



Candidatura N. 997339 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	VILAFRANCA D'ASTI
Codice meccanografico	ATIC810006
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	PIAZZA G.GORIA N. 1
Provincia	AT
Comune	Villafranca D'asti
CAP	14018
Telefono	0141943100
E-mail	ATIC810006@istruzione.it
Sito web	www.icvillafrancadasti.gov.it
Numero alunni	1130
Plessi	ATAA810013 - MONALE ATAA810024 - FERRERE CASTELROSSO ATAA810035 - SC.MAT.STAT."MONTAFIA" ATAA810046 - SCUOLA MATERNA STAT.BALDICHIERI ATEE810018 - BALDICHIERI ATEE810029 - FERRERE CAP. ATEE81003A - MONALE CAP. ATEE81004B - MONTAFIA ATEE81005C - VILAFRANCA CAP. ATMM810017 - SCUOLA MEDIA STATALE "GORIA" ATMM810028 - SCUOLA MEDIA BALDICHIER ATMM810039 - SCUOLA MEDIA "ALFIERI" MONTAFIA



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 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	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. 997339 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	Un gioiello di chiesa	€ 7.082,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Baldichieri O.S.M. capitolo 1	€ 5.682,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Passeggiando a ovest	€ 5.682,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Passeggiando a est	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Baldichieri O.S.M. capitolo 2	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.810,00



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: Glocal. Locale è globale

<p>Descrizione progetto</p>	<p>La nostra penisola è caratterizzata dalla presenza di piccoli comuni, che sono il 55% del territorio nazionale, custodi di gran parte dei tesori, delle identità e delle tradizioni italiane. Enti erogatori di servizi, presidio del territorio, tessitori di coesione sociale, promotori di sviluppo sostenibile, innovazione e qualità, con una capacità di "fare in autonomia", preziosa per l'intero Paese. Modi di vita e di sviluppo che fanno dell'ambiente, del paesaggio e delle risorse naturali un patrimonio di opportunità, luogo di incontro tra tradizione, innovazione e migliore qualità del vivere. Siamo e possiamo essere protagonisti delle esperienze più avanzate e diffuse dell'innovazione; anche in una fase di difficoltà economica e sociale, possiamo essere una linea capillare e avanzata di ascolto e di intervento per i cittadini, mettendo in campo nel modo più efficiente ed efficace possibile, le risorse e gli strumenti disponibili. La scuola non può mancare a questo appello considerando che ha il compito di formare le generazioni future che, a nostro parere, dovranno imparare a "sfruttare" questa varietà del territorio mantenendone vive le peculiarità in un'educazione all'imprenditorialità sostenibile che si globalizza non nella forma ma nella condivisione dei dati che diventano aperti, accessibili, chiari e condivisi.</p> <p>Il progetto si svilupperà in tre macro-moduli che ruotano attorno alle caratteristiche dei tre comuni di appartenenza delle S.S.P.G. dell'I.C.: Villafranca d'Asti, Baldichieri d'Asti e Montafia. I tre comuni situati nella zona nord-ovest della provincia astigiana appartengono ad un territorio estremamente frazionato che pur condividendo elementi comuni differisce per molteplici elementi sia morfologici che culturali. Questi elementi rendono la ricerca e la condivisione dei materiali raccolti ancor più efficace non solo in vista di una maggior diffusione della conoscenza del territorio astigiano ma anche all'interno dell'Istituto Comprensivo stesso che essendo relativamente giovane necessita ancora di attività di coesione e conoscenza reciproca.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

L'Istituto Comprensivo di Villagraanca d'Asti nasce nel 2012 su un territorio estremamente frazionato situato nella zona nord-ovest della provincia astigiana ad economia tradizionalmente agricola.

Villagraanca d'Asti sorge in mezzo ad una vallata solcata dai torrenti Riomaggiore, Stanavasso, Traversole e Triversa. Il territorio fu abitato fin dall'epoca romana. Nel '600 assunse importanza la famiglia Gorla di cui ricordiamo Giacomo, vescovo di Vercelli, il quale volle la costruzione della chiesa barocca dei Santi Elena ed Eusebio che sarà elemento dominante del modulo di plesso.

