



- DISTRETTO SCOLASTICO N.57 -
ISTITUTO COMPrensIVO "G. Romano"
Scuola Infanzia - Primaria - Secondaria di 1° Grado
AUTONOMIA SA3K4 - C.F. 91027500650
Via V. Veneto, 42 - **84025 - E B O L I (SA)** Tel. 0828/361313 – 0828/328157

Tel./ Fax 0828/368361

[E-MAIL:saic852004@istruzione.it](mailto:saic852004@istruzione.it)-[PEC:saic852004@pec.istruzione.it](mailto:saic852004@pec.istruzione.it)

sito: icgiacintoromanoeboli.it

Scheda di presentazione del progetto

ISTITUTO COMPrensIVO - "G. ROMANO"-EBOLI Prot. 0005710 del 30/06/2018 (Uscita)
--

**Al Direttore Generale
dell'Ufficio Scolastico Regionale per la Campania**

drca.ufficio3@istruzione.it

Oggetto: Avviso pubblico per la presentazione di proposte progettuali finalizzate allo sviluppo delle misure e) ed f) previste dal Decreto del Presidente del Consiglio dei Ministri 30 dicembre 2017 – “Piano triennale delle arti”. (Allegato A, punto 6)

Con la presente, il sottoscritto trasmette la proposta progettuale relativa all'Avviso n. MIUR.AOODRCA.RU.13611 del 13/06/2018 e dichiara di impegnarsi a partecipare attivamente alle azioni di rendicontazione e monitoraggio previste a livello nazionale, ai sensi dell'art.8 del D.D.G. n.921 del 06 giugno 2018.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa Maria Rosaria Mirra
(Da firmare digitalmente)

CANDIDATURA

(da predisporre su carta intestata della scuola)

ANAGRAFICA SCUOLA e PROGETTO PROPOSTO

Dati dell'istituzione scolastica (o della scuola capofila in presenza di rete)

Denominazione: ISTITUTO COMPRENSIVO "G. ROMANO" - EBOLI

Via: V. VENETO, 42

Comune: EBOLI Provincia: SA

CAP: 84025 Tel: 0828328157 Fax: 0828328157

Codice meccanografico SAIC852004

Codice fiscale 91027500650

Conto tesoreria 0316318

Codice tesoreria.....

Indirizzo di posta elettronica: saic852004@istruzione.it

Ciclo di istruzione della scuola proponente:	<input checked="" type="checkbox"/> I Ciclo <input type="checkbox"/> II Ciclo
--	---

Responsabile del progetto/referente

Nome Rossella	Cognome Cerrone
cell. 3318974156	E-mail rosselcerrone@virgilio.it

Misura del piano triennale delle Arti (Art.5 DPR 30/12/2017)	<input checked="" type="checkbox"/> e) <input type="checkbox"/> f)
Titolo della proposta progettuale:	
Progetto presentato da:	<input checked="" type="checkbox"/> singola Istituzione scolastica <input type="checkbox"/> rete
Se in rete, indicare:	
Denominazione della rete: _____	
Numero soggetti coinvolti: _____	
Estremi dell'accordo (l'atto va allegato obbligatoriamente alla presente scheda):	

MISURA e): *promozione della partecipazione delle alunne e degli alunni e delle studentesse e degli studenti a percorsi di conoscenza del patrimonio culturale e ambientale dell'Italia e delle opere di ingegno di qualità del Made in Italy.*

DESCRIZIONE DELL'IDEA PROGETTUALE

Breve descrizione, destinatari, finalità e obiettivi (con particolare riferimento alle azioni specifiche della misura scelta).

Il progetto "L'ARTE CHE FERMA IL TEMPO" trova la sua motivazione nella necessità che ogni comunità avverte di recuperare la propria identità, attraverso lo studio e la conoscenza delle proprie radici e tradizioni: la conoscenza delle realtà naturalistiche – archeologiche - artistiche e socio – culturali è un momento in cui la comunità si "riappropria" delle sue tracce, attraverso la ricostruzione storica dei momenti che ne hanno segnato il divenire nel tempo.

Attraverso la conoscenza diretta del territorio, la presa di coscienza dei suoi cambiamenti e con lo studio delle radici e delle tradizioni locali, ci si propone di stimolare in alunni ed alunne il senso di appartenenza alla comunità di origine, nonché un interesse costruttivo e positivo per i beni ed i servizi comuni ed il rispetto del territorio: solo suscitando sin da piccoli tali sentimenti potremo avere una comunità attiva, collaborativa e consapevole.

Il progetto implica la trasversalità degli obiettivi e dei contenuti e la consapevolezza che i vari segmenti della scuola costituiscono un unico itinerario formativo finalizzato alla maturazione delle competenze necessarie per pensare, riflettere, interagire con gli altri ed il mondo culturale, sociale ed economico. Lo studio del territorio, nei suoi diversi aspetti, diviene luogo privilegiato per dare significato concreto alle discipline, in un percorso interdisciplinare in cui i saperi si fondono in modo unitario, pur avvalendosi di tecniche e metodi tipicamente disciplinari.

Sul territorio ebolitano operano numerose associazioni culturali che propongono eventi e mostre sulle tradizioni locali e sul patrimonio artistico-storico culturale, durante tutto l'arco dell'anno. L'Ente locale è particolarmente attento al recupero delle tradizioni e alla pubblicizzazione del territorio e già in numerose occasioni ha patrocinato eventi promossi dalla scuola in collaborazione con le associazioni. Finora però la scuola ha progettato interventi sporadici, non legati da un comune filo conduttore, ma proposti dal singolo insegnante o team.

Il progetto, a partire da percorsi tematici presso il Museo Archeologico di Eboli, nostro partner, e alcuni importanti siti archeologici del nostro paese, si propone di accrescere nei più giovani la conoscenza del patrimonio storico, artistico e culturale del territorio, la consapevolezza dell'importanza della sua corretta fruizione e della sua tutela. L'avvicinamento all'arte e alle testimonianze del passato avverrà attraverso metodologie didattiche e di comunicazione innovative, coinvolgenti e stimolanti ispirate al metodo munariano dell'imparare facendo (learning by doing).

Tali obiettivi saranno perseguiti in relazione sinergica con il territorio, la sua realtà e le risorse che è in grado di offrire. Altro obiettivo fondamentale è operare secondo le priorità emerse dal Piano di Miglioramento, integrando ed amplificando le progettualità già previste dal PTOF ed avviate negli anni precedenti, con la possibilità allargando i target, sperimentando e consolidando nuovi approcci metodologici da riportare nella quotidianità in modo sistematico. Laboratori, aule 3.0, palestre, musei ed aule decentrate saranno gli spazi privilegiati per tutte le attività previste.

Lo scopo di questa iniziativa è quella di creare un ambiente di reale collaborazione e inclusione, per andare oltre la rigidità di una scuola tradizionale, chiusa nella sua struttura organizzativa, tendente a livellare i risultati educativi.

Il perno attorno al quale si progetta questa attività è la didattica laboratoriale (di chiara ispirazione

alla pedagogia dell'attivismo di Dewey), tra i cui principi saranno presi in considerazione:

1. La cooperazione che contribuisce efficacemente a "liberare e organizzare" le capacità del discente, trasformandolo in competenze.

2. La valenza educativa delle attività sta nelle connessioni e nella flessibilità di percorsi riconosciuti come significativi per sé e spendibili nel compito di intervenire sulla realtà.

3. Gli scopi dell'educazione vanno fondati sui bisogni intrinseci del soggetto che apprende.

Quindi, il processo di apprendimento sarà favorito non solo dal fatto che l'alunno metterà al centro di esso i propri interessi ma anche dall'esperienza che assumerà un valore di rinforzo per la corretta modalità di interazione (circolare e non) tra docente-discente-gruppo alunni, eliminando, così, le interferenze ansiogene legate al concetto di giudizio. Si costruirà così un ambiente educativo sereno e le attività (pratiche, tecniche, intellettuali, affettive), intimamente legate tra loro, assumeranno una funzione importante: quella di promuovere comportamenti cooperativi.

