



Candidatura N. 998080 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IPSS LENTINI - L.S.EINSTEIN
Codice meccanografico	TAIS00600G
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA GIUSTI N.1
Provincia	TA
Comune	Mottola
CAP	74017
Telefono	0998867272
E-mail	TAIS00600G@istruzione.it
Sito web	www.lentinieinstein-mottola.gov.it
Numero alunni	1019
Plessi	TAPS006012 - LICEO SCIENTIFICO "ALBERT EINSTEIN" TARF006018 - ISTITUTO PROFESSIONALE "MICHELE LENTINI" TARF00650L - ISTITUTO PROFESSIONALE "LENTINI"-SERALE TATF006014 - ISTITUTO TECNOLOGICO "LENTINI"



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. 998080 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	APP...STORY	€ 5.082,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	APPlichiamo il coding al nostro territorio!	€ 5.082,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Mottola appelle l'Europe: progettazione di un'app plurilingue	€ 5.082,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Mottola calls Europe: realizzazione di un'app plurilingue	€ 5.082,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Gravine e dintorni	€ 5.082,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Un monumento per amico	€ 5.082,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Biodiversità in...gravina	€ 5.082,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Mottola for European history: Mottola in età classica e Medievale.	€ 5.682,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Reading and writing the history of Europe: Mottola tra classicità e Medioevo.	€ 5.682,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Mottola for European history ... dal centro urbano alle gravine.	€ 5.682,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Reading and writing the history of Europe: Mottola in età moderna e contemporanea	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Conoscere per preservare	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Bringing our heritage all over Europe	€ 5.682,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Ritorno al futuro: viaggio digitale nella storia del nostro territorio!	€ 5.082,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	MottolART calls Europe: ideazione di un sito web	€ 5.082,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	MottolART calls Europe: realizzazione del sito WEB	€ 5.082,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Mottol@rt, work in progress!	€ 5.082,00



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

MIUR

Scuola IPSS LENTINI - L.S.EINSTEIN
(TAIS00600G)

Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Mottol@rt, my passion on the web!	€ 5.082,00
Produzione artistica e culturale	Musica nostra	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	Nuvolette per Mottola ... scenografia del 'fumetto storico'	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	Nuvolette per Mottola ... realizzazione del 'fumetto storico'	€ 5.682,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	Meglio al verde...attrezzato!	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 117.204,00



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5C - Competenze trasversali - In rete

Sezione: Progetto

Progetto: Scuola MottolaARTE

Descrizione progetto

Il progetto viene presentato da una rete territoriale composta da tutte le scuole di Mottola nonché dall'IC di Palagianello e si propone di realizzare con gli studenti di queste città l'esperienza di una "impresa virtuale", operante nel settore economico dei servizi turistici e culturali.

L'analisi territoriale ha evidenziato come il patrimonio monumentale, archeologico, paesaggistico, folkloristico e ambientale di Mottola e Palagianello – sebbene spesso non ancora sufficientemente conosciuto dagli stessi cittadini – risulti essere potenzialmente attrattivo per il turismo culturale e ambientale. Pur tuttavia i siti non sono ancora adeguatamente attrezzati e valorizzati per una adeguata fruizione da parte di questi target turistici, soprattutto per quanto riguarda il turismo estero.

Ponendosi in modo proattivo per la crescita della città, il mondo della scuola mottoliese e palagianellese avverte da una parte il bisogno di potenziare la didattica relativa alla conoscenza del patrimonio culturale e ambientale locale; dall'altra intende partecipare alla maggiore qualificazione dell'offerta turistica culturale e ambientale del territorio, utilizzando le proprie competenze formative e didattiche.

Il progetto consiste pertanto nella attivazione da parte della comunità educativa e scolastica di queste due realtà di nuovi servizi turistici e culturali sinora non presenti sul territorio, attraverso la realizzazione di infrastrutture materiali e immateriali, proponendosi come "impresa virtuale" del terziario avanzato.

I diversi moduli del PON partono dall'approfondimento del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico del territorio, arrivando quindi alla progettazione e realizzazione di alcuni "prodotti" utili alla sua conoscenza, valorizzazione e fruizione, ovvero:

- una app audio/guida per la fruizione turistica attraverso smartphone e QR Code dei principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali del territorio di Mottola, in italiano, inglese, francese e tedesco;
- un archivio digitale Open Educational Resources delle fonti storiche, archeologiche, archivistiche e documentarie riguardanti i beni culturali, folkloristici e ambientali del territorio, a disposizione della comunità educativa per lo sviluppo di sperimentazioni curricolari riguardanti nuove forme di didattica legata alle emergenze del territorio;
- una piattaforma web plurilingue di comunicazione turistica, in grado di ospitare i prodotti finali del progetto: 1. App audio guide turistiche; 2. archivio digitale Open Educational Resources
- attività di divulgazione culturale nella comunità: trasposizione in fumetto di avvenimenti storici riguardanti Mottola
- elementi di comunicazione turistica (cartellonistica turistica plurilingue, ecc.) e di arredo verde (capanni di osservazione, percorsi salute, sentieri-natura) presso monumenti e siti "abbandonati" ad alta valenza paesaggistica ed ambientale, che vengono adottati e riqualificati

Il progetto simula e riproduce le fasi produttive dei diversi "reparti" di un'azienda "virtuale", nella quale ogni singolo "modulo" svolge in sequenza una delle diverse attività di studio-laboratorio utili alla realizzazione dei suddetti "prodotti" finiti.

Il "reparto" strategico di base ospiterà i moduli nei quali verrà realizzato l'approfondimento consapevole del patrimonio culturale, artistico, folkloristico e paesaggistico del territorio. Essi produrranno degli output "semilavorati" che saranno utilizzati da tutti gli altri "reparti", che a loro volta si occuperanno della creazione della app, dell'archivio digitale e del sito web che ospiterà i nuovi "prodotti", dell'arredo verde e della cartellonistica dei siti "adottati" e riqualificati, della sperimentazione comunicativa del "fumetto storico".

Il progetto, nella sua complessità ed articolazione, intende conseguire l'obiettivo di una consapevole e attiva conoscenza da parte delle studentesse e degli studenti del proprio patrimonio culturale, artistico, folkloristico e paesaggistico, che viene rafforzata dalla acquisizione di importanti competenze trasversali riguardanti l'organizzazione del lavoro e lo



sviluppo della cultura auto-imprenditoriale. Inoltre – offrendo una vasta gamma di opzioni didattiche, a partire dalla progettazione e realizzazione di sistemi innovativi come app, piattaforme web e archivi digitali del patrimonio culturale – fornirà a molte studentesse e studenti un indubbio valore aggiunto di competenze tecniche innovative nel settore strategico delle tecnologie ICT.

Il progetto risulta sostenibile, perché realizza dei prodotti finiti che vengono messi a disposizione della comunità e che successivamente hanno bisogno solo di manutenzione tecnica; esso appare facilmente replicabile in altri territori che abbiano le stesse caratteristiche e potenzialità; mette a disposizione del mondo della scuola e dell'economia locale tangibili supporti, contributi e strumenti di sicuro interesse; risulta innovativo sul piano del metodo, della didattica e dell'offerta al territorio di nuovi servizi e infrastrutture.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Le scuole della Rete rivolgono la loro azione educativa ad un ampio bacino di utenza, inserito in un territorio prevalentemente agricolo, povero di stimoli culturali ma caratterizzato da una straordinaria ricchezza sotto il profilo storico-culturale, paesaggistico, folkloristico ed architettonico. La realtà territoriale e le zone limitrofe si caratterizzano per la presenza di attività industriali: imprese che lavorano nel settore agricolo-alimentare (commercio e produzioni ortofrutticole, conservazione di frutta e ortaggi), aziende edili, del legno, della stampa. La scuola risulta essere la principale agenzia formativa ed educativa, pur in presenza di servizi al cittadino e associazioni riguardanti le sezioni: sport, cultura e tempo libero, tutela ambientale e protezione civile, solidarietà internazionale e pace. Gli Enti pubblici contribuiscono in misura diversificata allo sviluppo delle attività degli Istituti ivi presenti.

L'analisi territoriale ha evidenziato come il patrimonio monumentale, archeologico, paesaggistico, folkloristico e ambientale di Mottola e Palagianello – sebbene spesso non ancora sufficientemente conosciuto dagli stessi cittadini – risulti essere potenzialmente attrattivo per il turismo culturale e ambientale. Pur tuttavia i siti non sono ancora adeguatamente attrezzati e valorizzati per una adeguata fruizione da parte di questi target turistici, soprattutto per quanto riguarda il turismo estero.



Obiettivi del progetto

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

Il progetto si prefigge di promuovere, attraverso la comunità educativa e scolastica delle due realtà coinvolte (Mottola e Palagianello), nuovi servizi turistici e culturali sinora non presenti sul territorio, mediante la realizzazione di infrastrutture materiali e immateriali.

Il progetto persegue i seguenti Obiettivi Didattici:

1. Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici
2. Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali
3. Costruire competenze sul riutilizzo dei materiali disponibili in rete, sulle relative tipologie di licenza, sui metodi per valutarne la qualità
4. Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicati i Risultati dei Processi Laboratoriali (RPL)
5. Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la conservazione, gestione e valorizzazione del Patrimonio Culturale tangibile, intangibile e digitale
6. Costruire competenze sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile

I moduli sono strutturati in "livelli"; ciascun livello produce una sorta di prodotto "semilavorato" che, trasmesso ai moduli successivi, costituiranno la materia prima per questi ultimi, grazie agli input tecnici e cognitivi forniti alle studentesse e agli studenti dagli esperti e dai tutor.

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

Essendo l'utenza molto ampia, il progetto si rivolgerà alle studentesse e agli studenti con età compresa tra i 10 e i 18 anni. Saranno individuati alunni con difficoltà di apprendimento accertate e/o provenienti da contesti caratterizzati da disagio socioculturale (difficoltà familiari, coppie con un genitore straniero, disagio economico o culturale, etc.);hanno abbandonato o intendono abbandonare il percorso formativo e necessitano di ri-orientamento (passaggi tra canali formativi, passerelle);e,altresi, in particolar modo, studenti riconosciuti come BES e DSA e che necessitano di sviluppare con metodologie alternative e altamente motivanti le competenze di base e trasversali. Si intende coinvolgere anche alunni diversabili , per i quali è prevista la figura del docente di sostegno (figura aggiuntiva), nonchè alunni con precise peculiarità, affinché possano trovare spazi e tempi che le valorizzino. In tal modo si potrà offrire un modello di scuola della condivisione e del confronto, dello scambio e dell'aiuto reciproco, mettendo in atto tutte le nuove metodologie didattiche.

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.

Tutte le attività si svolgeranno oltre l'orario scolastico, con cadenza da stabilire e diversificare a seconda dei moduli, in orario pomeridiano, nel fine settimana o comunque quando non sono previste attività didattiche curricolari, anche nei mesi estivi. Tale scelta, che contribuisce ad ampliare l'offerta formativa, favorisce l'inclusione e previene eventuali fenomeni di disagio nonché situazioni di dispersione scolastica. L'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico è garantita dal coinvolgimento di tutte le figure che operano all'interno dei vari Istituti attraverso modalità organizzative definite in itinere e con una calendarizzazione delle azioni previste.

La scelta di impiegare orari di solito non dedicati alle normali attività viene molto apprezzata dalle famiglie poiché, oltre a venire incontro alle esigenze dei genitori che svolgono attività lavorative, offre ai ragazzi ulteriori opportunità formative e di confronto in un contesto povero di occasioni educative.



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 IPSS LENTINI - L.S.EINSTEIN
(TAIS00600G)

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.

Gli studenti saranno parte attiva nell'acquisizione dei materiali e nella selezione dei contenuti da utilizzare per la realizzazione dei vari prodotti previsti per ciascun modulo nonché la creazione di applicazioni e piattaforme per la gestione, conservazione e diffusione dei dati raccolti e rielaborati: ambientazioni digitali sui monumenti, sul paesaggio, sulla storia e le tradizioni locali, per la cui ricerca saranno coinvolti anche i genitori, che li aiuteranno a reperire informazioni storiche, foto e documenti d'epoca, informazioni su tradizioni, testi, canti, coreografie e racconti folkloristici (intervistando ad es. gli anziani o favorendo incontri con associazioni culturali e autorità locali) e/o materiali iconografici (effettuando ad es. visite e sopralluoghi per scattare foto dei luoghi e degli edifici storici, inserendoli nella piattaforma 'InvasioniDigitali') da inserire nel progetto. Ai genitori verrà chiesto di formare un "focus group" che accompagni e supporti le studentesse e gli studenti nelle fasi di sviluppo e realizzazione del progetto. Nella fase conclusiva verrà organizzato un incontro in cui le studentesse e gli studenti, nel ruolo di realizzatori ed esperti del prodotto multimediale, ne illustreranno alle famiglie e alla comunità i contenuti, gli aspetti positivi e quelli da migliorare in un'esperienza successiva.



Metodologie e Innovatività

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

Il progetto può dirsi innovativo per la forte caratterizzazione "laboratoriale" dei Moduli, in cui i discenti, lavorando in Team, progettano e realizzano i risultati dei processi laboratoriali dopo aver ragionato e risolto insieme i problemi implementativi.

Nello specifico, ciascun modulo si comporrà di fasi così articolate:

- presentazione del percorso e degli obiettivi (project based learning);
- suddivisione in gruppi, definizione dei compiti e dei ruoli (team based learning, cooperative learning);
- assegnazione dei compiti e svolgimento delle attività con momenti di discussione sui problemi emersi e sulle soluzioni trovate (problem solving e autovalutazione);
- ricostruzioni delle fasi di lavoro per la pubblicazione di tutorial di quanto realizzato su piattaforme di condivisione;
- pubblicizzazione dei prodotti realizzati sui canali social, piattaforme e siti delle scuole (communication e digital literacy).

