

Candidatura N. 1005340 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I. C. ORTONA N.2
Codice meccanografico	CHIC84200T
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA MAZZINI, 24
Provincia	CH
Comune	Ortona
CAP	66026
Telefono	0859063341
E-mail	CHIC84200T@istruzione.it
Sito web	www.istitutocomprendivo2ortonagov.it
Numero alunni	844
Plessi	CHAA84201P - VIA GRAN SASSO ORTONA CHAA84202Q - ORTONA A MARE - GIARDINI CHAA84203R - SAN LEONARDO - ORTONA A MARE CHEE84201X - PIAZZA S.FRANCESCO CHEE842021 - SAN LEONARDO CHMM84201V - SCUOLA MEDIA "PUGLIESI" ORTONA



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5A Competenze trasversali	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 5. ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	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. Promozione della creatività e dell'autonomia nell'immaginazione di scenari e soluzioni di sviluppo sostenibile per il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico Promozione della progettazione interdisciplinare, sviluppando percorsi che integrino più aree tematiche in una ricostruzione organica e critica del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1005340 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Fotoesploratori	€ 5.682,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	EDUCULT - FESTIVAL sull'innovazione nell'ed. al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Comics & Coding	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Hi-Storia Ortona	€ 5.682,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	SIRIO - Scuola itinerante di Riqualificazione per Ortona	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 28.410,00

Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: GENIUS LOCI. Ortona e la sua Memoria

Descrizione progetto	Potenziamo attività di curatela del patrimonio, già in atto grazie alla collaborazione della Scuola con FAI-Enti-Ass.locali, attraverso approcci innovativi, scientifici, inclusivi, partecipati, che valorizzano la risorsa dell'AtelierCreativo e l'esperienza del Lab.Stampa3D. A partire dall'adozione con i percorsi esperiti, il progetto intende costruire un sistema di documentazione multimediale-interattivo che supporti, diffonda e generi conoscenza e innovazione in ambito didattico, di riqualificazione urbana, e altresì in termini di turismo sostenibile. Proponiamo - Nuove forme di NARRAZIONE museale (Audioguide tattili, Touch Comics, Videogiochi) - Acquisizione-restituzione digitale del Patrimonio in parte inaccessibile alla fruizione (creazione di un MUSEO VIRTUALE e di una STORYMAP per il sito web comunale). I prodotti dei vari moduli sono diversificati e tra loro integrati, propedeutici alla realizzazione di un corso online MOOC su "FabLab museale e per la riqualificazione", alla condivisione di risorse con le scuole coinvolte/beneficiarie del PON-FSE 4427 per poter generare anche un catalogo per un Erasmus italiano e/o una Fiera PON4427.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Qsto progetto di sensibilizzazione al patrimonio come bene comune+potenziale di sviluppo s'innesta in un programma locale in atto, di risonanza nazionale-internaz.: il percorso ciclopedonale ParcoCostaTeatina recupero del tracciato ferroviario adriatico lungo i trabocchi,x un turismo sostenibile,che l'Amm.Comunale intende potenziare collegando con ulteriori raccordi ciclopedonali dune costiere,borgo urbano,beni archeologici diffusi,vie del vino.

Ortona presenta Beni di rilievo già meta di turismo, che la Scuola può innovare nella comunicazione.

Altri Beni sono da recuperare/valorizzare nel tempo e in qsto la Scuola già collabora con FAI AlunniCiceroni;in partic.2 fontane pubbliche antiche ora a sterpaglie e cinghiali. Sensibilità dovrebbe nascere anche verso il carrarmatoSherman collocato in rotonda stradale fuoricittà: non fruibile,alla corrosione. Si propone collocazione che ne consenta fruizione+conservazione.

Pertanto la città è in grado d'offrire una tappa di turismo culturale adriatico,creando opportunità di lavoro+sviluppo sostenibile.

Paesaggio da scoprire il Suolo, x stimolare sensibilità nel contrasto al suo consumo, a prendersene cura contro il rischio idrogeologico

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.

Rendere l'AtelierCreativo-FabLab della Scuola una fucina di co-progettazione e di innovazione, un volano per la crescita della città

Implementare la digitalizzazione dei curricula e l'innovazione metodologie

Innovare la comunicazione museale

Produrre e testare dispositivi originali per l'inclusione nella fruizione museale e del patrimonio, rivolti in partic. ai disabili della vista

Implementare il sito web del Comune e gli accessi

Sviluppare competenze sul riuso di contenuti e uso di licenze aperte

Accrescere il turismo culturale nella città e il grado di soddisfazione nella fruizione

Ridurre gender gap e digital divide nella fruizione digitale locale del patrimonio

Potenziare scenari di internazionalizzazione nella fruizione del patrimonio

Adottare beni del patrimonio cittadino da valorizzare/recuperare/riqualificare

Stimolare nella cittadinanza (attraverso l'avvicinamento al proprio patrimonio reso possibile dalle nuove tecnologie) e quindi nelle istituzioni, un'esigenza di curatela

Sensibilizzare la cittadinanza al proprio patrimonio culturale artistico paesaggistico

Stimolare sinergie tra Scuola,Stakeholders Amministrazione comunale attraverso occasioni di co-progettazione

Promuovere la cultura dello sviluppo/turismo sostenibili e inclusivi per la città

Rendere i musei della città più inclusivi

Stimolare nei giovani l'uso creativo delle nuove tecnologie per una comunicazione di valore, espressione di cittadinanza consapevole

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

Allievi delle classi V Primaria e I-II-III Secondaria , selezionati per gruppi interesse e classi aperte.

Saranno coinvolti, nel tot di destinatari, 50% studentesse e 2 BES in ciascun modulo con docente aggiuntivo.

Analisi Bisogni da

- RaV Istituto e declinazione annuale PTOF
- Report da Funzioni Strumentali, Animatore Dig, Team innovaz
- Piano Annuale Inclusione
- Pareri espressi da componente Genitori nel Consiglio di Istituto
- Rilevazioni dal Comitato Genitori x la scuola
- Livelli di conoscenza/abilità/competenza raggiunti dagli allievi, rilevati dai docenti attraverso prove di verifica, compiti di realtà, rubriche valutative.