Per realizzare il progetto saranno proposte attività di rinforzo e di ampliamento del curricolo con approcci laboratoriali e cooperativi inclusivi (cooperative learning, peer tutoring, role playing, storytelling), in cui gli allievi sono protagonisti e diventano sostegno l'uno dell'altro. I gruppi saranno aperti orizzontalmente e verticalmente per alcuni segmenti scolastici, a seconda dei moduli previsti. Coerentemente con azioni già intraprese nella nostra scuola, saranno progettati i laboratori di arte ed inglese (potenziamento) L'ampliamento del curricolo attraverso laboratori artistici, musicali e teatrali, potenti strumenti creativi, motivanti e coinvolgenti, punterà al rafforzamento dell'autostima e del benessere individuale e all'interno del gruppo. Fondamentale sarà l'approccio non formale che, attraverso il learning by doing favorirà processi di conoscenza, motivazione ed integrazione. Le attività proposte in questo progetto sono perfettamente in linea con il PTOF di istituto che ha come priorità l'inclusione, la prevenzione ed il contrasto della dispersione scolastica, ma anche il potenziamento della pratica e della cultura musicale (il nostro Istituto è ad indirizzo musicale), dell'arte, della storia dell'arte e delle discipline motorie per entrambi gli ordini di scuola. Diverse attività, sia della scuola primaria che secondaria, sono di tipo laboratoriale, trasversali a tutte le discipline, utilizzano i linguaggi artistici e multimediali e attraverso la sperimentazione e l'utilizzo di nuove metodologie didattiche tentano di migliorare i processi di apprendimento. Dunque i laboratori previsti per questo progetto permetteranno di aumentare il tempo scuola per molti più allievi, di rafforzare e dare continuità alla progettualità interna, favorendo anche i rapporti con il territorio.

DESTINATARI:

Gruppi di alunni dei tre ordini di scuola

FINALITA':

Tra le principali finalità del progetto segnaliamo le seguenti:

- ❖ costruire un impianto curricolare che riscatti dall'episodicità gli interventi di educazione al patrimonio;
- ❖ costruire e sperimentare un impianto formativo che riconosca il valore della tradizione storica e lo ponga in relazione con la contemporaneità;
- ❖ aprire nuovi itinerari per la costruzione di un sapere che sappia attingere dall'analisi del territorio strumenti di indagine per una rielaborazione corretta e culturalmente rilevante;
- ❖ aggregare, intorno ad alcune unità tematiche significative, coerenti percorsi

multidisciplinari;

- ❖ raccordare le competenze educative della scuola con le competenze professionali espresse dalle istituzioni culturali del territorio;
- ❖ sensibilizzare gli alunni, le famiglie e le comunità locali alla conoscenza, alla valorizzazione, alla tutela e alla divulgazione del patrimonio culturale ed ambientale.
- ❖ sviluppare le capacità di osservazione, la creatività produttiva ed artistica del discente, la collaborazione e la socializzazione.
- ❖ Far conoscere le attività tradizionali del territorio, legate alla economia ed allo stile di vita delle popolazioni locali.

OBIETTIVI:

- imparare a lavorare in équipe verso un obiettivo comune
- Sviluppare le abilità operative, di manipolazione e di organizzazione
- Potenziare l'autonomia personale e decisionale
- Valorizzare l'agricoltura locale attraverso la conoscenza e la promozione delle produzioni e il recupero delle tradizioni;
- far conoscere i prodotti agricoli locali e le loro stagionalità;
- far conoscere gli aspetti nutrizionali dei prodotti agricoli;
- responsabilizzare i bambini verso gli acquisti a basso impatto ambientale;
- Costruire e sperimentare un impianto formativo che riconosca il valore delle tradizioni e lo ponga in relazione con la contemporaneità;
- Aprire nuovi itinerari di un sapere che sappia attingere all'analisi del territorio strumenti di indagine per una rielaborazione corretta e culturalmente rilevante;
- Raccordare le competenze educative della scuola con le competenze professionali espresse dal territorio;
- Sensibilizzare alunni, famiglie e comunità locali alla conoscenza, alla valorizzazione alla tutela e alla divulgazione del patrimonio culturale ed ambientale;
- Sviluppare la capacità di osservazione, la creatività produttiva ed artistica dei discenti, la collaborazione e la socializzazione;
- Costituire un Museo permanente della memoria che si costituisca come luogo di testimonianza del patrimonio culturale e sociale del territorio, per rendere viva l'identità storica della comunità;
- Conoscere, valorizzare e divulgare il patrimonio culturale del territorio attraverso la produzione di materiale informativo e turistico;
- Promuovere il territorio attraverso la riscoperta e la valorizzazione del patrimonio architettonico, ambientale ed artistico e delle tipicità gastronomiche
- conoscere la realtà produttiva e di ricerca scientifica del territorio anche al fine di favorire atteggiamenti e scelte future

Gli obiettivi diversificati per i vari laboratori sono esplicitati nel dettaglio dei laboratori

Tutte le attività del Progetto contribuiranno allo sviluppo delle competenze chiave europee, ed in particolare la competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale, competenza multilinguistica, competenza digitale, competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare, competenza in materia di cittadinanza, nonché competenza imprenditoriale.

RISULTATI ATTESI

Essere cittadini responsabili e consumatori di coscienza vorrà dire investire sulle generazioni future quali portavoci di bellezza, gusto, qualità e salute sempre nel rispetto dell'ambiente. I giovani avranno sicuramente una maggiore conoscenza del proprio territorio e della cultura gastronomica

Durante il percorso lo studente potrà acquisire competenze, conoscenze e abilità, partendo da situazioni reali di compito in attività di stage ed attività laboratoriali all'interno e all'esterno della scuola.

REQUISITI E CARATTERISTICHE SPECIFICHE

1) Analisi dei bisogni educativi, culturali ed espressivi individuati, nel rispetto dell'identità e della reale vocazione del territorio di riferimento.

L'Istituto Comprensivo "G. Romano" è costituito da due plessi: una Sede centrale e un plesso situato nel Rione Molinello. Quest'ultimo è un quartiere popolare, povero, ma dignitoso, animato solo dalla presenza della scuola. Entrambe le sedi sono situate non lontano dal centro del paese e facilmente raggiungibili, ma hanno utenze eterogenee, caratterizzate dal diverso background socio-familiare-economico (tra il medio ed il medio-basso) delle zone su cui insistono. Ritardi, ripetenze, assenze, frequenze irregolari, qualità scadente degli esiti, sono i segnali di un disagio sociale connesso soprattutto al contesto culturale, economico, familiare, che spesso presenta condizioni di rischio, emarginazione e devianza. Molto è stato già fatto, in passato, per contrastare questa situazione, grazie ai fondi europei, ma anche grazie alle associazioni di volontari che hanno messo a disposizione della scuola, a titolo gratuito, le proprie competenze per la cooperazione, la partecipazione e l'interazione sociale. Anche gli Enti locali si sono sempre mostrati sensibili e disponibili.

Il progetto intende promuovere il successo scolastico attraverso attività di supporto allo studio che possano colmare i gap formativi grazie a metodologie innovative, fortemente motivanti ed inclusive (dal cooperative learning al peer tutoring, al learning by doing), in cui i ragazzi sono i veri protagonisti dell'azione didattica ed imparano a costruire le loro conoscenze. Tali attività verranno svolte in spazi gradevoli ed accoglienti, polifunzionali, flessibili, opportunamente predisposti: alcuni dotati di nuove tecnologie (tutte le nostre aule sono dotate di LIM) e nell'aula 3.0, altri tradizionali (laboratorio di ceramica, laboratorio di arte), ma anche spazi esterni alla scuola, allo scopo di collegare lo studio approfondito della cultura e tradizione della città di Eboli ad un percorso multidisciplinare che stimoli e favorisca un approccio multisensorial all'arte ed ai beni culturali.

L'approccio sarà dunque di tipo integrato caratterizzato dal protagonismo dei ragazzi attraverso la didattica laboratoriale. I ragazzi stessi costruiranno i loro saperi e attraverso la ricerca, la scoperta e il 'fare insieme' avranno la possibilità di conoscersi e riconoscersi. La conoscenza e la divulgazione del patrimonio culturale del proprio ambiente di vita sono senza dubbio attività transdisciplinari di grande interesse e spessore formativo per le giovani generazioni, e lo sono ancora di più nell'ottica della formazione di una coscienza civica volta alla consapevolezza dell'importanza della loro tutela e conservazione quale patrimonio collettivo.

Il progetto pone fra i suoi obiettivi prioritari la formazione dell'identità collettiva sulla quale si fonda il principio di cittadinanza, ovvero l'insieme delle ragioni e dei vincoli che non soltanto

regolano, ma giustificano la convivenza sociale. In quest'ottica sollecita il confronto fra culture, favorisce il contatto, le relazioni significative e i dialoghi costruttivi fra gli alunni di diversa provenienza. Attiva, inoltre, una rete di collaborazioni con le istituzioni del territorio, facilitando la comprensione dei loro compiti istituzionali, facendole percepire come realtà concrete e significative nell'organizzazione democratica della nostra società.