Si utilizzerà il laboratorio d'informatica e i relativi strumenti. Alla fine del progetto si prevede da parte degli studenti lo sviluppo di azioni creative e innovative, di pianificazione e gestione di un progetto che verrà presentato in un momento aperto alle famiglie e alla cittadinanza. La comunità scolastica potrà avvantaggiarsi della fruizione di materiali didattici innovativi; mentre il territorio della valorizzazione dei luoghi e delle tradizioni locali mediante i prodotti multimediali elaborati e diffusi in rete e sui canali social.

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.

I moduli programmati si integrano perfettamente con le azioni progettuali degli istituti della rete. In particolare con i seguenti progetti:

- 'A scuola di e-book' (progetto curricolare sulla produzione di racconti in formato digitale)
 - 'Digital storytelling' (progetto curricolare sulla produzione di narrazioni multimediali per il concorso "Policultura 2017")
 - 'Mottola 2.0' (progetto curricolare sulla produzione di un fumetto in versione digitale sulla storia di Mottola)
- Ciak si gira: sviluppare l'osservazione e le abilità di produzione e post produzione documentaristica.

Considerata la valenza innovativa del progetto e il carattere fortemente laboratoriale che distingue i diversi moduli, si è attinto alle risorse di ogni istituto in materia di strumenti tecnologici e di laboratorio. Tutti gli Istituti infatti, hanno integrato gli strumenti tecnologici con l'introduzione di nuove apparecchiature realizzando ambienti digitali di apprendimento con i finanziamenti PON FESR 10.8.1-DOTAZIONI TECNOLOGICHE E LABORATORI-10.8.1.A3-AMBIENTI MULTIMEDIALI; FESR "Atelier digitali"; hanno realizzato il cablaggio wireless e wired dei 3 plessi scolastici attraverso modalità hardware e software a valere sul FESR 10.8.1.A1-REALIZZAZIONE RETE LAN/WLAN. Pertanto, tali risorse costituiranno un punto di forza per la realizzazione di quanto progettato.

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.

Fra gli alunni degli Istituti della rete si registrano situazioni diffuse di disagio socio-economico e culturale che non consentono il conseguimento di certificazioni o l'acquisto di strumenti informatici; o, ancora, alunni con un metodo di studio inadeguato spesso causa principale di insuccesso scolastico. Codesta proposta progettuale, grazie al suo carattere laboratoriale, operativo, sperimentale e creativo, si spera, riuscirà a rendere protagonisti nel processo di apprendimento le alunne e gli alunni con particolari bisogni formativi e le studentesse e gli studenti che vivono una situazione di disagio mettendo a loro disposizione strumenti informatici di cui sono privi o che utilizzano in maniera non adeguata. Tra l'altro, l'utilizzo delle TIC rappresenta ipso facto uno strumento che facilita i processi di apprendimento, accrescendo attenzione e motivazione. Una strategia di coinvolgimento sarà la presentazione alle famiglie, nelle sedi formali, del progetto che verrà presentato come un momento altamente formativo e come un'opportunità per acquisire competenze professionali. Altre strategie inclusive saranno: il cooperative learning e il peer tutoring per favorire il lavoro di gruppo, l'assunzione di responsabilità nella realizzazione e nel completamento del progetto nonché per garantire l'equità degli esiti formativi. Fondamentale sarà, per alcuni moduli, la presenza di figure aggiuntive a vantaggio degli alunni diversabili.

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.

Per valutare gli impatti sui destinatari è prevista la produzione in itinere di materiali e prodotti multimediali (ad es. fumetti, video animati, app, schede digitali ecc.) per i quali saranno predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative in modo da consentire agli alunni e al tutor di monitorare gli apprendimenti e di prevedere forme di supporto in itinere; infine, la valutazione finale esaminerà la qualità complessiva degli elaborati. Per valutare gli impatti sulla comunità scolastica e sul territorio verranno somministrati questionari da cui verranno ricavati dati che, opportunamente rielaborati in schemi grafici, renderanno visibili gli effetti positivi o negativi del progetto. Per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti verrà inoltre somministrato un questionario sul gradimento, l'efficacia, il grado di soddisfazione e le proposte di miglioramento. Le competenze raggiunte saranno valutate mediante prove esperte e saranno discusse nei Consigli di Classe e d'Interclasse, nel Collegio Docenti e in Consiglio d'Istituto.

Il progetto, in linea con la ricerca educativa promossa a livello ministeriale dal PNSD, sperimenterà le potenzialità del digitale nella didattica e risponde pienamente alle finalità dell'obiettivo tematico 10 della direttiva Europa 2020.

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

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

Il team di progetto elaborerà una strategia in grado di disseminare i risultati di tutte le attività progettuali. Il target di riferimento è costituito dalle studentesse e dagli studenti degli istituti della rete, i genitori degli studenti e tutti gli operatori del territorio convenzionati o con i quali la scuola ha attivato o attiverà una collaborazione. La strategia di disseminazione prevede anche specifici momenti di presentazione dei risultati in un evento aperto organizzato e gestito dai partecipanti alle famiglie e al territorio e ciò consentirà di determinare l'effetto moltiplicatore di tutti gli interventi. Alla fine del progetto verranno prodotti materiali riutilizzabili messi a disposizione in modalità e-learning nell'area dedicata alla didattica on-line del sito web delle scuole della Rete. Per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti verrà approntata la seguente documentazione: video-tutorial, manuali operativi con schede esplicative e informative, repository riutilizzabili nella quotidiana pratica didattica.

Qualità della rete costituita

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

La Rete insiste in un territorio omogeneo e affine dal punto di vista del patrimonio storico-artistico, culturale, paesaggistico e folkloristico; pertanto, si è pensato di attivare una sinergia che possa realizzare percorsi didattico-educativi massimamente efficaci soprattutto in chiave verticale. Essa comprende quattro Istituti del territorio di Mottola e Palagianello, nonché il Comune di Mottola e la Fondazione Murgia delle Gravine, istituzione che, attiva sul territorio da un ventennio, possiede un ingente archivio bibliografico sul patrimonio culturale locale ed è stata già protagonista di passate collaborazioni con le Scuole della Rete.

All'I.I.S.S. "Lentini – Einstein" di Mottola sono affidati i compiti di progettazione, gestione del sito web e di tutte le componenti informatiche del progetto, pubblicità e promozione, scelta ed elaborazione materiale didattico.

Agli I.C. "Manzoni", "San Giovanni Bosco" di Mottola, "Marconi" di Palagianello sono affidati i compiti di scelta ed elaborazione del materiale didattico.

Alla Fondazione "Murgia delle Gravine" sono affidati i compiti, a titolo non oneroso, di co-progettazione, individuazione del materiale didattico, informativo, documentale ed iconografico.

Al Comune di Mottola sono affidati i compiti di presa in carico e manutenzione dei risultati delle attività del progetto che ricadono in aree di proprietà pubblica e di attività di comunicazione, pubblicità e diffusione dei risultati del progetto.



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 il coinvolgimento della comunità scolastica allargata e del territorio in diversi momenti. All'avvio del progetto è previsto un momento di incontro pubblico in cui le scuole della Rete illustreranno le finalità del progetto alla comunità territoriale allargata offrendo quindi spunto per una riflessione sull'importanza dell'azione di conoscenza, tutela e valorizzazione del patrimonio. In ciascuno dei Moduli Formativi è prevista la presentazione del Laboratorio didattico (dopo la pianificazione ma prima dell'attuazione) in modo da ricevere ulteriori spunti e suggerimenti operativi e permettere il coinvolgimento di testimoni privilegiati esterni che possano coadiuvare i Laboratori apportando contributi di conoscenza sul Patrimonio culturale oggetto dell'intervento. Al termine di ciascun anno scolastico è prevista l'organizzazione di momenti di divulgazione e confronto sul progetto di quanto realizzato per permettere la diffusione delle esperienze didattiche innovative e contribuire ad ulteriori momenti di riflessione congiunta sul valore del Patrimonio culturale.

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

La Rete coinvolge quattro istituti scolastici anziché i tre minimi previsti dal progetto per la sua costituzione in quanto si è ritenuto, in tal modo, di poter affrontare in maniera maggiormente efficace le sfide che il territorio pone in termini di valorizzazione del patrimonio storico-artistico, culturale e paesaggistico, materiale e immateriale, di cui esso è particolarmente ricco; pertanto, una Rete più ampia permette l'attivazione di proficue sinergie in tale direzione. Si segnala, inoltre, il coinvolgimento dell'Istituto Comprensivo ' Diaz' e del Liceo ' Vico', di Laterza (TA), insistenti anch'essi in un territorio omogeneo per caratteristiche geomorfologiche a quello degli altri partner, e dell'I.I.S.S. "PERRONE" di Castellaneta (TA), utile al progetto, anche, per l'indirizzo turistico-alberghiero che caratterizza il suddetto istituto. Le collaborazioni con le altre istituzioni scolastiche verteranno, altresì, all'attuazione di momenti di scambio peer to peer tra studenti con il fine di confrontare e monitorare il lavoro svolto, nonché, alla socializzazione di studenti e studentesse inseriti in un territorio comune che mira alla valorizzazione delle loro conoscenze e competenze in maniera originale.



Sezione: Rete che presenta il progetto

Caratteristiche e composizione della rete	La Rete insiste in un territorio omogeneo e affine dal punto di vista del patrimonio storico-artistico, culturale, paesaggistico e folkloristico. Essa comprende quattro Istituti del territorio di Mottola e Palagianello, nonché il Comune di Mottola e la Fondazione Murgia delle Gravine, istituzione che, attiva sul territorio da un ventennio, possiede un ingente archivio bibliografico sul patrimonio culturale locale ed è stata già protagonista di passate collaborazioni con le Scuole della Rete.
Num. Protocollo	4706/04-06
Data Protocollo	2017-07-06

Soggetti partecipanti alla Rete

Scuola - MANZONI - MOTTOLA (TAIC852005)

Ruolo nel progetto	Co-progettazione. Selezione del tutor e degli studenti per i moduli di propria competenza. Scelta ed elaborazione materiale didattico per i moduli di propria competenza.
--------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Scuola - MARCONI - PALAGIANELLO (TAIC808003)

Ruolo nel progetto	Co-progettazione. Selezione del tutor e degli studenti per i moduli di propria competenza. Scelta ed elaborazione materiale didattico per i moduli di propria competenza.
--------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Scuola - S.GIOVANNI BOSCO (TAIC86900E)

Ruolo nel progetto	Co-progettazione. Selezione del tutor e degli studenti per i moduli di propria competenza. Scelta ed elaborazione materiale didattico per i moduli di propria competenza.
--------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ente Locale - Comune di Mottola

Sede interessata	UFFICIO CULTURA
Persona riferimento	Dott. Vito FUMAROLA
Email riferimento	beniculturali@comune.mottola.ta.it
Persona riferimento	Dott. Vito FUMAROLA
Telefono riferimento	0998861318
Ruolo nel progetto	Presenza in carico e manutenzione dei risultati delle attività del progetto che ricadono in area di proprietà pubblica. Attività di comunicazione, pubblicità e diffusione dei risultati del progetto.



Ente non profit - FONDAZIONE MURGIA DELLE GRAVINE

Ufficio/settore interessati	Contrada Matine - 74017 Mottola(TA)
Persona riferimento	Sergio MAGLIO
Email riferimento	sergiomaglio@yahoo.it
Persona riferimento	Sergio MAGLIO
Telefono riferimento	3493650250
Ruolo nel progetto	Co-progettazione. Individuazione del materiale didattico, informativo, documentale ed iconografico da utilizzare nei moduli del progetto che riguardano il patrimonio storico, artistico, monumentale, archeologico, paesaggistico e ambientale di Mottola.

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
Ciak si gira	pag.19	http://www.scuolasangiovannibosco.gov.it/wp-content/uploads/2016/01/PTOF-2016-2019-1%5Eparte.pdf
Cittadini in divenire	pag.22	http://pon20142020.indire.it/bandi_formulari/fse/index.php?action=propof&task=lista&idpercorso=41&idbando=40&idpiano=998080&idcup=1045801
Enjoy your English!	pag.76	http://www.marconipalagianello.gov.it/sites/default/files/page/2017/piano-triennale-dellofferta-formativa-2016-2019_0.pdf
IL piccolo TEATRO MARCONI	pag.64	http://www.marconipalagianello.gov.it/sites/default/files/page/2017/piano-triennale-dellofferta-formativa-2016-2019_0.pdf
L'arte antica greca e romana	pag. 21	http://pon20142020.indire.it/bandi_formulari/fse/index.php?action=propof&task=lista&idpercorso=41&idbando=40&idpiano=998080&idcup=1045801
MarconiEduGiornalino	pag.46	http://www.marconipalagianello.gov.it/sites/default/files/page/2017/piano-triennale-dellofferta-formativa-2016-2019_0.pdf
Scrittura creativa	pag.71	http://www.marconipalagianello.gov.it/sites/default/files/page/2017/piano-triennale-dellofferta-formativa-2016-2019_0.pdf
Tutti per uno! Insieme si può	pag.46	http://www.marconipalagianello.gov.it/sites/default/files/page/2017/piano-triennale-dellofferta-formativa-2016-2019_0.pdf