L'Atelier prevede l'apertura dei laboratori all'utenza esterna (intercettando l'interesse del territorio), anche in compresenza con gli alunni del nostro Istituto: la presenza di studenti delle Scuole Superiori interessate si attuerà attraverso momenti di apprendimento cooperativo e peer tutoring; la presenza/compresenza di adulti attraverso mentoring inverso.

Emersa anche in Cons.d'Istituto l'esigenza di diffondere nella cittadinanza competenze digitali e civiche, individuando nella partecipazione ai progetti scolastici dei figli il canale di comunicazione efficace. Ciò avrà positive ricadute sia in termini di disseminazione di competenze digitali sia nella dimensione sociale-affettiva delle relazioni familiari, promuovendo occasioni di condivisione-compartecipazione.

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.

Il progetto si svolgerà in orario extracurricolare e le attività saranno svolte in coincidenza con le aperture pomeridiane della Scuola: questa è già aperta tutti i pomeriggi dal lunedì al venerdì per le attività di ampliamento dell'Offerta Formativa scelte dagli studenti su iscrizione per gruppi di interesse, per le attività curricolari del Tempo Prolungato e dell'Indirizzo Musicale, per lo studio assistito ed il recupero, per il Corso di Inglese per adulti (genitori ed utenti esterni) realizzato in convenzione con ins. madrelingua.

Si prevede di attuare alcune attività in giorni festivi (in collaborazione con il FAI) e Campus estivi, per concretizzare la proposta di turismo culturale.

E' stato manifestato in Consiglio di Istituto vivo interesse dagli Stakeholders per i laboratori di Fabbricazione Digitale dell'Atelier scolastico (allestito grazie ai finanziamenti MIUR per AtelierCreativi, implementando il Lab.Stampa3D): per questo alcune attività saranno aperte a genitori + utenza esterna, da collocare in orario serale per consentire maggiore affluenza e anche in periferia attraverso il plesso scolastico della Frazione S.Leonardo per interventi di riqualificazione.

Durante la fase di co-progettazione delle attività specifiche, i genitori attraverso gli Organi Collegiali saranno coinvolti nella calendarizzazione degli eventi.

Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

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

Già in Convenzione Atelier: ANFASS x Inclusione, IIS.Nautico x peerTutoring Lab.Elettronica, Ass.PromozioneSociale-Innovazione RIQUA, Ass.OfficineRomaMAKERS.

Già promozione patrimonio con FAI sez.Chieti AlunniCiceroni; a.s.'16/17 potenziata comunicazione Pal.Farnese con ricostruzione filologica nel Lab.scolastico Stampa3D condotto da Ass.Hi-Storia/Riqua della collez. di Margarita d'Austria(Inventario delleRobbe1583) post mortem perduta/diffusa.

Coinvolgimento alunni Lic.Scientifico in Lab3D.

Ass.StoriaPatria guida scolaresche e fornisce materiali studio.

Collab.con Ass.Naz.Ciechi-Ipovedenti:produzione/diffusione TouchComics (fumetti tattili con linguaggio anche Braille stampati3D).

Coltivato negli anni il fil rouge con 22°ReggimentoQuébec, x la memoria storica della Battaglia di CasaBerardi in Ortona con dono materiali x Museo di Québec e di un carrarmatoSherman aOrtona;periodica visita delegazioni canadesi. Canale valorizzato attraverso produzione di dispositivi innovativi x fruizione patrimonio, da condividere e donare al Museo Québec attivo anche con scolaresche.

In atto 3 Erasmus da coinvolgere x i canali di comunicazione aperti e mobilità che promuove il Patrimonio.

Attivabile eTwinning con partner Fiandre su storia cinquecentesca legata a Margarita d'Austria governatrice, con partner europei sui percorsi ciclabili.

Collab. Ass.ON organizzatrice evento KidsBit Perugia e Ass. con esperienza in rigenerazione urbana+programmi didattici.

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.

Laboratori di progettazione, creatività e fabbricazione artigianale-digitale attivati nell'Atelier scolastico, che attraverso la figura dell'Animatore Digitale/referente si raccorda con i curricoli didattici

Nell'ambito degli insegnamenti curricolari, attività di brain storming e compiti di realtà relativi alla progettazione; tecniche di gioco simulato per la Scuola Primaria e tecniche mutate da Lego Serious Play per la Secondaria (report a cura dei Coordinatori di Classe e dei Referenti disciplinari)

Consiglio Comunale dei Ragazzi

Comitato dei Genitori per la Scuola

Consiglio di Istituto e Consigli di Classe

Apertura delle attività dell'Atelier creativo dell'Istituto anche agli stakeholders (convenzione)

Azioni dell'Assessorato alla Scuola e alla Cultura, che è coadiuvato da uno staff di genitori del Comitato.

La progettazione sarà aperta e attenta anche alle famiglie degli allievi disabili, il cui apporto sarà acquisito nell'ambito del GLI (Gruppo di Lavoro per l'Inclusione) e dei Gruppi H con il parere dell'équipe multidisciplinare socio-neuro-psicologica della ASL.

Per gli studenti, la progettazione servirà a mostrare argomenti di interesse, tematiche da condividere, strumenti dell'Atelier verso i quali si desidera sviluppare competenze.

I genitori, in itinere ed a fine percorso, saranno coinvolti nella progettazione della comunicazione e delle attività di disseminazione del progetto.

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.

Approccio "Think-Make-Improve" (Pensa-Crea-Migliora), Didattica x scenari, Studio di caso, PBL (apprendimento x problemi), Learning by doing, Product-based learning, Flipped Classroom, Progettazione partecipata, Apprendimento cooperativo, Uso-condivisione di Risorse Edu Aperte, Gamification, Hackaton

Innovatività Comunicazione museale e del patrimonio, sperimentando varie tipologie di formato. Produzione di

- AUDIOGUIDE TATTILI DI MONUMENTI della città, a proseguire progetto Hi-Storia su Cattedrale (www.hi-storia.it)
- TOUCH COMICS: prodotto originale, convergenza tra Lab. Stampa 3D + Graphic Novel (fumetti in linguaggio anche Braille stampati 3D) su temi di storia, arte, cultura locali: "mattonelle/formelle a fumetti". In qst'ambito organizzato un HACKATON: evento-concorso a squadre con partecipazione di artisti/makers x coadiuvare studenti in modellazione organica
- MUSEO VIRTUALE da DIGITALIZZAZIONE PATRIMONIO diffuso sul territorio e inaccessibile, sito in proprietà private/chiuso in magazzini di musei locali
- RICOSTRUZIONI COMPUTERGRAFICA e STAMPA 3D
- STORYMAP (strumento creato in Lab. Northwestern Univ: su mappa territorio carica immagini, tx, video, commenti), convergenza tra logica documentale d'archivio-repository + fascinazione narrativa di storytelling multimediale; implementa sito web Comune
- SOFTWARE SIMULAZIONE virtuale Battaglia Casa Berardi
- FESTIVAL TEMATICO
- POLICY MAKING a scuola
- Realizzazione MOOC su FabLab museale-riqualificazione

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.