Visite sul territorio, mostre, musiche, giochi e danze popolari e medievali, saperi e sapori saranno le linee direttrici del progetto.

Obiettivo principale del Progetto sarà quello di ampliare la conoscenza delle radici culturali del territorio in cui vivono gli alunni, elemento fondamentale nel processo formativo, punto di partenza per ampliare le conoscenze e stimolo per confronti culturali sempre più attuali.

Partendo dal territorio, dai siti archeologici (scavi archeologici di Eboli, Villa Romana, Area Montedoro, Fornaci Romane, Mulino ad acqua, chiese e centro storico della città di Eboli), in collaborazione con Ente Locale, Museo Archeologico di Eboli ed associazioni culturali, già partner in altri progetti, aziende agricole ed agroalimentari, fabbriche di ceramica, verranno attivati laboratori didattici:

- 1) **laboratorio di CERAMICA**, nel quale si realizzeranno manufatti ripresi dagli originali visti durante le visite guidate (Museo... e siti archeologici)
- 2) **laboratorio di CODING**: L'utilizzo di una didattica legata al digitale è utile per creare contesti di apprendimento interdisciplinari: la digitalizzazione della narrazione arricchisce l'azione didattica con attività legate agli altri contesti disciplinari come italiano, storia e geografia.
- 3) **laboratorio CLIL** nel quale, dopo aver acquisito i contenuti artistici, storici e culturali del luogo, saranno in grado di esporli, diventando guide turistiche nell'ambito di particolari giornate o eventi
- 4) **laboratorio DI FOTOGRAFIA E VIDEORIPRESA**, che consentirà ai ragazzi di scoprire i segreti e tanti utili accorgimenti per la realizzazione di foto. Scopriranno i segreti dei grandi fotografi e le principali regole di composizione fotografica.
- 5) **Laboratorio del gusto**: studio e preparazione dei piatti tipici e della tradizione culinaria locale (azienda Improsta) Si realizzerà un cortometraggio su prodotti locali, a km zero e sulle corrette abitudini alimentari. Il prodotto realizzato parteciperà a concorsi sul tema della sana alimentazione (Cinefrutta, organizzato dalla Città di Giffoni Valle Piana)
- 6) **Laboratorio teatrale** nel quale, partendo dalla storia della città di Eboli, gli alunni realizzeranno un'opera creativa che sarà rappresentata nella serata conclusiva del progetto nell'Auditorium dell'Istituto
- 7) **Laboratorio 3 D**: gli alunni ricostruiranno il percorso all'interno del programma EdMondo (realtà virtuale - Indire) e realizzeranno un plastico in 3 D (con l'utilizzo della stampante 3D)
- 8) **Laboratorio di musica**: dalla musica popolare alla musica celtico medievale con realizzazione di danze caratteristiche locali
- 9) **Laboratorio di pittura estemporanea**: un laboratorio che farà del borgo la cornice e il soggetto di elaborati grafici con gli scorci, le piazze, gli angoli più caratteristici del paese. L'pittura unisce gli animi accomunando sentimenti e sensibilità diversi nel solo linguaggio del pennello ma è anche un elemento importante nella formazione, e può essere al centro di iniziative che coniugano valori culturali e sociali di primaria importanza.

2) Risorse professionali, strumentali, organizzative, didattiche e finanziarie disponibili, anche con

riferimento a eventuali protocolli, accordi, convenzioni già esistenti a livello territoriale (con particolare riferimento al livello di collaborazione con AFAM, Università, ITS, istituti del Mibact, istituti italiani di cultura e reti, nella progettazione e nell'attuazione del progetto).

RISORSE PROFESSIONALI (in parte a titolo oneroso, in parte a titolo gratuito, ed in parte a carico del FIS):

1. Docenti curricolari (docenti di strumento musicale, lettere, tecnologia ed arte per la scuola secondaria e docenti scuola dell'infanzia e primaria preferibilmente durante l'orario pomeridiano)
2. docenti potenziamento di L2 e Arte (laboratori di ceramica, foto-videoripresa e CLIL)
3. esperto teatro
4. esperto alimentazione (azienda Improsta e Casa di Angiù)
5. esperto realtà virtuale
6. esperto musica e danze popolari

Per le attività di orientamento sono previsti laboratori musicali-corporeo-espressivi con il Liceo "Perito Levi" e con l'associazione "Eboli cultura del territorio"

Si attiveranno, inoltre, collegamenti e relazioni utili alla pubblicizzazione e alla buona riuscita del progetto con gli enti e le associazioni presenti sul territorio, attraverso messa a disposizione del trasporto e delle risorse utili alla fruizione del progetto stesso:

Casa editrice "Il saggio"
Circolo culturale Mo'Art
Compagnia Cantori Popolari
Associazione "Jevuli, vico vico"
Associazione "Le amiche buongustaie"
Azienda Alimentare Improsta

Il nostro Istituto ha già collaborato ed ha ancora in corso accordi e convenzioni a livello territoriale (Progetto Inclusione, Progetto Alternanza Lavoro, Progetto STEM):

Istituto "Mattei-Fortunato"
Liceo artistico "Perito Levi"
Liceo scientifico
Istituto superiore Campagna
Ente Locale
Associazione Sophis
Museo Archeologico di Eboli
Astronave a pedali

RISORSE STRUMENTALI:

materiale di facile consumo
software per video
stampante 3 d
beni di investimento (teatro)
Realtà aumentata (piattaforma EdMondo – Indire)
Piattaforma Scratch



3) Dettagliato piano di lavoro, delle attività, dei tempi e delle modalità organizzative.

LABORATORIO DI CERAMICA: L'approccio con gli alunni sarà inizialmente legato al gioco e in un secondo momento sarà più tecnico. Questo è sintetizzabile in quattro fasi:

- Fase del gioco, perché l'azione del giocare passa per il proprio vissuto, dà senso alle cose che lo circondano, mette in rilievo l'esperienza personale dell'individuo, prende coscienza delle proprie potenzialità (premere, lisciare, graffiare, aggiungere, togliere, forare ecc.).
- Fase dell'informazione, per informare il ragazzo dei materiali e degli strumenti che sta usando, per evidenziare il ciclo produttivo di un manufatto, per scoprire nuovi termini.
- Fase del costruire, sotto l'esempio dell'insegnante, gli alunni apprenderanno le tecniche di base per modellare e per decorare
- Fase della rielaborazione, dopo aver conosciuto, sperimentato e acquisito conoscenze minime, sarà possibile passare ad una fase di gestione ed uso mirato delle conoscenze con la possibilità di elaborare un autonomo progetto relativo al territorio.

OBIETTIVI:

- Essere in grado di operare correttamente con gli strumenti
- Riconoscere materiali e strumenti impiegati
- Essere in grado di terminare un lavoro
- Acquisire le tecniche di base per foggare e decorare un semplice manufatto
- Conoscere le fasi della lavorazione e denominarle
- Confrontare le proprie azioni con quelle degli altri
- Collaborare con i compagni per la riuscita di un progetto.
- Sviluppare il pensiero divergente
- Conoscere, recuperare e valorizzare gli aspetti della tradizione legati al lavoro e alla produzione che si sono tramandati nel tempo, conservando una loro precisa identità, ma hanno saputo evolvere con il territorio per costituirne le basi economiche e produttive

ATTIVITA':

Le prime attività saranno mirate alla identificazione degli strumenti di lavoro presenti nel laboratorio

e alla conoscenza dei materiali impiegati.

Seguiranno fasi più tecniche che riguarderanno la progettazione, la foggatura e la decorazione, dopo lo studio dei manufatti sul territorio.

DESTINATARI: gruppi di alunni della scuola secondaria

TEMPI: durante l'intero anno scolastico (3 ore settimanali: progetto di ceramica a cura del docente di arte di potenziamento – PTOF 2016/19)

LABORATORIO DI CODING:

Con questo laboratorio si intende avviare gli alunni allo sviluppo del pensiero computazionale attraverso il Coding con l'uso della con l'uso della piattaforma Scratch e della tecnica dello Storytelling, prendendo l'avvio dall'analisi del contesto storico-geografico e dalla ricerca di

personaggi storici: una volta inseriti i vari sfondi in Scratch, si passa alla ricerca degli Sprites con il compito di animare la narrazione.