Un libro per amico	pag.70	http://www.marconipalagianello.gov.it/site/s/default/files/page/2017/piano-triennale-dellofferta-formativa-2016-2019_0.pdf
--------------------	--------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato
Condivisione di documenti e materiali della storia locale.	1	TERRE NOSTRE Via ALVINO, 50 - 74017 Mottola (TA)	Dichiarazione di intenti	4837/04-06	12/07/2017	Sì
Condivisione di documenti e materiali della tradizione locale	1	Gruppo folkloristico "CITTA' DI PALAGIANELLO" Via Battisti, 71 - Palagianello (TA)	Dichiarazione di intenti	4832/04-06	12/07/2017	Sì
Condivisione di documenti e materiali della storia locale	1	Le Bocche del vento	Dichiarazione di intenti	4831/04-06	12/07/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato
Condivisioni di spazi laboratoriali e realizzazione di incontri formativi e informativi tra alunni.	TAIC84300A DIAZ - LATERZA	4874/04-06	13/07/2017	Sì
Condivisioni di spazi laboratoriali e realizzazione di incontri formativi e informativi tra alunni.	TAIS023009 G. B. VICO	4895/04-06	14/07/2017	Sì
Condivisioni di spazi laboratoriali e realizzazione di incontri formativi e informativi tra alunni.	TAIS03900V PERRONE	4864/04-06	13/07/2017	Sì

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
APP...STORY	€ 5.082,00
APPlichiamo il coding al nostro territorio!	€ 5.082,00
Mottola appelle l'Europe: progettazione di un'app plurilingue	€ 5.082,00
Mottola calls Europe: realizzazione di un'app plurilingue	€ 5.082,00
Gravine e dintorni	€ 5.082,00



Un monumento per amico	€ 5.082,00
Biodiversità in...gravina	€ 5.082,00
Mottola for European history: Mottola in età classica e Medievale.	€ 5.682,00
Reading and writing the history of Europe: Mottola tra classicità e Medioevo.	€ 5.682,00
Mottola for European history ... dal centro urbano alle gravine.	€ 5.682,00
Reading and writing the history of Europe: Mottola in età moderna e contemporanea	€ 5.682,00
Conoscere per preservare	€ 5.682,00
Bringing our heritage all over Europe	€ 5.682,00
Ritorno al futuro: viaggio digitale nella storia del nostro territorio!	€ 5.082,00
MottolART calls Europe: ideazione di un sito web	€ 5.082,00
MottolART calls Europe: realizzazione del sito WEB	€ 5.082,00
Mottol@rt, work in progress!	€ 5.082,00
Mottol@rt, my passion on the web!	€ 5.082,00
Musica nostra	€ 5.682,00
Nuvolette per Mottola ... scenografia del 'fumetto storico'	€ 5.682,00
Nuvolette per Mottola ... realizzazione del 'fumetto storico'	€ 5.682,00
Meglio al verde...attrezzato!	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 117.204,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: APP...STORY

Dettagli modulo

Titolo modulo	APP...STORY
Descrizione modulo	<p>OBIETTIVI DIDATTICO FORMATIVI</p> <p>Il percorso previsto dal modulo intende creare una app per la fruizione turistica del patrimonio culturale e artistico del nostro territorio. Realizzare una mappa online, utilizzando Google Maps. Associare ad ognuno dei punti della mappa un video caricato su YouTube. Collocare in ognuno dei luoghi caratteristici del centro storico, dove sono stati realizzati i video, dei codici QR per permettere ai visitatori che lo vorranno, di ripercorrere questo percorso reale, ma allo stesso tempo virtuale seguendo la mappa interattiva. Favorire, in corrispondenza dei vari luoghi in cui saranno collocati i codici QR, attraverso gli smartphone o i tablet, la visualizzazione dei diversi contenuti e spiegazioni del materiale video proposto.</p> <p>Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe.</p> <p>CONTENUTI</p>



Realizzazione di un format didattico universalmente esportabile e realizzabile.
Valorizzazione delle risorse sul territorio.
Produzione di contenuti di qualità.
Realizzazione di storytelling.
Creazione di una mappa interattiva relativa ad un percorso storico e monumentale che rivisita il centro storico di Mottola e la Cattedrale, lavorando sui testi che attengono alla loro descrizione.
Utilizzo dei codici QR nella didattica per far rivivere in qualsiasi periodo dell'anno riti e tradizioni locali.
Registrazione della voce degli alunni con delle app e con i registratori vocali dei tablet e degli smartphone.
Realizzazione di un mix dei testi prodotti.
Inserimento di un sottofondo musicale, mixando le tracce audio.
Realizzazione di foto e di video.
Caricamento dei video sul canale YouTube.
Creazione di una mappa interattiva su Google Maps.
Collegamento ad ognuno dei video realizzati di un diverso codice QR.
Produzione di disegni a cui abbinare i codici QR sul territorio e realizzazione di un percorso storico monumentale.

MODALITA' E METODOLOGIE DIDATTICHE

L'aspetto innovativo del percorso indicato nel modulo è dato da una metodologia formativa caratterizzata da un approccio fortemente laboratoriale. L'uso di tecnologie informatiche per la valorizzazione del patrimonio culturale ed artistico, ha uno scopo non soltanto comunicativo per mezzo di dispositivi audio-video come gli smartphone e i tablet ma, attraverso sistemi mobili, ricostruzioni tridimensionali interattive ed ambienti immersivi, fa sì che il processo cognitivo venga arricchito di contenuti visivi in realtà virtuale ed aumentata, usati come mezzo privilegiato per presentare anche visivamente concetti e situazioni storiche. Attraverso la creazione di app, lo smartphone o il tablet diventano strumenti con i quali "leggere" in maniera aumentata la realtà e la scena circostante.

RISULTATI ATTESI

Creare una mappa interattiva del territorio.
Caricare dei video su YouTube.
Conoscere il territorio.
Valorizzare le risorse del territorio.
Valorizzare il patrimonio artistico e culturale locale.
Utilizzare i codici QR in ambito didattico.
Ricadute didattiche positive: conoscenza e valorizzazione del territorio; competenze sociali e civiche; affermazione del valore della comunità; competenze trasversali sul lavoro con le immagini e sul montaggio dei video.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

E' prevista, nell'ambito del modulo, una fase di monitoraggio iniziale, intermedia e finale del percorso formativo. In particolare, sarà utile monitorare attraverso momenti di assessment, consistenti nel confronto e nella discussione, affinché la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo e cooperativo per la rilevazione degli esiti.

Sede in cui è previsto il modulo:TAIC86900E - I.C. 'San Giovanni Bosco' di Mottola(TA).

Data inizio prevista	12/11/2018
Data fine prevista	15/04/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	Altre



Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: APP...STORY

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

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: APPlichiamo il coding al nostro territorio!

Dettagli modulo

Titolo modulo	APPlichiamo il coding al nostro territorio!
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE: realizzazione di un'applicazione multimediale per la promozione e divulgazione del patrimonio culturale locale.</p> <p>Il modulo consente di raggiungere i seguenti obiettivi di apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> -approfondire conoscenze sul patrimonio culturale locale -introdurre concetti architettonici più complessi legati alle caratteristiche dei monumenti scelti -potenziare le competenze in ambito STEM, applicate in contesti reali: uso di software per stesura dei testi registrazione audio, modellazione CAD, coding -Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe. <p>Il modulo sviluppa i seguenti OBIETTIVI SOCIALI:</p> <ul style="list-style-type: none"> rafforzare il legame tra allievi e il territorio con una attività che spinge i destinatari ad appropriarsi del patrimonio culturale territoriale migliorare l'accessibilità dei beni culturali contribuire alla valorizzazione del patrimonio culturale attraverso le attività didattiche svolte nelle scuole promuovere la scuola come centro di produzione territoriale per ridurre la dispersione scolastica e favorire la collaborazione con gli enti culturali <p>Il modulo, durante le varie fasi, mobilita tutte e le 8 competenze di cittadinanza che ogni giovane europea e europeo dovrebbe possedere dopo aver assolto al dovere di istruzione.</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>Le attività del modulo sono basate su metodologia learning by doing, project-based ed in particolar modo product-based. Durante la fase di visita guidata e ricerca delle informazioni sul monumento, gli allievi lavoreranno con metodo BYOD per realizzare, con</p>



il proprio dispositivo, fotografie e catture fotometriche grazie ad applicazioni gratuite. Le attività di progettazione e scrittura testi saranno basate sul challenge based learning. L'attività è impostata con metodologia product-based. Le funzionalità dell'applicazione permetteranno di accedere ad approfondimenti sul patrimonio culturale locale, con contenuti rivolti ai pari età dei destinatari del modulo. In particolare saranno utilizzati due tipologie di contenuti: audio e fotografico, tipi di media quotidianamente utilizzati dai destinatari durante le loro attività su mobile e web.

1^ fase: Gli allievi sono coinvolti nella selezione dei soggetti artistici da trattare mediante un'attività di progettazione partecipata ed una visita al bene culturale selezionato (Santuario rupestre della Madonna delle Sette Lampade)

2^ fase: In questa fase gli studenti lavorano sul coding e sviluppano un'app mobile che consentirà, in maniera interattiva, di riprodurre audio e immagini sui monumenti locali selezionati. Il software di programmazione selezionato si basa sul linguaggio a blocchi (Scratch) ma permette il passaggio alla programmazione con un linguaggio vero e proprio (a scelta tra Javascript e Python), consentendo di approfondire i costrutti fondamentali della programmazione. Gli studenti che hanno già studiato coding nelle ore curricolari potranno attuare le conoscenze pregresse in un progetto concreto, e approfondire i concetti di esecuzione concorrente, sincronizzazione, codifica, funzione, ricorsione, astrazione, modello e simulazione.

Nell'ultima fase vengono realizzati i contenuti audio tramite applicazioni desktop e soprattutto mobile in modalità BYOD, per mostrare l'uso dello smartphone per la creazione di contenuti creativi. La creazione dei contenuti permetterà inoltre di studiare, in maniera attiva e laboratoriale, le emergenze architettoniche e la storia della città.

3^ fase: La terza parte è dedicata allo studio della città attraverso immagini satellitari, fonti storiche e materiali fotografici d'archivio per preparare gli studenti alle uscite fotografiche.

4^ fase: Nella quarta parte, dopo una serie di esercizi pratici per apprendere l'abc della fotografia (anche con l'aiuto di un professionista del settore) (diaframmi /tempo /ISO, basi di composizione, la luce), saranno effettuate due uscite fotografiche a tema, in cui gli studenti andranno alla ricerca di dettagli e vedute d'insieme da fotografare seguendo una mappa come in una caccia al tesoro. Al termine di questa attività seguirà una lezione dedicata all'editing del materiale fotografico da inserire nell'applicazione.

5^ fase: La quinta parte riguarda la restituzione alla collettività del lavoro svolto attraverso un sito web in cui raccogliere e ordinare il materiale fotografico georeferenziato, il caricamento di immagini su Google e l'organizzazione di un evento aperto al pubblico in cui presentare i risultati del laboratorio. La mostra fotografica sarà anche l'occasione concreta per presentare l'applicazione sviluppata. Questa fase sarà co-progettata insieme ai genitori e ai partner di progetto, lavorando sulla restituzione pubblica dei dispositivi prodotti e delle immagini.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Le attività saranno sempre corredate da design brief, permettendo agli studenti un'analisi critica del processo e del prodotto che stanno sviluppando. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo. Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto. I dati quantitativi del monitoraggio e valutazione saranno disponibili, in forma anonima, sul sito scolastico in un'apposita sezione

Sede in cui è previsto il modulo:TAIC852005 - I.C. 'A. MANZONI' di Mottola(TA).

Data inizio prevista	09/02/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: APPLICHIAMO IL CODING AL NOSTRO TERRITORIO!

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

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: Mottola appelle l'Europe: progettazione di un'app plurilingue

Dettagli modulo

Titolo modulo	Mottola appelle l'Europe: progettazione di un'app plurilingue
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE</p> <p>Il modulo intende promuovere nei discenti la conoscenza del linguaggio informatico e delle soluzioni grafiche e tecnologiche che utilizzabili per la progettazione di una app audioguida turistica plurilingue dei principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali del territorio</p> <p>Gli scopi perseguiti sono: rafforzare le competenze informatiche; implementare le capacità di progettazione; potenziare le capacità di problem solving; approfondire la conoscenza e l'implementazione delle differenti tipologie di archiviazione dati online (cloud, banche dati...)</p> <p>Gli OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI del Modulo sono: Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicati i Risultati dei Processi Laboratoriali 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 Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>Il Modulo si focalizza sull'approfondimento nei discenti delle conoscenze utili a progettare , utilizzando progetti OPEN SOURCE basati su linguaggi di programmazione come PHP che facilitano la creazione delle app, utilizzando componenti dinamici che consentono di poter 'montare' il prodotto, definendo alcuni parametri e senza bisogno di una approfondita conoscenza di specifici linguaggi di programmazione. L'obiettivo è la creazione di una app turistica creata dinamicamente con questi strumenti (CMS) che permetta di gestire i</p>



vari contenuti in modo agevolato, e amministrare i contenuti in modo semplificato.

METODOLOGIE

Attraverso lezioni di informatica e linguaggi di programmazione, ricerche su internet, ecc. il modulo prevede l'approfondimento delle conoscenze di base relative alla progettazione della app, la user experience e User Interface, la definizione del mercato e degli utenti, la ricerca di app similari sul web, con applicazione dello studio a modelli / canvas di studio della concorrenza.