Il territorio di Montafia è compreso in un'area caratterizzata da un particolare interesse naturalistico dove le colline che si alternano, sono ben separate dal fondo vallivo e non superano i 500 metri sul livello del mare. L'integrità ambientale e gli elementi di carattere paleontologico, botanico, zoologico e paesaggistico contraddistinguono quindi il modulo di questo plesso.

Nel comune di Baldichieri il paesaggio è prettamente collinare, alterna campi, vigneti, prati, boschi. Molti gli insediamenti produttivi, industriali, artigianali. Edifici di interesse storico sono il settecentesco palazzo comunale e la parrocchiale di San Secondo (XVI sec.). All'interno del parco della rimembranza, si trova la chiesetta di San Secondo, ricostruita nel 1700 sui resti di una chiesa del XIV secolo. Nel modulo dedicato a questo comune si svilupperanno modalità open source legate alla mappatura del territorio.



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.

Conoscere per capire, conoscere per imparare ad amare, conoscere per valorizzare, conoscere per diffondere. Crediamo che per sviluppare conoscenze, competenze e attitudini in grado di promuovere un ruolo attivo delle studentesse e degli studenti nei confronti delle sfide del patrimonio locale, sia fondamentale la dimensione esperienziale e il lavoro su casi reali di diretta applicazione, enfatizzando il rapporto con gli attori del territorio:

- sono parte integrante della comunità e contribuisco concretamente a rendere il luogo dove vivo un posto migliore;
- utilizzo ciò che conosco e cerco di imparare per fare qualcosa di utile per la società a cui appartengo;
- cerco di utilizzare la tecnologia in funzione della valorizzazione culturale, turistica e per una fruizione diretta del mio territorio;
- partecipo attivamente, aiuto, collaboro, sostengo i miei compagni e la mia comunità.
- imparo a vedere il luogo dove vivo come elemento unico e prezioso che può diventare anche una futura fonte di reddito;
- comprendo che la cultura non è un insieme di dati fini a se stessi ma qualcosa con cui lavorare giorno per giorno con effetti concreti sulla vita delle persone.

I tre macro moduli previsti lavoreranno in sinergia con gli attori del territorio contribuendo fattivamente alla ricerca, condivisione e diffusione di materiali peculiari dei territori di appartenenza, restituendo un primo approccio alla comunità e favorendo una ancor più stretta collaborazione tra i comuni e le scuole.

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

Nel nostro bacino di utenza coesistono famiglie di diversa tipologia, le più fragili sono spesso atipiche, a volte monogenitoriali, impegnate per la maggior parte del loro tempo nell'attività lavorativa. Il territorio è frazionato e i mezzi pubblici di trasporto limitati. Il numero degli alunni stranieri di prima e seconda generazione è in crescita. Sono alunni che hanno bisogno di sentirsi parte integrante della comunità per ammorbidire le differenze culturali che permangono nelle famiglie di origine: "sentirsi uguali agli altri" e per i ragazzi in età scolare elemento fondamentale del benessere psico-fisico (mentre sta a noi insegnare loro che le differenze rendono tutto più interessante). Pochi sono i centri di aggregazione e socializzazione, laboratori come quelli previsti vanno a compensare queste mancanze diventando strumento didattico ma anche ludico-ricreativo, un luogo "protetto" dove potersi incontrare. Il bambino isolato è un fenomeno in crescita e questo atteggiamento si risolve anche nell'utilizzo errato dei mezzi tecnologici che diventano un compagno di giochi virtuale o un modo per socializzare. Crediamo sia necessario far fronte a queste problematiche mettendo in campo risorse umane che, attraverso la collaborazione con le famiglie e con i servizi che agiscono sul territorio, riescano a predisporre le migliori condizioni per rendere efficace e stimolante il contesto d'apprendimento e che contribuiscano a ricostruire quell'idea di comunità che è andata persa.