Già nel corrente anno scolastico una classe ha sperimentato questo percorso: la scelta è ricaduta su Umberto Nobile, le cui imprese hanno subito emozionato ed incuriosito gli studenti che hanno pensato di raccontare la storia del Dirigibile "Italia" dal punto di vista della famosa cagnolina del Generale U. Nobile, Titina che ha seguito il suo padrone a bordo del dirigibile, in tutte le magnifiche imprese! La classe 3 A della scuola primaria si è classificata al terzo posto al concorso nazionale sul coding nell'ambito delle Olimpiadi di Problem Solving. Le competenze acquisite dagli alunni della classe potranno essere disseminate nelle altre classi e, anche per il prossimo anno, il lavoro svolto potrà partecipare alle Olimpiadi di Problem Solving sezione coding e all'Italian Scratch Festival.

Il coding è particolarmente adatto anche nella scuola primaria e secondaria di primo grado perché può diventare importante nella formazione di bambini e ragazzi. Il coding aiuta i più piccoli a pensare meglio e in modo creativo, stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco. Consente di imparare le basi della programmazione informatica, insegna a "dialogare" con il computer, a impartire alla macchina comandi in modo semplice e intuitivo. Il segreto sta tutto nel metodo: poca teoria e tanta pratica.

L'obiettivo non è formare una generazione di futuri programmatori, ma educare i più piccoli al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi – anche complessi – applicando la logica, ragionando passo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione.

OBIETTIVI:

- Acquisire un approccio formale per la risoluzione di semplici problemi;
- Progettare semplici algoritmi per lo sviluppo di basilari prodotti informatici;
- Utilizzare semplici software didattici (nella fattispecie Scratch 2.0) per la programmazione di tipo "semplificato" (programmazione "per blocchi logici");
- Saper scrivere linee di codice in versione "concettuale" (ad esempio blocchi logici IF - THEN - ELSE).
- Conoscere i principali componenti di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione; Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo" - "Output" in un sistema informatico.
- Promuovere il territorio attraverso la riscoperta e la valorizzazione del patrimonio architettonico, ambientale ed artistico anche attraverso metodologie innovative (coding e pensiero computazionale);

ATTIVITA':

- Introduzione al Coding e svolgimento di esercizi didattici di coding sul sito CODE.org (nell'ambito del programma MIUR "programma il futuro")
- Introduzione degli studenti all'utilizzo del software "Scratch 2.0" e all'utilizzo della programmazione visuale con l'ausilio di blocchi grafici
- Partecipazione all'evento EUROPE CODE-WEEK (nel mese di ottobre, ogni anno, si svolge la settimana europea della programmazione all'interno della quale si svolgeranno migliaia di eventi in ogni parte d'Europa
- Visite guidate sul territorio
- Lettura di testi storici riferiti al territorio di Eboli
- Progettazione e realizzazione di Digital Stories (digital story telling). La classe, divisa in gruppi, progetterà dei semplici algoritmi in grado di generare, a partire da dati in input (ad esempio pressione di un tasto sulla tastiera) delle operazioni automatiche (ad esempio il movimento di un'immagine su schermo). La fase di progettazione porterà alla produzione di schemi a blocchi, eseguiti dagli studenti su carta e successivamente riportati dal docente

sulla lavagna

- Preparazione risorse grafiche (utilizzo di software di grafica digitale)
- Realizzazione di uno storytelling. Dopo la progettazione, i blocchi logici ottenuti saranno inseriti in un software didattico (Sctarch 2.0) che permette la programmazione di tipo semplificato (programmazione "visuale" con blocchi logici da movimentare con meccanismi di tipo "drag and drop"), in modo da osservare il risultato degli algoritmi progettati. Le animazioni ottenute dagli algoritmi saranno visibili sullo schermo del computer e visibili a tutta la classe mediante LIM. In questa fase sarà inoltre effettuato il cosiddetto "debug" ovvero la risoluzione di problemi di malfunzionamento generati da algoritmi "imperfetti".
- Caricamento dei progetti sul sito <https://scratch.mit.edu>
- Partecipazione al concorso Olimpiadi di Problem solving – sezione coding e al concorso Italian Scratch Festival
- evento a fine anno per la presentazione dei prodotti realizzati

DESTINATARI: classi quarte scuola primaria

TEMPI: durante l'intero anno scolastico (1 ora settimanale in orario curricolare: progetto curricolare verticale di coding - PTOF 2016/19)

LABORATORIO CLIL:

Per rispondere all'esigenza di arricchire l'offerta formativa con una maggiore esposizione degli alunni alle lingue straniere e dopo il successo della sperimentazione CLIL, si propongono attività innovative e motivanti in cui l'arte e la creatività diventano uno strumento per avvicinarsi all'inglese in modo divertente, spontaneo ed istintivo sotto la guida del docente di potenziamento e del docente di arte. In tal modo si consoliderà la competenza nella lingua inglese, utilizzandola come strumento comunicativo, ed allo stesso tempo si apprenderanno contenuti specifici in diverse discipline (storia, arte, geografia, cultura).

Un'educazione alla lingua che intreccia un'educazione allo sguardo. L'interdisciplinarietà è linea guida del progetto, che consente di associare l'apprendimento della lingua inglese a un'esperienza unica, estetica e piacevole al tempo stesso. Dal punto di vista linguistico il corso permetterà infatti ai partecipanti di imparare ad esprimersi in acquisendo un vocabolario di base e le principali forme grammaticali ma anche di migliorare la comprensione e la pronuncia della lingua; mentre dal punto di vista culturale i bambini avranno l'opportunità di assimilare i lineamenti della storia e dell'arte locale in forma partecipata e attiva.

Gli alunni individueranno e sceglieranno fra gli aspetti ambientali, culturali, economici e produttivi specifici, che caratterizzano il proprio bacino di utenza, quelli che ritengono di maggior interesse. In seguito saranno svolte, secondo il metodo della ricerca-azione, ricerche di tipo bibliografico ed archivistico su fonti selezionate e fornite dagli insegnanti, accostate ad indagini conoscitive effettuate direttamente sul territorio attraverso uscite, visite, interviste, raccolta e classificazione di materiali e campagne fotografiche, supportati in vari casi dalla collaborazione e dalla disponibilità di enti locali, imprese ed aziende. Privilegiando l'attività collettiva o di piccolo gruppo, saranno selezionati, organizzati e rielaborati i materiali ed i dati raccolti, documentati i percorsi svolti ed i risultati ottenuti, prodotti elaborati cartacei e multimediali. Grazie alla stampante 3 D sarà possibile riprodurre gli oggetti visti nel Museo.

Nella seconda fase saranno aggiunti gli aspetti metodologici specifici della divulgazione, in un primo tempo *inter pares*, in seguito rivolta all'esterno della scuola ed agli adulti. Gli alunni dei diversi plessi selezioneranno gli aspetti storico – artistici -ambientali e culturali del proprio

territorio che ritengono caratterizzanti e meritevoli di essere divulgati, ne approfondiranno la conoscenza e predisporranno semplici depliant turistici per il comune di Eboli, comprensivi di una breve sintesi in lingua straniera.

OBIETTIVI:

Portare lo studente ad essere in grado di usare in modo ricettivo e produttivo la lingua

- straniera in contesti artistici
- Potenziare il lessico utilizzato nelle due lingue per trattare i diversi contenuti oggetto del modulo
- Avvicinare lo studente al mondo dell'arte in lingua inglese
- Suscitare curiosità sul proprio territorio, usando la lingua inglese
- Arricchire il proprio bagaglio lessicale
- Ricercare informazioni su testi di arte, saperli analizzare e sintetizzare
- Comprendere ed illustrare concetti artistici e saperli esporre oralmente utilizzando il lessico specifico
- Interagire oralmente con i compagni e con il docente in base ad una documentazione data
- Discutere e riportare esperienze
- Saper interpretare ed esporre dati
- Apprezzare e vivere con curiosità le esperienze di laboratorio
- Conoscere, valorizzare e divulgare il patrimonio culturale del territorio attraverso la produzione di materiale informativo e turistico;
- Promuovere il territorio attraverso la riscoperta e la valorizzazione del patrimonio architettonico, ambientale ed artistico

ATTIVITA':

Brainstorming (before reading): far lavorare gli studenti in piccoli gruppi e chiedere loro di preparare una word map di vocaboli inerenti l'arte

Ricerca su Internet sui luoghi d'arte presenti sul territorio

visione power point sulle testimonianze storico-artistiche del territorio di Eboli

Stampare le diapositive e distribuire le fotocopie agli studenti che dovranno

leggere i testi e sottolineare le parole chiave

Chiedere agli studenti di mettere a confronto la lista di vocaboli preparata precedentemente con le parole sottolineate nei brani. Chiedere eventualmente di aggiungere vocaboli alla lista originaria la classe in piccoli gruppi organizza le informazioni per presentarle alla classe, corredandole eventualmente di materiale iconografico (disegni, foto ecc.)

raccolta del materiale per organizzare la brochure informativa in L2

DESTINATARI: gruppi di alunni della scuola secondaria

TEMPI: durante l'intero anno scolastico in orario pomeridiano (2 ore settimanali) con il docente di potenziamento (progetto CLIL – PTOF 2016/19).