Nel laboratorio si approfondiranno la definizione della funzionalità della app e il suo disegno, lo studio della tecnologia/framework di prototipazione, arrivando quindi allo studio del sistema di prototipazione e al suo sviluppo progettuale

. Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:

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

RISULTATI ATTESI

Il modulo vuole conseguire la partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali, pervenendo alla realizzazione di un progetto e prototipo della app audioguida turistica dei principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali. I Risultati del Processo Laboratoriale di questo modulo, relativi alla progettazione dell'app, saranno utilizzati da un altro modulo successivo, che realizzerà la app che è stata progettata.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Le modalità di verifica dei processi saranno:

- somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte
- verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali

Data inizio prevista	30/09/2018
Data fine prevista	13/01/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	TAPS006012 TARF006018 TATF006014
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Mottola appelle l'Europe: progettazione di un'app plurilingue

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



	TOTALE					5.082,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Mottola calls Europe: realizzazione di un'app plurilingue

Dettagli modulo

Titolo modulo	Mottola calls Europe: realizzazione di un'app plurilingue
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE</p> <p>Il modulo intende promuovere nei discenti la conoscenza del linguaggio informatico e delle soluzioni grafiche e tecnologiche utilizzabili per la realizzazione di una app audioguida turistica plurilingue dei principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali del territorio.</p> <p>La realizzazione della app si basa sui Risultati del Processo Laboratoriale di un altro modulo del progetto PON che ha realizzato la progettazione della stessa app. Inoltre, la app viene realizzata grazie all'utilizzo di materiali iconografici, schede informative e schede audio che costituiscono i Risultati del Processo Laboratoriale di ulteriori distinti moduli del progetto PON.</p> <p>Gli scopi perseguiti sono: rafforzare le competenze informatiche; implementare le capacità di progettazione; potenziare le capacità di problem solving; approfondire la conoscenza e l'implementazione delle differenti tipologie di archiviazione dati online (cloud, banche dati...)</p> <p>Gli obiettivi didattico-formativi del Modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici -Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicati i Risultati dei Processi Laboratoriali -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 -Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe. <p>CONTENUTI</p> <p>Il Modulo si focalizza sull'approfondimento nei discenti delle conoscenze utili a realizzare una app turistica plurilingue relativa al territorio, utilizzando progetti OPEN SOURCE basati su linguaggi di programmazione come PHP che consentono di poter agevolmente 'montare' il prodotto, pur in assenza di una approfondita conoscenza di specifici linguaggi di programmazione.</p> <p>Il Modulo utilizza gli schemi di progettazione che sono stati prodotti da un modulo precedente</p> <p>METODOLOGIE</p> <p>Attraverso lezioni di informatica e linguaggi di programmazione, ricerche su internet, ecc. il modulo prevede l'approfondimento delle conoscenze di base relative alla progettazione della app, Vengono analizzati e approfonditi gli schemi di progettazione della app che sono stati prodotti dal modulo precedente, nonché i materiali iconografici, schede informative e schede audio, anch'essi RPL di altri moduli del Progetto PON.</p> <p>Seguirà quindi la fase laboratoriale, nella quale si procederà alla realizzazione della app, sulla base della architettura e delle soluzioni grafiche che sono state progettate dal</p>



	<p>modulo precedente. Le varie fasi di laboratorio prevedono lo studio della tecnologia/framework di prototipazione, la prototipazione e lo sviluppo che saranno affrontati attraverso l'uso di specifiche applicazioni (GoodBarber – Eye Candy, Shoutem – The Apple of App Builders, Snappii, Intro a Zaiper), ed infine il debug e la pubblicazione della app su Store.</p> <p>. Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Problem Solving, • Cooperative learning, • Project-based learning, • Learning by doing and By creating, • Team working, • Peer-education. <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Il modulo vuole conseguire la partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali, pervenendo alla realizzazione della piattaforma web destinata a ospitare tutti i prodotti digitali del progetto PON, nel quale i Risultati del Processo Laboratoriale di ogni modulo sarà messo a disposizione dell'intera comunità educante attraverso specifici strumenti di condivisione.</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Le modalità di verifica dei processi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte • verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali
Data inizio prevista	14/01/2019
Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	TAPS006012 TATF006014
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Mottola calls Europe: realizzazione di un'app plurilingue

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

Elenco dei moduli

Modulo: Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Titolo: Gravine e dintorni



Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Gravine e dintorni
Descrizione modulo	<p>Descrizione</p> <p>Il modulo intende promuovere la conoscenza del patrimonio naturalistico del territorio attraverso l'approfondimento della conoscenza e la valorizzazione della gravina presente nel territorio di Palagianello. La gravina rappresenta un "laboratorio didattico naturale" in grado di sviluppare negli alunni e nelle alunne conoscenze attraverso l'osservazione diretta dei luoghi. Lo scopo è quello di rafforzare la curiosità e lo spirito di osservazione dei discenti, stimolare la scoperta di un contesto naturale e paesaggistico nonché di sviluppare competenze civiche di rispetto dell'ambiente e della biodiversità, creando così un significativo legame con il territorio e l'ecosistema.</p> <p>Gli obiettivi didattico-formativi del Modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio naturale e paesaggistico 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 sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile - Costruire competenze sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile <p>Contenuti</p> <p>Il Modulo si focalizza sulla valorizzazione della gravina di Palagianello tramite vari strumenti, tra cui una "invasione digitale" della stessa. È prevista la collaborazione dell'associazione locale Bocche del Vento.</p> <p>Fasi</p> <p>L'intervento prevede lo studio della gravina in sé con la ricerca di materiale documentale, cartaceo ed elettronico, sulla fauna, e sulla flora presenti nonché sulla globalità dell'ecosistema in essa presente; la classificazione di materiale vegetale con la costruzione di erbari; lo studio e la rielaborazione creativa del materiale raccolto; la produzione di nuovo materiale sulla base dei materiali primari; la produzione di rielaborazioni grafiche e di testi per la fruizione "a misura di alunno" della gravina; l'acquisizione di conoscenze informatiche per l'adeguata valorizzazione, anche con strumenti on line (accessibili tramite codice QR) del monumento; la messa in pratica di un laboratorio fotografico per la documentazione delle attività in loco; l'acquisizione di abilità informatiche nella promozione digitale del patrimonio culturale tramite piattaforme on line quali InvasioniDigitali.</p> <p>Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Problem Solving, • Cooperative learning, • Project-based learning, • Learning by doing and By creating, • Team working, • Peer-education. <p>Risultati attesi</p> <p>Oltre che mirare alla partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali e a una maggiore consapevolezza del proprio patrimonio naturalistico e paesaggistico, il modulo ha come obiettivo finale quello di diffondere presso coetanei e adulti la conoscenza della gravina, anche su piattaforme digitali fruibili senza limiti di tempo e di</p>



	<p>spazio, nonché con strumenti social. Infatti, si ritiene che i Risultati del Processo Laboratoriale (RPL) debbano avere la massima visibilità; pertanto saranno messi a disposizione dell'intera comunità educante attraverso specifici strumenti di condivisione. Verrà realizzato un erbario col materiale raccolto in gravina. Infine, verranno realizzati materiali informativi (rielaborazioni grafiche, testi, filmati, reportage fotografici) da parte degli alunni e delle alunne da raccogliere in un portfolio on line accessibile eventualmente tramite QR Code.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Le modalità di verifica dei processi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte • verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali <p>Sede in cui è previsto il modulo: TAIC808003 - I.C. 'MARCONI' di Palagianello (TA).</p>
Data inizio prevista	26/03/2018
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Gravine e dintorni

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Un monumento per amico

Dettagli modulo

Titolo modulo	Un monumento per amico
Descrizione modulo	<p>OBIETTIVI DIDATTICO FORMATIVI</p> <p>Il modulo intende promuovere la conoscenza del patrimonio materiale e immateriale del territorio attraverso l'adozione di un monumento quale presupposto imprescindibile per esercitare la cittadinanza attiva e garantire l'accessibilità e il coinvolgimento della comunità civile nella valorizzazione dei beni culturali e artistici. All'interno di questo</p>



patrimonio i monumenti assumono, infatti, un ruolo preminente in quanto appartengono di diritto ai cittadini quale "eredità-patrimonio culturale", come sancito dalla Convenzione di Faro(2005). Tale iniziativa educativa mira, tra l'altro, ad incentivare lo sviluppo della cultura, in vista dell'Anno Europeo del Patrimonio Culturale (2018).
Sensibilizzare gli alunni alla conoscenza diretta del patrimonio storico-artistico del proprio territorio.
Realizzare un laboratorio che guidi gli alunni alla consapevolezza e alla responsabilità civica e sociale.
Collocare il monumento da adottare nel contesto storico-culturale attraverso lo studio delle fonti.
Analizzare le diverse decorazioni interne, il soffitto, gli altari e le pitture di particolare pregio artistico.
Introdurre didattiche meta-cognitive e laboratoriali che consentano agli alunni di realizzare attività mediante la dimensione esperienziale.
Potenziare l'educazione al patrimonio culturale con l'intento di conferirgli un più alto grado di fruizione.

CONTENUTI

I contenuti riguardano il percorso storico-artistico che si intende realizzare:
studio del territorio;
storia, analisi, conoscenza e studio del monumento da adottare;
proposte espressive e creative da parte degli alunni: cartellonistica, segnaletica, didascalie;
ideazione e realizzazione anche di materiali interattivi del monumento scelto;
la storia del monumento considerato.

METODOLOGIE

Nell'ambito del modulo, l'innovatività nei metodi operativi consiste, prioritariamente, nell'utilizzo di una metodologia didattica che presuppone la progettazione partecipata. Si intende realizzare specifiche attività che coinvolgono gli alunni in situazioni concrete, realizzate in luoghi diversi dai normali contesti formativi frontali, dove possono essere vissuti, sperimentati, attuati, condivisi i contenuti prescelti.
Il modulo utilizza la metodologia formativa caratterizzata da un approccio "non formale" e dal learning by doing, dando particolare importanza all'utilizzo di tecniche e strumenti quali l'osservazione diretta, la scoperta guidata, la ricerca-azione, l'uso dei linguaggi multimediali, il cooperative learning in piccoli gruppi, i laboratori del fare.

RISULTATI ATTESI

Valorizzare il talento di ciascun alunno con proposte educative che si basino sia sull'esperienza di gruppo, sia sull'esperienza personale attraverso l'esplorazione guidata della storia, dell'arte, delle tradizioni che caratterizzano i beni culturali del territorio.
Sviluppare lo spirito critico, l'osservazione, l'interesse esplorativo e creativo.
Far emergere il senso del gruppo, per essere disponibile al rapporto e alla collaborazione con gli altri.
Costatare il potenziale sviluppo turistico dell'intero territorio, valorizzando maggiormente le risorse, interagendo e collaborando con operatori e addetti ai lavori per essere loro stessi protagonisti attivi dei servizi di accoglienza e promozione turistica.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

E' prevista, nell'ambito del modulo, una fase di monitoraggio iniziale, intermedia e finale del percorso formativo. In particolare, sarà utile monitorare attraverso momenti di assessment, consistenti nel confronto e nella discussione, affinché la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo e cooperativo per la rilevazione degli esiti.

Sede in cui è previsto il modulo: TAIC86900E - I.C. 'San Giovanni Bosco' di Mottola(TA).

Data inizio prevista

26/03/2018



Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Un monumento per amico

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

Elenco dei moduli

Modulo: Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Titolo: Biodiversità in...gravina

Dettagli modulo

Titolo modulo	Biodiversità in...gravina
Descrizione modulo	<p>OBIETTIVI DIDATTICO FORMATIVI</p> <p>Il modulo si articola sui temi della valorizzazione degli ambienti naturali presenti nel nostro territorio e la necessità di conoscerli, tutelarli e renderli fruibili. Nello specifico, oggetto del modulo è lo studio dell'area geologica delle gravine a sud di Mottola e le biodiversità in esse presenti. Queste, infatti, rappresentano un grande laboratorio didattico all'aperto dove è possibile acquisire conoscenze attraverso l'osservazione diretta e la scoperta. Ed è proprio dalla conoscenza, acquisita in maniera partecipata ed attiva sul campo, tesa all'interpretazione dell'ambiente circostante piuttosto che alla mera acquisizione di nozioni, che nasce la consapevolezza della necessità di una tutela ambientale, volta alla salvaguardia delle biodiversità e al rispetto degli ecosistemi naturali.</p> <p>Promuovere e approfondire la conoscenza dell'ambiente gravina ed in particolare della flora presente .</p> <p>Creare e rafforzare il legame con il territorio e l'ambiente naturale.</p> <p>Promuovere la salvaguardia delle biodiversità, la tutela e il rispetto ambientale.</p> <p>Favorire comportamenti ecologici e atteggiamenti attivi, fornendo strumenti per l'acquisizione di una nuova cultura ambientale e paesaggistica .</p> <p>Prendere coscienza dei comportamenti che mettono a rischio la sopravvivenza degli ecosistemi naturali e la salute dell'uomo.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>Gli aspetti geomorfologici dell'ambiente gravina.</p> <p>Le biodiversità.</p>



RISULTATI ATTESI

Costruire un percorso botanico per valorizzare la natura presente all'interno della gravina, per dare ai visitatori la possibilità di apprezzare da vicino le particolarità di alcune piante tipiche dell'ambiente. Un percorso che valorizzi gli odori di questo particolare habitat. Una cartellonistica dettagliata permetterà di comprendere, nello specifico, alcune particolarità della flora, gli eventuali usi officinali e culinari. All'interno del percorso botanico si prevedono visite alle chiese rupestri presenti.

METODOLOGIA

Nell'ambito del modulo, l'innovatività nei metodi operativi consiste, prioritariamente, nell'utilizzo di una metodologia didattica che presuppone la progettazione partecipata. Si intende realizzare specifiche attività che coinvolgono gli alunni in situazioni concrete, realizzate in luoghi diversi dai normali contesti formativi frontali, dove possono essere vissuti, sperimentati, attuati, condivisi i contenuti prescelti.

Il modulo utilizza la metodologia formativa caratterizzata da un approccio "non formale" e dal learning by doing, dando particolare importanza all'utilizzo di tecniche e strumenti quali l'osservazione diretta, la scoperta guidata, la ricerca-azione, l'uso dei linguaggi multimediali, il cooperative learning in piccoli gruppi, i laboratori del fare.

Utilizzo di schede tecnico-informative per conoscere gli aspetti geomorfologici e l'importanza che le gravine rivestono: in termini naturalistici, le peculiarità della flora e della fauna; storici, gli insediamenti rupestri nei diversi secoli; artistici, le chiese rupestri ed i loro affreschi.

