle abilità di:

### comunicazione



## **cooperazione**

**comprensione** dell'importanza di individuare e superare idee preconcepite, sviluppando curiosità cognitiva, attenzione e rispetto dell' identità culturale

**conoscenza** del concetto di Bene e di Patrimonio

**riconoscimento e lettura** delle tipologie i dei beni artistico-culturali

**progettazione** di iniziative e strumenti per valorizzare, salvaguardare e diffondere la conoscenza e la fruizione dei beni

**utilizzo** di strumenti e piattaforme tecnologiche

**utilizzo di linguaggi espressivi** diversificati

**elaborazione di tesi** in base alla documentazione raccolta

**coordinamento e cooperazione** dei gruppi di lavoro

**risoluzione dei conflitti** attraverso la costruzione di spazi comuni creativi

- Sensibilizzazione degli alunni ai temi della responsabilità sociale e della tutela e del rispetto del del patrimonio divenendo loro stessi “custodi” di quella bellezza ritrovata.

### **Coinvolgimento di ulteriori istituzioni scolastiche**

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

Non è previsto al momento il coinvolgimento di altre istituzioni scolastiche del territorio. Non si esclude tuttavia, a progetto approvato, il coinvolgimento di Istituti quali l'I.I.S.S. “*Ettore Majorana*” e l'I.P.S.S. “*Francesca Laura Morvillo Falcone*” che, per le loro peculiarità di indirizzo formativo e le esperienze maturate negli anni, sono divenute punti di riferimento a livello provinciale, regionale e nazionale. Nello specifico si potrebbe richiedere la loro collaborazione per la realizzazione di prodotti multimediali, l'uso di tecnologie innovative e di strumenti quali visori 3d per la condivisione dei prodotti realizzati dagli alunni della Rete degli Istituti; la realizzazione di costumi d'epoca e scenografie adatte alle performance finali degli alunni nelle piazze e nei teatri della città.



## Sezione: Rete che presenta il progetto

<p>Caratteristiche e composizione della rete</p>	<p>La Rete In Vi@ggio...verso la nostra identità è costituita dall'I.C. 'Santa Chiara' di Brindisi, dall'I.C. 'Centro 1' di Brindisi, dall'Istituto di Istruzione Secondaria Superiore 'Carnaro-Marconi-Flacco-Belluzzi', dal Comune di Brindisi e dall'Ordine degli Architetti PPC della Provincia di Brindisi.</p> <p>L'Istituto Comprensivo 'Santa Chiara': collabora nella progettazione e nella realizzazione delle attività previste nei vari Moduli; realizza le attività previste nei Moduli formativi di propria competenza; cura la costituzione di un gruppo di lavoro, nonché i profili gestionali e organizzativi, il coordinamento e la verifica delle attività; mette a disposizione tutte le risorse logistiche: laboratori/ambienti tecnologici e di indirizzo e tutti i sussidi didattici; contribuisce alle azioni di promozione e/o pubblicizzazione e/o disseminazione delle attività progettate.</p> <p>L'Istituto Comprensivo 'Centro 1': collabora con l'Istituto Capofila nella progettazione e nella realizzazione delle attività; realizza le attività previste nei Moduli formativi di propria competenza; mette a disposizione le risorse logistiche: laboratori/ambienti tecnologici e di indirizzo e tutti i sussidi didattici; contribuisce alle azioni di promozione e/o pubblicizzazione e/o disseminazione delle attività progettate.</p> <p>L'Istituto di Istruzione Secondaria Superiore 'Carnaro-Marconi-Flacco-Belluzzi': collabora con l'Istituto Capofila nella progettazione e nella realizzazione delle attività; realizza le attività previste nei Moduli formativi di propria competenza; mette a disposizione le risorse logistiche: laboratori/ambienti tecnologici e di indirizzo e tutti i sussidi didattici; contribuisce alle azioni di promozione e/o pubblicizzazione e/o disseminazione delle attività progettate.</p> <p>Il Comune di Brindisi: concorda con le Istituzioni scolastiche interventi per la fruizione dei beni culturali del territorio; mette a disposizione esperti e strumenti di lavoro e organizza, su richiesta, percorsi di conoscenza e fruizione delle istituzioni culturali: Biblioteche, Museo archeologico, Archivio storico,...; agevola le uscite a scopo didattico collegate al Progetto di cui al presente Accordo di Rete, mettendo a disposizione i mezzi per il servizio di trasporto scolastico, compatibilmente con le risorse finanziarie assegnate al bilancio; contribuisce alle azioni di promozione e/o pubblicizzazione e/o disseminazione delle attività progettate.</p> <p>L'Ordine degli Architetti PPC (Paesaggisti Pianificatori e Conservatori) della Provincia di Brindisi: collabora per condividere con la Rete le risorse umane e professionali per consulenze tecnico-scientifiche utili agli obiettivi prefissati; fornisce progetti riguardanti i beni monumentali con relative bibliografie, fonti iconografiche e fotografiche e supporti per visite guidate; contribuisce alle azioni di promozione e/o pubblicizzazione e/o disseminazione delle attività progettate.</p>
<p>Num. Protocollo</p>	<p>4035/01</p>
<p>Data Protocollo</p>	<p>2017-07-18</p>

## Soggetti partecipanti alla Rete

### Scuola - CARNARO-MARCONI-FLACCO-BELLUZZI BRINDISI (BRIS01600G)

<p>Ruolo nel progetto</p>	<p>Collabora con l'Istituto Capofila nella progettazione e nella realizzazione delle attività; realizza le attività previste nei Moduli formativi di propria competenza; mette a disposizione le risorse logistiche: laboratori/ambienti tecnologici e di indirizzo e tutti i sussidi didattici; contribuisce alle azioni di promozione e/o pubblicizzazione e/o disseminazione delle attività progettate.</p>
---------------------------	--



### Scuola - I.C. 'CENTRO 1' - BRINDISI (BRIC81400Q)

Ruolo nel progetto	Collabora con l'Istituto Capofila nella progettazione e nella realizzazione delle attività; realizza le attività previste nei Moduli formativi di propria competenza; mette a disposizione le risorse logistiche: laboratori/ambienti tecnologici e di indirizzo e tutti i sussidi didattici; contribuisce alle azioni di promozione e/o pubblicizzazione e/o disseminazione delle attività progettate.
--------------------	---

### Ente Locale - Comune di Brindisi

Sede interessata	Ufficio Programmazione Economica
Persona riferimento	Dott.ssa Marcella Cappello
Email riferimento	urp@comune.brindisi.it
Persona riferimento	Dott.ssa Marcella Cappello
Telefono riferimento	0831 229573
Ruolo nel progetto	Concorda con le Istituzioni scolastiche interventi per la fruizione dei beni culturali del territorio; mette a disposizione esperti e strumenti di lavoro e organizza, su richiesta, percorsi di conoscenza e fruizione delle istituzioni culturali: Biblioteche, Museo archeologico, Archivio storico,...; agevola le uscite a scopo didattico collegate al Progetto di cui al presente Accordo di Rete, mettendo a disposizione i mezzi per il servizio di trasporto scolastico, compatibilmente con le risorse finanziarie assegnate al bilancio; contribuisce alle azioni di promozione e/o pubblicizzazione e/o disseminazione delle attività progettate.

### Ente non profit - ORDINE DEGLI ARCHITETTI

Ufficio/settore interessati	Sede di Brindisi
Persona riferimento	Architetto Maurizio Marinazzo
Email riferimento	presidenteordinebrindisi@archiworld.it
Persona riferimento	Architetto Maurizio Marinazzo
Telefono riferimento	3687532193
Ruolo nel progetto	Collabora per condividere con la Rete le risorse umane e professionali per consulenze tecnico-scientifiche utili agli obiettivi prefissati; fornisce progetti riguardanti i beni monumentali con relative bibliografie, fonti iconografiche e fotografiche e supporti per visite guidate; contribuisce alle azioni di promozione e/o pubblicizzazione e/o disseminazione delle attività progettate.

### 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
"ADOTTA UN MONUMENTO" (Scuola Primaria) Codice Meccanografico: BRIC81400Q	p. 45	<a href="https://www.comprensivocentro1.gov.it/documenti/pof/PTOF2017.pdf">https://www.comprensivocentro1.gov.it/documenti/pof/PTOF2017.pdf</a>
"ADOTTA UN MONUMENTO" (Scuola Secondaria di primo grado) Codice Meccanografico: BRIC81400Q	p. 49	<a href="https://www.comprensivocentro1.gov.it/documenti/pof/PTOF2017.pdf">https://www.comprensivocentro1.gov.it/documenti/pof/PTOF2017.pdf</a>
"LOGICA...MENTE CREATIVI" Codice Meccanografico:BRIC81400Q	p. 47	<a href="https://www.comprensivocentro1.gov.it/documenti/pof/PTOF2017.pdf">https://www.comprensivocentro1.gov.it/documenti/pof/PTOF2017.pdf</a>
Archeologi Urbani...in Red...Azione	p. 8	<a href="http://www.icsantachiarabrindisi.it/wp-content/uploads/2017/01/PTOF-2017.pdf">http://www.icsantachiarabrindisi.it/wp-content/uploads/2017/01/PTOF-2017.pdf</a>
FAI SCUOLA Codice Meccanografico: BRIS01600G	p. 30	<a href="http://itncarnarobrindisi.it/attachments/article/652/PTOF_16-17_Rev2_09-2016.pdf">http://itncarnarobrindisi.it/attachments/article/652/PTOF_16-17_Rev2_09-2016.pdf</a>
LA MEMORIA E LA CITTA' Codice Meccanografico: BRIS01600G	p. 31	<a href="http://itncarnarobrindisi.it/attachments/article/652/PTOF_16-17_Rev2_09-2016.pdf">http://itncarnarobrindisi.it/attachments/article/652/PTOF_16-17_Rev2_09-2016.pdf</a>
Museo della civiltà tecnico-scientifica dagli anni '50 al terzo millennio	p. 8	<a href="http://www.icsantachiarabrindisi.it/wp-content/uploads/2017/01/PTOF-2017.pdf">http://www.icsantachiarabrindisi.it/wp-content/uploads/2017/01/PTOF-2017.pdf</a>
Per un pugno di libri	p. 8	<a href="http://www.icsantachiarabrindisi.it/wp-content/uploads/2017/01/PTOF-2017.pdf">http://www.icsantachiarabrindisi.it/wp-content/uploads/2017/01/PTOF-2017.pdf</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
L'Associazione supporta la Scuola nelle attività programmate nei Moduli formativi con particolare attenzione agli alunni che presentano fragilità, disabilità e disturbi specifici dell'apprendimento.	1	Mos Maiorum	Accordo	3894/01	10/07/2017	Sì
La collaborazione con l'Archivio di Stato consente agli alunni degli Istituti in Rete di consultare il materiale documentario ivi conservato e di visitare i locali in cui sono custoditi gli archivi e gli ambienti in cui si svolge il lavoro d'archivio. Gli alunni possono in tal modo provare a sperimentare concretamente, guidati e coordinati da Esperti, criteri e metodi della ricerca archivistica.	1	Archivio di Stato di Brindisi	Accordo	3734/01	30/06/2017	Sì
Sostenere le attività programmate nei Moduli formativi previsti dal Progetto.	1	Associazione di volontariato Onlus "Fondazione Tonino Di Giulio"	Accordo	3570/01	23/06/2017	Sì



<p>La collaborazione con la Fondazione Biblioteca Pubblica Arcivescovile 'Annibale De Leo' consente agli alunni degli Istituti in Rete di consultare il materiale documentario ivi conservato e di visitare i locali in cui sono custoditi gli archivi e gli ambienti in cui si svolge il lavoro d'archivio. Gli alunni possono in tal modo provare a sperimentare concretamente, guidati e coordinati da Esperti, criteri e metodi della ricerca archivistica.</p>	1	Biblioteca Pubblica Arcivescovile "A. De Leo"	Accordo	3691/13	28/06/2017	Sì
---	---	---	---------	---------	------------	----

### Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Virtual Cicero	€ 5.682,00
Virtual Cicero 2	€ 5.682,00
La nostra storia in gioco	€ 5.682,00
Nc'era na' vota... Brindisi	€ 5.682,00
PATRIMONIUM – L'eredità culturale	€ 5.682,00
PATRIMONIUM – L'eredità culturale 2	€ 5.682,00
Dialecti@mo	€ 5.682,00
Dialecti@mo 2	€ 5.682,00
Il mio territorio: danze, musiche e colori	€ 5.682,00
Il mio territorio 2: danze, musiche e colori	€ 5.682,00
Dalla piazza reale a quella virtuale	€ 5.682,00
Dalla piazza reale alla piazza virtuale 2	€ 5.682,00
Invasioni digitali nelle Chiese medioevali	€ 5.682,00
Virtual Travel: i monumenti dell'epoca fascista a Brindisi	€ 5.682,00
La bottega dell'Arte	€ 5.682,00
La Bottega dell'Arte 2	€ 5.682,00
Brindisi, Brindisi mia...	€ 5.682,00
Brindisi, Brindisi mia... 2	€ 5.682,00
Mens sana in corpore sano	€ 5.682,00
Dal 2D al 3D... il passo è breve!	€ 5.682,00



TOTALE SCHEDE FINANZIARIE

€ 113.640,00

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Virtual Cicero**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Virtual Cicero
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>Premessa</b></p> <p>Il presente percorso è strutturato in due moduli uguali, uno rivolto agli alunni delle classi seconde e un altro rivolto agli alunni delle classi terze della scuola secondaria di primo grado da sviluppare in un arco temporale di due anni.</p> <p>Per tutelare e valorizzare il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico la sfida è la digitalizzazione. Uno degli aspetti più affascinanti offerto dalle tecnologie digitali è la possibilità d'interazione. Digitalizzare una collezione, un sito o un'opera d'arte non significa soltanto riprodurla, ma anche permettere nuove possibilità di studio, scambio di opinioni e coinvolgimento degli studenti prima e dei cittadini dopo. La digitalizzazione permette di adattare con più efficacia i contenuti storici e culturali alle sensibilità e ai bisogni di oggi delle nuove generazioni. Non solo, ognuno di noi può generare, riutilizzare e valorizzare le collezioni culturali disponibili in rete attraverso la condivisione delle proprie conoscenze ed esperienze. Le implicazioni socio-culturali di un accesso più ampio al patrimonio culturale sono significative. È difficile capire e giustificare perché, ancora oggi, molti importanti musei, gallerie, biblioteche e archivi non abbiano messo a disposizione i loro contenuti digitali attraverso il portale. Le istituzioni culturali che l'hanno già fatto hanno beneficiato di un aumento di visibilità e del potenziale numero di visitatori virtuali e fisici. Per queste istituzioni il patrimonio digitale rappresenta un universo straordinariamente dinamico e interattivo. Le loro collezioni digitali sono gratuite e aperte a chiunque.</p> <p>Destinatari: n. 20 alunni di Scuola Secondaria di Primo grado</p> <p><b>Finalità</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare memorie culturali e rispetto dei luoghi</li> <li>• Favorire un approccio dinamico tra studente e patrimonio culturale</li> <li>• Comprendere i cambiamenti del modo di comunicare nel tempo attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie</li> <li>• Riconoscere il patrimonio culturale e paesaggistico come bene comune e come eredità ricevuta e da trasmettere</li> <li>• Riconoscere una responsabilità individuale e collettiva nei confronti dell'eredità culturale</li> <li>• Comprendere che la conservazione dell'eredità culturale, ed il suo uso sostenibile, hanno come obiettivo lo sviluppo umano e la qualità della vita</li> </ul> <p><b>Obiettivi Formativi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorire l'arricchimento culturale attraverso l'uso delle nuove tecnologie</li> <li>• Progettare, realizzare, gestire, conoscere e valorizzare con metodi e tecniche digitali le risorse culturali scolastiche</li> <li>• Favorire, attraverso la collaborazione e il lavoro di gruppo, le conoscenze e le abilità di ognuno</li> <li>• Sviluppare la dimensione esperienziale per accrescere conoscenze, competenze e attitudini in grado di promuovere un ruolo attivo degli studenti nei confronti del patrimonio culturale</li> </ul>



### Obiettivi Specifici

- Co-creare in modalità partecipata itinerari multimediali
- Fornire agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi di Storyproppria telling per la creazione di audioguide
- Esporre gli argomenti utilizzando un linguaggio appropriato
- Favorire l'arricchimento culturale attraverso l'uso delle nuove tecnologie
- Costruire percorsi e strumenti didattici mirati, in sinergia con le istituzioni museali, circa gli aspetti caratterizzanti del territorio, fruibili nel tempo anche da altre istituzioni culturali e scolastiche
- Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse del patrimonio culturale
- Aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti, le famiglie e il territorio
- Sviluppare il pensiero logico e creativo, il senso del bello, attivando il piacere della ricerca

### Contenuti

Il Progetto "Virtual Cicero" mira a formare i discenti sul significato dello storytelling nella comunicazione culturale, digitale contemporanea e nel co-produrre in modo partecipato, le audioguide e/o l'itinerario per la città di Brindisi attraverso la piattaforma multimediale izi.TRAVEL. izi.TRAVEL, infatti, è la principale piattaforma narrativa che mette in contatto le istituzioni e le associazioni operanti nei settori dell'arte, della cultura e del turismo, con i visitatori di tutto il mondo. izi.TRAVEL è una piattaforma gratuita ed aperta, dove sia i professionisti operanti nel settore del turismo e dell'arte, che gli amanti dei viaggi e della cultura in generale, possono condividere le proprie storie, realizzando percorsi multimediali interni ed esterni. Mediante la piattaforma izi.TRAVEL, gli studenti possono realizzare diversi percorsi e itinerari. I tour sono completati con delle utili audioguide che è possibile ascoltare on-line con l'ausilio di un GPS o scaricare direttamente sul proprio smart-phone collegandosi al sito [www.izi.travel.it](http://www.izi.travel.it). Il progetto nasce dalla volontà di favorire una maggiore conoscenza del territorio, della memoria collettiva, delle tradizioni, dell'identità e del patrimonio storico-artistico di Brindisi, attraverso il quale gli studenti sono ambasciatori della promozione del Patrimonio artistico culturale della propria città.