LABORATORIO DI FOTOGRAFIA E VIDEORIPRESA:

Il laboratorio si propone di conoscere le tecniche di base della fotografia digitale, dell'attrezzatura fotografica e dei principali generi fotografici attraverso un percorso di apprendimento e conoscenza graduale della fotografia ai fini di coinvolgere gli studenti in esperienze visive, che stimolino l'immaginazione e la sensibilità creativa. Partendo dall'approccio che qualunque mezzo capace di generare immagini (una camera reflex analogica o digitale, un cellulare, una scatola di cartone con foro stenopeico) è uno strumento di rappresentazione della realtà circostante e può essere usato per

raccontare e costruire una narrazione, il Laboratorio di Fotografia Digitale intende guidare i giovani studenti a una consapevolezza critica ed ad un uso diverso dello strumento fotografico, ai fini di educare lo sguardo ad una acquisizione consapevole del linguaggio visivo.

In un contesto contemporaneo dove l'immagine fotografica è diffusa e somministrata in quantità e generi diversi spesso senza alcuna guida alla comprensione dei significati intrinseci, attraverso il Laboratorio si vuole proporre un approccio innovativo all'alfabetizzazione fotografica, promuovendo non solo l'apprendimento della tecnica e della storia della fotografia, ma soprattutto un'educazione critica allo sguardo, imparando a conoscere gli elementi e le differenze, attivando l'espressione e la comunicazione delle esperienze raccontate in una fotografia, e infine la decodificazione e l'interpretazione delle immagini con il fine di accrescere progressivamente la competenza comunicativa e la creatività espressiva di ciascun partecipante. Sensibilizzare e stimolare una coscienza critica, eclettica e creativa delle fasce più giovani e coinvolgere i partecipanti in un percorso collettivo di costruzione di un racconto e il confronto con un pubblico attraverso un evento finale di esposizione e presentazione dei risultati. La seconda parte del corso è dedicata alla videoripresa e al montaggio video. I ragazzi riprendere le varie fasi del percorso e montare un cortometraggio da proiettare al pubblico in un evento di fine corso.

OBIETTIVI:

- Conoscere le principali funzioni e caratteristiche delle fotocamere reflex, degli obiettivi e dei flash dedicati;
- Valorizzare e potenziare la creatività degli alunni, fornendo occasioni di inclusione e di protagonismo culturale;
- Educare lo sguardo per imparare un nuovo modo di guardare, di comunicare, di selezionare
- Promuovere un primo livello di alfabetizzazione dei linguaggi visivi e fotografici
- Educare ad osservare con occhi più attenti e consapevoli
- Insegnare a documentare, interpretare esperienze ed emozioni con l'uso della macchina fotografica
- Insegnare attraverso la fotografia stenopeica l'osservazione analitica e la lentezza dello sguardo
- Promuovere un dialogo aperto con il Museo dell'informazione e verso le opere in esso custodite
- Analizzare le principali tecniche fotografiche: la composizione fotografica, la profondità di campo, la messa a fuoco, l'esposizione, il fattore di reciprocità, la priorità dei tempi, la priorità dei diaframmi, il fill-in flash.
- Conoscere trattati i principali strumenti di archiviazione digitale;
- Studiare i principali generi fotografici fotoreportage giornalistico, fotografia di paesaggio, fotografia di architettura, fotografia di cerimonie, fotografia di ritratto, fotografia macro, fotografia sportiva, fotografia naturalistica, fotografia notturna. Scrivere con la luce.
- conoscere le principali fasi di realizzazione di un film documentario: scrittura, sviluppo, riprese, post-produzione.
- Familiarizzare con i diversi reparti e le rispettive tecniche di base per la realizzazione di un prodotto audiovisivo: regia e scrittura, produzione, fotografia, montaggio, sound design.
- Realizzazione di un cortometraggio documentario

ATTIVITA':

- Osservazione dei monumenti del Centro Storico di Eboli
- Fotografare monumenti e manufatti presenti nel Museo archeologico di Eboli da diverse prospettive con varianti sull'utilizzo della luce.
- I rayogrammi – la magia della camera oscura
- La fabbrica delle storie
- Introduzione alle principali fasi di realizzazione di un film documentario: scrittura, sviluppo, riprese, post-produzione;
- Laboratorio di fotografia e linguaggi.
- Raccontiamo una storia del nostro paese

DESTINATARI: gruppi di alunni della scuola secondaria

TEMPI: durante l'intero anno scolastico (3 ore settimanali in orario extracurricolare con il docente di arte del potenziamento)

LABORATORIO DEL GUSTO:

Il laboratorio intende mettere a conoscenza delle future generazioni l'importanza di un corretto stile di vita e di una sana alimentazione scoprendo il valore della dieta mediterranea .

Dal concetto di definizione di dieta mediterranea, analisi storico-culturale sull'alimentazione che ha caratterizzato il popolo greco, si procederà a comprendere le caratteristiche precise della dieta mediterranea e i pionieri che hanno studiato le caratteristiche di questo regime alimentare. Attraverso percorsi e laboratori didattici si cercherà di sensibilizzare i destinatari del progetto rendendoli partecipi con le tante risorse ed opportunità che offre soprattutto la nostra bellissima regione Campania, e in particolar modo, il proprio contesto di vita.

I protagonisti del progetto, saranno costantemente coinvolti in tutte le fasi del progetto attraverso attività pratiche e creative, integrate con la didattica, saranno previste visite in esterna presso fattorie didattiche e presso gli orti urbani gestiti dalla Legambiente dove potranno verificare buone pratiche.

Saranno pianificati degli incontri in aula, per classi, propedeutici alla comprensione delle attività da svolgere nell'orto: si partirà dai temi dell'agricoltura (composizione terreno, natura, alimentazione, stagionalità), per arrivare alla definizione delle varietà orticole.

Il taglio didattico e il livello di approfondimento saranno differenziati e parametrati sul target, a seconda della classe coinvolta.

Le attività progettuali che si intendono mettere in campo attraverso una metodologia non formale, possono essere divise in due percorsi formativi (indoor e outdoor).

Le attività in aula prevedono un'analisi del nostro territorio e della tipicità delle nostre coltivazioni, laboratori volti alla conoscenza degli alimenti che finiscono sulle nostre tavole (laboratorio "prima che sia cibo", costruzione di piramide alimentare, ecc..), laboratori di classificazione delle piante, del loro ciclo vitale e la realizzazione di un calendario della stagionalità di frutta e verdura. Saranno promossi stili di vita sani e corretti attraverso la simulazione di "giochi del passato" dove verrà posta l'attenzione su quei giochi dinamici e non di tipo sedentario (no playstation, no computer, ecc...).

I partecipanti saranno coinvolti in un percorso di apprendimento in situazione che accompagnerà i partecipanti in un "viaggio" attraverso la conoscenza del mondo agroalimentare campano e dei suoi prodotti attraverso l'esperienza diretta nel mondo agricolo e dei prodotti tipici grazie a visite in aziende del settore agroalimentare, per promuovere la conoscenza del sistema agroalimentare campano che si caratterizza per l'alta qualità dei prodotti esportati in tutto il mondo. Il tutto sarà finalizzato alla comprensione delle diverse fasi di produzione, trasformazione, conservazione e consumo dei singoli alimenti e nello specifico dei prodotti territoriali, al fine di trasmettere la

cultura della biodiversità e della sostenibilità dell'agricoltura campana, per far capire ai ragazzi che è meglio mangiare quello che il territorio nella stagione produce, perché sano, fresco e nutritivo. A tal riguardo i ragazzi visiteranno la fattoria didattica "La Casa di Angiù" ad Eboli in località San Giovanni dove si affronterà il tema dell'agricoltura sostenibile e nel periodo di raccolta del grano potranno, con l'ausilio di operatori esperti, passare dal raccolto, alla lavorazione, alla produzione del pane.