Osservazione diretta, studio e classificazione delle piante presenti. Realizzazione di segnaletica orizzontale per definire il percorso botanico.

RISULTATI ATTESI

Sperimentarsi e sperimentare i contesti ambientali che ci circondano.

Sviluppare una conoscenza di base sugli ambienti naturali che permetta di comprendere le problematiche ambientali.

Costruire un nuovo approccio critico al territorio.

Promuovere stili di vita sostenibili per creare modelli di cittadinanza attiva a partire da azioni quotidiane.

Sviluppare relazioni cooperative tra pari.

Acquisire consapevolezza del valore naturalistico e culturale del proprio territorio, cogliendone a pieno la dimensione di bene comune.

Comprendere l'importanza della varietà e della diversità in natura.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

E' prevista, nell'ambito del modulo, una fase di monitoraggio iniziale, intermedia e finale del percorso formativo. In particolare, sarà utile monitorare attraverso momenti di assessment, consistenti nel confronto e la discussione, affinché la fase di verifica e valutazione avvenga in un contesto di apprendimento collaborativo e cooperativo per la rilevazione degli esiti.

Sede in cui è previsto il modulo:TAIC86900E - I.C. 'San Giovanni Bosco' di Mottola(TA).

Data inizio prevista	26/03/2018
Data fine prevista	31/08/2018
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi (Primaria primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Biodiversità in...gravina

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Mottola for European history: Mottola in età classica e Medievale.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Mottola for European history: Mottola in età classica e Medievale.
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE</p> <p>Il modulo intende approfondire nei discenti la conoscenza del patrimonio storico, artistico e ambientale, al fine di rafforzare la loro percezione e la decodificazione dei processi culturali, sociali ed economici che accompagnano la evoluzione storica della comunità. Il rafforzamento dell'identità collettiva vuole fornire nuovi stimoli alla comprensione, lettura e diffusione del territorio e dei suoi beni, attraverso lo sviluppo di forme inedite di "produzione" creativa e di cittadinanza attiva da parte dei discenti. Infatti, il modulo costituisce lo start up di un processo integrato di "produzione" di strumenti e applicazioni che il progetto metterà a disposizione della comunità scolastica e del territorio per la più piena fruizione turistica, culturale e didattica dei beni culturali e ambientali di Mottola.</p> <p>Per gli alunni e le alunne diversabili è prevista la figura aggiuntiva.</p> <p>Gli OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI del Modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici -Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali -Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe. <p>CONTENUTI</p> <p>Il Modulo si focalizza sull'approfondimento delle numerose testimonianze archeologiche, storiche, monumentali e ambientali presenti nel territorio di Mottola e risalenti all'età classica e medievale. In particolare verranno studiate le testimonianze archeologiche e documentali d'epoca preclassica e classica; le ipotesi insediative del centro urbano e degli insediamenti rurali in età ellenistica e romana; il fenomeno della vita in grotta nei villaggi rupestri dall'Alto al Basso Medioevo e le ipotesi insediative; le chiese e l'iconografia rupestri; le testimonianze monumentali e architettoniche presenti nel territorio, di età bizantina, normanna, sveva, angioina e aragonesa; le vicende del feudo in</p>



	<p>età medievale.</p> <p>METODOLOGIA L'intervento prevede lo studio delle numerose testimonianze archeologiche, storiche, monumentali e ambientali con la ricerca di materiale documentale, cartaceo ed elettronico; la produzione di nuovo materiale sulla base dei materiali primari; la produzione di rielaborazioni grafiche. Nella fase laboratoriale verranno effettuati l'approfondimento e la rielaborazione del materiale raccolto, con la produzione di schede descrittive e bibliografiche sui principali siti e monumenti del territorio Le metodologie didattiche che si propongono di adottare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Problem Solving, • Cooperative learning, • Project-based learning, • Learning by doing and By creating, • Team working, • Peer-education. <p>RISULTATI ATTESI Il modulo vuole conseguire la partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali e a una maggiore consapevolezza del proprio patrimonio culturale, pervenendo alla realizzazione di 15-20 schede che descrivono i principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali del territorio di Mottola risalenti all'età classica e medievale 15-20 Schede che individuano le fonti storiche, archeologiche, archivistiche e documentarie riguardanti i principali temi ed i beni culturali e ambientali mottolesi risalenti all'età classica e medievale I Risultati del Processo Laboratoriale di questo modulo verranno utilizzati negli altri moduli del progetto PON. Le schede, infatti, costituiranno materiali di studio ed elaborazione per moduli successivi che concorreranno alla formazione dei diversi "prodotti" del progetto PON. Pertanto, il modulo concorre all'obiettivo finale di diffondere presso coetanei e adulti la conoscenza del patrimonio culturale del territorio, anche attraverso una piattaforma digitale ampiamente fruibile senza limiti di tempo e di spazio. Infatti, tutti i Risultati del Processo Laboratoriale saranno messi a disposizione dell'intera comunità educante attraverso specifici strumenti di condivisione che sono presenti nella architettura del progetto.</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E DI VALUTAZIONE Le modalità di verifica dei processi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte • verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali
Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	TAPS006012
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Mottola for European history: Mottola in età classica e



Medievale.

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Reading and writing the history of Europe: Mottola tra classicità e Medioevo.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Reading and writing the history of Europe: Mottola tra classicità e Medioevo.
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE</p> <p>Il modulo intende approfondire nei discenti la conoscenza del patrimonio storico, artistico e ambientale, al fine di rafforzare la loro percezione e la decodificazione dei processi culturali, sociali ed economici che accompagnano la evoluzione storica della comunità. Il rafforzamento dell'identità collettiva vuole fornire nuovi stimoli alla comprensione, lettura e diffusione del territorio e dei suoi beni, attraverso lo sviluppo di forme inedite di "produzione" creativa e di cittadinanza attiva da parte dei discenti. Infatti, il modulo costituisce lo start up di un processo integrato di "produzione" di strumenti e applicazioni che il progetto metterà a disposizione della comunità scolastica e del territorio per la più piena fruizione turistica, culturale e didattica dei beni culturali e ambientali di Mottola.</p> <p>Per gli alunni e le alunne diversabili è prevista la figura aggiuntiva</p> <p>Gli obiettivi didattico-formativi del Modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di -Laboratori Didattici -Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali -Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe. <p>CONTENUTI</p> <p>Il Modulo si focalizza sull'approfondimento delle numerose testimonianze archeologiche, storiche, monumentali e ambientali presenti nel territorio di Mottola e risalenti all'età classica e medievale. In particolare verranno studiate le testimonianze archeologiche e documentali d'epoca preclassica e classica; le ipotesi insediative del centro urbano e degli insediamenti rurali in età ellenistica e romana; il fenomeno della vita in grotta nei villaggi rupestri dall'Alto al Basso Medioevo e le ipotesi insediative; le chiese e l'iconografia rupestri; le testimonianze monumentali e architettoniche presenti nel territorio, di età bizantina, normanna, sveva, angioina e aragonese; le vicende del feudo in età medievale.</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>L'intervento prevede lo studio delle numerose testimonianze archeologiche, storiche,</p>



monumentali e ambientali con la ricerca di materiale documentale, cartaceo ed elettronico; la produzione di nuovo materiale sulla base dei materiali primari; la produzione di rielaborazioni grafiche. Nella fase laboratoriale verranno effettuati l'approfondimento e la rielaborazione del materiale raccolto, con la produzione di schede descrittive e bibliografiche sui principali siti e monumenti del territorio

Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:

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

RISULTATI ATTESI

Il modulo vuole conseguire la partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali e a una maggiore consapevolezza del proprio patrimonio culturale, pervenendo alla realizzazione di

15-20 schede che descrivono i principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali del territorio di Mottola risalenti all'età classica e medievale

15-20 Schede che individuano le fonti storiche, archeologiche, archivistiche e documentarie riguardanti i principali temi ed i beni culturali e ambientali mottolesi risalenti all'età classica e medievale

I Risultati del Processo Laboratoriale (RPL) di questo modulo verranno utilizzati negli altri moduli del progetto PON. Le schede, infatti, costituiranno materiali di studio ed elaborazione per moduli successivi che concorreranno alla formazione dei diversi "prodotti" del progetto PON. Pertanto, il modulo concorre all'obiettivo finale di diffondere presso coetanei e adulti la conoscenza del patrimonio culturale del territorio, anche attraverso una piattaforma digitale ampiamente fruibile senza limiti di tempo e di spazio. Infatti, tutti i Risultati del Processo Laboratoriale (RPL) saranno messi a disposizione dell'intera comunità educante attraverso specifici strumenti di condivisione che sono presenti nella architettura del progetto.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Le modalità di verifica dei processi saranno:

- somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte
- verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali

Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	TARF006018 TATF006014
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 10 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Reading and writing the history of Europe: Mottola tra classicità e Medioevo.

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



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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Mottola for European history ... dal centro urbano alle gravine.

Dettagli modulo

Titolo modulo	Mottola for European history ... dal centro urbano alle gravine.
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE</p> <p>Il modulo intende approfondire nei discenti la conoscenza del patrimonio storico, artistico e ambientale, al fine di rafforzare la loro percezione e la decodificazione dei processi culturali, sociali ed economici che accompagnano la evoluzione storica della comunità. Il rafforzamento dell'identità collettiva vuole fornire nuovi stimoli alla comprensione, lettura e diffusione del territorio e dei suoi beni, attraverso lo sviluppo di forme inedite di "produzione" creativa e di cittadinanza attiva da parte dei discenti. Infatti, il modulo costituisce lo start up di un processo integrato di "produzione" di strumenti e applicazioni che il progetto metterà a disposizione della comunità scolastica e del territorio per la più piena fruizione turistica, culturale e didattica dei beni culturali e ambientali di Mottola.</p> <p>Per gli alunni e le alunne diversabili è prevista la figura aggiuntiva.</p> <p>Gli OBIETTIVI DIDATTICI-FORMATIVI del Modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici -Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali -Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe. <p>CONTENUTI</p> <p>Il Modulo si focalizza sull'approfondimento delle numerose testimonianze storiche, artistiche, monumentali e ambientali presenti nel territorio di Mottola, risalenti all'età moderna e contemporanea. In particolare verranno studiate le testimonianze architettoniche e documentali; le vicende del feudo in età moderna; il centro storico; la evoluzione insediativa del centro urbano e degli insediamenti rurali; le chiese urbane e il loro corredo artistico e devozionale; la colonizzazione del territorio rurale e le masserie ducali; le emergenze naturalistiche e ambientali della Murgia, delle gravine e dei boschi.</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>L'intervento prevede lo studio delle numerose testimonianze storiche, artistiche, monumentali e ambientali con la ricerca di materiale documentale, cartaceo ed elettronico; la produzione di nuovo materiale sulla base dei materiali primari; la produzione di rielaborazioni grafiche.</p> <p>Nella fase laboratoriale verranno effettuati l'approfondimento e la rielaborazione del materiale raccolto, con la produzione di schede descrittive e bibliografiche sui principali siti e monumenti del territorio</p>



	<p>Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Problem Solving, • Cooperative learning, • Project-based learning, • Learning by doing and By creating, • Team working, • Peer-education. <p>RISULTATI ATTESI Il modulo vuole conseguire la partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali e a una maggiore consapevolezza del proprio patrimonio culturale, pervenendo alla realizzazione di 15-20 schede che descrivono i principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali del territorio di Mottola risalenti all'età moderna e contemporanea 15-20 Schede che individuano le fonti storiche, archeologiche, archivistiche e documentarie riguardanti i principali temi ed i beni culturali e ambientali mottolesi risalenti all'età moderna e contemporanea I Risultati del Processo Laboratoriale di questo modulo verranno utilizzati negli altri moduli del progetto PON. Le schede, infatti, costituiranno materiali di studio ed elaborazione per moduli successivi che concorreranno alla formazione dei diversi "prodotti" del progetto PON. Pertanto, il modulo concorre all'obiettivo finale di diffondere presso coetanei e adulti la conoscenza del patrimonio culturale del territorio, anche attraverso una piattaforma digitale ampiamente fruibile senza limiti di tempo e di spazio. Infatti, tutti i Risultati del Processo Laboratoriale saranno messi a disposizione dell'intera comunità educante attraverso specifici strumenti di condivisione che sono presenti nella architettura del progetto.</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE Le modalità di verifica dei processi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte • verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali
Data inizio prevista	30/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	TATF006014
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 10 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Mottola for European history ... dal centro urbano alle gravine.

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



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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Reading and writing the history of Europe: Mottola in età moderna e contemporanea

Dettagli modulo

Titolo modulo	Reading and writing the history of Europe: Mottola in età moderna e contemporanea
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE</p> <p>Il modulo intende approfondire nei discenti la conoscenza del patrimonio storico, artistico e ambientale, al fine di rafforzare la loro percezione e la decodificazione dei processi culturali, sociali ed economici che accompagnano la evoluzione storica della comunità. Il rafforzamento dell'identità collettiva vuole fornire nuovi stimoli alla comprensione, lettura e diffusione del territorio e dei suoi beni, attraverso lo sviluppo di forme inedite di "produzione" creativa e di cittadinanza attiva da parte dei discenti. Infatti, il modulo costituisce lo start up di un processo integrato di "produzione" di strumenti e applicazioni che il progetto metterà a disposizione della comunità scolastica e del territorio per la più piena fruizione turistica, culturale e didattica dei beni culturali e ambientali di Mottola. Per gli alunni con BES e con DSA è prevista la figura aggiuntiva.</p> <p>Gli OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI del Modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici -Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali -Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe. <p>CONTENUTI</p> <p>Il Modulo si focalizza sull'approfondimento delle numerose testimonianze storiche, artistiche, monumentali e ambientali presenti nel territorio di Mottola, risalenti all'età moderna e contemporanea. In particolare verranno studiate le testimonianze architettoniche e documentali; le vicende del feudo in età moderna; il centro storico; la evoluzione insediativa del centro urbano e degli insediamenti rurali; le chiese urbane e il loro corredo artistico e devozionale; la colonizzazione del territorio rurale e le masserie ducali; le emergenze naturalistiche e ambientali della Murgia, delle gravine e dei boschi.</p> <p>METODOLOGIA</p> <p>L'intervento prevede lo studio delle numerose testimonianze storiche, artistiche, monumentali e ambientali con la ricerca di materiale documentale, cartaceo ed elettronico; la produzione di nuovo materiale sulla base dei materiali primari; la produzione di rielaborazioni grafiche.</p> <p>Nella fase laboratoriale verranno effettuati l'approfondimento e la rielaborazione del materiale raccolto, con la produzione di schede descrittive e bibliografiche sui principali siti e monumenti del territorio</p> <p>Le metodologie didattiche che si propongono di adottare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Problem Solving,



- Cooperative learning,
- Project-based learning,
- Learning by doing and By creating,
- Team working,
- Peer-education.