Apertura della scuola oltre l'orario

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

- Le attività previste nella sede di Villafranca saranno pomeridiane e compatibili con il normale orario di apertura della scuola con la presenza di un collaboratore scolastico per tutti i pomeriggi previsti dal progetto. Il comune dove ha sede la scuola si impegna a garantire il trasporto nei giorni e negli orari stabiliti.
- Per le attività previste nella sede di Baldichieri la scuola garantirà l'apertura della sede stessa con la presenza di un collaboratore scolastico per tutti i pomeriggi previsti dal progetto, il comune dove ha sede la scuola si impegna a garantire il trasporto nei giorni e negli orari stabiliti.
- Le attività previste nella sede di Montafia saranno pomeridiane e compatibili con il normale orario di apertura della scuola con la presenza di un collaboratore scolastico per tutti i pomeriggi previsti dal progetto, il comune dove ha sede la scuola si impegna a garantire il trasporto nei giorni e negli orari stabiliti.



Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni

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

- Il Comune di Montafia ha garantito la disponibilità di locali, trasporti e mensa. (È stata inviata una dichiarazione d'intenti).
- Il comune di Baldichieri garantisce la disponibilità e l'adeguamento dei locali ed il contributo economico per il progetto di alfabetizzazione informatica propedeutico alle attività di conseguimento dell'ECDL. (Progetto effettuato nel corso del corrente anno scolastico nell'ambito della valorizzazione delle eccellenze, a classi aperte in orario pomeridiano).
- Il comune di Villafranca ha garantito la disponibilità di locali, trasporti e mensa. E' stata inviata una dichiarazione d'intenti.
- La Parrocchia ed il Circolo Legambiente Valtriverna appoggiano il Progetto, che permette di proseguire un lavoro già avviato. Sono state inviate le rispettive dichiarazioni d'intenti.
- L'associazione no-profit progetto Radis presta la propria collaborazione nel supporto didattico dei moduli previsti. Questa associazione collabora da un anno con la scuola secondaria di primo grado di Baldichieri con un progetto di alfabetizzazione informatica propedeutico alle attività di conseguimento dell'ECDL.



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 VILAFRANCA D'ASTI
(ATIC810006)

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

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

Gli studenti saranno parte attiva e creativa della progettazione: ad essi spetta infatti non solo la raccolta dei dati ma anche la loro digitalizzazione. La versatilità e gratuità dei software utilizzati consentiranno loro un approfondimento libero, in base alle proprie disponibilità di tempo e a quanto riusciranno ad appassionarsi al progetto, anche dai propri dispositivi e da casa. Inoltre alcuni programmi potranno essere utilizzati off-line per essere gestiti anche da chi non dispone di una connessione domestica. Utilizzeranno le conoscenze acquisite e cercheranno di migliorarle per poter meglio assolvere al compito loro dato. Lavoreranno in solitaria e a gruppi per sperimentare l'apprendimento collaborativo ma anche il "do it yourself".

I genitori e i parenti potranno seguire le attività attraverso il sito della scuola o altri social collegati all'Istituto e potranno commentare o porre domande, inoltre potranno essere un utile strumento di ricerca ed approfondimento grazie alla memoria soprattutto delle persone anziane. La strumentazione informatica sarà messa, su richiesta, a disposizione dei genitori che avessero problemi di connessione o fossero privi di dispositivi per poter visualizzare i contenuti prodotti dai ragazzi.

Sarà cura del tutor trovare alcuni momenti per coinvolgere gli studenti nella pubblicazione di materiali e nell'interazione con i visitatori. Saranno poi i discenti stessi a fare da insegnanti alle loro famiglie sfruttando le competenze acquisite.



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.

La realizzazione del progetto consentirà al nostro istituto di iniziare a pensare azioni educative per superare il modello della lezione tradizionale per migliorare l'autonomia, la responsabilità, il coinvolgimento e la motivazione degli alunni.

Ogni modulo si comporrà di fasi così articolate:

- introduzione al compito e alle tappe (project based learning);
- suddivisione in gruppi, definizione dei compiti e dei ruoli (team based learning, cooperative learning);
- formulazione di domande, ipotesi e verifiche sperimentali (inquiry based learning);
- cicli di progettazione e realizzazione sul modello think-make-improve sino a che lo strumento realizzato soddisfi i criteri richiesti in termini di efficacia e creatività;
- ricostruzione delle fasi al fine di pubblicare dei tutorial di quanto realizzato su piattaforme di condivisione (piattaforma moodle, edmodo, youtube, sito della scuola, siti dei comuni);

Si utilizzeranno i laboratori di tecnologia e di informatica delle sedi previste, ben accetto sarà l'uso dei BYOD. L'intera scuola e il territorio potranno poi essere utilizzati come campi di sperimentazione e di messa a punto degli strumenti.