Le stesse attività saranno ripetute per la produzione di vino e olio.

studio e preparazione dei piatti tipici e della tradizione culinaria locale (azienda Improsta) Si realizzerà un cortometraggio su prodotti locali, a km zero e sulle corrette abitudini alimentari. Il prodotto realizzato parteciperà a concorsi sul tema della sana alimentazione (Cinefrutta, organizzato dalla Città di Giffoni Valle Piana)

OBIETTIVI:

- Promuovere il territorio attraverso la riscoperta e la valorizzazione delle tipicità gastronomiche
- creare consumatori consapevoli, fornendo i principi per una sana e corretta alimentazione e sviluppare concetti di rispetto e salvaguardia ambientale.
- Conoscere i diversi prodotti del territorio come elemento culturale ed etnico, consapevolezza dei processi tra sé ed il cibo. Se queste nozioni vengono condivise tra i ragazzi, loro stessi si faranno portatori di una "cultura alimentare" e quindi di una "cultura del benessere" all'interno della quale si vuole inserire anche il concetto di biodiversità e sostenibilità ambientale. Offrire ai bambini di oggi l'opportunità di ricostruire il rapporto con la terra, di capire il ciclo vitale della natura e di imparare a stare nell'ambiente con rispetto. Dare la possibilità ai bambini di scoprire la "bellezza" e la "meraviglia" di piantare un seme, vedere crescere la pianta gustare i suoi frutti e poi imparare a conservare i semi di quella pianta per riprovare la "meraviglia" e diffonderla di nuovo. Attraverso la conservazione dei semi riconquistiamo il controllo sul cibo e salvaguardiamo la biodiversità.

ATTIVITA':

- Degustazioni: scopri i sapori autentici e le tipicità del territorio
- Sensazioni: sviluppa i 5 sensi e conosci le materie prime
- Narrazioni: ascolta le storie dei produttori
- Esposizioni: osserva linee, forme e colori che raccontano il cibo
- Convivialità: condividi e allarga la tua rete di conoscenze

DESTINATARI: gruppi di alunni della scuola primaria

TEMPI: durante l'intero anno scolastico

6) **Laboratorio teatrale** nel quale , partendo dalla storia della città di Eboli, gli alunni realizzeranno un'opera creativa che sarà rappresentata nella serata conclusiva del progetto nell'Auditorium dell'Istituto. Nel nostro Istituto è già attivo un laboratorio teatrale permanente che nello scorso anno scolastico ha messo in scena performance durante gli eventi promossi dal MIUR ed alla fine dell'anno scolastico ha partecipato alla Rassegna Gerione, vincendo il primo premio nazionale per la scuola secondaria di primo grado.

OBIETTIVI:

- Usare consapevolmente corpo, voce e spazio;
- saper ascoltare e concentrarsi;
- saper leggere e comprendere vari tipi di testo, in particolare un testo teatrale;
- sviluppare la creatività e produrre un testo teatrale attraverso le tecniche di scrittura drammaturgica;
- saper mettere in scena un testo teatrale

ATTIVITA'

- Esercizi di training sulla voce e sul corpo, diretti dall'esperto e successivamente autogestiti; esercizi di respirazione con l'uso del diaframma;
- esercizi di articolazione e fonetica;
- articolazione corporea;
- atteggiamenti corporei, mimica facciale;
- stati d'animo e loro espressione col volto e col corpo;
- giochi teatrali;
- elementi di dizione;
- ricerca e lettura di testi sulla vita della Principessa Ana de Mendoza, principessa di Eboli e analisi dei principali monumenti della città;
- lettura espressiva o drammatizzata di un testo con individuazione di personaggi, ambienti, sequenze, avvenimenti, relazioni;
- improvvisazioni teatrali sulle storie presentate;
- uso di corpo, voce e spazio;
- caratterizzazione dei diversi personaggi dei testi presentati;
- scelta o scrittura drammaturgica del testo per la messinscena finale;
- strutturazione in sequenze dei testi presentati;
- montaggio delle singole sequenze;
- stesura del copione definitivo;
- assegnazione dei singoli personaggi;
- collaborazione ed interazione di ciascun gruppo impegnato nella preparazione delle sequenze;
- prove teatrali per la messinscena;
- correzione degli errori riscontrati mediante discussione collettiva;
- responsabilizzazione dei diversi corsisti sia nelle interpretazioni personali, sia negli elementi da rappresentare in gruppo;
- prove generali in vista della messinscena finale;
- scelta di musiche, danze, elementi costumistici e scenografici da utilizzare nella messinscena finale;
- scelta delle luci e definizione della scheda tecnica audio, luci e quinte;
- realizzazione della messinscena finale.

DESTINATARI: gruppi di alunni della scuola primaria e secondaria

TEMPI: durante l'intero anno scolastico in orario extracurriculare

7) **Laboratorio 3 D:** gli alunni ricostruiranno il percorso all'interno del programma EdMondo (realtà virtuale - Indire) e realizzeranno un plastico in 3 D (con l'utilizzo della stampante 3D)

EdMondo è un *mondo virtuale*: un ambiente digitale 3D online in cui, tramite *avatar*, si può

esplorare, contribuire a costruire, partecipare alle attività e comunicare con altri utenti. Per gli studenti si potenziano competenze e abilità trasversali fruibili in ambiti diversi: costruire in 3D e sviluppare l'organizzazione degli spazi, condividere, collaborare e scambiare esperienze a distanza, costruire oggetti didattici virtuali, fare ricerche in rete per studiare le tecniche di programmazione, utilizzare tecniche di progettazione, registrazione per grafica/audio/video.

Gli alunni/avatar accedono ad uno spazio attrezzato per pratiche operative di matematica, arte, storia, tecnologia, scienze. All'interno del mondo virtuale si realizzano cantieri virtuali, si riproducono musei, laboratori, edifici, percorsi logici, strade impianti e strutture dedicate, in un ambiente immersivo.

Basato su tecnologie open source, edMondo si propone di superare gli svantaggi che tipicamente affliggono le principali piattaforme virtuali 3D online quando si tratta di impiegarle in didattica:

- l'accesso a edMondo è riservato esclusivamente ai docenti e ai loro studenti: gli insegnanti possono richiedere un account e iscriverne e gestire i propri studenti;
- gli utenti in edMondo appaiono con il loro vero nome: non con "vite" o identità alternative;
- lo spazio virtuale in edMondo è gratuito: nessun costo per docenti e scuole (e nessuna opportunità per gli studenti di spendere soldi al suo interno).

Cogliendo la possibilità di gestire un proprio spazio virtuale con i propri studenti, i docenti ricreeranno il centro storico della città di Eboli. La principessa Ana de Mendoza sarà l'avatar che i ragazzi potranno adattare a loro piacimento.

OBIETTIVI:

- Conoscere la storia di Eboli e della Principessa Mendoza attraverso la Realtà Aumentata
- Facilitare e semplificare la realizzazione di un apprendimento più efficace, ricco
- di esperienze di vita reale
- Realizzare ed utilizzare una didattica esperienziale caratterizzata e contrassegnata da uno studio più coinvolgente, stimolante e dinamico
- Coinvolgere gli alunni più intensamente anche dal punto di vista percettivo e intuitivo
- Stimolare la creazione e la realizzazione personale di percorsi didattici rispondenti alle proprie esigenze
- Introdurre alla realtà aumentata, alle sue applicazioni e potenzialità;
- Valorizzare la scoperta;
- Promuovere la collaborazione;
- Promuovere l'insegnamento creativo;
- Creare una comunità di apprendimento di saperi condivisi;
- Trasmettere entusiasmo e suscitare emozioni attraverso un apprendimento da protagonisti;
- Abituare a: rispetto dei tempi, autonomia nel lavoro, documentazione dello stesso;
- Sviluppare capacità di sintesi e argomentative soprattutto evidenziate in occasione della presentazione del percorso AR ai visitatori;

ATTIVITA':

- Analisi e ricerca sui personaggi storici e sui monumenti della propria città
- Conoscenza della piattaforma tecnologica "edMondo"
- Progettazione del proprio avatar
- Esplorazione di ambientazioni

- Progettazione di un ambiente in 3 D

DESTINATARI: gruppi di alunni della scuola secondaria

TEMPI: 30 ore in orario extracurricolare con esperto interno o esterno se non sarà possibile iscriversi alla piattaforma

8) **Laboratorio di musica:** dalla musica popolare alla musica celtico medievale con realizzazione di danze caratteristiche locali

Le danze popolari custodiscono un'origine antichissima che nasce diversi secoli fa nelle piazze e in contesti popolari quali le aie delle cascine, in occasione di lieti eventi da festeggiare e feste patronali: in tali occasioni l'intera popolazione si incontrava per condividere un momento di gioia, ritrovarsi e divertirsi, accompagnata anche dalla musica e dalla danza. Ogni popolo possiede la propria tradizione musicale, gli strumenti tipici ed i balli. Tali tradizioni sono ben conservate grazie alla loro trasmissione nel corso degli anni e sono tutt'ora attuali e conosciute.

Il laboratorio proposto intende valorizzare la tradizione italiana ed europea nel suo patrimonio musicale, presentandola attraverso i balli e la musica che le sono propri.