### Metodologie

Il Modulo utilizza metodologie, strumenti e contenuti innovativi e prevede:

- Visite guidate per scoprire e ricostruire la storia del nostro territorio. Possibili Itinerari proposti: età preromana; età romana; età medioevale; età rinascimentale; età barocca; età moderna e contemporanea.
- Didattica laboratoriale
- Cooperative learning

La metodologia proposta trova i suoi elementi fondanti nel fatto che gli studenti, partendo da descrizioni di carattere scientifico, producono un lavoro di ricerca sulla bibliografia disponibile, sul linguaggio adatto per l'attività di "storytelling", sulla raccolta di fotografie per documentare i luoghi di ieri e di oggi, sulla geolocalizzazione dei siti, per costruire l'itinerario proposto.

### Strumenti

- Supporti didattici multimediali
- Internet
- LIM
- Videocamera
- Fotocamera
- Registrazioni audio

### Verifica e valutazione

La verifica degli apprendimenti è effettuata in itinere e alla fine del percorso e controlla il processo didattico sia per quanto concerne gli elementi cognitivi, sia per quelli formativi. Strumenti utili sono la compilazione quotidiana del foglio presenze e del diario di bordo



	<p>Individuale.</p> <p>Il processo di valutazione avviene attraverso l'utilizzo di prove oggettive strutturate, per verificare l'apprendimento delle conoscenze e delle abilità, e l'utilizzo di questionari finalizzati al monitoraggio degli obiettivi. Le attività degli allievi sono monitorate e riportate ai Consigli di classe attraverso schede di osservazione, feedback raccolti sul campo. Oggetto di verifica sono anche i prodotti finali realizzati dagli alunni. Inoltre si assumono informazioni quanto a attenzione, interesse e partecipazione.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e valorizzare il patrimonio culturale</li> <li>• Essere capaci di raccontare il territorio attraverso modalità innovative</li> <li>• Acquisire competenze digitali legate ai nuovi linguaggi di comunicazione</li> <li>• Favorire la partecipazione, l'interesse e il coinvolgimento</li> <li>• Sviluppare coesione tra gli studenti favorendone la creatività</li> <li>• Comprendere e riconoscere l'importanza dell'arte e della cultura come strumento d'interdizione del degrado, della malavita, dell'emarginazione</li> <li>• Essere capaci di comunicare ed interagire con contesti storici differenti</li> <li>• Attraverso esperienze molteplici legate alla conoscenza, scoperta, lettura e fruizione dell'opera d'arte stimolare la fantasia e la creatività dell'alunno, il suo spirito di osservazione, la naturale curiosità, emotività e scoperta</li> <li>• Sviluppare la didattica collaborativa.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	09/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Virtual Cicero

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

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Virtual Cicero 2**

#### Dettagli modulo





Titolo modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Virtual Cicero 2
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>Premessa</b></p> <p>Il presente percorso sarà strutturato in due moduli uguali, uno rivolto agli alunni delle classi terze e un altro rivolto agli alunni delle classi seconde della scuola secondaria di primo grado da sviluppare in un arco temporale di due anni.</p> <p>Per tutelare e valorizzare il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico la sfida è la digitalizzazione. Uno degli aspetti più affascinanti offerto dalle tecnologie digitali è la possibilità d'interazione. Digitalizzare una collezione, un sito o un'opera d'arte non significa soltanto riprodurla, ma anche permettere nuove possibilità di studio, scambio di opinioni e coinvolgimento degli studenti prima e dei cittadini dopo. La digitalizzazione permette di adattare con più efficacia i contenuti storici e culturali alle sensibilità e ai bisogni di oggi delle nuove generazioni. Non solo, ognuno di noi può generare, riutilizzare e valorizzare le collezioni culturali disponibili in rete attraverso la condivisione delle proprie conoscenze ed esperienze. Le implicazioni socio-culturali di un accesso più ampio al patrimonio culturale sono significative. È difficile capire e giustificare perché, ancora oggi, molti importanti musei, gallerie, biblioteche e archivi non abbiano messo a disposizione i loro contenuti digitali attraverso il portale. Le istituzioni culturali che l'hanno già fatto hanno beneficiato di un aumento di visibilità e del potenziale numero di visitatori virtuali e fisici. Per queste istituzioni il patrimonio digitale rappresenta un universo straordinariamente dinamico e interattivo. Le loro collezioni digitali sono gratuite e aperte a chiunque.</p> <p>Destinatari: n. 20 alunni di Scuola Secondaria di primo grado</p> <p><b>Finalità</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare memorie culturali e rispetto dei luoghi</li> <li>• Favorire un approccio dinamico tra studente e patrimonio culturale</li> <li>• Comprendere i cambiamenti del modo di comunicare nel tempo attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie</li> <li>• Riconoscere il patrimonio culturale e paesaggistico come bene comune e come eredità ricevuta e da trasmettere</li> <li>• Riconoscere una responsabilità individuale e collettiva nei confronti dell'eredità culturale</li> <li>• Comprendere che la conservazione dell'eredità culturale, ed il suo uso sostenibile, hanno come obiettivo lo sviluppo umano e la qualità della vita</li> </ul> <p><b>Obiettivi Formativi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorire l'arricchimento culturale attraverso l'uso delle nuove tecnologie</li> <li>• Progettare, realizzare, gestire, conoscere e valorizzare con metodi e tecniche digitali le risorse culturali scolastiche</li> <li>• Favorire, attraverso la collaborazione e il lavoro di gruppo, le conoscenze e le abilità di ognuno</li> <li>• Sviluppare la dimensione esperienziale per accrescere conoscenze, competenze e attitudini in grado di promuovere un ruolo attivo degli studenti nei confronti del patrimonio culturale</li> </ul> <p><b>Obiettivi Specifici</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Co-creare in modalità partecipata itinerari multimediali</li> <li>• Fornire agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi di Storyproppria telling per la creazione di audioguide</li> <li>• Esporre gli argomenti utilizzando un linguaggio appropriato</li> <li>• Favorire l'arricchimento culturale attraverso l'uso delle nuove tecnologie</li> <li>• Costruire percorsi e strumenti didattici mirati, in sinergia con le istituzioni museali, circa gli aspetti caratterizzanti del territorio, fruibili nel tempo anche da altre istituzioni culturali e scolastiche</li> <li>• Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse del patrimonio culturale</li> <li>• Aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti, le famiglie e il territorio</li> </ul>

- Sviluppare il pensiero logico e creativo, il senso del bello, attivando il piacere della ricerca

#### Contenuti

Il Modulo "Virtual Cicero 2" mira a formare i discenti sul significato dello storytelling nella comunicazione culturale, digitale contemporanea e nel co-produrre in modo partecipato, le audioguide e/o l'itinerario per la città di Brindisi attraverso la piattaforma multimediale izi.TRAVEL. izi.TRAVEL, infatti, è la principale piattaforma narrativa che mette in contatto le istituzioni e le associazioni operanti nei settori dell'arte, della cultura e del turismo, con i visitatori di tutto il mondo. izi.TRAVEL è una piattaforma gratuita ed aperta, dove sia i professionisti operanti nel settore del turismo e dell'arte, che gli amanti dei viaggi e della cultura in generale, possono condividere le proprie storie, realizzando percorsi multimediali interni ed esterni. Mediante la piattaforma izi.TRAVEL, gli studenti possono realizzare diversi percorsi e itinerari. I tour sono completati con delle utili audioguide che è possibile ascoltare on-line con l'ausilio di un GPS o scaricare direttamente sul proprio smart-phone collegandosi al sito [www.izi.travel.it](http://www.izi.travel.it). Il progetto nasce dalla volontà di favorire una maggiore conoscenza del territorio, della memoria collettiva, delle tradizioni, dell'identità e del patrimonio storico-artistico di Brindisi, attraverso il quale gli studenti sono ambasciatori della promozione del Patrimonio artistico culturale della propria città.

#### Metodologie

Il Modulo utilizza metodologie, strumenti e contenuti innovativi e prevede:

- Visite guidate per scoprire e ricostruire la storia del nostro territorio. Possibili Itinerari proposti: età preromana; età romana; età medioevale; età rinascimentale; età barocca; età moderna e contemporanea.
- Didattica laboratoriale
- Cooperative learning

La metodologia proposta per lo sviluppo del progetto, trova i suoi elementi fondanti nel fatto che gli studenti, partendo da descrizioni di carattere scientifico, producono un lavoro di ricerca sulla bibliografia disponibile, sul linguaggio adatto per l'attività di "storytelling", sulla raccolta di fotografie per documentare i luoghi di ieri e di oggi, sulla geolocalizzazione dei siti, per costruire l'itinerario proposto.

#### Strumenti

- Supporti didattici multimediali
- Internet
- LIM
- Videocamera
- Fotocamera
- RegISTRAZIONI audio

#### Verifica e valutazione

La verifica degli apprendimenti è effettuata in itinere e alla fine del percorso e controlla il processo didattico sia per quanto concerne gli elementi cognitivi, sia per quelli formativi. Strumenti utili sono la compilazione quotidiana del foglio presenze e del diario di bordo Individuale.

Il processo di valutazione avviene attraverso l'utilizzo di prove oggettive strutturate, per verificare l'apprendimento delle conoscenze e delle abilità, e l'utilizzo di questionari finalizzati al monitoraggio degli obiettivi. Le attività degli allievi sono monitorate e riportate ai Consigli di classe attraverso schede di osservazione, feedback raccolti sul campo. Oggetto di verifica sono anche i prodotti finali realizzati dagli alunni. Inoltre si assumono informazioni quanto a attenzione, interesse e partecipazione.

#### Risultati attesi

- Conoscere e valorizzare il patrimonio culturale
- Essere capaci di raccontare il territorio attraverso modalità innovative
- Acquisire competenze digitali legate ai nuovi linguaggi di comunicazione
- Favorire la partecipazione, l'interesse e il coinvolgimento
- Sviluppare coesione tra gli studenti favorendone la creatività



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere e riconoscere l'importanza dell'arte e della cultura come strumento d'interdizione del degrado, della malavita, dell'emarginazione</li> <li>• Potenziare la capacità di comunicare ed interagire con contesti storici differenti</li> <li>• Attraverso esperienze molteplici legate alla conoscenza, scoperta, lettura e fruizione dell'opera d'arte stimolare la fantasia e la creatività dell'alunno, il suo spirito di osservazione, la naturale curiosità, emotività e scoperta</li> <li>• Sviluppare la didattica collaborativa.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Virtual Cicero 2

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

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: La nostra storia in gioco**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	La nostra storia in gioco
----------------------	---------------------------



**Descrizione  
modulo**

Posta al termine dell'Italia signoreggia le azzurre acque Adriatiche, le quali in vari seni dividendosi, formano dalla costa Orientale un porto illustre, per cui si rese favorita residenza de' Romani e de' Greci.  
Salvatore Morelli

Il progetto nasce dalla convinzione che attraverso l'osservazione e l'approccio esperienziale dell'arte Romana e dei suoi monumenti fruibili nel territorio, avvenga una esemplificazione concreta della storia, e diventa un fondamentale supporto nello svolgimento dei programmi scolastici: storia e memoria si dispiegano come un libro di immagini, percezioni spaziali, visioni, emozioni sui contenuti disciplinari. Sollecitare gli alunni, a conoscersi meglio e, a guardare con interesse e curiosità il complesso mondo circostante significa favorire processi sempre più consapevoli di "guardarsi dentro", a percepirsi, a "leggersi" all'interno delle varie situazioni, a stare bene e a sentirsi sicuri nell'affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato oltre quello

I fattori valorizzanti del progetto sono:

- rapporto scuola-territorio
- approccio interdisciplinare/ trasversalità
- ricerca sistematica
- approccio esperienziale
- relazioni con l'extrascuola

Finalità

- integrare e valorizzare le varie discipline
- sviluppare differenti linguaggi espressivi
- valorizzare il pensiero ipotetico
- avviare alla pratica della sperimentazione e della ricerca sistematica
- sviluppare i processi di esplorazione e scoperta
- incoraggiare l'apprendimento collaborativo
- favorire la capacità di lettura, comprensione e analisi dei reperti archeologici
- Acquisire la consapevolezza che attraverso la conoscenza del patrimonio archeologico si acquisisce coscienza delle proprie radici storiche
- Sviluppare la capacità di indagine ed approfondimento delle conoscenze storiche, archeologiche architettoniche
- Acquisire le competenze relative all'utilizzo di nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione
- Sviluppare la creatività, attraverso la fotografia e l'elaborazione grafica e pittorica
- Sviluppare un atteggiamento consapevole nella valorizzazione e salvaguardia delle emergenze e dei reperti archeologici presenti nel territorio
- Acquisire abilità e conoscenze per comprendere il mondo
- Stimolare la curiosità intellettuale per il conseguimento di abilità cognitive ed operative
- Creare momenti d'integrazione per i soggetti diversamente abili

Traguardi delle competenze individuali

- Riconoscere le tracce storiche del territorio
- Comprendere l'importanza del patrimonio artistico e culturale come fonti indispensabili per capire il passato
- Ricavare informazioni da documenti di diversa natura
- Utilizzare la cronologia storica quale riferimento temporale in cui organizzare i fatti e le scoperte avvenuti nel passato
- Confrontare i quadri storico-sociali delle civiltà studiate
- Rappresentare in forma grafica e verbale i fatti del passato

Obiettivi specifici

- Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici di civiltà studiati
- Utilizzare testi di mitologia e di epica e qualche semplice fonte documentaria a titolo paradigmatico
- Conoscere e usare termini specifici del linguaggio disciplinare
- Collocare nello spazio gli eventi, individuando i possibili nessi tra eventi storici e

caratteristiche geografiche di un territorio

- Leggere brevi testi peculiari della tradizione culturale della civiltà romana con attenzione al modo di rappresentare il rapporto io e gli altri, il rapporto con la natura
- Scoprire radici storiche antiche classiche e cristiane nella realtà locale

Contenuti

- Laboratori di ricerca-azione
- Laboratori di progettualità manipolativa
- Laboratori multimediali

Obiettivi generali

- valorizzare la diversità delle fonti storiche come arricchimento e sollecitazioni (Contenimento della dispersione attraverso la prevenzione di tale fenomeno)
- usare i linguaggi del disegno, della musica, del teatro, del cinema, del multimediale...come mezzi di comunicazione per scoprire, valorizzare e superare le differenze e per favorire l'incontro con esperienze e culture diverse (Curricoli scolastici bilingui-lingua nazionale/dialetto- e/o altre iniziative di integrazione nel contesto scolastico locale)
- innalzare il successo scolastico e attivare percorsi differenziati per l'adeguamento a particolari disagi e/o bisogni degli alunni
- favorire l'integrazione attraverso la conoscenza reciproca e la lotta al pregiudizio e allo stereotipo (Inserimento e integrazione alunni portatori di handicap)
- favorire l'incontro degli alunni e degli adulti con la propria storia e con quella degli altri le diverse esperienze di vita
- sperimentare in prima persona il conoscersi e il raccontare; incoraggiare l'interscambio culturale
- il processo di ricerca dell'identità personale

Metodologia

Operativo-laboratoriale

Fasi delle attività

Prima: ricerca-azione

Il gruppo classe viene suddiviso in cinque gruppi, ad ognuno sono affidati aspetti della Città .

Gli argomenti inerenti a Brindisi Romana:

- San Pietro agli Schiavoni
- via Casimiro
- l'acquedotto romano
- le Vasche Limarie
- il Pozzo Traiano
- le Terme
- i Templi
- l'Urbanistica
- la Domus
- la Via della cultura e Marco Pacuvio.

Attraverso la collaborazione con la Biblioteca Provinciale, la Biblioteca Arcivescovile, l'Archivio di Stato, il Liceo Artistico Statale e l'ITIS Majorana gli alunni e le alunne possono osservare, reperire informazioni, disegnare, fotografare ed elaborare lo specifico aspetto assegnato ad ogni singolo gruppo su cartelloni da esporre per disseminare le notizie le informazioni i dati raccolti..

Seconda: La mappa archeologica della città

Sulla attuale cartina della città gli alunni e le alunne individuano e riproducono (sia in 3D che in formato digitale) i siti archeologici più importanti.