Alla fine del progetto gli studenti presenteranno quanto svolto in un incontro aperto alle famiglie, agli Enti coinvolti ed alla cittadinanza.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola VILAFRANCA D'ASTI
(ATIC810006)

Coerenza con l'offerta formativa

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

I progetti che hanno visto il nostro I.C. partecipare ai bandi FSE hanno uno stretto legame tra di loro in modo da lavorare in sinergia per raggiungere risultati concreti e rendere le esperienze fattive. Le attività previste sono legate alla partecipazione ai PON: "progetti di inclusione sociale e lotta al disagio" – "competenze di base" – "cittadinanza digitale".

Sono da segnalare interazioni con le attività propedeutiche al conseguimento dell'ECDL attivate nella sede di Baldichieri nel corrente e nel prossimo anno scolastico nonché le attività previste nel PdM relative al miglioramento dei risultati invalsi matematica e nell'attenzione rivolta alle STEM.

Il progetto della sede di Montafia porta avanti un laboratorio già sperimentato negli anni precedenti in collaborazione con Legaambiente, il comune e la pro-loco che mira all'interazione di elementi del patrimonio faunistico, botanico, geologico.

Anche il modulo della sede di Villafranca porta avanti un interessante progetto di valorizzazione del patrimonio locale che si è articolato negli anni precedenti con la produzione di video e pieghevoli esplicativi legati alla chiesa barocca dei Santi Elena ed Eusebio. Questo progetto ha raccolto talmente tanti consensi che si è ritenuto necessario ampliare i contenuti con i nuovi mezzi tecnologici creando pagine web e risorse online attivabili tramite la creazione di codici QR (Quick Response codes) o postazioni interattive all'interno del sito d'interesse.



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 strategie di coinvolgimento previste sono:

- presentazione del progetto alle famiglie durante le assemblee di classe
- colloquio con le famiglie degli studenti e con gli studenti per i quali sono stati rilevati particolari bisogni formativi

Gli alunni con problemi comportamentali, di relazione e/o di apprendimento lavoreranno alla pari con gli altri in un percorso comune e condiviso di scoperta e di costruzione.

Attraverso la valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni si favoriranno l'esplorazione e la scoperta, promuovendo la consapevolezza del proprio modo di apprendere. L'obiettivo è dare un'opportunità maggiore e lontana dall'ambiente aula per far raggiungere una sicura padronanza delle strumentalità e delle abilità di base trasversali e di sviluppare capacità di utilizzo della tecnologia in forma ecologica.

Le strategie per l'inclusione che si pensa di adottare sono parte integrante del progetto stesso: il cooperative learning in primo luogo, così come possibili momenti di peer tutoring, ma anche l'attenzione alla valorizzazione delle intelligenze multiple. Le varie fasi dei moduli propongono infatti diverse modalità di approccio ai saperi che vanno dal learning by doing, alla sperimentazione, alla creatività progettuale. Le esperienze collaborative, come quelle previste nel progetto, si allineano di fatto con i suggerimenti dell'inclusive education per cui, mentre si apprende, ci si assume la responsabilità di lavorare con e per i compagni.

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.

Si privilegerà una valutazione di tipo formativo e si incentiverà l'autovalutazione e la valutazione tra pari.

Verranno valutati sia i processi che i prodotti delle attività svolte:

- capacità di collaborare;
- stile di collaborazione;
- capacità di organizzare le varie fasi di lavoro;
- abilità logiche;
- capacità di ricerca dei dati attraverso mezzi fisici e/o digitali;
- correttezza e completezza dei dati forniti.

Importanti informazioni riguardo alle interazioni tra gli allievi e la loro attiva partecipazione nel gruppo saranno ricavate da griglie di osservazione che il tutor compilerà durante la realizzazione del progetto.

Alla fine agli studenti partecipanti e alle loro famiglie sarà chiesto di compilare un questionario di gradimento e di efficacia per valutare sia il grado di soddisfazione che le eventuali modifiche da apportare per migliorare la

percezione dell'istituzione scolastica da parte delle famiglie.