OBIETTIVI:

Socializzazione: le danze popolari sono attività nate per unire i gruppi, e come tali sviluppano naturalmente il senso di comunità, inclusione, integrazione e riconoscimento delle diversità e delle diverse abilità, riducendo al minimo le manifestazioni egocentriche e l'esclusione. Le danze proposte sono in prevalenza danze di cerchio che richiedono costantemente il cambio del compagno di ballo, permettendo a tutti di ballare con tutti, cancellando le differenze e le ostilità che si incontrano sempre all'interno di un gruppo. Ballare significa socializzare, incontrarsi e poter

comunicare attraverso il proprio corpo, in ascolto e tutti insieme come gruppo.

Sviluppo emotivo: le danze stimolano l'emersione e la strutturazione dell'universo emotivo dei partecipanti, diventando occasione di crescita interiore e canale di liberazione fisica di tensioni emotive personali.

Consolidamento e coordinamento degli schemi motori di base: le danze popolari, nate per essere alla portata di tutti e selezionate per età e difficoltà, favoriscono lo sviluppo della coordinazione e aiutano il rafforzamento delle laterali.

Educazione all'orecchio musicale e senso ritmico: ballare richiede non solo ascolto, ma coordinazione motoria sul tempo, favorendo lo sviluppo dell'attenzione e della concentrazione, oltre che del senso ritmico.

Emersione dello stile personale: le danze popolari non puntano al perfezionismo ed al tecnicismo, ma offrono ad ogni bambino la possibilità di esprimersi valorizzando la propria personalità e le proprie caratteristiche individuali. La danza è un movimento espressivo: seppur codificato ed unico per tutti, offre la possibilità a ciascuno di arricchire la propria gestualità con un portato personale che rende unico il proprio agire. Questo identifica e rafforza l'autostima dei ragazzi, che vedono valorizzato il proprio contributo creativo all'interno del gruppo.

ATTIVITA':

I docenti proporranno attività differenziate a seconda delle classi interessate al progetto attraverso momenti di ascolto e di conoscenza, di approccio ed esecuzione delle danze e dei canti programmati

DESTINATARI: gruppi di alunni della scuola dell'infanzia e primaria
TEMPI: durante tutto l'anno scolastico in orario curriculare pomeridiano

9) **LABORATORIO DI PITTURA ESTEMPORANEA**: questo laboratorio è particolarmente voluto da un docente dell'Istituto per ricordare la figlia prematuramente scomparsa che era laureata in Storia dell'arte con una tesi sulla pittura estemporanea. Si coglierà l'occasione per soddisfare il suo desiderio di istituire un concorso in memoria della figlia, inaugurando il primo anno con opere create dagli alunni aventi come soggetto il centro storico di Eboli.

OBIETTIVI:

- Favorire e sviluppare la creatività e l'immaginazione, sviluppando arti visive
- Coinvolgere i giovani in un percorso di valorizzazione del territorio attraverso l'estemporanea di pittura centrata sulla lettura artistica degli elementi del territorio
- Valorizzare le risorse creative degli alunni, stimolarne la produzione artistica a livello individuale e collettivo
- Instaurare un legame tra territorio e l'espressione creativa degli alunni
- Favorire l'integrazione e la promozione delle pari opportunità nel rispetto della diversità .
- Acquisire nuove conoscenze nel disegno, nell'uso dei colori, nelle tecniche pittoriche e nell'utilizzo di materiali creativi differenti.
- -Sviluppare la motricità fine della mano attraverso la manipolazione.
- -Comprendere che le immagini costituiscono un linguaggio e che attraverso esse si può comunicare esprimendo un messaggio
- Accostarsi alla varietà dei beni culturali, con particolare riferimento a quelli presenti nell'ambiente (opere di scultura e pittura, di arte decorativa...).
- Sviluppare la fantasia e l'immaginazione.
- Sviluppare comportamenti relazionali positivi di collaborazione, rispetto e valorizzazione degli altri

ATTIVITA':

Tecniche grafiche: approfondimenti sull'uso di matite, carboncini.

Tecniche pittoriche: colori a tempera. Copia dal vero e da foto.

Concorso: creazione di un disegno avente come soggetto uno scorcio del centro storico (le tecniche di pittura saranno liberamente scelte dagli alunni)

DESTINATARI: alunni della scuola secondaria

4) Descrizione delle pratiche, dei prodotti/percorsi creativi, dei materiali didattici che si intende produrre

Visite guidate per la conoscenza del territorio

Trasmissione dei saperi acquisiti attraverso:

- mostre
- prodotti multimediali sul sito
- lezioni di tutoraggio
- manufatti in ceramica

- archivio fotografico
- Cortometraggio
- Spettacolo teatrale
- Ricettario piatti tipici (cartaceo e multimediale)
- Guida turistica (italiano-inglese)

EVENTO FINALE: spettacolo finale nell'auditorium dell'Istituto e corteo nel centro storico del paese

5) Esposizione delle metodologie e degli elementi innovativi del progetto (con particolare riferimento all'innovatività e fruibilità del progetto, delle pratiche creative e conoscitive proposte, delle metodologie di lavoro ideate a sostegno dell'iniziativa).

Spostare il focus dall'insegnamento all'apprendimento:

Learning by doing (imparare facendo) consentirà ai destinatari di comprendere profondamente i temi al centro dell'azione progettuale e l'apprendimento cooperativo, facendo lavorare gli alunni in piccoli gruppi, farà sviluppare loro maggiori capacità di ragionamento e di pensiero critico, saranno coscienti dell'importanza dell'apporto di ciascuno al lavoro comune, imparando a rispettarsi reciprocamente e rafforzando lo spirito di gruppo. I destinatari si impegneranno a migliorare il rendimento di ciascun membro del gruppo perché il successo individuale passa per il successo collettivo.

Brainstorming consentirà ai soggetti destinatari di far emergere tutte le idee per trovare soluzioni ai temi dei corretti stili di vita, spreco alimentare e corretta alimentazione. Si incoraggeranno il pensiero creativo e le soluzioni innovative.

Cooperative learning (per favorire obiettivi di collaborazione, solidarietà, responsabilità e relazione con gli altri)

Giochi di ruolo (per mettersi nei panni dell'altro, per condividere strategie)

Medodologia "tinkering", basata sul trinomio think-make-improve, che prevede una fase di ideazione, di definizione dei problemi, di studio, di brainstorming, di pianificazione; una fase di messa in pratica, di creazione, programmazione, osservazione, prototipazione; e un'ultima fase di verifica e miglioramento di quanto fatto, che può portare alla ridefinizione delle idee e degli assunti di partenza. In questo senso l'errore non è visto negativamente, ma è un'occasione per progredire e migliorare. Imparare giocando, dove il gioco diviene esso stesso veicolo di apprendimento, di sviluppo del pensiero critico e di abilità nella risoluzione di problemi;

- Mettersi in gioco per superare errori ed ostacoli: challenge based learning;
- Mentre si lavora ad un progetto, ad una sfida, si trovano soluzioni migliori o nuove combinazioni e interazioni: project based learning;
- Incoraggiare la collaborazione: cooperative learning, in perfetta filosofia "open" per realizzare un progetto comune;
- Attivare curiosità e favorire il coinvolgimento all'insegna del moto Maker: "be cool";
- Sostenere una didattica attiva e inclusiva attraverso lo sviluppo di tutti i talenti, le competenze e i linguaggi espressivi, artistici, relazionali e progettuali fin dalla più tenera

e tutto ciò infonde soddisfazione e fiducia in sé stessi.

Uno dei punti di forza del progetto sta nella innovazione dei materiali, mentre la qualità di esso è assicurata dall'adesione ai bisogni specifici della scuola: dai questionari di gradimento rivolti ai genitori, docenti ed alunni è stato richiesto un maggior utilizzo dei laboratori in orario extracurricolare, un utilizzo delle ore pomeridiane del rientro della scuola primaria per attività di potenziamento delle attività artistiche/motorie, una progettazione dell'orario di potenziamento nella scuola secondaria anche in orario extracurricolare.

Il progetto si pone come occasione per portare gli alunni a vivere esperienze significative in campo artistico-figurativo, attraverso un coinvolgimento creativo ed un approccio ludico – motorio ed espressivo per favorire la diffusione della cultura storico-artistica del territorio e dell'ambiente attraverso un approccio pratico/creativo.

La metodologia prevede che gli alunni “facciano insieme” serenamente, in maniera creativa e multisensoriale con attività che consentano l'integrazione e la valorizzazione d'ogni alunno.