Terza: Il viaggio nei siti archeologici cittadini con la Guida esperta

Gli alunni e le alunne sono guidati da un archeologo, esperto della Storia di Brindisi



	romana: in un gioco di ruolo, compiono un viaggio durante il quale decidono cosa vedere e quali direzioni prendere, muovendosi su una grande plancia di gioco (dell'oca) con la pianta della città, formato 3D e/o digital). Visitano i principali edifici che testimoniano la presenza romana, ne comprendono la loro funzione e approfondiscono molti aspetti della vita quotidiana degli antichi Romani.
	Valutazione La valutazione si basa su verifiche degli elaborati e dei prodotti del gruppo ma anche su rilevazioni del gradimento e della partecipazione emotiva e interessata al percorso formativo innovativo rispetto alle consuete modalità di approccio alle conoscenze storiche. I dati vengono tabulati e diffusi come restituzione di una esperienza di alto profilo culturale, metodologico, cognitivo....
<b>Data inizio prevista</b>	09/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BREE812016
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: La nostra storia in gioco

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

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio**  
**Titolo: Nc'era na' vota... Brindisi**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Nc'era na' vota... Brindisi
----------------------	-----------------------------



## Descrizione modulo

### Premessa

Il percorso si propone il recupero della memoria storica della città di Brindisi, o, meglio, di alcuni suoi tratti. Rappresenta una occasione formativa in quanto capace di valorizzare le potenzialità di ogni alunno, di farne un momento di crescita globale della persona nella sua integrità oltre che promuovere, costruire e consolidare rapporti di collaborazione con gli Enti territoriali nella consapevolezza che una scuola di qualità contribuisce alla conservazione del passato e, facendone tesoro, aiuta i suoi giovani fruitori a guardare con senso di responsabilità il futuro.

Il progetto, destinato agli alunni delle classi quarte della Scuola Primaria, è articolato in due fasi:

- dal presente, dalla sua osservazione al passato, a come era
- alla scoperta delle proprie radici indietro nel tempo fino a cento, mille anni ....

Il filo conduttore del viaggio nel tempo è affidato alle tecnologie, in quanto tracce e testimonianze del passato, in quanto strumenti comunicativi nel presente, comprese quelli digitali, che, grazie alle competenze degli alunni, mostrano le scoperte del percorso storico in modo innovativo.

### Finalità

- favorire la condivisione del patrimonio culturale
- interiorizzare i valori della propria cultura
- sviluppare una coscienza ambientale, del rispetto e dell'uso consapevole del territorio e dei suoi beni
- sollecitare il coinvolgimento emotivo e l'interesse verso il proprio contesto di appartenenza
- sviluppare la consapevolezza di essere cittadini, protagonisti attivi della propria realtà
- sviluppare l'idea pedagogica dell' aula diffusa, aperta al territorio (Una scuola grande come il mondo – Rodari)
- comprendere la necessità e la bellezza di vita e di relazioni in una comunità cittadina

### Obiettivi

- esplorare la memoria storica della città e del territorio
- conoscere gli spazi urbani e la loro evoluzione
- scoprire i personaggi che hanno fatto la storia di Brindisi
- individuare e catalogare i prodotti della gastronomia locale legata ai prodotti della terra
- conoscere i vecchi modi di trascorrere il tempo libero e di giocare nei quartieri cittadini
- conoscere le microstorie, le tradizioni orali de diversi ambienti urbani
- progettare, progettarsi nel contesto di riferimento
- usare le tecnologie come strumenti di ricerca delle informazioni e come veicoli di organizzazione e di comunicazione delle stesse

Grazie alla transversalità e alla molteplicità dei contenuti, il Progetto offre l'opportunità ad ogni alunno di:

- rendere vivace e motivante l'apprendimento di molte discipline scolastiche
- coinvolgere e facilitare l'inserimento di alunni con disabilità
- superare i propri limiti nella collaborazione con gli altri
- usare le nuove tecnologie in modo efficace e produttivo
- crescere nel confronto con gli altri.

### Contenuti

Prodotti tipici del territorio e gastronomia  
Storia e Folklore

### Metodologia

Operativo-laboratoriale  
Ricerca-azione  
Cooperative-learning  
Work in progress



	<p><b>Strumenti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Supporti didattici multimediali</li> <li>• siti web</li> <li>• LIM</li> <li>• Videocamera</li> <li>• Fotocamera</li> <li>• Registrazioni audio</li> </ul> <p>I materiali prodotti sono pubblicati sul sito della scuola: ogni alunno può sentirsi gratificato nel ritrovare nell'universo di Internet il proprio contributo al Progetto sulla propria città e alla conservazione in pagine web di frammenti di memoria storica cittadina a disposizione di tutti quelli che vogliono avvicinarsi ed esplorare passato denso di tradizioni, di eventi, di folklore per sentirsi parte integrante di una comunità cittadina con un profondo senso di identità.</p> <p><b>Verifica e Valutazione</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Questionari di gradimento per studenti e genitori</li> <li>- Test a risposta multipla</li> <li>- Compiti di realtà:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• realizzazione di contenuti video</li> <li>• realizzazione di teche e pannelli interattivi</li> <li>• rendering 3D di luoghi simbolici</li> </ul> </li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	09/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BREE812016
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Nc'era na' vota... Brindisi

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

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)**  
**Titolo: PATRIMONIUM – L'eredità culturale**

#### Dettagli modulo





Titolo modulo	
<b>Titolo modulo</b>	PATRIMONIUM – L'eredità culturale
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>Premessa</b></p> <p>Il presente percorso è strutturato in due moduli uguali, uno rivolto agli alunni delle classi prime e un altro rivolto agli alunni delle classi seconde della scuola secondaria di primo grado da sviluppare in un arco temporale di due anni.</p> <p>La città, intesa come insieme di valori, di tradizioni che costituiscono l'asse portante di un patrimonio culturale, è strettamente legata al territorio con il quale si identifica. All'interno di questo patrimonio i monumenti assumono un ruolo fondamentale in quanto appartengono di diritto ai cittadini che possono apprezzarne la bellezza così come possono deprecarne lo stato di incuria o di degrado in cui versano. Il modulo in esame, intende proprio attraverso i percorsi proposti, di rafforzare attraverso la conoscenza e l'esplorazione del patrimonio culturale, l'identità del singolo con il territorio ed evitare atteggiamenti di disinteresse che condannano i beni monumentali al degrado. È importante che l'azione di valorizzazione e promozione del patrimonio artistico preveda il coinvolgimento dei giovani a cui, in un prossimo futuro, saranno demandate le scelte decisionali che saranno tanto più oculate quanto maggiore sarà il campo di esperienza affrontato. Il momento importante è costituito quindi dalla riscoperta dell'identità dei singoli luoghi a partire dalla ricerca dei beni culturali che sono presenti nell'area urbana e possono veicolare sentimenti di appartenenza, solidarietà e condivisione. Avvicinarsi ai monumenti presuppone uno studio che investe molteplici aspetti (dallo storico-iconografico all'urbanistico-ambientale) e quindi si pone come esperienza trasversale rispetto a numerose discipline. L'esperienza, per renderla davvero importante ed efficace, deve essere estesa al di fuori dell'ambito scolastico e promuovere il coinvolgimento attivo di tutte le forze presenti nella società a partire dalla famiglia al quartiere, al volontariato, alle associazioni, comprese le istituzioni, al fine di sensibilizzare su vasta scala un nuovo modo di valorizzazione del patrimonio culturale che si contrapponga alla crescente indifferenza culturale o al profondo vuoto dell'identità territoriale e della comunicazione culturale che la città di Brindisi e gran parte del nostro territorio ha sofferto finora, legata alla cronica mancanza di strategie partecipate e di valorizzazione culturale.</p> <p>Destinatari: n. 20 alunni di scuola secondaria di primo grado (classi prime)</p> <p><b>Finalità</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere il patrimonio culturale e paesaggistico come bene comune e come eredità ricevuta e da trasmettere</li> <li>• Riscoprire l'identità dei singoli luoghi, partendo dalla ricerca dei beni artistico-culturali e veicolando sentimenti di appartenenza, solidarietà e condivisione</li> <li>• Riconoscere una responsabilità individuale e collettiva nei confronti dell'eredità culturale</li> <li>• Comprendere che la conservazione dell'eredità culturale, ed il suo uso sostenibile, hanno come obiettivo lo sviluppo umano e la qualità della vita</li> <li>• Dare luogo a reti di partenariato tra scuola, amministrazioni, istituzioni culturali, associazioni e territorio alle quali ciascuno dia il suo apporto all'interno di un progetto condiviso.</li> </ul> <p><b>Obiettivi formativi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare la socializzazione e la fluidità delle capacità relazionali</li> <li>• Favorire, attraverso la collaborazione e il lavoro di gruppo, le conoscenze e le abilità di ognuno</li> <li>• Promuovere la cultura della progettualità e della disponibilità ad accogliere attivamente collaborazioni</li> <li>• Potenziare l'acquisizione della cultura del confronto</li> </ul> <p><b>Obiettivi specifici</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere il patrimonio storico-artistico di Brindisi</li> <li>• Collocare "l'opera d'arte" nel contesto culturale in cui è stata prodotta</li> <li>• Esporre gli argomenti utilizzando un linguaggio appropriato</li> <li>• Favorire l'arricchimento culturale attraverso l'uso delle nuove tecnologie</li> </ul>



- Sviluppare competenze multimediali
- Sviluppare la capacità di relazionarsi con l'altro
- Saper cogliere il senso di appartenenza nel rispetto di una pluralità di esigenze al diritto di cittadinanza
- Costruire percorsi e strumenti didattici mirati, in sinergia con le istituzioni museali, circa gli aspetti caratterizzanti del territorio, fruibili nel tempo anche da altre istituzioni culturali e scolastiche
- Conoscere, valorizzare e divulgare il patrimonio culturale del territorio attraverso la produzione di materiale informativo e turistico
- Sviluppare il pensiero logico e creativo, il senso del bello, attivando il piacere della ricerca.

#### Contenuti

Il Modulo "PATRIMONIUM – L'eredità culturale" nasce dalla duplice consapevolezza che la tutela del patrimonio storico-artistico è possibile solo conoscendone appieno il valore e che è nostro compito tutelare l'eredità culturale trasmettendolo alle nuove generazioni. Si prevede un tour di conoscenza e di studio del territorio, andando a tracciare percorsi storici legati alle diverse epoche. L'esperienza è tanto più motivante e coinvolgente quanto più consente ai ragazzi di diventare protagonisti della ricostruzione storica e della riappropriazione sia della memoria sia della fruizione dei diversi momenti a partire da una metodologia che privilegi la collaborazione ed il lavoro di gruppo e sappia riconoscere ampio spazio alla manualità (creazione di mappe interattive di cittadinanza, interviste agli anziani che ricostruiranno la memoria storica del monumento). È importante che l'esperienza sia estesa al di fuori del ristretto ambito scolastico e promuova il coinvolgimento attivo di tutte le forze presenti nella società a partire dalla famiglia al fine di sensibilizzare su vasta scala un modo nuovo di valorizzazione del patrimonio culturale che si contrapponga alla crescente indifferenza culturale.

#### Metodologia

- Visite e viaggi d'istruzione per scoprire e ricostruire la storia del nostro territorio. Itinerari proposti: età preromana; età romana; età medioevale; età rinascimentale; età barocca; età moderna e contemporanea.

- Didattica laboratoriale
- Cooperative learning

Inoltre, la metodologia proposta per lo sviluppo del progetto, trova i suoi elementi significativi:

- a) Nel paesaggio raccontato, come acquisizione del patrimonio culturale e territoriale, del rapporto dialettico uomo-natura e come riproposizione in un linguaggio autonomo e creativo dell'identità e dei valori culturali locali
- b) Nel viaggio, elaborato dai ragazzi e per i ragazzi come esperienza di crescita, realizzato secondo criteri di sostenibilità, come modalità per apprezzare il patrimonio culturale locale
- c) Nei temi sociali, multiculturalità, integrazione, inclusione, bullismo, immigrazione, crisi economica

#### Strumenti

- Supporti didattici multimediali
- Internet
- LIM
- Videocamera
- Fotocamera
- Registrazioni audio

#### Verifica e valutazione

La verifica degli apprendimenti è effettuata in itinere e alla fine del percorso e tiene sotto controllo il processo didattico sia per quanto concerne gli elementi cognitivi, sia per quelli formativi.

Strumenti utili sono la compilazione quotidiana del foglio presenze e del diario di bordo Individuale.

Il processo di valutazione avviene attraverso l'utilizzo di prove oggettive strutturate, per



	<p>verificare l'apprendimento delle conoscenze e delle abilità, e l'utilizzo di questionari finalizzati al monitoraggio degli obiettivi. Oggetto di verifica sono anche i prodotti finali realizzati dagli alunni. Inoltre si assumono informazioni quanto a attenzione, interesse e partecipazione.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e valorizzare il patrimonio culturale</li> <li>• Favorire la partecipazione, l'interesse e il coinvolgimento</li> <li>• Comprendere e riconoscere l'importanza dell'arte e della cultura come strumento d'interdizione del degrado, della malavita, dell'emarginazione</li> <li>• Acquisire la capacità di partecipare attivamente e responsabilmente alla società della conoscenza</li> <li>• Potenziare la capacità di comunicare ed interagire con contesti storici differenti</li> <li>• Attraverso esperienze molteplici legate alla conoscenza, scoperta, lettura e fruizione dell'opera d'arte stimolare la fantasia e la creatività dell'alunno, il suo spirito di osservazione, la naturale curiosità, emotività e scoperta</li> <li>• Sviluppare la didattica collaborativa</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	09/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: PATRIMONIUM – L'eredità culturale

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

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: PATRIMONIUM – L'eredità culturale 2**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	PATRIMONIUM – L'eredità culturale 2
----------------------	-------------------------------------



## Descrizione modulo

### Premessa

Il presente percorso è strutturato in due moduli uguali, uno rivolto agli alunni delle classi seconde e un altro rivolto agli alunni delle classi prime della scuola secondaria di primo grado da sviluppare in un arco temporale di due anni.

La città, intesa come insieme di valori, di tradizioni che costituiscono l'asse portante di un patrimonio culturale, è strettamente legata al territorio con il quale si identifica. All'interno di questo patrimonio i monumenti assumono un ruolo fondamentale in quanto appartengono di diritto ai cittadini che possono apprezzarne la bellezza così come possono deprecarne lo stato di incuria o di degrado in cui versano. Il modulo in esame, intende proprio attraverso i percorsi proposti, di rafforzare attraverso la conoscenza e l'esplorazione del patrimonio culturale, l'identità del singolo con il territorio ed evitare atteggiamenti di disinteresse che condannano i beni monumentali al degrado. È importante che l'azione di valorizzazione e promozione del patrimonio artistico preveda il coinvolgimento dei giovani a cui, in un prossimo futuro, saranno demandate le scelte decisionali che saranno tanto più oculate quanto maggiore sarà il campo di esperienza affrontato. Momento importante è costituito quindi dalla riscoperta dell'identità dei singoli luoghi a partire dalla ricerca dei beni culturali che sono presenti nell'area urbana e possono veicolare sentimenti di appartenenza, solidarietà e condivisione. Avvicinarsi ai monumenti presuppone uno studio che investe molteplici aspetti (dallo storico-iconografico all'urbanistico-ambientale) e quindi si pone come esperienza trasversale rispetto a numerose discipline. L'esperienza, per renderla davvero importante ed efficace, deve essere estesa al di fuori dell'ambito scolastico e promuovere il coinvolgimento attivo di tutte le forze presenti nella società a partire dalla famiglia al quartiere, al volontariato, alle associazioni, comprese le istituzioni, al fine di sensibilizzare su vasta scala un nuovo modo di valorizzazione del patrimonio culturale che si contrapponga alla crescente indifferenza culturale o al profondo vuoto dell'identità territoriale e della comunicazione culturale che la città di Brindisi e gran parte del nostro territorio ha sofferto finora, legata alla cronica mancanza di strategie partecipate e di valorizzazione culturale.

Destinatari: n. 20 alunni di scuola secondaria di primo grado (classi seconde)

### Finalità

- Riconoscere il patrimonio culturale e paesaggistico come bene comune e come eredità ricevuta e da trasmettere
- Riscoprire l'identità dei singoli luoghi, partendo dalla ricerca dei beni artistico-culturali e veicolando sentimenti di appartenenza, solidarietà e condivisione
- Riconoscere una responsabilità individuale e collettiva nei confronti dell'eredità culturale
- Comprendere che la conservazione dell'eredità culturale, ed il suo uso sostenibile, hanno come obiettivo lo sviluppo umano e la qualità della vita
- Dare luogo a reti di partenariato tra scuola, amministrazioni, istituzioni culturali, associazioni e territorio alle quali ciascuno dia il suo apporto all'interno di un progetto condiviso.

### Obiettivi formativi

- Sviluppare la socializzazione e la fluidità delle capacità relazionali
- Favorire, attraverso la collaborazione e il lavoro di gruppo, le conoscenze e le abilità di ognuno
- Promuovere la cultura della progettualità e della disponibilità ad accogliere attivamente collaborazioni
- Potenziare l'acquisizione della cultura del confronto

### Obiettivi specifici

- Conoscere il patrimonio storico-artistico di Brindisi
- Collocare "l'opera d'arte" nel contesto culturale in cui è stata prodotta
- Esporre gli argomenti utilizzando un linguaggio appropriato
- Favorire l'arricchimento culturale attraverso l'uso delle nuove tecnologie
- Sviluppare competenze multimediali
- Sviluppare la capacità di relazionarsi con l'altro
- Saper cogliere il senso di appartenenza nel rispetto di una pluralità di esigenze al diritto

di cittadinanza

- Costruire percorsi e strumenti didattici mirati, in sinergia con le istituzioni museali, circa gli aspetti caratterizzanti del territorio, fruibili nel tempo anche da altre istituzioni culturali e scolastiche
- Conoscere, valorizzare e divulgare il patrimonio culturale del territorio attraverso la produzione di materiale informativo e turistico
- Sviluppare il pensiero logico e creativo, il senso del bello, attivando il piacere della ricerca.