Percorsi e progetti di cittadinanza attiva (FAI, Ed.Legalità)

Laboratorio "Alunni in coding" e Stampa 3D (vincitore bando per Promozione Cittadinanza Digitale)

Atelier Creativo, potenziamento del Lab.Stampa3D e FabLab nel Piano di Miglioramento d'Istituto

Implementazione della dotazione strumentale digitale d'Istituto per sviluppare le Competenze di Base (la Scuola è beneficiaria di PAR FSC: Determina n°59 del 25/07/17)

Laboratori di audiovisivi e di comunicazione

Azioni del PNSD

Potenziamento delle competenze digitali di alunni e docenti (Piano di Formazione), anche attraverso momenti di apprendimento condivisi

Laboratori di intercultura in collab. con EnteAmbitoSociale

Partenariati Comenius/Erasmus

Ed.ambientale in collab. con CEA, CAI, aziende del territorio

Attività? manipolative e ludico-didattiche in Continuità?/Orientamento

Scuola aperta al territorio

Scuola inclusiva

Attività? coerenti con l'Indirizzo Musicale.

Infine, a luglio 2017, istituzione di una Rete di Scuole nella provincia (di cui IC2 è capofila) per "Promozione della Cultura Umanistica e sostegno alla Creatività" (Dlgs 13/04/17 n°60).

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.

Le attività laboratoriali dell'Atelier (Fabbricazione Digitale e Fumetto, legate a espressione creativa+progettazione) risultano intrinsecamente motivanti per gli allievi: volano x didattica inclusiva verso alunne/i con BES e studentesse in condizione di GenderGap sottostimate.

Azioni d'inclusione-valorizzazione in attività en plein air: studio, fotodocumentazione, comunicazione al pubblico del patrimonio diffuso.

Integrazione in Atelier tra allievi IC2 con studenti Scuole Superiori in attività cooperative learning, altresì con utenti esterni iscritti (inclusione verso adulti con Digital Divide).

Atelier promuove x convenzione l'integrazione con utenti disabili ANFASS, garantendo loro priorità x testare prodotti realizzati oltre a cooperare in itinere.

La progettazione partecipata raccoglierà esigenze di allievi disabili/BES famiglie; contributo acquisito nelle attività curricolari/extra dai Docenti, Funzione Strumentale, nel GLI (Gruppo Lavoro Inclusione), nei Gruppi H col parere dell'équipe multidisciplinare ASL.

Già Erasmus "Chris" x intercultura-inclusione anti-radicalizzazione: da inserire ed. al patrimonio artistico-paesaggistico come strumento di dialogo interculturale; l'Ente d'Ambito Sociale comunale condividerà buone pratiche esperite.

Unione Naz. Ciechi/Ipovedenti è interessata a collaborare x prodotti innovativi di comunicazione del patrimonio attraverso stampa 3D, nonché alla loro fruizione/diffusione attraverso biblioteche+riviste specializzate. Alla città musei +inclusivi.

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.

Realizzando diverse tipologie di prodotti, il progetto intende costruire un sistema di documentazione multimediale-interattivo che supporti, diffonda, generi conoscenza+innovazione x la didattica e il territorio.

Disseminazione delle esperienze esperite attraverso canali social e reti di Ass.Partner, fiere/eventi Makers(es. MakerFaire Roma)

Canale specialistico: Biblioteca+Rivista di Ass.Naz.Ciechi-Ipovedenti

Coinvolgimento Scuole: IIS in apprendimenti collaborativi; Rete provinciale sui Beni Culturali(IC2 capofila)

Monitoraggio accesso a musei e sitoweb del Comune

Collocazione funzionale-simbolica dei plessi scolastici: uno nel quartiere Terravecchia, borgo da adottare, ospitato in un antico convento domenicano con annessa chiesa sede Ass.StoriaPatria; un altro nella Fraz.rurale S.Leonardo da riqualificare

MOOC "FabLab Museale e x la Riqualificazione"

Festival Innovazione nell'ed.al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico x raccogliere-disseminare buone pratiche con docenti, studenti, esperti, enti, raccontando il rapporto scuola/didattica/patrimonio culturale; occasione x rivitalizzare il turismo locale, valorizzando il percorso ciclopedonale da potenziare+patrimonio culturale

Si potranno utilizzare strumenti social, in partic. gruppo Facebook dedicato a qstoPON, x lanciare proposte di collaborazione tra scuole vincitrici: es. unErasmus italiano o piattaforma web di catalogo del patrimonio valorizzato

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

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

Il progetto prosegue la sperimentazione ricerca-azione della Scuola nel FabLab didattico, già condivisa attraverso Rete nazionale-internaz Makers. Con INDIRE IC2 intende implementare l'esperienza attraverso Maker@Scuola(candidatura)

Convergenza con Rete di Scuole(IC2 capofila) x Promozione CulturaUmanisticaeCreatività (Dlgs 13/04/17 n60)

Canali che aprono prospettive di scalabilità-replicabilità: piattaforme partenariati in atto Erasmus+;eTwinning

'La scuola adotta un monumento' (progetto Miur-Soprintendenze)che offre spazio web con AtlanteMonumenti adottati

Evento strategico:1°Festival nazionale su innovaz.ed.patrimonio

Realizzazione di un corso online MOOC su "FabLab museale e per la riqualificazione" dal montaggio della documentazione audiovideo appositamente realizzata:

- a inizio ogni modulo, 1h x spiegare come documentare il lab, con alunni assegnati a rotazione al team di documentazione;
- alla fine di ogni fase, 1h x video-riepilogo con interviste in 1^persona sull'attività svolta;
- a fine percorso, 2h x realizzazione video finale;
- da ConvenzioneAtelier, il team Hi-Storia realizzerà documentazione fotovideo x potenziare il lavoro degli allievi

Si potranno utilizzare strumenti social, in partic.gruppo Facebook dedicato a qsto PON, x lanciare proposte di collaborazione tra scuole vincitrici: es.un Erasmus italiano o piattaforma web di catalogo del patrimonio valorizzato

Coinvolgimento degli Enti Locali

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

La nuova Amministrazione Comunale è impegnata a dialogare con la Scuola per sostenere idee di valorizzazione e sensibilizzazione della cittadinanza sul proprio patrimonio; canali privilegiati di comunicazione sono i due Docenti della Scuola che rivestono l'incarico rispettivamente di Consigliere e Assessore a Cultura/Scuola, nonché il Consiglio Comunale dei Ragazzi (tutte le sedute del Consiglio Comunale di Ortona sono pubblicate su sito web istituzionale per delibera del 15/07/2017).

La co-progettazione sarà focalizzata su valorizzazione/recupero/adozione di beni del patrimonio artistico-culturale-paesaggistico anche attraverso il FabLab-Atelier scolastico come risorsa per la città, nonché sulla riqualificazione delle frazioni, sull'organizzazione di un festival per promuovere l'innovazione nell'ed.al patrimonio collegato alla promozione dei percorsi di turismo culturale+ambientale sostenibile della città.

Il Comune offre Patrocinio, locali e service ad eventi promossi dalla Scuola.

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
Ed.Linguistica CittadinanzaDigitale EdCittadinanza attiva Continuità-Orientamento:Sc.aperta al territorio Rete x il Patrimonio	MenuPTOF_All.Int egrazione2016/	http://www.istitutocomprendivo2ortona.gov.it/attachments/article/117/INTEGRAZIONIl%20al%20PTOF%20per%20l'a.s.%202016-17.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to
Divulgazione attraverso la rivista specialistica, la biblioteca e altri canali Fornitura strumenti tecnici (dattilobrilie e stampante) Predisposizione strumenti monitoraggio efficacia prodotti Sponsori Hackaton sui fumetti in stampa3D	1	Biblioteca Italiana per i Ciechi	Dichiaraz ione di intenti	3119	20/07/2017	Sì
Proseguimento progetto Alunni Ciceroni e Valorizzazione del patrimonio di Ortona anche attraverso i prodotti di comunicazione realizzati dalla Scuola	1	FAI- FONDO AMBIENTE ITALIANO- DELEGAZIONE CHIETI	Dichiaraz ione di intenti	3116	20/07/2017	Sì
Assistenza progettazione moduli; Accesso a piattaforma Hi-Storia EDU per condivisione-monitoraggio percorsi didattici; Consulenza per partecipazione a fiere ed eventi Makers e Ass.promozione culturale e sociale	1	Associazione Promozione sociale "Riqua"	Dichiaraz ione di intenti	0003120	20/07/2017	Sì
Consulenza, collaborazione e disseminazione per le attività dei moduli didattici	1	A.P.S. Officine ROMA makers	Dichiaraz ione di intenti	3122	21/07/2017	Sì
Consulenza, collaborazione e disseminazione per le attività dei moduli didattici, in partic. attraverso la comprovata esperienza nell'organizzazione dell'evento KidsBit di Perugia sull'innovazione didattica anche con valorizzazione del patrimonio	1	Associazione Culturale ON	Dichiaraz ione di intenti	3140	24/07/2017	Sì

Supporto agli alunni in attività di ricerca storica, attraverso le pubblicazioni dell'Ass. e incontri con i suoi esperti; Collaborazione nella comunicazione-promozione del patrimonio della città attraverso i prodotti realizzati nelle attività del progetto	1	Associazione ortonese di Storia Patria	Dichiarazione di intenti	3121	21/07/2017	Sì
coinvolgendo studenti, docenti e stakeholders dell'Istituto in momenti di progettazione partecipata, anche attraverso il Consiglio Comunale dei Ragazzi; sostenendo eventi ed iniziative culturali dell'Istituto attraverso il proprio Patrocinio, la disponibilità di locali e service; promuovendo sinergie con Biblioteca Comunale, Enti, Associazioni e Musei locali per rendere le attività dell' AtelierCreativo-FabLab dell'IC2 una risorsa progettuale e creativa per il territorio; dando disponibilità di uno spazio all'interno di Palazzo Farnese a Ortona per l'esposizione dei prodotti finali dei moduli del progetto; coltivando contatti con l'Attaché militare dell'Ambasciata Canadese per ospitare visite della delegazione che diano lustro al patrimonio della Battaglia di Ortona e per donazioni dei dispositivi realizzati dalla Scuola al Museo di Québec; contribuendo alla disseminazione e comunicazione dei prodotti innovativi per la comunicazione del patrimonio realizzati dalla Scuola per implementare il sito web del Comune e la promozione turistica.	1	Comune di Ortona	Dichiarazione di intenti	3165	26/07/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Attività in Continuità e Cooperative Learning con gli alunni della sez. di Ortona, in Lab. Stampa3D per valorizzare il patrimonio della città	CHIS017009 ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE 'A. VOLTA'	0005391	20/07/2017	Sì

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Fotoesploratori	€ 5.682,00
EDUCULT - FESTIVAL sull'innovazione nell'ed. al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico	€ 5.682,00
Comics & Coding	€ 5.682,00
Hi-Storia Ortona	€ 5.682,00
SIRIO - Scuola itinerante di Riqualificazione per Ortona	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 28.410,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Fotoesploratori