RISULTATI ATTESI

Il modulo vuole conseguire la partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali e a una maggiore consapevolezza del proprio patrimonio culturale, pervenendo alla realizzazione di

15-20 schede che descrivono i principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali del territorio di Mottola risalenti all'età moderna e contemporanea

15-20 Schede che individuano le fonti storiche, archeologiche, archivistiche e documentarie riguardanti i principali temi ed i beni culturali e ambientali mottolesi risalenti all'età moderna e contemporanea

I Risultati del Processo Laboratoriale di questo modulo verranno utilizzati negli altri moduli del progetto PON. Le schede, infatti, costituiranno materiali di studio ed elaborazione per moduli successivi che concorreranno alla formazione dei diversi "prodotti" del progetto PON. Pertanto, il modulo concorre all'obiettivo finale di diffondere presso coetanei e adulti la conoscenza del patrimonio culturale del territorio, anche attraverso una piattaforma digitale ampiamente fruibile senza limiti di tempo e di spazio. Infatti, tutti i Risultati del Processo Laboratoriale saranno messi a disposizione dell'intera comunità educante attraverso specifici strumenti di condivisione che sono presenti nella architettura del progetto.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Le modalità di verifica dei processi saranno:

- somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte
- verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali

Data inizio prevista	30/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	TATF006014
Numero destinatari	10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 10 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Reading and writing the history of Europe: Mottola in età moderna e contemporanea

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



	TOTALE					5.682,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli

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

Titolo: Conoscere per preservare

Dettagli modulo

Titolo modulo	Conoscere per preservare
Descrizione modulo	<p>Descrizione</p> <p>Il modulo intende promuovere la conoscenza del patrimonio materiale del territorio attraverso l'approfondimento della conoscenza e la valorizzazione di un monumento del territorio di Palagianello per sviluppare la cittadinanza attiva negli alunni e nelle alunne coinvolgendo la comunità locale nel processo. Fra gli scopi vi sono quelli di: costruire un'identità collettiva, una coscienza comune, attorno al patrimonio culturale materiale nel quale la comunità possa identificarsi e riconoscersi; sensibilizzare gli alunni e le alunne alla conoscenza diretta del patrimonio storico-artistico del territorio; realizzare attività laboratoriali anche digitali allo scopo di sviluppare conoscenze e competenze riguardanti il patrimonio culturale, anche in lingua straniera.</p> <p>Per gli alunni e le alunne diversabili è prevista la figura aggiuntiva.</p> <p>Gli obiettivi didattico-formativi del Modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del 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 sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione digitale del patrimonio culturale tangibile e intangibile <p>Contenuti</p> <p>Il Modulo si focalizza sulla valorizzazione di un monumento del territorio di Palagianello: Cappella Madonna delle Grazie, peculiare per posizione, struttura e datazione; pertanto il monumento in oggetto si presta a divenire elemento identitario della comunità. È prevista la collaborazione dell'associazione locale Bocche del Vento.</p> <p>Fasi</p> <p>L'intervento prevede lo studio del monumento in sé con la ricerca di materiale documentale, cartaceo ed elettronico; lo studio e la rielaborazione creativa del materiale raccolto; la produzione di nuovo materiale sulla base dei materiali primari; la produzione di rielaborazioni grafiche e di testi anche in lingua straniera per la fruizione "a misura di alunno" del monumento; l'acquisizione di conoscenze informatiche per l'adeguata valorizzazione, anche con strumenti on line (accessibili tramite codice QR) del monumento; l'acquisizione di abilità informatiche nella promozione digitale del patrimonio culturale tramite piattaforme on line quali izi.TRAVEL, InvasioniDigitali, Mapcast.</p> <p>Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Problem Solving, • Cooperative learning, • Project-based learning,



	<ul style="list-style-type: none"> • Learning by doing and By creating, • Team working, • Peer-education. <p>Risultati attesi</p> <p>Oltre che mirare alla partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali e a una maggiore consapevolezza del proprio patrimonio culturale, il modulo ha come obiettivo finale quello di diffondere presso coetanei e adulti la conoscenza del monumento preso in considerazione, anche su piattaforma digitale fruibile senza limiti di tempo e di spazio. Infatti, si ritiene che i Risultati del Processo Laboratoriale (RPL) debbano avere la massima visibilità; pertanto saranno messi a disposizione dell'intera comunità educante attraverso specifici strumenti di condivisione. Infine, verrà realizzato un pannello informativo trilingue impiegando le tre lingue comunitarie insegnate a scuola (italiano, inglese, francese) corredato di rielaborazioni grafiche del monumento realizzate dagli alunni e dalle alunne nonché da QR Code che rimanda ad approfondimenti on line.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Le modalità di verifica dei processi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte • verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali <p>Sede in cui è previsto il modulo: TAIC808003 - I.C. 'MARCONI' di Palagianello (TA).</p>
Data inizio prevista	10/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Conoscere per preservare

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Bringing our heritage all over Europe



Dettagli modulo

Titolo modulo	Bringing our heritage all over Europe
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE</p> <p>Il modulo intende promuovere nei discenti la padronanza linguistica, la capacità di traduzione e speakeraggio nelle lingue straniere, da utilizzare per la produzione di contenuti da inserire in un'app turistica plurilingue che raccoglie e organizza le informazioni disponibili sulla storia del territorio e sulle sue principali emergenze storiche, culturali, artistiche e ambientali.</p> <p>Per gli alunni e le alunne diversabili è prevista la figura aggiuntiva.</p> <p>Gli scopi perseguiti sono: rafforzare le competenze linguistiche e potenziare le capacità di problem solving</p> <p>Gli obiettivi didattico-formativi del Modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Potenziare le competenze linguistiche dei discenti utilizzando la microlingua dei Beni culturali e del -Patrimonio paesaggistico in tre diverse lingue comunitarie -Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici -Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicati i Risultati dei Processi Laboratoriali -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 -Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe. <p>CONTENUTI</p> <p>Il Modulo si focalizza sulla capacità di rielaborare, attraverso traduzioni testuali e audio in diverse lingue, i contenuti delle schede informative relative ai principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali del territorio. Esso concorre alle soluzioni tecnologiche necessarie alla realizzazione di un'app audioguida turistica plurilingue del territorio</p> <p>L'attività del modulo si basa quindi sulla traduzione in lingua straniera e sull'adattamento audio dei Risultati del Processo Laboratoriale di altri moduli del progetto PON. Inoltre, a loro volta, i RPL del modulo saranno utilizzati nella realizzazione dell'app audioguida turistica plurilingue.</p> <p>METODOLOGIE</p> <p>Il modulo studia e approfondisce gli elaborati e i RPL degli altri moduli, che hanno prodotto schede informative relative ai principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali del territorio.</p> <p>Nella fase laboratoriale, ognuna di tali schede verrà tradotta in inglese, francese e tedesco. Inoltre, i discenti effettueranno delle registrazioni audio dei testi in italiano e nelle tre lingue straniere.</p> <p>Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Problem Solving, • Cooperative learning, • Project-based learning, • Learning by doing and By creating, • Team working, • Peer-education.



	<p>RISULTATI ATTESI Traduzioni in inglese, francese e tedesco di circa 30-40 schede prodotte dagli studenti che in moduli precedenti hanno individuato e descritto i principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali del territorio di Mottola; Registrazioni audio delle stesse schede in italiano, inglese, francese e tedesco, in formato mp3, che verranno utilizzate nella app relativa audio guide turistiche dei principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali del territorio di Mottola</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE Le modalità di verifica dei processi saranno: <ul style="list-style-type: none"> • somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte • verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali </p>
Data inizio prevista	15/10/2018
Data fine prevista	31/03/2019
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	TAPS006012
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Bringing our heritage all over Europe

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Ritorno al futuro: viaggio digitale nella storia del nostro territorio!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ritorno al futuro: viaggio digitale nella storia del nostro territorio!
----------------------	-------------------------------------------------------------------------



**Descrizione
modulo**

DESCRIZIONE: Si propone l'uso di Hi-storymap è un percorso cross-disciplinare sulla digitalizzazione del curricolo di storia dell'arte attraverso la produzione di contenuti multimediali, azioni sui social media e l'uso di una piattaforma web.

Il modulo consente di raggiungere i seguenti obiettivi di apprendimento:
 approfondire conoscenze territorio locale
 introdurre concetti storici legati a personaggi poco conosciuti
 potenziare le competenze in ambito STEM, applicate in contesti reali: uso di software per stesura dei testi registrazione audio, modellazione CAD.

Il modulo sviluppa i seguenti **OBIETTIVI SOCIALI:**
 rafforzare il legame tra allievi e il territorio con una attività che spinge i destinatari ad appropriarsi del patrimonio culturale territoriale
 migliorare l'accessibilità dei beni culturali
 contribuire alla valorizzazione del patrimonio culturale attraverso le attività didattiche svolte nelle scuole
 promuovere la scuola come centro di produzione territoriale per ridurre la dispersione scolastica e favorire la collaborazione con gli enti culturali

Il modulo, durante le varie fasi, mobilita tutte e le 8 competenze di cittadinanza che ogni giovane europea e europeo dovrebbe possedere dopo aver assolto al dovere di istruzione.

METODOLOGIA
 Le attività del modulo sono basate su metodologia learning by doing, project-based ed in particolar modo product-based. Durante la fase di visita guidata e ricerca delle informazioni sul monumento, gli allievi lavoreranno con metodo BYOD per realizzare, con il proprio dispositivo, fotografie e catture fotometriche grazie ad applicazioni gratuite. Le attività di progettazione e scrittura testi saranno basate sul challenge based learning.

PRIMA FASE: PROGETTAZIONE PARTECIPATA
 Il modulo è impostato su metodologia project-based learning e viene introdotto da una attività di progettazione partecipata dove viene definito l'ambiente di lavoro. I partner del territorio, i formatori esterni e i docenti tutor sono coinvolti per definire gli strumenti, la parte di curricolo da trattare e il target dei destinatari. In un secondo momento saranno coinvolti i genitori e i partner di progetto.

SECONDA FASE: PROGRAMMAZIONE
 La seconda parte prevede lo sviluppo di uno strumento informatico, con l'aiuto del formatore esterno.

Il principale software web proposto è StoryMap Js , uno strumento ideato dal Knight Lab, laboratorio interno alla Northwestern University che permette di creare percorsi storici utilizzando una mappa come base, sulla quale possono essere sviluppati contenuti di diverso tipo: testi, audio, video, pagine wikipedia, embed di post social.

Il risultato è un percorso di digital storytelling, facile, multimediale e interattivo, i cui contenuti possono essere utilizzati in modalità flipped classroom.

Sarà possibile utilizzare una fork di StoryMap, denominata Hi-StoryMap, che è strutturata come plugin per WordPress e Drupal e consente agli utenti di commentare, aumentando il coinvolgimento e creando contenuti crowdsourced. Sia StoryMap che Hi-StoryMap sono rilasciate con licenze aperte (rispettivamente MIT e GPLv3), permettendo quindi il libero riuso da parte dell'Istituto scolastico, anche sul proprio sito. Con la fork Hi-StoryMap è possibile esportare le mappe come ebook: in epub 3 con le mappe interattive ed in epub2 con mappe statiche. I contenuti in formato epub sono rilasciati con licenze Creative Commons, diventando a tutti gli effetti un OER.

TERZA FASE: PRODUZIONE CONTENUTI
 La terza parte riguarda la progettazione e la successiva creazione dei contenuti.
 Ad esempio potranno essere realizzati:

1. video, con tecnica mista di disegno e ripresa in stop motion, sulla vita di artisti o sull'architettura di specifici monumenti paradigmatici. I video saranno caricati sullo StoryMap ma anche su canali Youtube, rendendo possibile il libero download e realizzando anche il transcript dei contenuti del filmato;
2. dialoghi immaginari tra personaggi (artisti, mecenati, fruitori), realizzati con servizi web che producono finte conversazioni sui principali social (es: fakewhats per Whatsapp, tweetfake per Twitter e FB PG per Facebook). Ad esempio, i personaggi potrebbero



	<p>dialogare sulla differenza tra diverse correnti artistiche a cui appartengono, sulle proprie produzioni, sui committenti, sui viaggi che li hanno portato a sviluppare le proprie opere principali;</p> <p>3. arricchimento delle pagine Wikipedia riguardanti la storia dell'arte, in particolar modo le voci minori. Le pagine prodotte saranno utilizzate come contenuto di una o più mappe;</p> <p>4. brevi podcast su un argomento del curriculum di storia dell'arte.</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Le attività saranno sempre corredate da design brief, permettendo agli studenti un'analisi critica del processo e del prodotto che stanno sviluppando. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo. Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto. I dati quantitativi del monitoraggio e valutazione saranno disponibili, in forma anonima, sul sito scolastico in un'apposita sezione.</p> <p>Sede in cui è previsto il modulo: TAIC852005 - I.C. 'Manzoni' di Mottola(TA).</p>
Data inizio prevista	30/10/2018
Data fine prevista	30/04/2019
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ritorno al futuro: viaggio digitale nella storia del nostro territorio!