Contenuti

Il Modulo "PATRIMONIUM – L'eredità culturale" nasce dalla duplice consapevolezza che la tutela del patrimonio storico-artistico è possibile solo conoscendone appieno il valore e che è nostro compito tutelare l'eredità culturale trasmettendolo alle nuove generazioni. Si prevede un tour di conoscenza e di studio del territorio, andando a tracciare percorsi storici legati alle diverse epoche. L'esperienza sarà tanto più motivante e coinvolgente quanto più consentirà ai ragazzi di diventare protagonisti della ricostruzione storica e della riappropriazione sia della memoria sia della fruizione dei diversi momenti a partire da una metodologia che privilegi la collaborazione ed il lavoro di gruppo e sappia riconoscere ampio spazio alla manualità (creazione di mappe interattive di cittadinanza, interviste agli anziani che ricostruiranno la memoria storica del monumento). È importante che l'esperienza sia estesa al di fuori del ristretto ambito scolastico e promuova il coinvolgimento attivo di tutte le forze presenti nella società a partire dalla famiglia al fine di sensibilizzare su vasta scala un modo nuovo di valorizzazione del patrimonio culturale che si contrapponga alla crescente indifferenza culturale.

Metodologia

- Visite e viaggi d'istruzione per scoprire e ricostruire la storia del nostro territorio. Itinerari proposti: età preromana; età romana; età medioevale; età rinascimentale; età barocca; età moderna e contemporanea.
- Didattica laboratoriale
- Cooperative learning

Inoltre, la metodologia proposta per lo sviluppo del progetto, trova i suoi elementi significativi:

- a) nel paesaggio raccontato, come acquisizione del patrimonio culturale e territoriale, del rapporto dialettico uomo-natura e come riproposizione in un linguaggio autonomo e creativo dell'identità e dei valori culturali locali
- b) Nel viaggio, elaborato dai ragazzi e per i ragazzi come esperienza di crescita, realizzato secondo criteri di sostenibilità, come modalità per apprezzare il patrimonio culturale locale
- c) Nei temi sociali, multiculturalità, integrazione, inclusione, bullismo, immigrazione, crisi economica

Strumenti

- Supporti didattici multimediali
- Internet
- LIM
- Videocamera
- Fotocamera
- RegISTRAZIONI audio

Verifica e valutazione

La verifica degli apprendimenti sarà effettuata in itinere e alla fine del percorso e terrà sotto controllo il processo didattico sia per quanto concerne gli elementi cognitivi, sia per quelli formativi.

Strumenti utili saranno la compilazione quotidiana del foglio presenze e del diario di bordo Individuale.

Il processo di valutazione avverrà attraverso l'utilizzo di prove oggettive strutturate, per verificare l'apprendimento delle conoscenze e delle abilità, e l'utilizzo di questionari finalizzati al monitoraggio degli obiettivi. Oggetto di verifica saranno anche i prodotti finali realizzati dagli alunni. Inoltre si assumeranno informazioni quanto a attenzione, interesse



	e partecipazione.  Risultati attesi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenza e valorizzazione del patrimonio culturale</li> <li>• Favorire la partecipazione, l'interesse e il coinvolgimento</li> <li>• Comprensione e riconoscimento da parte dell'utenza e del territorio dell'importanza dell'arte e della cultura come strumento d'interdizione del degrado, della malavita, dell'emarginazione</li> <li>• Acquisizione delle capacità di partecipazione attiva e responsabile alla società della conoscenza</li> <li>• Potenziare la capacità di comunicare ed interagire con contesti storici differenti</li> <li>• Attraverso esperienze molteplici legate alla conoscenza, scoperta, lettura e fruizione dell'opera d'arte stimolare la fantasia e la creatività dell'alunno, il suo spirito di osservazione, la naturale curiosità, emotività e scoperta</li> <li>• Rinforzo della didattica collaborativa.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: PATRIMONIUM – L'eredità culturale 2

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

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Dialetti@mo**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Dialetti@mo
----------------------	-------------



## Descrizione modulo

### Premessa

La cultura promuove i processi di acquisizione di identità, appartenenza, lo sviluppo e il progresso della società civile.

Negli ultimi anni è cresciuta la sensibilità verso la valorizzazione etnoantropologica insieme alla consapevolezza che conoscere il passato per crescere nel futuro non è uno slogan ma un modo di operare in un contesto globale multietnico e di diffusione e condivisione di culture diverse dalla propria.

La lingua nazionale è la lingua 'del fare', usata per lavorare, commerciare, comunicare in modo formale; il dialetto è la lingua 'dell'essere', con cui l'identità territoriale e le emozioni si esprimono liberamente e in modo immediato. Conoscere il dialetto significa scoprire e apprezzare la cultura della terra che lo ha generato, significa immergersi in atmosfere linguistiche, frutto di interazione di popoli che hanno condiviso lo stesso spazio e creato un vocabolario nuovo, interculturale divenuto patrimonio comune della cittadinanza passata e presente, consegnata alle nuove generazioni.

Brindisi fin dalla sua fondazione è stata punto di incontro di culture grazie alla presenza del suo porto, apprezzato e utilizzato nelle varie epoche. Ciascuna popolazione pervenuta e rimasta nel territorio cittadino ha lasciato in eredità parole, modi di dire, aforismi che hanno intessuto uno specifico patrimonio linguistico di cui talvolta manca cognizione. Dall'uso del dialetto, come espressione ignorante della lingua colta, alla scoperta del dialetto per poetare, narrare, descrivere, esplicitare emozioni e stati d'animo è la missione di questo percorso che non resta confinato alla cittadini di Brindisi, ma si allarga ad una dimensione mondiale grazie alle nuove tecnologie.

### Finalità

- Garantire il 'diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del patrimonio linguistico dialettale'
- Favorire la conoscenza e la promozione della cultura dialettale locale attraverso l'uso del digitale
- Implementare soluzioni di sviluppo territoriale
- Attivare i giovani come driver di coinvolgimento di diverse fasce di popolazione distanti dal patrimonio linguistico dialettale locale
- Costruire un contest innovativo intorno a testimonianze, opere, prodotti culturali

### Obiettivi formativi

- Acquisire competenze digitali
- Conoscere i modi di una partecipazione digitale inclusiva
- Progettare e realizzare esperienze culturali nel campo turistico e di promozione e valorizzazione del territorio
- Realizzare eventi e occasioni culturali volte all'ampliamento di interesse della cittadinanza
- Fare ricerca, conoscere il patrimonio a partire da fonti certificate (ICCU, ICCD...)
- Creare nuovi approcci al dialetto

### Obiettivi specifici

- Conoscere la musicalità del dialetto locale
- Scoprire l'interculturalità alla base del dialetto locale
- Utilizzare il dialetto come vettore per conoscere spaccati di vita quotidiana.
- Utilizzare il dialetto per poetare, narrare, descrivere, emozionare
- Utilizzare le nuove tecnologie per socializzare quanto scoperto

### Destinatari

Il modulo è destinato agli alunni della classe quarta della Scuola Primaria.

### Contenuti

Il dialetto brindisino nelle sue molteplici forme comunicative: poesie, racconti tradizionali e creazione di nuovi elaborati da socializzare all'interno della comunità locale e su piattaforma digitale.

### Metodologie



	<p>Attività laboratoriale con il ricorso a</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brainstorming</li> <li>• Problem Solving</li> <li>• Cooperative learning</li> <li>• Project-based learning</li> <li>• Learning by doing</li> <li>• Learning by creating</li> <li>• Team working</li> <li>• Peer-education</li> </ul> <p>Fasi delle attività</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitoraggio dell'uso del dialetto nel contesto comunicativo familiare</li> <li>• Incontri con nonni ed esponenti della cultura locale</li> <li>• Creazione di nuovi prodotti in vernacolo</li> <li>• Organizzazione di eventi di condivisione con la cittadinanza</li> <li>• Produzione di elaborati digitali</li> <li>• Socializzazione degli elaborati digitale su piattaforma dedicata</li> </ul> <p>Valutazione</p> <p>Verifica e valutazione in itinere del percorso formativo attraverso un monitoraggio del lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e nella discussione su quanto prodotto dai singoli team all'interno del gruppo eterogeneo per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo.</p> <p>Inoltre sono previsti altri strumenti valutativi quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• questionari di valutazione sull'interesse per le attività</li> <li>• schede di osservazione sul comportamento e sulla frequenza al percorso formativo</li> <li>• schede di osservazione sulla partecipazione attiva</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	09/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BREE812016
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Dialetti@mo

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





## Elenco dei moduli

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

**Titolo: Dialetti@mo 2**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	Dialetti@mo 2
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>Premessa</b> La cultura promuove i processi di acquisizione di identità, appartenenza, lo sviluppo e il progresso della società civile. Negli ultimi anni è cresciuta la sensibilità verso la valorizzazione etnoantropologica insieme alla consapevolezza che conoscere il passato per crescere nel futuro non è uno slogan ma un modus operandi in un contesto globale multietnico e di diffusione e condivisione di culture diverse dalla propria. La lingua nazionale è la lingua 'del fare', usata per lavorare, commerciare, comunicare in modo formale; il dialetto è la lingua 'dell'essere', con cui l'identità territoriale e le emozioni si esprimono liberamente e in modo immediato. Conoscere il dialetto significa scoprire e apprezzare la cultura della terra che lo ha generato, significa immergersi in atmosfere linguistiche, frutto di interazione di popoli che hanno condiviso lo stesso spazio e creato un vocabolario nuovo, interculturale divenuto patrimonio comune della cittadinanza passata e presente, consegnata alle nuove generazioni. Brindisi fin dalla sua fondazione è stata punto di incontro di culture grazie alla presenza del suo porto, apprezzato e utilizzato nelle varie epoche. Ciascuna popolazione pervenuta e rimasta nel territorio cittadino ha lasciato in eredità parole, modi di dire, aforismi che hanno intessuto uno specifico patrimonio linguistico di cui talvolta manca cognizione. Dall'uso del dialetto, come espressione ignorante della lingua colta, alla scoperta del dialetto per poetare, narrare, descrivere, esplicitare emozioni e stati d'animo è la mission di questo percorso che non resta confinato alla cittadini di Brindisi, ma si allarga ad una dimensione mondiale grazie alle nuove tecnologie.</p> <p><b>Finalità</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Garantire il 'diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del patrimonio linguistico dialettale'</li> <li>• Favorire la conoscenza e la promozione della cultura dialettale locale attraverso l'uso del digitale</li> <li>• Implementare soluzioni di sviluppo territoriale</li> <li>• Attivare i giovani come driver di coinvolgimento di diverse fasce di popolazione distanti dal patrimonio linguistico dialettale locale</li> <li>• Costruire un contest innovativo intorno a testimonianze, opere, prodotti culturali</li> </ul> <p><b>Obiettivi formativi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire competenze digitali</li> <li>• Conoscere i modi di una partecipazione digitale inclusiva</li> <li>• Progettare e realizzare esperienze culturali nel campo turistico e di promozione e valorizzazione del territorio</li> <li>• Realizzare eventi e occasioni culturali volte all'ampliamento di interesse della cittadinanza</li> <li>• Fare ricerca, conoscere il patrimonio a partire da fonti certificate (ICCU, ICCD...)</li> <li>• Creare nuovi approcci al dialetto</li> </ul> <p><b>Obiettivi specifici</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere la musicalità del dialetto locale</li> <li>• Scoprire l'interculturalità alla base del dialetto locale</li> <li>• Utilizzare il dialetto come vettore per conoscere spaccati di vita quotidiana.</li> <li>• Utilizzare il dialetto per poetare, narrare, descrivere, emozionare</li> <li>• Utilizzare le nuove tecnologie per socializzare quanto scoperto</li> </ul>



	<p><b>Destinatari</b> Il modulo è destinato agli alunni della classe quarta della Scuola Primaria.</p> <p><b>Contenuti</b> Il dialetto brindisino nelle sue molteplici forme comunicative: poesie, racconti tradizionali e creazione di nuovi elaborati da socializzare all'interno della comunità locale e su piattaforma digitale.</p> <p><b>Metodologie</b> Attività laboratoriale con il ricorso a</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brainstorming</li> <li>• Problem Solving</li> <li>• Cooperative learning</li> <li>• Project-based learning</li> <li>• Learning by doing</li> <li>• Learning by creating</li> <li>• Team working</li> <li>• Peer-education</li> </ul> <p><b>Fasi delle attività</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitoraggio dell'uso del dialetto nel contesto comunicativo familiare</li> <li>• Incontri con nonni ed esponenti della cultura locale</li> <li>• Creazione di nuovi prodotti in vernacolo</li> <li>• Organizzazione di eventi di condivisione con la cittadinanza</li> <li>• Produzione di elaborati digitali</li> <li>• Socializzazione degli elaborati digitale su piattaforma dedicata</li> </ul> <p><b>Valutazione</b> Verifica e valutazione in itinere del percorso formativo attraverso un monitoraggio del lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e nella discussione su quanto prodotto dai singoli team all'interno del gruppo eterogeneo per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. Inoltre sono previsti altri strumenti valutativi quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• questionari di valutazione sull'interesse per le attività</li> <li>• schede di osservazione sul comportamento e sulla frequenza al percorso formativo</li> <li>• schede di osservazione sulla partecipazione attiva</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	01/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BREE812016
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Dialetti@mo 2

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



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

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Il mio territorio: danze, musiche e colori**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Il mio territorio: danze, musiche e colori
----------------------	--



**Descrizione  
modulo**

**Premessa**

Il Modulo si prefigge lo scopo di far conoscere agli alunni il patrimonio locale e di far capire loro il valore e il significato di alcune tradizioni attraverso la danza. Negli ultimi anni si è assistito ad una crescita dell'entusiasmo per l'apprendimento di queste danze, soprattutto da parte dei giovani, e ad una entusiastica riscoperta del valore dei balli tradizionali.

La danza popolare è infatti un'espressione autentica della cultura di un popolo, di un territorio, di una tradizione; alla musica, ai passi e alle coreografie sono intrecciati profondi significati culturali che riguardano tanto il passato quanto il presente... Partendo dal presupposto che la memoria e il recupero delle tradizioni consentono di salvaguardare il patrimonio culturale trasmesso oralmente e destinato a scomparire, gli alunni approfondiranno l'aspetto del nostro contesto socio-culturale, ricco di storia e tradizioni. I bambini sono guidati nella conoscenza della propria realtà territoriale con la sua storia e le sue tradizioni, colgono il senso gioioso del folklore, per poi giungere alla consapevolezza della propria identità sociale e culturale. Riscoprono le proprie radici, gli usi e i costumi locali e le tradizioni popolari attraverso ricerche e approcci alla letteratura popolare. Conoscono alcune danze e canti della tradizione popolare, con riferimento alla gestualità che caratterizza i diversi linguaggi del corpo, che comunica e traduce i luoghi del passato. Costruendo un clima di collaborazione e condivisione, si cerca di condurre gli alunni all'interiorizzazione dei molteplici aspetti della danza e della voce che canta, esprime, racconta. Le varietà dei linguaggi, la diversità espressiva con cui si declinano nella quotidianità, costituiscono una risorsa per l'arricchimento del patrimonio culturale che ogni identità sa riconoscere e ricercare nelle proprie radici.

**Destinatari:**

Alunni della Scuola Primaria

**Finalità**

Il Modulo ha la finalità di preservare e far conoscere le tradizioni popolari del territorio brindisino, offrendo agli alunni la consapevolezza di essere parte integrante del territorio in cui sono nati.

La raccolta di materiale e documenti permette agli alunni di affrontare un percorso per conoscere e valorizzare il loro patrimonio culturale, favorire la socializzazione, acquisire il senso del ritmo, apprendere conoscenze specifiche sulle origini e significati delle canzoni e delle danze tradizionali. L'attività proposta intende favorire nei partecipanti la conoscenza di tradizioni, usi e costumi, recuperando la corporeità e la voce come canali comunicativi privilegiati per star bene assieme, accettare se stessi e gli altri, sviluppare il senso di relazionalità in un clima di pace e di cooperazione.

**Obiettivi formativi**

- Prendere coscienza del corpo come strumento comunicativo
- Sapere comunicare e agire in un contesto teatrale
- Stimolare e verificare le potenzialità artistiche, mimiche ed espressive dei singoli
- Sviluppare la capacità di lavorare in coppia e in gruppo
- Vincere la timidezza, l'emozione e l'inibizione
- Stimolare la concentrazione e il miglioramento dell'autostima
- Migliorare i rapporti interpersonali, abituandosi ad accettare gli altri e stimolando il senso di partecipazione costruttiva
- Stimolare la concentrazione e l'attenzione
- Trasmettere conoscenze specifiche sulle origini e sui significati delle danze tradizionali.