Dettagli modulo

Titolo modulo	Fotoesploratori
Descrizione modulo	Fotografia creativa per la conoscenza del patrimonio culturale cittadino Il laboratorio di esplorazione fotografica trasmette competenze nei seguenti ambiti: tecniche di ripresa fotografica, conoscenza del territorio e del patrimonio storico-artistico e paesaggistico, realizzazione di una pubblicazione autoprodotta, uso consapevole di app e software per la fotografia digitale. OBIETTIVI trasmettere le competenze di base in fotografia digitale conoscere il patrimonio storico-artistico e architettonico di Ortona saper utilizzare consapevolmente app e software per la fotografia digitale realizzare una pubblicazione fotografica autoprodotta conoscere le tecniche di ripresa per le fotografie a 360° e la fotogrammetria realizzare una camera oscura di grandi dimensioni all'interno della scuola METODOLOGIA E ATTIVITÀ Oltre alle lezioni frontali in classe, si promuoverà una didattica laboratoriale che consenta agli studenti di acquisire dimestichezza nelle tecniche di ripresa fotografica e di svolgere un'indagine sul territorio che lasci spazio alla creatività. PRODOTTI FINALI fanzine fotografica dedicata al centro storico di Ortona con le immagini realizzate dagli studenti database fotografico con le immagini prodotte nel corso del modulo camera oscura da allestire nell'istituto scolastico DESCRIZIONE MODULO INTRODUZIONE

La prima parte è dedicata allo studio del centro storico di Ortona attraverso immagini satellitari, fonti iconografiche e materiali d'archivio per preparare gli studenti alle uscite fotografiche.

ABC DELLA FOTOGRAFIA

La seconda parte prevede una serie di esercizi pratici da svolgere in aula per apprendere le basi della fotografia digitale: gestione dei parametri di scatto (diaframmi /tempo /ISO), composizione, luce. Gli studenti utilizzano i propri dispositivi (smartphone, fotocamere compatte, tablet) e apprendono l'uso di app mobile e software pc per gestire la postproduzione. Verranno realizzate delle scansioni 3D di reperti storici attraverso app mobile per la fotogrammetria, per ampliare gli orizzonti sull'uso della fotografia nelle nuove tecnologie, anticipando le attività che verranno svolte nel modulo dedicato alla creazione di un percorso culturale.

USCITE FOTOGRAFICHE

La terza parte prevede uscite fotografiche nel centro storico della città, durante le quali gli studenti fotografano i luoghi culturali precedentemente selezionati focalizzandosi su: dettagli, vedute d'insieme e, successivamente, interpretazione degli spazi urbani. Gli alunni realizzano panoramiche e fotografia a 360° che verranno utilizzati anche nei moduli successivi, lavorando con app e software specifici. L'ultima uscita è dedicata all'interpretazione degli spazi con la tecnica del light painting (uso del cavalletto, tempi lunghi di scatto, uso di luci colorate per disegnare profili e figure).

EDITING E FANZINE

La quarta parte è dedicata alla selezione del materiale fotografico e alla preparazione di una fanzine autoprodotta dagli studenti, che contenga le fotografie scattate nel corso del laboratorio. Il lavoro con la fanzine rappresenta il momento di unione tra competenze artistiche e fabbricazione digitale, poiché saranno utilizzati strumenti dell'Atelier Creativo della scuola. Durante questa fase gli allievi progetteranno con software CAD/CAM adatti alla propria età (es. Tinkercad) modelli per produrre copertine o custodie per le fanzine, da realizzare con il taglio laser e frese CNC. Ogni studente realizzerà una copia della fanzine, disponendo le immagini selezionate, occupandosi di layout e piegatura dei fogli.

CAMERA OSCURA VISTA MARE

La quinta parte riguarda la restituzione alla collettività attraverso la presentazione della fanzine e l'organizzazione di un evento aperto al pubblico. In questa occasione verrà allestita, insieme ai ragazzi coinvolti nel laboratorio, una camera oscura nel plesso scolastico vicino al Castello Aragonese, un'occasione per i cittadini e i familiari degli studenti di comprendere il funzionamento di una camera oscura che affaccia in uno dei luoghi più suggestivi della città.

Data inizio prevista	23/10/2017
Data fine prevista	30/11/2017
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	CHMM84201V
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Fotoesploratori

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: EDUCULT - FESTIVAL sull'innovazione nell'ed. al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Dettagli modulo

Titolo modulo	EDUCULT - FESTIVAL sull'innovazione nell'ed. al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico
Descrizione modulo	Metodologia Studio di caso, PBL (didattica per problemi), project-based learning, learning by doing, approccio "Think-Make-Improve" (Pensa-Crea-Migliora), apprendimento cooperativo, uso-risorse educative aperte. A partire dalle possibilità sopra descritte, il progetto intende costruire un sistema di documentazione multimediale-interattivo che supporti, diffonda e generi conoscenza e innovazione. Ortona conserva preziose vestigia che la rendono un borgo da valorizzare nel percorso ciclabile del Parco della Costa Teatina: la proposta da costruire è farne una tappa di turismo culturale inserita in un circuito di turismo ambientale sostenibile. Il modulo consiste nella progettazione di una proposta di turismo culturale rivitalizzato dall'organizzazione di un 'Festival sull'innovazione nell'educazione al patrimonio culturale, artistico e paesaggistico'. Il festival ha l'obiettivo di raccogliere e disseminare le buone pratiche sulla didattica innovativa finalizzata all'educazione al patrimonio, accogliendo docenti, studenti, esperti ed enti, e raccontando il cambiamento che è in atto nel rapporto tra scuola, didattica e patrimonio culturale. Il festival sarà anche l'occasione per rivitalizzare il turismo familiare locale, valorizzando il recente percorso ciclabile che sarà potenziato ad Ortona ed il patrimonio culturale locale. I destinatari del modulo occuperanno di progettare il festival, gli eventi principali e la sua comunicazione, con il Comune di Ortona, gli Istituti scolastici coinvolti (Istituto comprensivo 2, Liceo Scientifico e Istituto Tecnologico Acciaiuoli), i partner di progetto ed altri Istituti ed enti che potranno contribuire all'evento. Il modulo sarà preceduto da una attività di presentazione del festival Kidsbit, progettato e sviluppato dall'Associazione ON di Perugia. I membri di Kidsbit racconteranno a studentesse, studenti, genitori e docenti il valore dell'evento e l'impatto sul territorio e sugli Istituti scolastici perugini. Come per gli altri moduli, le attività saranno definite nel dettaglio con le prime 3 ore di co-progettazione. La base del modulo è così strutturata