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: MottolART calls Europe: ideazione di un sito web

Dettagli modulo

Titolo modulo	MottolART calls Europe: ideazione di un sito web
----------------------	--------------------------------------------------



**Descrizione
modulo**

DESCRIZIONE

Il modulo intende promuovere nei discenti la conoscenza del linguaggio informatico e delle soluzioni grafiche e tecnologiche che possono essere utilizzate per la ideazione della piattaforma web destinata a ospitare tutti i prodotti digitali del progetto (archivio digitale delle fonti storiche sul territorio; app audioguida turistica dei principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali; schede delle attività del progetto relative alla adozione dei monumenti e alla riqualificazione di siti culturali e ambientali). Gli scopi perseguiti sono: rafforzare le competenze informatiche; implementare le capacità di progettazione; potenziare le capacità di problem solving; approfondire la conoscenza e l'implementazione delle differenti tipologie di archiviazione dati online (cloud, banche dati...)

Gli **OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI** del Modulo sono:

Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici

Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicati i Risultati dei Processi Laboratoriali

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

Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe.

CONTENUTI

Il Modulo si focalizza sull'approfondimento delle conoscenze utili a progettare una piattaforma web destinata a ospitare tutti i prodotti digitali del progetto che riguardano modalità innovative per l'offerta del patrimonio culturale e ambientale del territorio

METODOLOGIE

Attraverso lezioni di informatica e linguaggi di programmazione, ricerche su internet, ecc. il modulo prevede l'approfondimento delle conoscenze relative alle principali tipologie di siti web (sito web statico, sito web dinamico, blog, sito web di commercio elettronico, portale web), le attività e le tecniche di programmazione, con i rispettivi linguaggi di scripting, che consentono la realizzazione e lo sviluppo delle applicazioni e le diverse modalità di progettazione. Seguirà quindi la fase laboratoriale, nella quale si procederà alla ideazione e progettazione della architettura della piattaforma web del progetto PON, ivi compresa la struttura grafica del sito.

. Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:

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

RISULTATI ATTESI

Il modulo vuole conseguire la partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali, pervenendo alla realizzazione di un progetto della piattaforma web destinata a ospitare tutti i prodotti digitali del progetto PON, nel quale i Risultati del Processo Laboratoriale di ogni modulo sarà messo a disposizione dell'intera comunità educante attraverso specifici strumenti di condivisione.

I Risultati del Processo Laboratoriale di questo modulo, relativi alla progettazione del sito, saranno utilizzati da un altro modulo successivo, che realizzerà la piattaforma web che è stata progettata.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE



	Le modalità di verifica dei processi saranno: • somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte • verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	31/01/2019
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	TAPS006012 TATF006014
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MottolART calls Europe: ideazione di un sito web

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: MottolART calls Europe: realizzazione del sito WEB

Dettagli modulo

Titolo modulo	MottolART calls Europe: realizzazione del sito WEB
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE</p> <p>Il modulo intende promuovere nei discenti la conoscenza del linguaggio informatico e delle soluzioni grafiche e tecnologiche che possono essere utilizzate per la creazione della piattaforma web destinata a ospitare tutti i prodotti digitali del progetto (archivio digitale delle fonti storiche sul territorio; app audioguida turistica dei principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali; schede delle attività del progetto relative alla adozione dei monumenti e alla riqualificazione di siti culturali e ambientali).</p> <p>La realizzazione della piattaforma web si basa sui Risultati del Processo Laboratoriale di un altro modulo del progetto (Mottola web: ideazione del sito web) che ha realizzato la progettazione della stessa. Inoltre, essa viene realizzata grazie all'utilizzo di materiali che costituiscono i Risultati del Processo Laboratoriale di tutti i distinti moduli del progetto PON.</p> <p>Gli scopi perseguiti sono: rafforzare le competenze informatiche; potenziare le capacità di problem solving; approfondire la conoscenza e l'implementazione delle differenti tipologie di archiviazione dati online (cloud, banche dati...)</p>



Gli OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI del Modulo sono:
Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici
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
Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe.

CONTENUTI

Il Modulo si focalizza sulla realizzazione della piattaforma web destinata a ospitare tutti i prodotti digitali del progetto PON, che riguardano modalità innovative per l'offerta del patrimonio culturale e ambientale del territorio, utilizzando gli schemi di progettazione che sono stati prodotti dal modulo precedente

METODOLOGIE

Attraverso lezioni di informatica e linguaggi di programmazione, il modulo prevede l'approfondimento delle conoscenze relative alla realizzazione di un sito web, utilizzando le attività e le tecniche di programmazione, con i rispettivi linguaggi di scripting, che consentono la realizzazione e lo sviluppo delle applicazioni.

Inoltre vengono analizzati e approfonditi gli schemi di progettazione della piattaforma web che sono stati prodotti dal modulo precedente.

Seguirà quindi la fase laboratoriale, nella quale si procederà alla realizzazione della piattaforma web del progetto PON, sulla base della architettura e delle soluzioni grafiche che sono state progettate dal modulo precedente (archivio digitale delle fonti storiche sul territorio; app audioguida turistica dei principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali; schede delle attività del progetto relative alla adozione dei monumenti e alla riqualificazione di siti culturali e ambientali)

Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:

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

RISULTATI ATTESI

Il modulo vuole conseguire la partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali, pervenendo alla realizzazione della piattaforma web destinata a ospitare tutti i prodotti digitali del progetto PON, nel quale i Risultati del Processo Laboratoriale di ogni modulo sarà messo a disposizione dell'intera comunità educante attraverso specifici strumenti di condivisione.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Le modalità di verifica dei processi saranno:
somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte
verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali

Data inizio prevista	01/02/2019
Data fine prevista	30/06/2019
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)



Sedi dove è previsto il modulo	TAPS006012 TATF006014
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: MottolART calls Europe: realizzazione del sito WEB

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Mottol@rt, work in progress!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Mottol@rt, work in progress!
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE</p> <p>Il modulo intende promuovere nei discenti la conoscenza del linguaggio informatico e delle soluzioni grafiche e tecnologiche che consentano di capire i principi alla base dei nuovi modelli di catalogazione incrociati con i nuovi strumenti tecnologici che portano alla costruzione di vere e proprie librerie di c.d. Open Data</p> <p>Il fine principale del presente modulo, è introdurre lo studente ai nuovi modelli di catalogazione ed indicizzazione di una libreria accessibile a chiunque, ovvero un database libero, collaborativo e capace di organizzare le informazioni disponibili sulla storia del territorio e sulle sue principali emergenze storiche, culturali, artistiche e ambientali, e che sia quindi una base informativa per la costruzione dei nuovi progetti informativi e didattici.</p> <p>Gli scopi perseguiti sono: rafforzare le competenze informatiche; implementare le capacità di progettazione; potenziare le capacità di problem solving; approfondire la conoscenza e l'implementazione delle differenti tipologie di archiviazione dati online (cloud, banche dati...)</p> <p>Gli OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI del Modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici -Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicati i Risultati dei Processi Laboratoriali -Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la conservazione, gestione e valorizzazione del Patrimonio Culturale tangibile, intangibile e digitale



	<p>-Costruire competenze sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile -Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe.</p> <p>CONTENUTI Il Modulo si focalizza sull'approfondimento nei discenti delle conoscenze utili a progettare un database di dati, libero e riutilizzabile sotto licenza Creative Commons Public Domain Dedication 1.0, attraverso l'approfondimento, creazione e modifica dei principali modelli di catalogazione digitale attualmente esistenti.</p> <p>METODOLOGIE Attraverso lezioni di informatica e linguaggi di programmazione, ricerche su internet, ecc. il modulo prevede l'approfondimento delle conoscenze di base utili per la progettazione dell'archivio digitale, ovvero gli open data e la definizione principi di catalogazione (tag, Authority files). Nel laboratorio si approfondiranno la definizione della funzionalità dell'archivio e il suo disegno; la definizione di un database; la strutturazione dei cataloghi attraverso test su carta e schede manuali di catalogazione, arrivando quindi allo studio del prototipo e al suo sviluppo progettuale.</p> <p>. Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Problem Solving, • Cooperative learning, • Project-based learning, • Learning by doing and By creating, • Team working, • Peer-education. <p>RISULTATI ATTESI Il modulo vuole conseguire la partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali, pervenendo alla realizzazione di un progetto e prototipo di archivio digitale delle fonti relative ai principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali del territorio di Mottola, che possa rappresentare la base informativa per la costruzione dei nuovi progetti informativi e didattici sul territorio. I Risultati del Processo Laboratoriale di questo modulo, relativi alla progettazione della pp, saranno utilizzati da un altro modulo successivo, che realizzerà l' archivio digitale che verrà progettato.</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE Le modalità di verifica dei processi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte • verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali
Data inizio prevista	01/03/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	TAPS006012 TARF006018 TATF006014
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Mottol@rt, work in progress!

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Mottol@rt, my passion on the web!

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Mottol@rt, my passion on the web!
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE</p> <p>Il modulo intende promuovere nei discenti la conoscenza del linguaggio informatico e delle soluzioni grafiche e tecnologiche utilizzabili per la realizzazione di una archivio digitale che raccolga e organizzi le informazioni disponibili sulla storia del territorio e sulle sue principali emergenze storiche, culturali, artistiche e ambientali, costituendo quindi una base informativa per la costruzione dei nuovi progetti informativi e didattici.</p> <p>La realizzazione dell'archivio digitale si basa sui Risultati del Processo Laboratoriale di un altro modulo del progetto PON che ne ha realizzato la progettazione. Inoltre, l'archivio viene realizzato grazie all'utilizzo di approfondimenti, materiali e schede informative che costituiscono i Risultati del Processo Laboratoriale (RPL) di ulteriori distinti moduli del progetto PON</p> <p>Gli scopi perseguiti sono: rafforzare le competenze informatiche; implementare le capacità di progettazione; potenziare le capacità di problem solving; approfondire la conoscenza e l'implementazione delle differenti tipologie di archiviazione dati online (cloud, banche dati...)</p> <p>Gli obiettivi didattico-formativi del Modulo sono:</p> <p>Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici</p> <p>Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicati i Risultati dei Processi Laboratoriali (RPL)</p> <p>Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la conservazione, gestione e valorizzazione del Patrimonio Culturale tangibile, intangibile e digitale</p> <p>Costruire competenze sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile</p> <p>Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>Il Modulo si focalizza sull'approfondimento nei discenti delle conoscenze utili a realizzare un database di dati, libero e riutilizzabile sotto licenza Creative Commons Public Domain Dedication 1.0, , attraverso l'applicazione dei principali modelli di catalogazione digitale attualmente esistenti.</p>



	<p>Il Modulo utilizza gli schemi di progettazione che sono stati prodotti da un modulo precedente</p> <p>METODOLOGIE Attraverso lezioni di informatica e linguaggi di programmazione, ricerche su internet, ecc. il modulo passa in rassegna le conoscenze di base utili per la realizzazione dell'archivio digitale, ovvero gli open data e la definizione principi di catalogazione (tag, Authority files). Seguirà quindi la fase laboratoriale, nella quale si procederà alla realizzazione dell'archivio, sulla base della architettura progettata dal modulo precedente. Le varie fasi di laboratorio prevedono innanzitutto la strutturazione dei cataloghi, utilizzando gli approfondimenti, materiali e schede informative che costituiscono i Risultati del Processo Laboratoriale di ulteriori distinti moduli del progetto PON. Quindi seguiranno test su piattaforma ed avvio del programma di catalogazione dati; creazione di manuale per l'uso per l'accesso ai dati, nonché per poter implementare i dati nel database , e sviluppare futuri progetti di catalogazione. . Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Problem Solving, • Cooperative learning, • Project-based learning, • Learning by doing and By creating, • Team working, • Peer-education. <p>RISULTATI ATTESI Il modulo vuole conseguire la partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali, pervenendo alla realizzazione della piattaforma web destinata a ospitare tutti i prodotti digitali del progetto PON, nel quale i Risultati del Processo Laboratoriale di ogni modulo sarà messo a disposizione dell'intera comunità educante attraverso specifici strumenti di condivisione.</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE Le modalità di verifica dei processi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte • verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	31/03/2019
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	TAPS006012 TARF006018 TATF006014
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Mottol@rt, my passion on the web!