**Obiettivi specifici**

- Conoscere le tradizioni popolari del proprio territorio
- Acquisire consapevolezza che la musica e la danza sono il prodotto di molteplici fattori socio-culturali che ne identificano il tempo, il luogo e l'ambiente di nascita e sviluppo
- Comprendere come le danze popolari siano un mezzo per viaggiare e scoprire tradizioni del proprio territorio
- Sviluppare la propria capacità di ascolto della musica, dei compagni e del proprio corpo
- Promuovere e favorire l'integrazione di allievi con disagio e/o problematiche socio-



	<p>relazionali</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sperimentare un processo di “creatività collettiva” basato su una “interdipendenza positiva”.</li> </ul> <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Danze e canti della tradizione popolare</li> <li>• Documenti su origini, ragioni culturali, tradizioni della musica ascoltata</li> <li>• Documenti storici e ricerche sul territorio sulle tradizioni popolari</li> <li>• Ascolto della musica per capirne la metrica e il ritmo</li> <li>• Definizione della coreografia in riferimento allo spazio e ai tempi di esecuzione</li> <li>• Memorizzazione delle sequenze e prove con la musica</li> <li>• Scelta dei costumi e di eventuali elementi che possano dare maggiore espressività alla rappresentazione</li> <li>• Prove finali per verificare la memorizzazione dei passi, la sincronia e l'effetto della coreografia definitiva</li> <li>• Rappresentazione finale in costume in presenza di pubblico.</li> </ul> <p>Metodologia</p> <p>Le insegnanti propongono attività differenziate a seconda delle classi interessate al progetto attraverso momenti di ascolto e di conoscenza, di approccio ed esecuzione delle danze e dei canti programmati.</p> <p>Strumenti</p> <p>Palestra, cortile o ampio salone, con impianto per la diffusione della musica.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incrementare i tempi di concentrazione</li> <li>• Migliorare le capacità di relazionarsi in maniera armonica e costruttiva</li> <li>• Superare le proprie timidezze</li> <li>• Sviluppare la capacità di espressione mediante la coordinazione dei linguaggi del corpo e della musica</li> <li>• Partecipare in maniera attiva e costante</li> <li>• Essere capaci di mettersi in gioco</li> <li>• Acquisire le chiavi di lettura per comprendere il proprio territorio attraverso le tradizioni e per proiettarsi verso la sperimentazione di nuove forme di espressione.</li> </ul> <p>Verifica e valutazione</p> <p>Periodicamente sono assegnati questionari per valutare l'interesse e la motivazione degli alunni. L'osservazione sistematica dei bambini avviene in relazione alle dinamiche di rifiuto/accettazione, apertura/isolamento, attività/passività, comportamenti problematici/comportamenti partecipativi.</p> <p>Sono previste riunioni regolari dei docenti per valutare le modalità di svolgimento del progetto, la sua efficacia e per programmare interventi di controllo.</p> <p>A riprova dell'impegno profuso nella realizzazione di questo progetto è prevista, a conclusione dell'itinerario, una rappresentazione folkloristica degli alunni partecipanti.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	09/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Il mio territorio: danze, musiche e colori

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

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Il mio territorio 2: danze, musiche e colori**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Il mio territorio 2: danze, musiche e colori



## Descrizione modulo

### Premessa

Il Modulo si prefigge lo scopo di far conoscere agli alunni il patrimonio locale e di far capire loro il valore e il significato di alcune tradizioni attraverso la danza. Negli ultimi anni si è assistito ad una crescita dell'entusiasmo per l'apprendimento di queste danze, soprattutto da parte dei giovani, e ad una entusiastica riscoperta del valore dei balli tradizionali.

La danza popolare è infatti un'espressione autentica della cultura di un popolo, di un territorio, di una tradizione; alla musica, ai passi e alle coreografie sono intrecciati profondi significati culturali che riguardano tanto il passato quanto il presente... Partendo dal presupposto che la memoria e il recupero delle tradizioni consentono di salvaguardare il patrimonio culturale trasmesso oralmente e destinato a scomparire, gli alunni approfondiranno l'aspetto del nostro contesto socio-culturale, ricco di storia e tradizioni. I bambini sono guidati nella conoscenza della propria realtà territoriale con la sua storia e le sue tradizioni, colgono il senso gioioso del folklore, per poi giungere alla consapevolezza della propria identità sociale e culturale. Riscoprono le proprie radici, gli usi e i costumi locali e le tradizioni popolari attraverso ricerche e approcci alla letteratura popolare. Conoscono alcune danze e canti della tradizione popolare, con riferimento alla gestualità che caratterizza i diversi linguaggi del corpo, che comunica e traduce i luoghi del passato. Costruendo un clima di collaborazione e condivisione, si cerca di condurre gli alunni all'interiorizzazione dei molteplici aspetti della danza e della voce che canta, esprime, racconta. Le varietà dei linguaggi, la diversità espressiva con cui si declinano nella quotidianità, costituiscono una risorsa per l'arricchimento del patrimonio culturale che ogni identità sa riconoscere e ricercare nelle proprie radici.

### Destinatari:

Alunni della Scuola Primaria

### Finalità

Il Modulo ha la finalità di preservare e far conoscere le tradizioni popolari del territorio brindisino, offrendo agli alunni la consapevolezza di essere parte integrante del territorio in cui sono nati.

La raccolta di materiale e documenti permette agli alunni di affrontare un percorso per conoscere e valorizzare il loro patrimonio culturale, favorire la socializzazione, acquisire il senso del ritmo, apprendere conoscenze specifiche sulle origini e significati delle canzoni e delle danze tradizionali. L'attività proposta intende favorire nei partecipanti la conoscenza di tradizioni, usi e costumi, recuperando la corporeità e la voce come canali comunicativi privilegiati per star bene assieme, accettare se stessi e gli altri, sviluppare il senso di relazionalità in un clima di pace e di cooperazione.

### Obiettivi formativi

- Prendere coscienza del corpo come strumento comunicativo
- Sapere comunicare e agire in un contesto teatrale
- Stimolare e verificare le potenzialità artistiche, mimiche ed espressive dei singoli
- Sviluppare la capacità di lavorare in coppia e in gruppo
- Vincere la timidezza, l'emozione e l'inibizione
- Stimolare la concentrazione e il miglioramento dell'autostima
- Migliorare i rapporti interpersonali, abituandosi ad accettare gli altri e stimolando il senso di partecipazione costruttiva
- Stimolare la concentrazione e l'attenzione
- Trasmettere conoscenze specifiche sulle origini e sui significati delle danze tradizionali.

### Obiettivi specifici

- Conoscere le tradizioni popolari del proprio territorio
- Acquisire consapevolezza che la musica e la danza sono il prodotto di molteplici fattori socio-culturali che ne identificano il tempo, il luogo e l'ambiente di nascita e sviluppo
- Comprendere come le danze popolari siano un mezzo per viaggiare e scoprire tradizioni del proprio territorio
- Sviluppare la propria capacità di ascolto della musica, dei compagni e del proprio corpo
- Promuovere e favorire l'integrazione di allievi con disagio e/o problematiche socio-



	<p>relazionali</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sperimentare un processo di “creatività collettiva” basato su una “interdipendenza positiva”.</li> </ul> <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Danze e canti della tradizione popolare</li> <li>• Documenti su origini, ragioni culturali, tradizioni della musica ascoltata</li> <li>• Documenti storici e ricerche sul territorio sulle tradizioni popolari</li> <li>• Ascolto della musica per capirne la metrica e il ritmo</li> <li>• Definizione della coreografia in riferimento allo spazio e ai tempi di esecuzione</li> <li>• Memorizzazione delle sequenze e prove con la musica</li> <li>• Scelta dei costumi e di eventuali elementi che possano dare maggiore espressività alla rappresentazione</li> <li>• Prove finali per verificare la memorizzazione dei passi, la sincronia e l'effetto della coreografia definitiva</li> <li>• Rappresentazione finale in costume in presenza di pubblico.</li> </ul> <p>Metodologia</p> <p>Le insegnanti propongono attività differenziate a seconda delle classi interessate al progetto attraverso momenti di ascolto e di conoscenza, di approccio ed esecuzione delle danze e dei canti programmati.</p> <p>Strumenti</p> <p>Palestra, cortile o ampio salone, con impianto per la diffusione della musica.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incrementare i tempi di concentrazione</li> <li>• Migliorare le capacità di relazionarsi in maniera armonica e costruttiva</li> <li>• Superare le proprie timidezze</li> <li>• Sviluppare la capacità di espressione mediante la coordinazione dei linguaggi del corpo e della musica</li> <li>• Partecipare in maniera attiva e costante</li> <li>• Essere capaci di mettersi in gioco</li> <li>• Acquisire le chiavi di lettura per comprendere il proprio territorio attraverso le tradizioni e per proiettarsi verso la sperimentazione di nuove forme di espressione.</li> </ul> <p>Verifica e valutazione</p> <p>Periodicamente sono assegnati questionari per valutare l'interesse e la motivazione degli alunni. L'osservazione sistematica dei bambini avviene in relazione alle dinamiche di rifiuto/accettazione, apertura/isolamento, attività/passività, comportamenti problematici/comportamenti partecipativi.</p> <p>Sono previste riunioni regolari dei docenti per valutare le modalità di svolgimento del progetto, la sua efficacia e per programmare interventi di controllo.</p> <p>A riprova dell'impegno profuso nella realizzazione di questo progetto è prevista, a conclusione dell'itinerario, una rappresentazione folkloristica degli alunni partecipanti.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	01/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30





## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Il mio territorio 2: danze, musiche e colori

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

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Dalla piazza reale a quella virtuale**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Dalla piazza reale a quella virtuale



**Descrizione  
modulo**

**Premessa**

Il Modulo è strutturato come Progetto di raccordo tra la Scuola Primaria e la Scuola Secondaria di Primo Grado.

La piazza in tutte le culture e in quelle mediterranee, in particolare, è da sempre il luogo di incontro, di scambio culturale e commerciale, luogo di memoria e trasmissione di saperi. Il centro storico brindisino è ricco di piazze, realizzate in epoche diverse ma sempre teatro di eventi di portata storica cittadina, legata a doppio filo alla storia del Mediterraneo e a quella europea: uomini e donne del passato, talvolta sconosciuti agli stessi cittadini nostri contemporanei, guidano gli alunni, le famiglie e la comunità alla scoperta di spaccati di vita del passato molto lontano fino a quello recente.

Le piazze si animano di voci narranti, di musiche del tempo, di costumi d'epoca, in un percorso innovativo, tangibile e partecipato, fruibile anche in altre lingue grazie alla cartellonistica realizzata dagli alunni e donati alla comunità, alla traduzione dei testi in LIS (Lingua Italiana dei Segni) alla partecipazione alla Settimana delle Culture Digitali Antonio Ruberti e al Concorso Crowd-dreaming: i giovani co-creano culture digitali promossi dalla Scuola a rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities ([www.diculther.eu](http://www.diculther.eu)), fissato dal 9 al 14 aprile 2018.

**Finalità**

- Educare alla conoscenza e all'uso responsabile del patrimonio culturale
- Diffondere la conoscenza e l'utilizzazione dei nuovi media e dei nuovi strumenti di comunicazione in rete, attraverso la partecipazione pratica alla Settimana delle Culture Digitali e al Concorso
- Promuovere iniziative per favorire engagement e la titolarità individuale e collettiva sul patrimonio e sull'eredità culturale
- Affrontare, mediante l'uso consapevole del digitale e con approcci innovativi, la conoscenza, la salvaguardia, e la valorizzazione dei luoghi della cultura con particolare riferimento al proprio territorio analizzato e rappresentato nel contest europeo
- Incrementare la consapevolezza dell'esistenza e del valore delle culture digitali come risorsa e bene comune da conservare quale memoria del processo creativo nello spazio e nel tempo

**Obiettivi formativi**

- Conoscere e dare valore al Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici
- Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali.
- Costruire competenze sul riuso dei materiali disponibili in rete, sulle relative tipologie di licenza, sui metodi per valutarne la qualità
- Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicati i Risultati dei processi Laboratoriali (RPL)
- Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la conservazione, gestione e valorizzazione del Patrimonio Culturale tangibile, intangibile e digitale
- Costruire competenze sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile

**Obiettivi specifici**

- Conoscere la funzione delle piazze
- Conoscere e orientarsi sulla mappa topografica della città
- Conoscere avvenimenti storici importanti della città, metterli in relazione ad avvenimenti storici di carattere nazionale e internazionale
- Conoscere personaggi storici locali, dall'epoca messapica a quella contemporanea
- Ricercare informazioni da fonti cartacee e digitali e organizzarle in modo pertinente
- Utilizzare un lessico appropriato per comunicare oralmente e per iscritto.
- Utilizzare le nuove tecnologie per comunicare, pubblicare e tramandare il patrimonio culturale
- Utilizzare diversi stili comunicativi con finalità inclusive

**Contenuti**



- Le piazze del centro storico (forma, dimensione, epoca, utilizzo) collocate in un timeline
- Avvenimenti storici locali rapportati a eventi di portata nazionale e internazionale (epoca messapica, romana, medioevale, rinascimentale, risorgimentale, moderna e contemporanea)
- Uomini e donne brindisine protagonisti di eventi storici cittadini e nazionali

#### Metodologia

Attività laboratoriale con il ricorso a:

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

#### Fasi delle attività

##### Prima fase

Gli alunni sono divisi in gruppi eterogenei per la lettura e l'analisi della mappa topografica odierna cittadina per rilevare la posizione, la forma delle piazze del centro storico.

Confronto di mappe della città realizzate in epoche diverse per rilevazione della presenza delle piazze

Collocazione delle piazze in una timeline

Analisi di avvenimenti nazionali e locali e loro collocazione in una seconda timeline sovrapposta alla prima per visualizzare subito tempo, luogo, avvenimento

Ricerca di personaggi storici locali che hanno influito su avvenimenti a carattere locale e nazionale, utilizzando documenti cartacei e ricerca digitale e collocazione in una terza timeline

Progettazione delle interviste impossibili ai personaggi storici

Realizzazione di pannelli comunicativi da donare alla cittadinanza in multi lingue con breve presentazione della piazza, come luogo di avvenimenti, nelle sue caratteristiche e, biografia del personaggio storico maggiormente in relazione proprio con la piazza.

##### Seconda fase

Realizzazione delle interviste impossibili nelle piazze cittadine, durante manifestazioni culturali anche con l'ausilio di operatori esperti nell'uso della LIS

Socializzazione e condivisione dell'esperienza in rete vissuta durante la Settimana delle Culture Digitali Antonio Ruberti e al Concorso Crowd-dreaming: i giovani co-creano culture digitali promossi dalla Scuola a rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities ([www.diculther.eu](http://www.diculther.eu)), fissati dal 9 al 14 aprile 2018.

#### Valutazione

Verifica e valutazione in itinere del percorso formativo attraverso un monitoraggio del lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e nella discussione su quanto prodotto dai singoli team all'interno del gruppo eterogeneo per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo.

Inoltre sono previsti altri strumenti valutativi quali:

- questionari di valutazione sull'interesse per le attività
- schede di osservazione sul comportamento e sulla frequenza al percorso formativo
- schede di osservazione sulla partecipazione attiva

<b>Data inizio prevista</b>	09/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BREE812016 BRMM812015
<b>Numero destinatari</b>	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Dalla piazza reale a quella virtuale

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

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Dalla piazza reale alla piazza virtuale 2**

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Dalla piazza reale alla piazza virtuale 2



## Descrizione modulo

### Premessa

Il Modulo è strutturato come Progetto di raccordo tra la Scuola Primaria e la Scuola Secondaria di Primo Grado.

La piazza in tutte le culture e in quelle mediterranee, in particolare, è da sempre il luogo di incontro, di scambio culturale e commerciale, luogo di memoria e trasmissione di saperi. Il centro storico brindisino è ricco di piazze, realizzate in epoche diverse ma sempre teatro di eventi di portata storica cittadina, legata a doppio filo alla storia del Mediterraneo e a quella europea: uomini e donne del passato, talvolta sconosciuti agli stessi cittadini nostri contemporanei, guidano gli alunni, le famiglie e la comunità alla scoperta di spaccati di vita del passato molto lontano fino a quello recente.

Le piazze si animano di voci narranti, di musiche del tempo, di costumi d'epoca, in un percorso innovativo, tangibile e partecipato, fruibile anche in altre lingue grazie alla cartellonistica realizzata dagli alunni e donati alla comunità, alla traduzione dei testi in LIS (Lingua Italiana dei Segni) alla partecipazione alla Settimana delle Culture Digitali Antonio Ruberti e al Concorso Crowd-dreaming: i giovani co-creano culture digitali promossi dalla Scuola a rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities ([www.diculther.eu](http://www.diculther.eu)), fissato dal 9 al 14 aprile 2018.

### Finalità

- Educare alla conoscenza e all'uso responsabile del patrimonio culturale
- Diffondere la conoscenza e l'utilizzazione dei nuovi media e dei nuovi strumenti di comunicazione in rete, attraverso la partecipazione pratica alla Settimana delle Culture Digitali e al Concorso
- Promuovere iniziative per favorire engagement e la titolarità individuale e collettiva sul patrimonio e sull'eredità culturale
- Affrontare, mediante l'uso consapevole del digitale e con approcci innovativi, la conoscenza, la salvaguardia, e la valorizzazione dei luoghi della cultura con particolare riferimento al proprio territorio analizzato e rappresentato nel contest europeo
- Incrementare la consapevolezza dell'esistenza e del valore delle culture digitali come risorsa e bene comune da conservare quale memoria del processo creativo nello spazio e nel tempo

### Obiettivi formativi

- Conoscere e dare valore al Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici
- Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali.
- Costruire competenze sul riuso dei materiali disponibili in rete, sulle relative tipologie di licenza, sui metodi per valutarne la qualità
- Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicati i Risultati dei processi Laboratoriali (RPL)
- Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la conservazione, gestione e valorizzazione del Patrimonio Culturale tangibile, intangibile e digitale
- Costruire competenze sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile

### Obiettivi specifici

- Conoscere la funzione delle piazze
- Conoscere e orientarsi sulla mappa topografica della città
- Conoscere avvenimenti storici importanti della città, metterli in relazione ad avvenimenti storici di carattere nazionale e internazionale
- Conoscere personaggi storici locali, dall'epoca messapica a quella contemporanea
- Ricercare informazioni da fonti cartacee e digitali e organizzarle in modo pertinente
- Utilizzare un lessico appropriato per comunicare oralmente e per iscritto.
- Utilizzare le nuove tecnologie per comunicare, pubblicare e tramandare il patrimonio culturale
- Utilizzare diversi stili comunicativi con finalità inclusive

### Contenuti



- Le piazze del centro storico (forma, dimensione, epoca, utilizzo) collocate in un timeline
- Avvenimenti storici locali rapportati a eventi di portata nazionale e internazionale (epoca messapica, romana, medioevale, rinascimentale, risorgimentale, moderna e contemporanea)
- Uomini e donne brindisine protagonisti di eventi storici cittadini e nazionali

#### Metodologia

Attività laboratoriale con il ricorso a:

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

#### Fasi delle attività

##### Prima fase

Gli alunni sono divisi in gruppi eterogenei per la lettura e l'analisi della mappa topografica odierna cittadina per rilevare la posizione, la forma delle piazze del centro storico.