Il progetto si fonda su un modello interattivo dove l'impegno professionale del docente richiede maturità e competenze interpersonali, come empatia e intuizione, oltre che capacità di creare le riflessioni “in situazioni” difficili da programmare; è innovativo in quanto nasce e si arricchisce dell'apporto dei partecipanti, le cui conoscenze sono contestualizzate e acquisite attivamente.

Gli studenti allenano le competenze sul campo. In tale esperienza conta il processo, più che il prodotto. Quest'ultimo è il frutto della riflessione, della creatività di tanti e diviene pertanto “un bene comune”, fruibile dall'intera comunità scolastica

6) Descrizione delle modalità di coinvolgimento dei docenti e degli studenti.

Dopo la presentazione del progetto , complessivo, al Collegio dei Docenti e al Consiglio di Istituto, ogni classe, gruppo o plesso aderente all'iniziativa potrà stendere una propria programmazione esecutiva particolareggiata, in base al filone o al tema prescelto. Le modalità di svolgimento, i tempi, le scelte degli alunni partecipanti saranno condivise all'interno dei dipartimenti e dei consigli di classe ed interclasse con i genitori. Verrà istituito uno staff di coordinamento con incontri periodici di verifica in itinere. Parallelamente saranno avviati, dal Dirigente Scolastico e dal coordinatore, rapporti di collaborazione con soggetti esterni in termini di convenzioni, concessione di patrocini, contributi, sponsorizzazioni tecniche, collaborazioni scientifiche, accoglienza.

Le attività sono coerenti con il PTOF e le tematiche saranno affrontate anche in orario curricolare nelle varie discipline.

Per quanto riguarda i laboratori che si svolgeranno in orario extracurricolare si utilizzeranno esperti interni e/o esterni e i docenti del potenziamento di L2 e Arte.

QUESTIONARIO DI GRADIMENTO ALUNNI – GENITORI

Gli studenti saranno protagonisti attivi nell'intera esperienza di valorizzazione del territorio: dalla fase di ideazione a quella di esecuzione, infatti, eseguiranno il rilievo e la restituzione grafica delle aree, faranno un reportage fotografico e compiranno ricerche mirate. Si prevede che, alla fine dell'intera operazione, gli alunni organizzeranno una serie di eventi inaugurali cui potrà partecipare tutta la cittadinanza. Dell'intera operazione gli studenti terranno un diario di bordo – corredato da schizzi, fotografie, riprese e documenti di tutta la fase progettuale e di realizzazione –

del quale sarà data ampia visibilità nel sito della scuola.

7) Presentazione della tipologia e delle modalità di impiego delle tecnologie nella realizzazione e nello sviluppo del progetto (con particolare riferimento all'impiego delle tecnologie, della rete e produzione di materiali multimediali e contenuti digitali a sostegno dello sviluppo del progetto e della disseminazione e della valorizzazione delle esperienze prodotte).

Il progetto si avvale ampiamente dell'uso delle nuove tecnologie, sia per la realizzazione, sia per la divulgazione di percorsi, esiti e prodotti:

1) LABORATORIO DI CODING: laboratorio sperimentale dove si impara dagli errori fatti e dalla propria esperienza, fantasia e creatività. Si intende favorire la costruzione del pensiero matematico attraverso un approccio ludico, motivante, ma anche efficace, inclusivo e moderno dal punto di vista metodologico. In particolare, si vuol focalizzare l'attenzione sulle strategie di risoluzione di problemi con l'applicazione del pensiero computazionale e del problem solving.

L'utilizzo di Scratch diviene in questo caso strumento:

- di approfondimento per analizzare nel dettaglio i monumenti e le opere d'arte;
- per interpretare gli stati d'animo con i quali sono stati realizzati;
- per incentivare la creatività e la riflessione;
- per studiare in maniera olistica il proprio territorio

2) Laboratorio CLIL: i ragazzi potranno utilizzare il programma Publisher per la preparazione della brochure e grazie alla piattaforma Sfogliami.it (gratuita) pubblicarlo on line in versione libro da sfogliare.

3) Laboratorio di fotografia e videoripresa: grazie a software per la fotografia e per creare video, gli alunni dapprima impareranno a modificare le foto scattate nelle visite guidate e poi realizzeranno il cortometraggio

4) Laboratorio 3D: la novità tecnologica portata dalla realtà aumentata presuppone l'introduzione di rilevanti principi e procedure innovative nel campo educativo e formativo in quanto permette di creare un nuovo potenziale per l'utilizzo in classe, dal momento che è in grado di accrescere il mondo reale di contenuti formativi e inoltre di creare nuove ed entusiasmanti modalità per gli studenti con la possibilità di interagire e compararsi con l'ambiente circostante. L'AR stupisce sempre di più e le sue funzionalità sono sempre più creative per realizzare esperienze sempre più coinvolgenti. In questo quadro anche la ricerca educativa deve prendere in considerazione e valorizzare questa nuova evoluzione digitale e tramite lo studio e l'attuazione operativa deve poter offrire suggerimenti validi e fornire indicazioni sulle possibili ricadute applicative. L'applicazione dell'AR può essere in grado di spalancare, anche nel campo dell'istruzione e della formazione, nuovi, interessanti ed imprevisi scenari.

La produzione di prodotti multimediali favorirà la disseminazione e la valorizzazione delle esperienze prodotte grazie all'organizzazione di eventi pubblici (presentazioni, Conferenze, workshop), pubblicazione di materiale informativo (newsletter, Brochure, opuscoli) ed alla pubblicazione sul sito Web dell'Istituto e sulla pagina Facebook.

8) Descrizione delle modalità di valutazione dei processi e dei materiali didattici prodotti e delle competenze raggiunte dagli studenti.

La verifica verrà svolta dai docenti in itinere, valutando il conseguimento da parte degli alunni degli obiettivi prefissati, soprattutto in funzione del potenziamento dell'autonomia personale e

della disponibilità mostrata alla collaborazione.

Verrà infine considerato il livello di responsabilizzazione di ogni singolo alunno per quanto riguarda la gestione dello spazio assegnato e delle attrezzature utilizzate.

9) Descrizione delle azioni di disseminazione e valorizzazione dei risultati del progetto (anche in termini di valorizzazione della conoscenza diretta del patrimonio culturale e ambientale di riferimento).

Le classi partecipanti stesse, saranno in grado di promuovere e diffondere i risultati del progetto attraverso la loro esperienza diretta e quindi la loro testimonianza.

La strategia e le misure che saranno adottate al fine di diffondere e sfruttare i risultati del progetto sono incentrate sull'informazione e sensibilizzazione.

All'inizio del progetto saranno organizzate una conferenza stampa e un evento lancio di presentazione dello stesso dove verranno illustrate le attività. A questi eventi saranno invitati a parteciparvi l'intera Scuola, gli organi Istituzionali e l'intera cittadinanza. Una buona disseminazione del progetto e dei suoi risultati, sarà senz'altro utile a sensibilizzare altre Scuole e Istituti sul tema della sana alimentazione e sui corretti stili di vita.

Sono previste ulteriori forme di diffusione del progetto sia attraverso comunicazione ai genitori, sia tramite la pubblicazione del medesimo sia sul sito Istituzionale della Scuola e sia sulla pagina facebook. Si cercherà di coinvolgere anche la stampa locale per promuovere soprattutto l'evento lancio e le varie esperienze laboratoriali avute in esterna.

Per gli studenti:

Alla fine dell'anno scolastico (nel mese di Maggio) i docenti interessati pubblicizzeranno in tutte le classi V della Scuola Primaria e I e II della Scuola Secondaria le attività programmate nei LABORATORI: allo scopo di stimolare la curiosità dei ragazzi, verrà realizzata a cura degli studenti una breve lezione con l'utilizzo di una presentazione in power point

Per le famiglie e per il territorio:

Le famiglie ed il territorio verranno informate dell'organizzazione del corso mediante il sito dell'istituto e i social media (pagina Facebook dell'istituto, mediante locandina ed una presentazione del progetto realizzata in forma di slideshow.

La scuola, assieme all'assessorato alla Pubblica Istruzione, organizzerà una conferenza stampa e un incontro di presentazione nell'Aula Magna dell'Istituto per coinvolgere l'attenzione dell'intero Comune attorno alle finalità importanti di questo progetto.

Al termine del progetto la documentazione dei percorsi e i materiali prodotti nei laboratori verranno pubblicati e messi a disposizione sul sito dell'istituto, sulla pagina Facebook e sugli organi di stampa locali

10) Importo richiesto per il progetto misura "e"

€ 10.000

Luogo e data _____

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Maria Rosaria Mirra
(da firmare digitalmente)