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



Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Produzione artistica e culturale
Titolo: Musica nostra

Dettagli modulo

Titolo modulo	Musica nostra
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE</p> <p>Il modulo ha la finalità di preservare e far conoscere le tradizioni popolari del territorio locale, offrendo agli alunni la consapevolezza di essere parte integrante del territorio di origine in cui si è nati per sviluppare la cittadinanza attiva negli alunni e nelle alunne coinvolgendo la comunità locale nel processo. Fra gli scopi vi sono quelli di: costruire un'identità collettiva, una coscienza comune, attorno al patrimonio culturale immateriale nel quale la comunità possa identificarsi e riconoscersi; sensibilizzare gli alunni e le alunne alla conoscenza diretta del patrimonio storico-artistico del territorio; realizzare attività laboratoriali anche digitali allo scopo di sviluppare conoscenze e competenze riguardanti il patrimonio culturale immateriale.</p> <p>La raccolta di materiali e documenti autentici permetterà ai giovani di affrontare un percorso per conoscere e valorizzare il patrimonio delle tradizioni locali, favorire la socializzazione tra gli studenti e delle studentesse, apprendere conoscenze specifiche sulle origini e significati delle danze e musiche tradizionali.</p> <p>Per gli alunni e le alunne diversabili è prevista la figura aggiuntiva.</p> <p>Gli OBIETTIVI FORMATIVI del Modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale immateriale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici - Costruire competenze sulla ricerca e raccolta dei materiali documentali sul campo - Costruire competenze sugli strumenti tecnologici in uso per la raccolta, rielaborazione, pubblicazione e conservazione del patrimonio culturale intangibile - Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe. <p>CONTENUTI</p> <p>Il Modulo si focalizza sulla valorizzazione di una tradizione musicale folkloristica: quella del territorio di Palagianello e dei suoi dintorni (Mottola, Palagiano, Castellaneta).</p> <p>Gli OBIETTIVI DIDATTICI sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le tradizioni popolari del proprio territorio; • sviluppare la capacità di lavorare in coppia e in gruppo; • fornire alle studentesse e agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi utilizzati nell'elaborazione di contenuti finalizzati a valorizzare il patrimonio culturale immateriale; • valorizzare e conservare digitalmente i materiali raccolti e rielaborati; • acquisire competenze di conoscenza e analisi del contenuto da valorizzare, progettazione, sceneggiatura e composizione dei moduli linguistici di comunicazione in storytelling. <p>È prevista la collaborazione dell'associazione locale Gruppo Folk di Palagianello.</p>



	<p>METODOLOGIE</p> <p>L'intervento prevede lo studio del fenomeno folkloristico locale con la ricerca e la raccolta di materiale documentale, testuale, sonoro e video, soprattutto in formato digitale; lo studio e la rielaborazione creativa del materiale raccolto; la produzione di nuovo materiale sulla base dei materiali primari; la produzione di eventuali rielaborazioni grafiche e di storytelling sulla base del materiale folkloristico raccolto e dei testi anche in vernacolo locale; l'acquisizione di abilità informatiche nella promozione digitale del patrimonio culturale intangibile.</p> <p>Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Problem Solving, • Cooperative learning, • Project-based learning, • Learning by doing and By creating, • Team working, • Peer-education. <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Oltre che mirare alla partecipazione diretta attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali e a una maggiore consapevolezza del proprio patrimonio culturale immateriale, il modulo ha come obiettivo finale quello di diffondere, consolidare e potenziare presso il più ampio pubblico possibile la conoscenza dei repertori musicali, coreografici, testuali popolari e tradizionali, anche su piattaforma digitale fruibile senza limiti di tempo e di spazio. Infatti, si ritiene che i Risultati del Processo Laboratoriale debbano avere la massima visibilità; pertanto saranno messi a disposizione dell'intera comunità educante attraverso specifici strumenti di condivisione. I risultati conseguiti verranno esposti e illustrati durante una manifestazione pubblica.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Le modalità di verifica dei processi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte • verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali <p>Sede in cui è previsto il modulo: TAIC808003 - I.C. 'MARCONI' di Palagianello (TA).</p>
Data inizio prevista	29/01/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Musica nostra

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



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

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: Nuvolette per Mottola ... scenografia del 'fumetto storico'

Dettagli modulo

Titolo modulo	Nuvolette per Mottola ... scenografia del 'fumetto storico'
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE</p> <p>Il modulo intende sperimentare la narrazione delle principali vicende e dei personaggi più importanti dal punto di vista storico attraverso il fumetto, per rendere maggiormente fruibili e coinvolgenti tali temi attraverso i diversi codici di linguaggio e le modalità di comunicazione di questo media, generalmente attrattivo per le giovani generazioni. Promuove pertanto nei discenti la capacità di sintesi, di arrangiamento e di organizzazione dello storytelling, la ricerca di contesto e la trasposizione dei testi in forma grafica e narrativa.</p> <p>Gli scopi perseguiti sono: rafforzare le competenze artistiche, narrative e grafiche; potenziare le capacità di problem solving</p> <p>Gli obiettivi didattico-formativi del Modulo sono:</p> <p>Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici</p> <p>Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la conservazione, gestione e valorizzazione del Patrimonio Culturale tangibile, intangibile e digitale</p> <p>Costruire competenze sugli strumenti tecnologici in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile</p> <p>Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe.</p> <p>Per gli alunni e le alunne ricercabili è prevista la figura aggiuntiva.</p> <p>CONTENUTI</p> <p>Il Modulo si focalizza sulla capacità di rielaborare avvenimenti ed episodi di storia territoriale di notevole importanza attraverso una trasposizione nel fumetto. L'attività del modulo si basa quindi sulla traduzione di un episodio storico, riportato da testi e/o documenti, nella sceneggiatura di un fumetto, che viene corredata da tutti i supporti che sono necessari per operare una credibile ricostruzione storica (personaggi, costumi, ricostruzioni ambientali, ecc.) I RPL del modulo saranno utilizzati da un successivo modulo per la realizzazione grafica dell'episodio sceneggiato nelle tavole di un fumetto.</p> <p>METODOLOGIE</p> <p>Il modulo studia e approfondisce gli elementi di base del linguaggio e dei codici del fumetto, nonché le sequenze che portano alla realizzazione di un fumetto. Inoltre, individua l'episodio storico da sceneggiare, utilizzando testi storici e le schede informative prodotte da altri moduli sui principali siti monumentali, archeologici, paesaggistici, ambientali del territorio.</p>



	<p>Nella fase laboratoriale, il gruppo si divide in sottogruppi che lavorano sia alla sceneggiatura vera e propria che alle ricerche che si rendono necessarie per una credibile ricostruzione storica (personaggi, costumi, ricostruzioni ambientali, ecc.). Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Problem Solving, • Cooperative learning, • Project-based learning, • Learning by doing and By creating, • Team working, • Peer-education. <p>RISULTATI ATTESI Realizzazione della sceneggiatura di un fumetto su un tema scelto dai partecipanti e riferito ad avvenimenti ed emergenze storiche, monumentali, archeologiche, paesaggistiche, ambientali del territorio di Mottola. La realizzazione delle tavole verrà compiuta da un altro modulo successivo.</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE Le modalità di verifica dei processi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte • verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali
Data inizio prevista	12/02/2018
Data fine prevista	30/06/2018
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	TAPS006012 TATF006014
Numero destinatari	5 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Nuvolette per Mottola ... scenografia del 'fumetto storico'

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

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: Nuvolette per Mottola ... realizzazione del 'fumetto storico'



Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Nuvolette per Mottola ... realizzazione del 'fumetto storico'
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE</p> <p>Il modulo intende sperimentare la narrazione delle principali vicende e dei personaggi più importanti dal punto di vista storico attraverso il fumetto, per rendere maggiormente fruibili e coinvolgenti tali temi attraverso i diversi codici di linguaggio e le modalità di comunicazione di questo media, generalmente attrattivo per le giovani generazioni. Promuove pertanto nei discenti la capacità di sintesi, di arrangiamento e di organizzazione dello storytelling, la ricerca di contesto e la trasposizione dei testi in forma grafica e narrativa.</p> <p>Gli scopi perseguiti sono: rafforzare le competenze artistiche, narrative e grafiche; potenziare le capacità di problem solving</p> <p>Per gli alunni e le alunne ricercabili è prevista la figura aggiuntiva.</p> <p>Gli obiettivi didattico-formativi del Modulo sono:</p> <p>Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> -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 -Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe. <p>CONTENUTI</p> <p>Il Modulo si focalizza sulla capacità di rielaborare avvenimenti ed episodi di storia territoriale di notevole importanza attraverso una trasposizione nel fumetto.</p> <p>L'attività del modulo si basa quindi sulla realizzazione grafica della sceneggiatura di un fumetto, che rappresentano i RPL di un modulo precedente. La ricostruzione dell'episodio storico verrà effettuata nel pieno rispetto di una credibile ricostruzione storica (personaggi, costumi, ricostruzioni ambientali, ecc.).</p> <p>METODOLOGIE</p> <p>Il modulo, dopo aver studiato e approfondito gli elementi di base del linguaggio e dei codici del fumetto, nonché le sequenze che portano alla realizzazione di un fumetto, nella fase laboratoriale realizza graficamente il fumetto.</p> <p>Le metodologie didattiche che si propone di adottare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Problem Solving, • Cooperative learning, • Project-based learning, • Learning by doing and By creating, • Team working, • Peer-education. <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Realizzazione di un fumetto riferito ad avvenimenti ed emergenze storiche, monumentali, archeologiche, paesaggistiche, ambientali del territorio di Mottola.</p> <p>MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Le modalità di verifica dei processi saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • somministrazione di questionari di valutazione sull'interesse per le attività svolte • verifica della frequenza e partecipazione attiva dei discenti alle Attività Laboratoriali
Data inizio prevista	15/10/2018
Data fine prevista	30/04/2019



Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	TAPS006012 TATF006014
Numero destinatari	5 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 15 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Nuvolette per Mottola ... realizzazione del 'fumetto storico'

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Meglio al verde...attrezzato!

Dettagli modulo

Titolo modulo	Meglio al verde...attrezzato!
----------------------	-------------------------------



<p>Descrizione modulo</p>	<p>DESCRIZIONE: Progettare la riqualificazione di un'area urbana con spazio verde attrezzato con intitolazione a una donna (Wangari Muta Maathai, ambientalista, attivista politica e biologa keniota, prima donna africana ad aver ottenuto il premio Nobel per la pace nel 2004 per "il suo contributo alle cause dello sviluppo sostenibile, della democrazia e della pace").</p> <p>Il modulo consente di raggiungere i seguenti OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: approfondire conoscenze territorio locale introdurre concetti storici legati a personaggi poco conosciuti potenziare le competenze in ambito STEM, applicate in contesti reali: uso di software per stesura dei testi registrazione audio, modellazione CAD.</p> <p>Il modulo sviluppa i seguenti obiettivi sociali: rafforzare il legame tra allievi e il territorio con una attività che spinge i destinatari ad appropriarsi del patrimonio culturale territoriale migliorare l'accessibilità dei beni culturali contribuire alla valorizzazione del patrimonio culturale attraverso le attività didattiche svolte nelle scuole promuovere la scuola come centro di produzione territoriale per ridurre la dispersione scolastica e favorire la collaborazione con gli enti culturali</p> <p>Il modulo, durante le varie fasi, mobilita tutte e le 8 competenze di cittadinanza che ogni giovane europea e europeo dovrebbe possedere dopo aver assolto al dovere di istruzione.</p> <p>METODOLOGIA Le attività del modulo sono basate su metodologia learning by doing, project-based ed in particolar modo product-based. Durante la fase di visita guidata e ricerca delle informazioni sul monumento, gli allievi lavoreranno con metodo BYOD per realizzare, con il proprio dispositivo, fotografie e catture fotometriche grazie ad applicazioni gratuite. Le attività di progettazione e scrittura testi saranno basate sul challenge based learning.</p> <p>1^ fase: visualizzata l'area con google earth, attraverso attività di brain storming stilare lista delle cose che si vorrebbero realizzare. 2^ fase: sopralluogo della zona e inizio misurazioni. 3^ fase: ricerca su web sull'importanza del verde (funzioni: ecologico-ambientale, storica, climatica) e sul tipo più indicato al progetto. 4^ fase: riduzione in scale delle misurazioni, calcolo di aree e perimetri, prima bozza di piantine. 5^ fase: realizzazione delle piantine con software specifico. 6^ fase: sulla base delle piantine, costruzione di plastici con materiale di riciclo. 7^ fase: presentazione pubblica del progetto all'ente locale e al territorio.</p> <p>MODALITA' DI VERIFICHE E VALUTAZIONE Le attività saranno sempre corredate da design brief, permettendo agli studenti un'analisi critica del processo e del prodotto che stanno sviluppando. Saranno inoltre predisposte delle rubriche valutative ed autovalutative da compilare alla fine del modulo. Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto. I dati quantitativi del monitoraggio e valutazione saranno disponibili, in forma anonima, sul sito scolastico in un'apposita sezione.</p> <p>Sede in cui è previsto il modulo: TAIC852005 - I.C. 'Manzoni' di Mottola(TA).</p>
<p>Data inizio prevista</p>	<p>15/10/2018</p>
<p>Data fine prevista</p>	<p>30/04/2019</p>
<p>Tipo Modulo</p>	<p>Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali</p>
<p>Sedi dove è previsto il modulo</p>	<p>Altre</p>



Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 10 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Meglio al verde...attrezzato!

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



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Scuola MottolARTE	€ 117.204,00
TOTALE PROGETTO	€ 117.204,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 998080)
Importo totale richiesto	€ 117.204,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	4987
Data Delibera collegio docenti	21/04/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	4988
Data Delibera consiglio d'istituto	26/04/2017
Data e ora inoltro	19/07/2017 08:58:39
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>APP...STORY</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>APPLICHIAMO IL CODING AL NOSTRO TERRITORIO!</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Mottola appelle l'Europe: progettazione di un'app plurilingue</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Mottola calls Europe: realizzazione di un'app plurilingue</u>	€ 5.082,00	



10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Gravine e dintorni</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Un monumento per amico</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Biodiversità in...gravina</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Mottola for European history: Mottola in età classica e Medievale.</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Reading and writing the history of Europe: Mottola tra classicità e Medioevo.</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Mottola for European history ... dal centro urbano alle gravine.</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Reading and writing the history of Europe: Mottola in età moderna e contemporanea</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Conoscere per preservare</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Bringing our heritage all over Europe</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Ritorno al futuro: viaggio digitale nella storia del nostro territorio!</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>MottolART calls Europe: ideazione di un sito web</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>MottolART calls Europe: realizzazione del sito WEB</u>	€ 5.082,00	



10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Mottol@rt. work in progress!</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Mottol@rt. my passion on the web!</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>Musica nostra</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>Nuvolette per Mottola ... scenografia del 'fumetto storico'</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>Nuvolette per Mottola ... realizzazione del 'fumetto storico'</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>Meglio al verde...attrezzato!</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Scuola MottolARTE"	€ 117.204,00	€ 120.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 117.204,00	