Confronto di mappe della città realizzate in epoche diverse per rilevazione della presenza delle piazze

Collocazione delle piazze in una timeline

Analisi di avvenimenti nazionali e locali e loro collocazione in una seconda timeline sovrapposta alla prima per visualizzare subito tempo, luogo, avvenimento

Ricerca di personaggi storici locali che hanno influito su avvenimenti a carattere locale e nazionale, utilizzando documenti cartacei e ricerca digitale e collocazione in una terza timeline

Progettazione delle interviste impossibili ai personaggi storici

Realizzazione di pannelli comunicativi da donare alla cittadinanza in multi lingue con breve presentazione della piazza, come luogo di avvenimenti, nelle sue caratteristiche e, biografia del personaggio storico maggiormente in relazione proprio con la piazza.

##### Seconda fase

Realizzazione delle interviste impossibili nelle piazze cittadine, durante manifestazioni culturali anche con l'ausilio di operatori esperti nell'uso della LIS

Socializzazione e condivisione dell'esperienza in rete vissuta durante la Settimana delle Culture Digitali e iniziative culturali digitali promossi dalla Scuola a rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities.

#### Valutazione

Verifica e valutazione in itinere del percorso formativo attraverso un monitoraggio del lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e nella discussione su quanto prodotto dai singoli team all'interno del gruppo eterogeneo per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo.

Inoltre sono previsti altri strumenti valutativi quali:

- questionari di valutazione sull'interesse per le attività
- schede di osservazione sul comportamento e sulla frequenza al percorso formativo
- schede di osservazione sulla partecipazione attiva

<b>Data inizio prevista</b>	08/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BREE812016 BRMM812015



<b>Numero destinatari</b>	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Dalla piazza reale alla piazza virtuale 2

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

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Invasioni digitali nelle Chiese medioevali**

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Invasioni digitali nelle Chiese medioevali



**Descrizione  
modulo**

Il Modulo è strutturato come Progetto di raccordo tra alunni della Scuola Primaria, della Secondaria di Primo Grado e Secondaria di Secondo grado

**Premessa**

La cultura promuove la creazione di identità, di appartenenza, lo sviluppo e il progresso della società civile.

Negli ultimi anni è cresciuta la sensibilità verso la valorizzazione del patrimonio paesaggistico, archeologico, storico-artistico, etno-antropologico, documentale. Moltissime sono le iniziative per coinvolgere i giovani a prendere in carico tale patrimonio, di averne cura a livello individuale e a livello di comunità.

La partecipazione degli studenti della Scuola Primaria, della Scuola Secondaria di Primo Grado e della Scuola Secondaria di Secondo Grado all'HackCultura 2018, un contest progettuale ideato all'interno del piano complessivo di iniziative promosse dal network DiCultHer, è tutta rivolta in tal senso.

**Finalità**

- Garantire il diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del patrimonio culturale
- Favorire la conoscenza e la promozione dei luoghi della cultura mediante l'uso delle tecnologie digitali
- Implementare soluzioni di sviluppo culturale del territorio
- Attivare i giovani come driver di coinvolgimento di diverse fasce di popolazione distanti dalla cultura della difesa del patrimonio
- Coinvolgere le fasce giovanili nella costruzione di identità individuale e collettiva
- Sviluppare l'eredità culturale come modello di cittadinanza, salvaguardia e valorizzazione
- Incrementare produzione culturale
- Incrementare la coscienza del valore delle culture digitali come risorsa di processo e di prodotto/servizio
- Costruire un contest innovativo intorno a testimonianze, opere, prodotti culturali

**Obiettivi formativi**

- Acquisire competenze digitali
- Conoscere i modi di una partecipazione digitale inclusiva
- Progettare e realizzare esperienze culturali nel campo turistico e di promozione e valorizzazione del territorio
- Realizzare eventi e occasioni culturali volte all'ampliamento di interesse della cittadinanza
- Fare ricerca, conoscere il patrimonio a partire da fonti certificate (ICCU, ICCD...)
- Creare nuovi approcci 'al patrimonio' affiancandoli a quelli tradizionali.

**Obiettivi specifici**

- Scoprire la specificità di alcuni elementi del patrimonio culturale locale
- Localizzare le chiese medioevali sulla mappa topografica cittadina
- Individuare gli elementi caratteristici delle chiese medioevali
- Utilizzare le nuove tecnologie per la produzione di materiali documentari risultati di ricerca

**Contenuti**

Le Chiese medioevali di Brindisi: struttura, caratteristiche peculiari, avvenimenti

**Metodologie**

Attività laboratoriale con il ricorso a

- Brainstorming
- Problem Solving
- Cooperative learning
- Project-based learning
- Learning by doing
- Learning by creating





	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Team working</li> <li>• Peer-education</li> </ul> <p>Fasi delle attività</p> <p>Prima fase Gli alunni sono divisi in gruppi omogenei per: - la lettura e l'analisi della mappa topografica cittadina attuale e la conseguente rilevazione delle chiese medioevali - la ricerca di informazioni sulla chiesa scelta</p> <p>Seconda fase Gli alunni sono divisi in gruppi omogenei per: - l'organizzazione dell'invasione digitale - il coinvolgimento degli altri gruppi e della cittadinanza nell'invasione digitale - la socializzazione dell'invasione digitale su piattaforma dedicata</p> <p>Valutazione Verifica e valutazione in itinere del percorso formativo attraverso un monitoraggio del lavoro svolto attraverso momenti di assessment consistenti nel confronto e nella discussione su quanto prodotto dai singoli team all'interno del gruppo eterogeneo per fare in modo che anche la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo cooperativo. Inoltre sono previsti altri strumenti valutativi quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• questionari di valutazione sull'interesse per le attività</li> <li>• schede di osservazione sul comportamento e sulla frequenza al percorso formativo</li> <li>• schede di osservazione sulla partecipazione attiva</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	09/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BREE812016 BRMM812015
<b>Numero destinatari</b>	7 Allievi (Primaria primo ciclo) 7 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 7 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Invasioni digitali nelle Chiese medioevali

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



## Elenco dei moduli

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

**Titolo: Virtual Travel: i monumenti dell'epoca fascista a Brindisi**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	Virtual Travel: i monumenti dell'epoca fascista a Brindisi
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Premessa</p> <p>Il Modulo formativo parte dal riscontro oggettivo dello scarso interesse che le nuove generazioni mostrano verso ciò che è antico, vecchio e, proprio perché tale, privo di valore e di considerazione e che, pertanto, può essere trascurato o dimenticato se non addirittura eliminato.</p> <p>I beni monumentali lasciati dalle generazioni precedenti devono, invece, continuare a svolgere un ruolo attivo, quale preciso elemento identitario di un territorio, di un luogo di vita, di una intera comunità, dove ri-conoscersi membro. La conoscenza più capillare del patrimonio storico-architettonico, con riferimento specifico a quello, meno conosciuto, ma non per questo di minore valore artistico e culturale, relativo ai primi decenni del XX secolo contribuisce alla formazione integrale della persona e, soprattutto, a costruire un cittadino attivo che si adopera per il bene della società di cui è parte integrante Ancora di più svolge tale importante compito la scelta di adottare un monumento della propria città che significa non solo conoscerlo nella sua specificità architettonica o artistica, ma garantirne la conservazione, diffonderne la conoscenza, promuoverne la valorizzazione. La partecipazione degli alunni della Scuola Secondaria di Primo Grado all'HackCultura 2018, un contest progettuale ideato all'interno del piano complessivo di iniziative promosse dal network DiCultHer, è tutta rivolta in tal senso.</p> <p>I beni architettonici del XX secolo prescelti nella città di Brindisi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• il Palazzo della Provincia</li> <li>• il Monumento al Marinaio d'Italia</li> <li>• Piazza della Vittoria</li> <li>• l'Accademia Marinara Collegio Tommaseo</li> <li>• La Stazione Marittima</li> <li>• il Comando dei Carabinieri</li> <li>• la Scalinata Virgiliana e il Palazzo del Belvedere</li> <li>• la Scalinata e la Fontana dell'Impero Piazza Santa Teresa</li> <li>• la Scuola Elementare Costanzo Ciano</li> <li>• Il Villaggio dei Pescatori</li> </ul> <p>Destinatari</p> <p>Studenti delle seconde e terze classi della Scuola Media Superiore di Primo Grado</p> <p>Finalità</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Sensibilizzare le nuove generazioni al patrimonio storico-culturale</li> <li>2 Promuovere la consapevolezza della necessità di acquisire coscienza delle proprie radici</li> <li>3 Promuovere la tutela e la valorizzazione del patrimonio architettonico</li> <li>4 Educare alla salvaguardia del patrimonio architettonico</li> <li>5 Sviluppare capacità di lettura, comprensione e analisi di testi e fonti storiografiche di ogni monumento</li> <li>6 Favorire il lavoro in équipe</li> <li>7 Incentivare un approccio al dialogo per un continuo confronto con le opinioni altrui, diverse dalle proprie</li> <li>8 Superare la separazione tra scuola, istituzioni culturali e territorio</li> <li>9 Divenire cittadini attivi e consapevoli.</li> </ol> <p>Obiettivi</p>



- Acquisire capacità di indagine delle conoscenze storiche, storiografiche e architettoniche
- Acquisire una corretta metodologia di catalogazione dei beni architettonici
- Acquisire capacità di compilazione e schedatura di un monumento
- Acquisire un lessico specifico e aggiornato
- Sviluppare capacità manuali: rappresentare graficamente
- Sviluppare la creatività, il pensiero divergente
- Sviluppare capacità di interazione sociale e collaborativa
- Conoscere e utilizzare i sistemi digitali e interattivi più avanzati

Il progetto vede coinvolti

- Docenti di italiano, docenti di educazione all'immagine e docenti di lingue e di sostegno
- Tecnici della progettazione e del restauro
- Esperti nella lettura iconologica e iconografica
- Esperti di storia e storiografia
- Docenti e relatori altamente qualificati: restauratori, archeologi, soprintendenti, storici, antichisti
- Professionisti nel settore della multimedialità

Fasi

- Studio del monumento e dei materiali ad essi riferiti
- Visita ai monumenti
- Rilievi manuali e digitali
- Strutturare un progetto
- Ricerca di testi storici e storiografici riferiti ai monumenti
- Produzione di elaborati grafici ed artistici dei reperti studiati
- Archiviazione e Disegni ( a mano e digitali)
- Realizzazione di integrazioni delle parti mancanti del manufatto anche digitalmente.
- Elaborazione di modelli tridimensionali secondo i protocolli più diffusi delle TIC
- Realizzazione di un DVD su un itinerario culturale divulgativo.
- Esperienze di Guide museali per un giorno sia in lingua italiana che in lingua straniera
- Studio di progetti e fonti storiografiche dei monumenti fascisti nell'Archivio di Stato e nella Biblioteca De Leo
- Uso di tecnologie informatiche e programmi relativi alla realizzazione di un prodotto multimediale anche tridimensionale

Metodologia

- lezioni frontali e partecipate
- lezioni seminariali
- ricerche sul web
- learning by doing
- ricerca documentativa e storiografica
- lavori di gruppo
- laboratori
- visite guidate ed escursioni ai monumenti fascisti; Biblioteca Arcivescovile; Archivio di Stato.
- compilazione di schede tecniche e storiografiche
- realizzazione di
- disegni dei monumenti
- monumenti in 3D
- didascalie
- percorso storico, turistico e culturale
- produzione di documenti grafici, fotografici e multimediali Realizzazione di copie grafiche dei monumenti
- realizzazione di didascalie : storiche-archeologiche e storiche-architettoniche
- realizzazione di didascalie
- scannerizzazione e composizione grafica del pieghevole
- presentazione e promozione dei prodotti realizzati:
- un depliant informativo didattico su ogni monumento nella sua visione storico-artistica
- un DVD sul Virtual tour



	<p>Spazi Aule scolastiche Palazzina del Belvedere Laboratorio di informatica</p> <p>Materiale Fogli da disegno Blocchi per appunti Personal Computer dotati di software di grafica Scanner</p> <p>Valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• analisi dell'efficacia delle singole azioni</li> <li>• verifiche sull'andamento del progetto sulla parte contenutistica dei moduli teorico-pratici e sulle attività laboratoriali.</li> <li>• questionario d'ingresso</li> <li>• questionario di verifica finale</li> <li>• monitoraggio sul customer satisfaction rivolto ai fruitori del tour</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	09/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BRMM812015
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Virtual Travel: i monumenti dell'epoca fascista a Brindisi

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

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Produzione artistica e culturale**  
**Titolo: La bottega dell'Arte**

#### Dettagli modulo



Titolo modulo	
Titolo modulo	La bottega dell'Arte
Descrizione modulo	<p><b>Premessa</b> L'obiettivo principale di questo Modulo è quello di consolidare il legame tra l'istituzione museale e la scuola che favorisca lo sviluppo del senso di appartenenza verso il patrimonio culturale della propria città. E' indispensabile conoscere la storia del territorio in cui la scuola opera che non è fatta solo di avvenimenti politici e sociali ma anche di tradizioni culturali. Riannodare i fili della memoria attraverso la conoscenza degli antichi mestieri è interessante, ma soprattutto formativo in un territorio in cui l'arte della ceramica, un'arte semplice e decorata, ha avuto un suo sviluppo già in epoca romana: "...Le anfore commerciali prodotte a Brindisi tra II e I secolo a.C. trasportavano l'olio e il vino di quella regione per tutto il Mediterraneo. Le anfore venivano prodotte in grandi impianti di carattere manifatturiero. Quei siti in località Giancola sono stati scavati negli anni Ottanta del secolo scorso. Le ricerche, qui edite analiticamente, hanno messo in luce le fornaci e, accanto ad esse, una collina di scarti di produzione, archivio ricchissimo di dati che hanno permesso un approccio integrato tra stratigrafia, tipologia, epigrafia ed archeometria...</p> <p>(Le fornaci romane di Giancola-Brindisi Riscoprire l'arte della ceramica e quindi suscitare negli alunni il desiderio di cimentarsi in uno dei più antichi mestieri che si conoscano, si concretizza nelle articolate attività di laboratorio, precedute da una preparazione teorica che interessa la prima parte del Modulo. Le attività stesse possono diventare utili indicatori delle tendenze artistiche di ciascun alunno.</p> <p><b>Destinatari</b> Il percorso è rivolto agli alunni delle classi terze, quarte e quinte della Scuola Primaria. Gli alunni partecipanti sono divisi in gruppi misti. In modo particolare si dà spazio agli alunni diversamente abili, inserendoli in piccoli gruppi che di volta in volta si formano a seconda delle esigenze.</p> <p><b>Finalità</b> Produrre "arte" è necessario per i più piccoli sul piano psicologico, cognitivo e creativo, per comprendere le emozioni che esistono a livello fantastico e successivamente rielaborarle. Il linguaggio 'globale' è frutto di diversi linguaggi creativi che coinvolgono l'individuo nella sua totalità e realizzano l'integrazione del corpo e della mente. Tra le finalità formative emerge l'esigenza di:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sensibilizzare ad una più profonda conoscenza del proprio territorio, stimolando creatività e manualità e favorendo il confronto e la relazione, perché l'esperienza dell'arte diventi esperienza della dimensione quotidiana</li> <li>2. Avvicinare gli allievi, sin dalla Scuola Primaria, alle specificità culturali del territorio, in particolare alle produzioni di ceramica artistica</li> <li>3. Ricercare le tappe dello sviluppo della produzione della ceramica in relazione ai diversi aspetti: pratico- tecnologico-storico ed artistico</li> <li>4. Far conoscere le attività tradizionali del territorio, legate all'economia, allo stile di vita delle popolazioni locali alla storia</li> <li>5. Sviluppare le capacità di osservazione, la creatività produttiva e artistica del bambino, la collaborazione e la socializzazione.</li> </ol> <p><b>Obiettivi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incentivare la manualità e l'espressività degli alunni</li> <li>• Potenziare la capacità creativa ed il senso del bello</li> <li>• Realizzare produzioni frutto di contributi personalizzati, di gruppo e di collaborazioni anche esterne</li> <li>• Valorizzare la pluralità dei linguaggi</li> <li>• Sollecitare l'operatività e l'acquisizione di competenze attraverso la cooperazione</li> <li>• Potenziare le capacità linguistico-espressive e manipolative</li> <li>• Favorire l'approccio pratico ad attività manuali</li> <li>• Consolidare la coordinazione di braccia, mani e dita</li> </ul>

- Stabilire un rapporto tridimensionale con la realtà
- Acquisire il concetto di volume e plasticità
- Favorire la manualità con strumenti tecnologicamente avanzati
- Utilizzare le esperienze visive, cinestetiche, tattili e tradurle in forme nuove e significanti
- Realizzare prodotti seguendo un progetto e un percorso di lavoro.

#### Contenuti

I bambini sono protagonisti di laboratori manuali, visite didattiche tematiche e attività interattive e di approfondimento, supportati da operatori didattici esperti che li conducono nell'esperienza di contatto con il museo attraverso una lettura del bene culturale dinamica e critica; specifici strumenti didattici guidano le fasi operative e aiutano la memorizzazione e la verifica dei contenuti.