Fase 1 - Cosa sarà il festival

- a) Progettazione dell'idea di festival. Saranno studiati i principali eventi di riferimento, sia nel contesto reale (fiere sull'innovazione, fiere sulla didattica) che in contesti più legati alle passioni dei destinatari (es: fiere su videogiochi o fumetti). Inoltre saranno abbozzati i primi collegamenti con la valorizzazione del patrimonio ambientale e culturale locale. Questa fase sarà implementata con tecniche di progettazione partecipata, utilizzando anche gli strumenti dell'Atelier Creativo per creare supporti di aiuto alla progettazione: plotter per realizzare mappe, stampante 3D per i modellini degli edifici o delle sedi del festival, lavorando con filamenti di colore differente per definire caratteristiche diverse. Nell'attività di progettazione sarà premiale il coinvolgimento di edifici o zone che sono state trattate durante il modulo sulla Riqualificazione PolicyMaking@School, tenuto precedentemente a questo modulo. Durante il festival sarà premiale l'attuazione di workshop che lavoreranno sulla valorizzazione del patrimonio culturale locale, partendo dal percorso culturale sviluppato durante l'intero progetto biennale.
- b) Realizzazione di una presentazione digitale inerente all'idea progettata. La presentazione sarà realizzata con strumenti di impatto grafico come Prezi (per presentare l'idea generale) o Storymap (per segnalare le sedi e attività previste sul territorio). Inoltre sarà realizzato un video del mock-up di mappa realizzato con plotter e stampante.

Fase 2 - Il festival incontra il Comune e le imprese

- a) Il Comune organizzerà una conferenza stampa di presentazione dell'idea. Gli alunni saranno coinvolti nell'organizzazione della conferenza, permettendo ai destinatari di studiare questa forma di promozione di eventi sul territorio. In particolare, la conferenza sarà rivolta ad imprese della filiera turistico-culturale e relative associazioni di categoria.
- b) Sarà sviluppato un laboratorio di progettazione partecipata che coinvolgerà gli operatori culturali e turistici del territorio. L'obiettivo sarà sviluppare, insieme agli operatori, un valore aggiunto anche dal punto di vista turistico, analizzando la filiera e l'impatto che il festival può avere alle diverse tipologie di attività. Questa attività prevede l'ampliamento della mock-up di mappa e degli altri strumenti di comunicazione sviluppati

Fase 3 - Come comunicherà il festival

- a) La classe lavora sulla progettazione della comunicazione, sviluppando un volantino per promuovere il festival ma anche l'adesione all'organizzazione del Festival. Gli allievi apprenderanno quali sono le principali organizzazioni che si occupano di promozione del patrimonio e quelle dedicate alla didattica, e attueranno azioni di comunicazione per 'ingaggiare' gli enti nel futuro festival.
- b) Progettazione e sviluppo di toolkit digitali per promuovere il festival e l'organizzazione del festival, permettendo ad ogni cittadino ed ente di promuovere il Festival scaricando il toolkit dalla piattaforma (vedi fase 4).

Fase 4 - Piattaforma del Festival

- a) Sarà sviluppata una piattaforma con uno dei CMS più utilizzati un sito web per presentare il Festival. Il CMS da utilizzare sarà scelto in fase di co-progettazione, la proposta iniziale sarà l'uso di Wordpress. La piattaforma presenterà l'idea di base e conterrà due sezioni principali: la presentazione del festival e la presentazione del percorso culturale che sarà valorizzato con il festival. Nella presentazione del festival convergeranno tutti i contenuti sviluppati nelle precedenti fasi. Nella seconda sezione saranno invece inseriti i principali punti di interesse del patrimonio locale, raccogliendo e razionalizzando tutti i prodotti realizzati durante i precedenti moduli: fotografie e foto panoramiche, file 3D interattivi dei reperti scannerizzati, video dei monumenti tattili, graphic novel interattiva sul patrimonio locale, video sui progetti di riqualificazione.
- b) La classe presenterà alla comunità scolastica, ai genitori, ed a tutti i partner coinvolti il festival progettato e tutti i prodotti sviluppati per il festival: presentazioni, toolkit di comunicazione.

Il modulo sarà concluso da 2 ore di realizzazione dei video e contenuti per il MOOC sull'argomento, in cui allievi, genitori, partner ed esperti raccontano l'attività, le fasi operative e come implementare il modulo in altri contesti.

Data inizio prevista	04/03/2019
Data fine prevista	08/06/2019
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	CHMM84201V
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: EDUCULT - FESTIVAL sull'innovazione nell'ed. al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

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: Comics & Coding

Dettagli modulo

Titolo modulo	Comics & Coding

Descrizione modulo	Metodologie approccio "Think–Make–Improve" (Pensa–Crea–Migliora), invention-based learning, learning by doing, apprendimento cooperativo, studio di caso, gamification, hackaton Descrizione Il modulo prevede la realizzazione di un fumetto su un argomento di storia, arte e cultura locale, definito nella prima fase di co-progettazione. Sarà data la priorità a storie inerenti a Margarita d'Austria ed ambientati in luoghi quali Palazzo Farnese o Casa Berardi. Il modulo sarà aperto da una fase di co-progettazione con destinatari e partner, per definire dettagliatamente il programma. Di seguito uno schema delle fasi previste: FASE I - Studio del contesto e storytelling Durante queste attività gli studenti saranno coinvolti nello studio degli argomenti e personaggi selezionati realizzando dei brevi racconti storici ambientati nell'epoca di riferimento. Per agevolare il lavoro, si può prevedere una attività che segua i paradigmi della gamification, ad esempio utilizzando dadi, realizzati con stampanti 3D, che raffigurano scene, oggetti e ambientazioni che dovranno essere utilizzati dagli allievi come base dei propri racconti, e un dado per definire la forma di narrazione da utilizzare. In questa fase saranno trasmesse sia competenze trasversali sul patrimonio che sviluppare competenze sullo storytelling, sulla scrittura creativa e sulle forme di narrazione. FASE II - Disegno e fumetto In questa fase un esperto fumettista trasmetterà competenze sulla progettazione e disegno di un fumetto con tecniche tradizionali. In particolare, si partiranno dalle competenze di base sul fumetto, come il passaggio dal racconto allo storyboard, e la realizzazione delle gabbie, fino all'uso delle linee cinetiche, delle inquadrature, il montaggio delle vignette. In questa fase il racconto diventerà un vero e proprio fumetto con carta, che sarà digitalizzato con scanner. FASE III - Accessibilità nel disegno con il braille Gli alunni si avvicineranno all'argomento dell'accessibilità e dell'inclusione nella fruizione del patrimonio, attraverso la realizzazione di una versione braille grazie ad una stampante a capsule messa a disposizione da un nostro partner. Questa fase sarà importante anche in comparazione con quella parallela del modulo 3, su stampa 3D e accessibilità, ma realizzata con una tecnica 'tradizionale' sull'accessibilità. FASE IV - Coding: graphic novel interattiva Nella fase finale, gli allievi lavoreranno con le versioni digitali del fumetto per realizzare una versione interattiva e multimediale. Difatti realizzeranno un fumetto digitale interattivo con l'ausilio di un software di programmazione a blocchi (es: Scratch, Snap! o altro software di coding). Con il coding, le studentesse e gli studenti animeranno le varie scene, prevedendo 'entrate' e 'uscite' di singole vignette, potranno cambiare i colori degli sfondi, e persino aggiungere file audio per effetti sonori o dialoghi. Il modulo prevede una attività finale di presentazione dei lavori, che consistono quindi di 3 tipologie: fumetto tradizionale, realizzato con tecniche di disegno su carta; fumetto in braille per non vedenti; fumetto digitale. La comunicazione al pubblico con tali prodotti verrà animata periodicamente dagli Alunni Ciceroni dell'IC2 nell'ambito degli eventi FAI. I prodotti in braille entreranno a far parte della dotazione dei relativi musei e della Biblioteca provinciale dell'Ass.Ciechi-Ipovedenti.
Data inizio prevista	04/12/2017
Data fine prevista	28/02/2018
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	CHMM84201V

Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Comics & Coding

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: Hi-Storia Ortona

Dettagli modulo

Titolo modulo	Hi-Storia Ortona

Descrizione modulo	Metodologia approccio "Think-Make-Improve" (Pensa-Crea-Migliora), invention-based learning, learning by doing, apprendimento cooperativo, studio di caso, gamification, hackaton. Descrizione Si realizzeranno ulteriori prodotti innovativi per la comunicazione museale, data la necessità di promuovere la conoscenza di beni storico-artistici importanti della città (adozione) e considerato l'interesse manifestato dall'Ass.Naz. Ciechi-Ipovedenti per la fruizione museale: 1- DISPOSITIVO TATTILE di due edifici ortonesi di valore storico-architettonico: Palazzo Farnese, che sarà sede dell'esposizione permanente, e un secondo monumento selezionato in fase di progettazione partecipata (con audiotesti in italiano e inglese). 2- FUMETTI TOUCH COMICS (prodotto innovativo dalla sinergia del Laboratorio Stampa3D + Lab. di Graphic Novel in linguaggio anche Braille, da stampare con tecnologia Stampa3D) su temi di storia, arte, cultura locali: si realizzeranno "mattonelle/formelle a fumetti" sulla storia di Palazzo Farnese, Margherita d'Austria, Casa Berardi. Parallelamente al modulo è previsto un HACKATHON con il coinvolgimento di artisti e makers, sponsorizzato e finanziato dall'Ass.Naz. Ciechi-Ipovedenti, per la realizzazione di versioni avanzate dei touch comics realizzati tramite tecnica di modellazione organica. L'Hackathon sarà anche occasione di disseminazione dei prodotti del modulo e dell'intero progetto. I tempi di stampa non saranno compresi nelle 30 ore del modulo, ma saranno organizzati: a- durante l'orario curricolare, con la possibilità di far visitare il laboratorio in funzione alle classi che la mattina sono a scuola per disseminare sia il progetto che l'Atelier, b- in coincidenza con le attività di Continuità/Orientamento, in partic. in occasione di "Scuole aperte" al territorio per le iscrizioni (calendarizzazione in fase di co-progettazione). Ad alcune attività dell'Atelier parteciperanno in modalità cooperative learning alcuni studenti del Liceo Scientifico della città, che avevano seguito nell'a.s.2016/17 il Lab.Stampa3D attivato presso la loro Scuola. 3- MUSEO VIRTUALE dei reperti archeologici di epoca italica e romana (bronzetti di Ercole, àncore, vasellame, spille, sculture) attualmente contenuti nel magazzino di Palazzo Farnese ed inaccessibili a qualsiasi conoscenza e fruizione. La comunicazione al pubblico con tali dispositivi verrà animata periodicamente dagli Alunni Ciceroni dell'IC2 nell'ambito degli eventi FAI. I dispositivi entreranno a far parte della dotazione dei relativi musei e della Biblioteca provinciale dell'Ass.Ciechi-Ipovedenti.
Data inizio prevista	05/03/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	CHMM84201V
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)

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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Hi-Storia Ortona

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

Titolo: SIRIO - Scuola itinerante di Riqualificazione per Ortona

Dettagli modulo

Titolo modulo	SIRIO - Scuola itinerante di Riqualificazione per Ortona

**Descrizione
modulo****Metodologia**

Le attività seguiranno metodologie quali learning by doing, tinkering, PBL, ma rispetto agli altri moduli saranno implementate attività di cooperative learning che riguarderanno i genitori anziché gli studenti. Infatti in questo modulo i genitori saranno presenti in tutte le fasi e non solamente nella co-progettazione e nella progettazione e sviluppo della disseminazione.

Descrizione

Il modulo consiste nello sviluppo di attività laboratoriali che ricalchino i laboratori di progettazione partecipata urbanistica, ma prevedendo anche un'aspetto di restituzione pubblica, anche in termini di proposta di policy making. Il modulo viene anticipato da 4 ore di progettazione partecipata, in cui saranno presentati prima esempi di laboratori di progettazione partecipata e di 'scuole di architettura per bambini' (in Italia abbiamo l'esempio di SOU, sviluppato da Farm Cultural Park a Favara). Nella seconda parte del laboratorio di progettazione del modulo sarà invece definito nel dettaglio il programma e le sedi delle attività. Per andare incontro alle esigenze di orario, le attività previste con i genitori potranno essere effettuate anche in orario serale o nel weekend. Uno degli aspetti innovativi sarà anche lo svolgimento delle attività in più plessi dell'Istituto, in particolare coinvolgendo anche plessi periferici, per sensibilizzare sui problemi della periferia e delle contrade, portando in situ i destinatari che magari non sono mai stati nelle frazioni che verranno trattate durante il laboratorio.