- Toccare, mescolare, sbattere, stendere, lisciare, arrotolare la creta
- Esplorare e formulare ipotesi sulle caratteristiche dei materiali (es. la creta è morbida, pesante, di colore bianco...)
- Proporre gli attrezzi per la creta e il loro uso finalizzato, le azioni e le sequenze di lavoro
- Impastare e creare piccoli manufatti
- Cuocere i manufatti e decorarli
- Descrivere verbalmente o graficamente i prodotti ottenuti.

#### Fasi

La lavorazione della ceramica prevede un processo completo di creatività e di finalità produttiva, in quanto parte da una prima fase di progettazione dell'oggetto, ad una seconda fase di preparazione dell'impasto e creazione dell'oggetto, ad una terza fase che è quella della decorazione.

Per rendere perseguibili e raggiungibili gli obiettivi, il lavoro è articolato nelle seguenti fasi:

- a. Conoscenza dell'arte della ceramica nel tempo
- b. Conoscenza della tipologia di ceramica presente sul territorio nel tempo
- c. Visite ai musei locali
- d. Ricerche sulla storia dei vari manufatti esistenti sul territorio
- e. Conoscenza delle caratteristiche essenziali dell'argilla e delle diverse fasi della lavorazione
- f. Conoscenza e utilizzo degli arnesi e delle attrezzature
- g. Manipolazione e modellamento
- h. Realizzazione di manufatti mediante la manipolazione di materiali diversi
- i. Allestimento di una Mostra dei lavori prodotti

#### Metodologie

L'attività deve avere due fondamentali caratteristiche: la concretezza degli elementi descritti e la sperimentazione diretta. La ceramica è un sapere "concreto e sperimentale": la conoscenza della materia, la capacità di plasmarla si acquisisce solo con l'esperienza diretta.

Dopo un primo approccio teorico di conoscenza della storia dei vari manufatti esistenti sul territorio anche attraverso visite ai musei ed ai laboratori artigianali locali e regionali, tutto il lavoro è rivolto a "rivalutare" le mani, da sempre sinonimo di lavoro e creazione, attraverso la manipolazione di un materiale particolarmente flessibile ed adattabile al movimento e alla presa manuale, come quello dell'argilla.

Si parte dalla primitiva modellazione della creta fino all'arte della ceramica, si procede a predisporre un ambiente che favorisca le attività creative di laboratorio (manipolazione della creta) e quelle guidate (riproduzione di oggetti con specifiche tecniche, al tornio, a colombino, a nastro). A conclusione del progetto è allestita a scuola una Mostra dei lavori prodotti.

Le attività progettate prevedono pertanto l'utilizzo di metodologie basate sulla partecipazione attiva degli alunni.

#### Strumenti

Il laboratorio deve essere fornito di:

Forno professionale computerizzato, torni elettrici da pavimento, tornelli da tavolo, bracci appoggiamano per tornelli, trespolti da studio per modellare, ripiani per forni di ceramica,



supporti per piatti e piastrelle, argilla rossa bianca e nera, terraglia rossa e bianca, argilla refrattaria bianca e rossa, gres bianco, engobbi, barbottina porcellana bianca, accessori per argilla e ceramica, kit per torni, stecche per ceramica, compassi, stecche in legno duro, succhielli per fori, spatole sgrossatici, pennelli acrilici, guanti in tessuto, pinze d'acciaio per forno, pinze per smaltatura, colori a tempera, oro e lustri metallici liquidi, cristalline lucide apiombiche, libri e manuali tecnici, banchi monoposto per alunni, armadi metallici per la conservazione dei colori e del materiale.

#### Risultati attesi

- Esplorare le molteplici possibilità di manipolare e modellare la creta
- Orientare i movimenti secondo obiettivi precisi
- Seguire le istruzioni fornite dalle insegnanti
- Portare a termine un lavoro secondo le consegne stabilite
- Dare forma coerente all'immagine mentale o al modello proposto
- Evidenziare, anche verbalmente, la differenza di effetti successivi all'uso delle sole mani o degli strumenti
- Mettere in sequenza corretta i propri prodotti e quelli dei compagni ed effettuare confronti
- Aiutare i compagni in difficoltà con comportamenti adatti.

#### Verifica e valutazione

La verifica è svolta in itinere, valutando il conseguimento da parte degli alunni degli obiettivi prefissati, per quanto riguarda il miglioramento dei tempi di attenzione, dell'interesse per l'attività svolta, della motivazione ad apprendere.

E' inoltre valutata la rispondenza tra l'oggetto progettato e quello effettivamente realizzato.

La valutazione si effettua infine in base a quanto prodotto ed esposto dai ragazzi nella Mostra allestita a scuola.

<b>Data inizio prevista</b>	09/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Produzione artistica e culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: La bottega dell'Arte

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



## Elenco dei moduli

### Modulo: Produzione artistica e culturale

#### Titolo: La Bottega dell'Arte 2

#### Dettagli modulo

Titolo modulo	La Bottega dell'Arte 2
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>Premessa</b></p> <p>L'obiettivo principale di questo Modulo è quello di consolidare il legame tra l'istituzione museale e la scuola che favorisca lo sviluppo del senso di appartenenza verso il patrimonio culturale della propria città. E' indispensabile conoscere la storia del territorio in cui la scuola opera che non è fatta solo di avvenimenti politici e sociali ma anche di tradizioni culturali. Riannodare i fili della memoria attraverso la conoscenza degli antichi mestieri è interessante, ma soprattutto formativo in un territorio in cui l'arte della ceramica, un'arte semplice e decorata, ha avuto un suo sviluppo già in epoca romana: "...Le anfore commerciali prodotte a Brindisi tra II e I secolo a.C. trasportavano l'olio e il vino di quella regione per tutto il Mediterraneo. Le anfore venivano prodotte in grandi impianti di carattere manifatturiero. Quei siti in località Giancola sono stati scavati negli anni Ottanta del secolo scorso. Le ricerche, qui edite analiticamente, hanno messo in luce le fornaci e, accanto ad esse, una collina di scarti di produzione, archivio ricchissimo di dati che hanno permesso un approccio integrato tra stratigrafia, tipologia, epigrafia ed archeometria...</p> <p>(Le fornaci romane di Giancola-Brindisi)</p> <p>Riscoprire l'arte della ceramica e quindi suscitare negli alunni il desiderio di cimentarsi in uno dei più antichi mestieri che si conoscano, si concretizza nelle articolate attività di laboratorio, precedute da una preparazione teorica che interessa la prima parte del Modulo. Le attività stesse possono diventare utili indicatori delle tendenze artistiche di ciascun alunno.</p> <p><b>Destinatari</b></p> <p>Il percorso è rivolto agli alunni delle classi terze, quarte e quinte della Scuola Primaria. Gli alunni partecipanti sono divisi in gruppi misti. In modo particolare si dà spazio agli alunni diversamente abili, inserendoli in piccoli gruppi che di volta in volta si formano a seconda delle esigenze.</p> <p><b>Finalità</b></p> <p>Produrre "arte" è necessario per i più piccoli sul piano psicologico, cognitivo e creativo, per comprendere le emozioni che esistono a livello fantastico e successivamente rielaborarle. Il linguaggio 'globale' è frutto di diversi linguaggi creativi che coinvolgono l'individuo nella sua totalità e realizzano l'integrazione del corpo e della mente.</p> <p>Tra le finalità formative emerge l'esigenza di:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sensibilizzare ad una più profonda conoscenza del proprio territorio, stimolando creatività e manualità e favorendo il confronto e la relazione, perché l'esperienza dell'arte diventi esperienza della dimensione quotidiana</li> <li>2. Avvicinare gli allievi, sin dalla Scuola Primaria, alle specificità culturali del territorio, in particolare alle produzioni di ceramica artistica</li> <li>3. Ricercare le tappe dello sviluppo della produzione della ceramica in relazione ai diversi aspetti: pratico- tecnologico-storico ed artistico</li> <li>4. Far conoscere le attività tradizionali del territorio, legate all'economia, allo stile di vita delle popolazioni locali alla storia</li> <li>5. Sviluppare le capacità di osservazione, la creatività produttiva e artistica del bambino, la collaborazione e la socializzazione.</li> </ol> <p><b>Obiettivi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incentivare la manualità e l'espressività degli alunni</li> <li>• Potenziare la capacità creativa ed il senso del bello</li> </ul>





- Realizzare produzioni frutto di contributi personalizzati, di gruppo e di collaborazioni anche esterne
- Valorizzare la pluralità dei linguaggi
- Sollecitare l'operatività e l'acquisizione di competenze attraverso la cooperazione
- Potenziare le capacità linguistico-espressive e manipolative
- Favorire l'approccio pratico ad attività manuali
- Consolidare la coordinazione di braccia, mani e dita
- Stabilire un rapporto tridimensionale con la realtà
- Acquisire il concetto di volume e plasticità
- Favorire la manualità con strumenti tecnologicamente avanzati
- Utilizzare le esperienze visive, cinestetiche, tattili e tradurle in forme nuove e significanti
- Realizzare prodotti seguendo un progetto e un percorso di lavoro.

#### Contenuti

I bambini sono protagonisti di laboratori manuali, visite didattiche tematiche e attività interattive e di approfondimento, supportati da operatori didattici esperti che li conducono nell'esperienza di contatto con il museo attraverso una lettura del bene culturale dinamica e critica; specifici strumenti didattici guidano le fasi operative e aiutano la memorizzazione e la verifica dei contenuti.

- Toccare, mescolare, sbattere, stendere, lisciare, arrotolare la creta
- Esplorare e formulare ipotesi sulle caratteristiche dei materiali (es. la creta è morbida, pesante, di colore bianco...)
- Proporre gli attrezzi per la creta e il loro uso finalizzato, le azioni e le sequenze di lavoro
- Impastare e creare piccoli manufatti
- Cuocere i manufatti e decorarli
- Descrivere verbalmente o graficamente i prodotti ottenuti.

#### Fasi

La lavorazione della ceramica prevede un processo completo di creatività e di finalità produttiva, in quanto parte da una prima fase di progettazione dell'oggetto, ad una seconda fase di preparazione dell'impasto e creazione dell'oggetto, ad una terza fase che è quella della decorazione.

Per rendere perseguibili e raggiungibili gli obiettivi, il lavoro è articolato nelle seguenti fasi:

- a. Conoscenza dell'arte della ceramica nel tempo
- b. Conoscenza della tipologia di ceramica presente sul territorio nel tempo
- c. Visite ai musei locali
- d. Ricerche sulla storia dei vari manufatti esistenti sul territorio
- e. Conoscenza delle caratteristiche essenziali dell'argilla e delle diverse fasi della lavorazione
- f. Conoscenza e utilizzo degli arnesi e delle attrezzature
- g. Manipolazione e modellamento
- h. Realizzazione di manufatti mediante la manipolazione di materiali diversi
- i. Allestimento di una Mostra dei lavori prodotti

#### Metodologie

L'attività deve avere due fondamentali caratteristiche: la concretezza degli elementi descritti e la sperimentazione diretta. La ceramica è un sapere "concreto e sperimentale": la conoscenza della materia, la capacità di plasmarla si acquisisce solo con l'esperienza diretta.

Dopo un primo approccio teorico di conoscenza della storia dei vari manufatti esistenti sul territorio anche attraverso visite ai musei ed ai laboratori artigianali locali e regionali, tutto il lavoro è rivolto a "rivalutare" le mani, da sempre sinonimo di lavoro e creazione, attraverso la manipolazione di un materiale particolarmente flessibile ed adattabile al movimento e alla presa manuale, come quello dell'argilla.

Si parte dalla primitiva modellazione della creta fino all'arte della ceramica, si procede a predisporre un ambiente che favorisca le attività creative di laboratorio (manipolazione della creta) e quelle guidate (riproduzione di oggetti con specifiche tecniche, al tornio, a colombino, a nastro). A conclusione del progetto è allestita a scuola una Mostra dei lavori prodotti.



Le attività progettate prevedono pertanto l'utilizzo di metodologie basate sulla partecipazione attiva degli alunni.

#### Strumenti

Il laboratorio deve essere fornito di:

Forno professionale computerizzato, torni elettrici da pavimento, tornelli da tavolo, bracci appoggiamano per tornelli, trespoli da studio per modellare, ripiani per forni di ceramica, supporti per piatti e piastrelle, argilla rossa bianca e nera, terraglia rossa e bianca, argilla refrattaria bianca e rossa, gres bianco, engobbi, barbottina porcellana bianca, accessori per argilla e ceramica, kit per torni, stecche per ceramica, compassi, stecche in legno duro, succhielli per fori, spatole sgrossatici, pennelli acrilici, guanti in tessuto, pinze d'acciaio per forno, pinze per smaltatura, colori a tempera, oro e lustri metallici liquidi, cristalline lucide apiombiche, libri e manuali tecnici, banchi monoposto per alunni, armadi metallici per la conservazione dei colori e del materiale.

#### Risultati attesi

- Esplorare le molteplici possibilità di manipolare e modellare la creta
- Orientare i movimenti secondo obiettivi precisi
- Seguire le istruzioni fornite dalle insegnanti
- Portare a termine un lavoro secondo le consegne stabilite
- Dare forma coerente all'immagine mentale o al modello proposto
- Evidenziare, anche verbalmente, la differenza di effetti successivi all'uso delle sole mani o degli strumenti
- Mettere in sequenza corretta i propri prodotti e quelli dei compagni ed effettuare confronti
- Aiutare i compagni in difficoltà con comportamenti adatti.

#### Verifica e valutazione

La verifica è svolta in itinere, valutando il conseguimento da parte degli alunni degli obiettivi prefissati, per quanto riguarda il miglioramento dei tempi di attenzione, dell'interesse per l'attività svolta, della motivazione ad apprendere. E' inoltre valutata la rispondenza tra l'oggetto progettato e quello effettivamente realizzato.

La valutazione si effettua infine in base a quanto prodotto ed esposto dai ragazzi nella Mostra allestita a scuola.

<b>Data inizio prevista</b>	01/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Produzione artistica e culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: La Bottega dell'Arte 2

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



Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.682,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Produzione artistica e culturale**  
**Titolo: Brindisi, Brindisi mia...**

**Dettagli modulo**

<b>Titolo modulo</b>	Brindisi, Brindisi mia...
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Brundisium, città antichissima, Porta d'Oriente, crocevia di culture e popoli, con il suo magnifico e importante porto naturale ha vissuto momenti di grande splendore ma anche di decadenza.</p> <p>Dal villaggio dell'età del bronzo, con i resti delle ceramiche micenee, dalla necropoli con vasi proto-corinzi, alla Brindisi messapica che intrattiene intensi rapporti commerciali con la sponda opposta dell'Adriatico e con le isole dell'Egeo, la città conquistata dai Romani, età aurea della sua storia, direttamente collegata con Roma dalle vie consolari, Via Appia e Via Traiana, assurge a crocevia culturale e zona di passaggio di grandi Autori latini. Sede Episcopale centro di evangelizzazione. Conosce il periodo di occupazione dei Goti, dei Longobardi, dei Normanni, riprende un certo prestigio durante il periodo delle Crociate, luogo di partenza privilegiato per la Terra Santa e di matrimoni imperiali, di flussi migratori di slavi, albanesi, greci, dominio veneziano, rivive un lungo declino sotto il dominio spagnolo e una ripresa e economica nel periodo borbonico. In tempi più recenti, durante la seconda guerra mondiale, fu sede del Comando alleato per il basso Adriatico e fu rifugio dell'intera famiglia reale, diventando a tutti gli effetti Capitale d'Italia. Il boom economico degli anni Sessanta ha cambiato non poco il volto della città: la sua vocazione naturale economico-turistico-agricola è stata bruscamente trasformata in economico-industriale con tutte le conseguenze negative sul piano ambientale e sanitario dell'intero territorio e non solo...</p> <p>Per la sua antichissima storia, per le sue tradizioni multiculturali stratificate nei secoli, Brindisi merita una valorizzazione e una diffusione della sua straordinaria peculiarità di Porta d'Oriente o di Città d'Acqua come appropriatamente definita negli ultimi e più recenti anni. Per questo e per tanto altro è stato pensato il Modulo Brindisi, Brindisi mia... che intende perseguire finalità alte e raggiungere obiettivi altrettanto elevati.</p> <p><b>Finalità</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• alimentare la curiosità per la conoscenza della terra di appartenenza</li> <li>• sviluppare la consapevolezza della identità sociale e culturale</li> <li>• sviluppare un sentimento di amore e di orgoglio per la propria identità territoriale</li> <li>• valorizzare le risorse umane, economiche e ambientali</li> <li>• valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del contesto</li> <li>• salvaguardare le risorse territoriali come investimento per il futuro</li> <li>• cogliere il senso gioioso del folklore e il suo essere rispecchiamento delle più antiche tradizioni orali popolari</li> <li>• sviluppare il desiderio di conoscenza del proprio territorio nei suoi diversi aspetti</li> <li>• sviluppare la consapevolezza della necessità di comportamenti ecologicamente corretti, di rispetto del territorio</li> </ul> <p><b>Obiettivi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- conoscere le proprie origini culturali e la propria storia</li> <li>- individuare in maniera approfondita gli elementi più caratterizzanti l'ambiente di</li> </ul>



	<p>riferimento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- collocare persone, fatti ed eventi nel tempo e nello spazio geografico</li> <li>- conoscere i cambiamenti avvenuti nel tempo su persone, azioni e oggetti secondo un preciso ordine temporale</li> <li>- conoscere gli antichi mestieri e confrontarli con quelli presenti</li> <li>- scoprire parole e frasi del dialetto brindisino</li> <li>- comprendere l'importanza del dialetto come:             <ul style="list-style-type: none"> <li>a) prezioso bene culturale in quanto espressione del vissuto di un popolo</li> <li>b) mezzo di comunicazione e di esplicitazione di sentimenti, emozioni, stati d'animo immediati</li> </ul> </li> <li>- conoscere le tradizioni ludiche: giochi e giocattoli di un tempo</li> <li>- conoscere l'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi di story-telling</li> <li>- performance teatrale sugli argomenti trattati</li> <li>- realizzazione di giocattoli riferiti al tempo dei nonni</li> <li>- manifestazione 'Facciamo che ero... bambino al tempo dei nonni', giochi per le strade del quartiere periferico Santa Chiara con il coinvolgimento dei nonni</li> </ul> <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la storia di Brindisi nei suoi tratti essenziali nelle diverse epoche</li> <li>• le usanze e i pregiudizi in particolari eventi della vita: battesimo, fidanzamento, matrimonio....</li> <li>• giochi, individuali e di gruppo, e giocattoli di un tempo; confronto tra giochi e giocattoli di ieri e di oggi</li> <li>• gli antichi mestieri del territorio, mestieri e strumenti attuali</li> <li>• proverbi, filastrocche, conte e cantilene caratterizzanti i ritmi di vita di un tempo</li> <li>• videointerviste a testimoni su tradizioni, spaccati di vita locale...</li> <li>• story-telling digitale fruibile in realtà aumentata</li> </ul> <p>Metodologia</p> <p>Didattica laboratoriale: ricerca, indagine, esplorazione...</p> <p>Cooperative learning</p> <p>Strumenti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• supporti multimediali</li> <li>• siti web</li> <li>• LIM</li> <li>• videocamera</li> <li>• fotocamera</li> <li>• registratore</li> </ul> <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Questionari di gradimento per studenti e genitori</li> <li>- Test a risposta multipla</li> <li>- Compiti di realtà: realizzazione di un prodotto multimediale su Brindisi, Brindisi Mia.... da diffondere per la promozione del territorio e per testimoniare le tradizioni più significative.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	09/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/06/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Produzione artistica e culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BREE812016
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Brindisi, Brindisi mia...

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

## Elenco dei moduli

**Modulo: Produzione artistica e culturale**

**Titolo: Brindisi, Brindisi mia... 2**

### Dettagli modulo

Titolo modulo	Brindisi, Brindisi mia... 2
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Brundisium, città antichissima, Porta d'Oriente, crocevia di culture e popoli, con il suo magnifico e importante porto naturale ha vissuto momenti di grande splendore ma anche di decadenza.</p> <p>Dal villaggio dell'età del bronzo, con i resti delle ceramiche micenee, dalla necropoli con vasi proto-corinzi, alla Brindisi messapica che intrattiene intensi rapporti commerciali con la sponda opposta dell'Adriatico e con le isole dell'Egeo, la città conquistata dai Romani, età aurea della sua storia, direttamente collegata con Roma dalle vie consolari, Via Appia e Via Traiana, assurge a crocevia culturale e zona di passaggio di grandi Autori latini. Sede Episcopale centro di evangelizzazione. Conosce il periodo di occupazione dei Goti, dei Longobardi, dei Normanni, riprende un certo prestigio durante il periodo delle Crociate, luogo di partenza privilegiato per la Terra Santa e di matrimoni imperiali, di flussi migratori di slavi, albanesi, greci, dominio veneziano, rivive un lungo declino sotto il dominio spagnolo e una ripresa e economica nel periodo borbonico. In tempi più recenti, durante la seconda guerra mondiale, fu sede del Comando alleato per il basso Adriatico e fu rifugio dell'intera famiglia reale, diventando a tutti gli effetti Capitale d'Italia. Il boom economico degli anni Sessanta ha cambiato non poco il volto della città: la sua vocazione naturale economico-turistico-agricola è stata bruscamente trasformata in economico-industriale con tutte le conseguenze negative sul piano ambientale e sanitario dell'intero territorio e non solo...</p> <p>Per la sua antichissima storia, per le sue tradizioni multiculturali stratificate nei secoli, Brindisi merita una valorizzazione e una diffusione della sua straordinaria peculiarità di Porta d'Oriente o di Città d'Acqua come appropriatamente definita negli ultimi e più recenti anni. Per questo e per tanto altro è stato pensato il Modulo Brindisi, Brindisi mia... che intende perseguire finalità alte e raggiungere obiettivi altrettanto elevati.</p> <p><b>Finalità</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• alimentare la curiosità per la conoscenza della terra di appartenenza</li> <li>• sviluppare la consapevolezza della identità sociale e culturale</li> <li>• sviluppare un sentimento di amore e di orgoglio per la propria identità territoriale</li> <li>• valorizzare le risorse umane, economiche e ambientali</li> <li>• valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del contesto</li> <li>• salvaguardare le risorse territoriali come investimento per il futuro</li> </ul>



- cogliere il senso gioioso del folclore e il suo essere rispecchiamento delle più antiche tradizioni orali popolari
- sviluppare il desiderio di conoscenza del proprio territorio nei suoi diversi aspetti
- sviluppare la consapevolezza della necessità di comportamenti ecologicamente corretti, di rispetto del territorio

#### Obiettivi

- conoscere le proprie origini culturali e la propria storia
- individuare in maniera approfondita gli elementi più caratterizzanti l'ambiente di riferimento
- collocare persone, fatti ed eventi nel tempo e nello spazio geografico
- conoscere i cambiamenti avvenuti nel tempo su persone, azioni e oggetti secondo un preciso ordine temporale
- conoscere gli antichi mestieri e confrontarli con quelli presenti
- scoprire parole e frasi del dialetto brindisino
- comprendere l'importanza del dialetto come:
  - a) prezioso bene culturale in quanto espressione del vissuto di un popolo
  - b) mezzo di comunicazione e di esplicitazione di sentimenti, emozioni, stati d'animo immediati
- conoscere le tradizioni ludiche: giochi e giocattoli di un tempo
- conoscere l'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi di story-telling
- performance teatrale sugli argomenti trattati
- realizzazione di giocattoli riferiti al tempo dei nonni
- manifestazione 'Facciamo che ero... bambino al tempo dei nonni', giochi per le strade del quartiere periferico Santa Chiara con il coinvolgimento dei nonni

#### Contenuti

- la storia di Brindisi nei suoi tratti essenziali nelle diverse epoche
- le usanze e i pregiudizi in particolari eventi della vita: battesimo, fidanzamento, matrimonio....
- giochi, individuali e di gruppo, e giocattoli di un tempo; confronto tra giochi e giocattoli di ieri e di oggi
- gli antichi mestieri del territorio, mestieri e strumenti attuali
- proverbi, filastrocche, conte e cantilene caratterizzanti i ritmi di vita di un tempo
- videointerviste a testimoni su tradizioni, spaccati di vita locale...
- story-telling digitale fruibile in realtà aumentata

#### Metodologia

Didattica laboratoriale: ricerca, indagine, esplorazione...  
Cooperative learning

#### Strumenti

- supporti multimediali
- siti web
- LIM
- videocamera
- fotocamera
- registratore

#### Modalità di verifica e valutazione

- Questionari di gradimento per studenti e genitori
- Test a risposta multipla
- Compiti di realtà: realizzazione di un prodotto multimediale su Brindisi, Brindisi Mia.... da diffondere per la promozione del territorio e per testimoniare le tradizioni più significative.

<b>Data inizio prevista</b>	01/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	29/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Produzione artistica e culturale



<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	BREE812016
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Brindisi, Brindisi mia... 2

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

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Mens sana in corpore sano**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Mens sana in corpore sano
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Premessa</p> <p>Il percorso è rivolto agli alunni delle classi terze e quarte della scuola secondaria di secondo grado dell'indirizzo CAT – Costruzioni Ambiente e Territorio.</p> <p>Il progetto parte dall'analisi effettuata dagli alunni della classe quinta dello stesso indirizzo che hanno elaborato il progetto di massima di un percorso vita da realizzarsi in un'area a verde ubicata in prossimità della sede scolastica.</p> <p>Finalità</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere il patrimonio ambientale e paesaggistico come bene comune e come eredità ricevuta e da trasmettere</li> <li>• Elaborare interventi sul territorio per una migliore e completa fruizione</li> <li>• Dare luogo a reti di partenariato tra scuola, amministrazioni, istituzioni culturali, associazioni e territorio alle quali ciascuno dia il suo apporto all'interno di un progetto condiviso</li> </ul> <p>Obiettivi formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare idee progettuali partendo da problematiche concrete</li> <li>• Applicare le conoscenze teoriche</li> </ul> <p>Obiettivi specifici</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere il patrimonio ambientale</li> <li>• Conoscere le essenze arboree</li> </ul>



- Conoscere gli strumenti urbanistici
- Utilizzare la strumentazione topografica
- Utilizzare tecnologie e strumenti informatici effettuando la restituzione grafica con l'ausilio del CAD
- Utilizzare un appropriato linguaggio tecnico
- Sviluppare competenze multimediali
- Promuovere il lavoro di gruppo.

#### Contenuti

Il Modulo "Mens sana in corpore sano" riguarda l'inserimento di un percorso vita, sviluppato in 14 stazioni, una zona a verde facente parte del più ampio Parco del Cillarese, per offrire ai numerosi fruitori del Parco attrezzature a basso impatto ambientale, con bassi costi di gestione ma dalle elevate potenzialità. Il progetto prevede altresì, a metà percorso, l'installazione di un defibrillatore. Il lavoro viene completato con lo studio e la progettazione del verde, inserendo essenze arboree autoctone ad integrazione delle essenze arboree esistenti e una zona destinata ad orto urbano. Il Modulo nasce dall'esigenza sempre più concreta di indirizzare l'attenzione degli studenti verso attività laboratoriali che, partendo dall'analisi dello stato di fatto, portino a sviluppare idee progettuali di possibile e concreta attuazione. Obiettivo del Modulo è altresì l'analisi e lo studio del territorio con il suo patrimonio ambientale e paesaggistico nel quale inserire elementi progettuali che ne aumentino la fruibilità a basso impatto ambientale.

#### Metodologie

- Visite e sopralluoghi nei luoghi di interesse
- Didattica laboratoriale
- Cooperative learning

#### Strumenti

- Software dedicato
- Internet
- LIM
- Videocamera
- Fotocamera
- Plotter

#### Verifica e valutazione

La verifica degli apprendimenti è effettuata in itinere e alla fine del percorso, tiene sotto controllo il processo didattico sia per quanto concerne gli elementi cognitivi che quelli formativi.

Strumenti utili sono la compilazione quotidiana del foglio presenze e del diario di bordo individuale.

Il processo di valutazione avviene attraverso l'utilizzo di prove oggettive strutturate, per verificare l'apprendimento delle conoscenze e delle abilità, e l'utilizzo di questionari finalizzati al monitoraggio degli obiettivi. Oggetto di verifica sono anche i prodotti finali realizzati dagli alunni. Inoltre si assumono informazioni quanto a attenzione, interesse e partecipazione.

#### Risultati attesi

- Conoscere e valorizzare il patrimonio ambientale e paesaggistico
- Sviluppare e favorire la partecipazione, l'interesse e il coinvolgimento
- Comprendere l'importanza dell'attività fisica finalizzata ad un corretto stile di vita e intesa come strumento di integrazione e socializzazione
- Acquisire le capacità di partecipazione attiva
- Rinforzare della didattica collaborativa

**Data inizio prevista** 09/10/2017

**Data fine prevista** 30/06/2018





<b>Tipo Modulo</b>	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Mens sana in corpore sano

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

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: Dal 2D al 3D... il passo è breve!**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Dal 2D al 3D... il passo è breve!
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Premessa Il percorso è rivolto agli alunni delle classi quarta e quinta della Scuola Secondaria di Secondo Grado ad indirizzo CAT – Costruzioni Ambiente e Territorio. Il progetto parte dall'analisi effettuata dagli alunni della classe quinta dello stesso indirizzo che hanno elaborato il progetto di massima di un anfiteatro da realizzarsi in un'area a verde ubicata in prossimità della sede scolastica.</p> <p>Finalità</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere il patrimonio ambientale e paesaggistico come bene comune e come eredità ricevuta e da trasmettere</li> <li>• Elaborare interventi sul territorio per una migliore e completa fruizione</li> <li>• Dare luogo a reti di partenariato tra scuola, amministrazioni, istituzioni culturali, associazioni e territorio nelle quali ciascuno dia il suo apporto all'interno di un progetto condiviso.</li> </ul> <p>Obiettivi formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare idee progettuali partendo da problematiche concrete</li> <li>• Applicare le conoscenze teoriche</li> </ul> <p>Obiettivi specifici</p>



- Conoscere gli strumenti urbanistici
- Utilizzare la strumentazione topografica
- Utilizzare tecnologie e strumenti informatici effettuando la restituzione grafica con l'ausilio del CAD
- Utilizzare un appropriato linguaggio tecnico
- Sviluppare competenze multimediali
- Promuovere il lavoro di gruppo

#### Contenuti

Il progetto "Dal 2D al 3D... il passo è breve!", nel rispetto delle indicazioni programmatiche degli strumenti urbanistici esistenti, prevede la progettazione di un anfiteatro capace di ospitare circa 200 persone. Partendo dallo studio di massima già effettuato, si prevede l'elaborazione, in opportuna scala e corredata dei necessari elaborati grafici, di uno spazio all'aperto inteso come luogo di aggregazione urbana e di quartiere, nel rispetto dell'ambiente e del paesaggio. Il progetto viene infatti completato con lo studio e la progettazione del verde, inserendo essenze arboree anche al fine di ridurre l'impatto ambientale del manufatto edile in un'area attualmente povera di arbusti e priva di alberi ad alto fusto. Il Modulo "Dal 2D al 3D... il passo è breve!" nasce dall'esigenza sempre più concreta di indirizzare l'attenzione degli studenti verso attività laboratoriali che, partendo da un'idea progettuale, sviluppi modelli di possibile e concreta attuazione. Obiettivo del progetto è altresì l'analisi e lo studio del territorio con il suo patrimonio ambientale e paesaggistico nel quale inserire elementi progettuali che aumentino e migliorino la vivibilità del contesto urbano e di quartiere. Il progetto prevede l'utilizzo di software dedicati e la realizzazione del modello con l'utilizzo di stampante 3D.

#### Metodologie

- Visite e sopralluoghi nei luoghi di interesse
- Didattica laboratoriale
- Cooperative learning

#### Strumenti

- Software dedicato
- Internet
- LIM
- Videocamera
- Fotocamera
- Plotter
- Stampante 3D

#### Verifica e valutazione

La verifica degli apprendimenti è effettuata in itinere e alla fine del percorso e tiene sotto controllo il processo didattico sia per quanto concerne gli elementi cognitivi, sia per quelli formativi.

Strumenti utili sono la compilazione quotidiana del foglio presenze e del diario di bordo individuale.

Il processo di valutazione avviene attraverso l'utilizzo di prove oggettive strutturate, per verificare l'apprendimento delle conoscenze e delle abilità, e l'utilizzo di questionari finalizzati al monitoraggio degli obiettivi. Oggetto di verifica sono anche i prodotti finali realizzati dagli alunni. Inoltre si assumono informazioni quanto a attenzione, interesse e partecipazione.

#### Risultati attesi

- Conoscere e valorizzare il patrimonio ambientale e paesaggistico
- Sviluppare e favorire la partecipazione, l'interesse e il coinvolgimento
- Elaborare un progetto di un edificio pubblico
- Acquisire le capacità di partecipazione attiva
- Rinforzare della didattica collaborativa

**Data inizio prevista**

01/10/2018



<b>Data fine prevista</b>	29/06/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	Altre
<b>Numero destinatari</b>	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Dal 2D al 3D... il passo è breve!

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



## Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
In vi@ggio ... verso la nostra identità	€ 113.640,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 113.640,00</b>

<b>Avviso</b>	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1000856)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 113.640,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	3959/05 del 14 luglio 2017
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	24/05/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	3960/05 del 14 luglio 2017
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	14/06/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	20/07/2017 12:18:53
<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>10.2.5C</b> - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Virtual Cicero</u>	€ 5.682,00	
<b>10.2.5C</b> - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Virtual Cicero 2</u>	€ 5.682,00	
<b>10.2.5C</b> - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>La nostra storia in gioco</u>	€ 5.682,00	
<b>10.2.5C</b> - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Nc'era na' vota... Brindisi</u>	€ 5.682,00	
<b>10.2.5C</b> - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>PATRIMONIUM – L'eredità culturale</u>	€ 5.682,00	



10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>PATRIMONIUM – L'eredità culturale 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Dialetti@mo</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Dialetti@mo 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Il mio territorio: danze, musiche e colori</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Il mio territorio 2: danze, musiche e colori</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Dalla piazza reale a quella virtuale</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Dalla piazza reale alla piazza virtuale 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Invasioni digitali nelle Chiese medioevali</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Virtual Travel: i monumenti dell'epoca fascista a Brindisi</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>La bottega dell'Arte</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>La Bottega dell'Arte 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>Brindisi, Brindisi mia...</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>Brindisi, Brindisi mia... 2</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>Mens sana in corpore sano</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>Dal 2D al 3D... il passo è breve!</u>	€ 5.682,00	



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola I.C. 'SANTA CHIARA'  
(BRIC812004)

	<b>Totale Progetto "In vi@ggio ... verso la nostra identità"</b>	<b>€ 113.640,00</b>	<b>€ 120.000,00</b>
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 113.640,00</b>	