Attività

Il modulo sarà suddiviso in 4 fasi:

Fase I - Selezione delle aree da riqualificare.

Questa attività coinvolgerà in maniera attiva i genitori, e consiste nella scelta delle aree o edifici da riqualificare. Saranno sviluppate anche schede di valutazione delle aree, in cui studenti e genitori dovranno valutare le aree in base a criteri definiti da classe ed esperto: ad esempio potenzialità culturale del luogo, potenzialità economiche e di filiera, valori aggiunti sociali e di sostenibilità ambientale, valore affettivo.

Elenchiamo alcuni dei luoghi che potranno essere soggetti a riqualificazione:

aree 'periferiche' del tessuto comunale di Ortona, come ad esempio le frazioni e contrade periferiche (Cocullo, San Leonardo, Caldari). Centro storico di Ortona con il quartiere Terravecchia, attualmente poco valorizzato. Il percorso della ex Ferrovia Sangritana. Le fontane abbandonate del Peticcio e di Santa Caterina (fontana cistercense). Il carro armato della II guerra mondiale. Il Castello Aragonese (è stato ristrutturato ma manca un programma culturale che lo animi, e lo spazio è predisposto per spettacoli teatrali e altre rappresentazioni). Chiese di San Martino e San Marco nelle contrade, attualmente abbandonate.

Fase II - Scuola di architettura

Seguendo alcuni spunti dalle scuole di architettura per bambini, sarà svolta una attività di alfabetizzazione sulle metodologie contemporanee di riqualificazione e rigenerazione urbana. Successivamente sarà realizzato un laboratorio di progettazione partecipata, in cui gli alunni realizzano un plastico della zona urbana selezionata con materiali di scarto di vario tipo: cartone, carta, stoffe, corde, nastri e molto altro, ed in cui realizzeranno sia una bozza degli edifici che gli interventi migliorativi. Questa attività sarà realizzata con la collaborazione dei genitori, che però non avranno seguito la prima parte di alfabetizzazione sulle metodologie e quindi saranno gli studenti e studentesse che dovranno svolgere tutoraggio ai genitori.

Fase III - ImmaginOrtona: Progettazione digitale della riqualificazione

Sarà selezionato uno strumento digitale per realizzare una versione 3D più dettagliata delle aree da rigenerare e delle proposte di riqualificazione. Lo strumento sarà scelto in fase di co-progettazione. Lo strumento principale pensato sarà Minecraft (o un equivalente open), e saranno valutati anche software di modellazione (Tinkercad, che però non presenta la possibilità di sviluppare texture, o Sketch up).

Durante questa fase gli allievi realizzeranno in ambiente virtuale una versione 3D dell'area

da riqualificare, e poi lavoreranno per la progettazione e sviluppo di interventi di riqualificazione.

In questa fase ci si potrà concentrare sulle aree inaccessibili alla fruizione, ad esempio perché invase da sterpaglie e cinghiali (Le due fontane pubbliche antiche che si affacciano sul tracciato della pista ciclabile), che ad esempio potrebbero essere riqualificate e collegate all'itinerario costiero attraverso raccordi e passerelle; così come il carro armato Sherman dono del 22° Reggimento canadese attualmente collocato all'aperto al centro di una trafficata rotonda stradale e dunque non fruibile.

Durante l'attività finale della fase, i genitori saranno inclusi in una proposta di riqualificazione, utilizzando la 'base digitale' già sviluppata dagli studenti, e gli stessi studenti realizzeranno una attività di tutoraggio sul software utilizzato.

Fase IV - Fablab della riqualificazione

Saranno utilizzati gli strumenti dell'Atelier Creativo (stampanti, plotter, taglio laser, etc) per realizzare prototipi progettati durante le fasi precedenti. Ad esempio miniature di progetti di arredo urbano; mock-up di pannellistica per la fruizione di monumenti e luoghi della città.

Fase V - Restituzione pubblica

Sarà organizzata una conferenza stampa in Comune per la presentazione delle proposte. Il sito del comune inoltre ospiterà immagini e video sui plastici, sui 3D digitali (sviluppati con screenshot) e sui mockup. Sarà sottolineato che la riqualificazione/valorizzazione di alcune contrade rurali e frazioni della città, con progettazione partecipata, è una richiesta ricorrente alle Amministrazioni, per cui il FabLab può costituire una risorsa. Saranno coinvolti attivamente anche i membri Comitato Genitori per la Scuola, per fare azione di spinta nell'implementazione degli interventi più rappresentativi progettati dagli allievi.

La parte finale prevede anche 2 ore di registrazione di video per il MOOC open source che spiegherà come realizzare un intervento di progettazione di riqualificazione, a scuola.

Anche questo modulo avrà un collegamento diretto con gli altri moduli: infatti le sedi da riqualificare saranno soggetti alla proposta di Festival, mentre invece per alcune delle attività della progettazione digitale potrà essere usato del materiale già sviluppato nei progetti precedenti.

Data inizio prevista	15/10/2018
Data fine prevista	28/02/2019
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	CHMM84201V
Numero destinatari	15 Allievi (Primaria primo ciclo) 15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: SIRIO - Scuola itinerante di Riqualificazione per Ortona

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 €



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola I. C. ORTONA N.2 (CHIC84200T)

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 €

Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
GENIUS LOCI. Ortona e la sua Memoria	€ 28.410,00
TOTALE PROGETTO	€ 28.410,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1005340)
Importo totale richiesto	€ 28.410,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	10
Data Delibera collegio docenti	30/06/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	5
Data Delibera consiglio d'istituto	21/06/2017
Data e ora inoltro	26/07/2017 14:11:02
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
10.2.5A - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Fotoesploratori</u>	€ 5.682,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>EDUCULT - FESTIVAL sull'innovazione nell'ed. al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico</u>	€ 5.682,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Comics & Coding</u>	€ 5.682,00	



10.2.5A - Competenze trasversali	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Hi-Storia Ortona</u>	€ 5.682,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>SIRIO - Scuola itinerante di Riqualificazione per Ortona</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "GENIUS LOCI. Ortona e la sua Memoria"	€ 28.410,00	€ 30.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 28.410,00	