I risultati delle valutazioni saranno mostrati e discussi in Collegio Docenti e in Consiglio di Istituto.

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, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola e sui social collegati all'Istituto, e nei siti dei comuni partner.

Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, previa autorizzazione.

Il progetto sarà presentato alle famiglie e alla cittadinanza in un evento aperto organizzato e gestito dai partecipanti.

Il laboratorio e le strade del paese saranno luogo di sperimentazione, di costruzione della conoscenza in maniera trasversale, interdisciplinare ed intradisciplinare. La possibilità di valutare e promuovere interventi educativi miranti alla socializzazione, all'integrazione nel gruppo, allo sviluppo del senso dell'iniziativa personale, al superamento di ruoli gregari e alla valorizzazione delle eccellenze sarà garantita anche a tutti i famigliari interessati.

Per quanto riguarda la possibilità di sviluppi futuri si rimanda alla valutazione del Collegio Docenti anche se è indubbio che il nostro istituto coglierà questa occasione come sperimentazione di pratiche migliorative che potranno essere estese ad altri progetti anche all'interno del normale orario scolastico.

La scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare il progetto.

Coinvolgimento degli Enti Locali

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

La scuola presenta il protocollo di intesa per i servizi e l'organizzazione dell'evento finale con il comune di Montafia, di Baldichieri e di Villafranca d'Asti ma ha la collaborazione del comune di Cortazzone del comune di San Paolo Solbrito e delle associazioni seguenti:

- Associazione 'I nostri tigli. Montafia': conoscenza del patrimonio della flora locale.
- Associazione frutteto di Vezzolano per la salvaguardia del paesaggio rurale: consulenza botanica.
- Gruppo storico di San Paolo Solbrito: usi, costumi e tradizioni locali.
- Biblioteca di Cortazzone: ricerca di materiali testuali, video, ecc.
- Biblioteca di Villanova d'Asti: ricerca di materiali testuali, video, ecc.
- Proloco di Montafia: usi, costumi e tradizioni locali
- Comitato palio di Montafia: locali e forniture per manifestazioni legate al progetto.
- Progetto no-profit Radis: digitalizzazione e gestione informatica.
- Proloco di Baldichieri: usi, costumi e tradizioni locali e supporto logistico per manifestazioni legate al progetto
- Circolo Legambiente Valtriviera di Villafranca d'Asti: valorizzazione del territorio, informazioni paesaggistiche.
- Parrocchia di Villafranca d'Asti: gestione del bene di riferimento, informazioni storiche e collegamenti con la Sovrintendenza dei beni culturali del Piemonte.
- Opera Pia Sant'Elena: archivio storico dell'ente fondato da Mons. Goria.



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
Cittadinanza. arte, storia e paesaggio	29	http://www.icvillafrancadasti.gov.it/sito-download-file.php?ID=460&pagina=All

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 egato
Messa a disposizione dei locali e del servizio trasporti.	1	Comune di Montafia Vice Sindaco	Accordo	2366	17/07/2017	Sì
Messa a disposizione dei locali, della mensa e del servizio trasporti.	1	Comune di Villafranca d'Asti Sede di Villafranca d'Asti	Accordo	0002381	19/07/2017	Sì
Messa a disposizione dei locali e del servizio trasporti.	1	Comune di Baldichieri d'Asti Sede di Baldichieri d'Asti	Accordo	0002387	19/07/2017	Sì
Valorizzazione del territorio, informazioni paesaggistiche.	1	Circolo Legambiente Valtrivera Sede di Villafranca d'asti	Accordo	002382	19/07/2017	Sì
Gestione del bene di riferimento, informazioni storiche e collegamenti con la Sovrintendenza dei beni culturali del Piemonte.	1	PARROCCHIA S. MARIA ASSUNTA Villafranca d'Asti	Accordo	002383	19/07/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Un gioiello di chiesa	€ 7.082,00
Baldichieri O.S.M. capitolo 1	€ 5.682,00
Passeggiando a ovest	€ 5.682,00
Passeggiando a est	€ 5.682,00
Baldichieri O.S.M. capitolo 2	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 29.810,00

Sezione: Moduli



Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Un gioiello di chiesa

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Un gioiello di chiesa
Descrizione modulo	<p>CONTENUTI Partendo da un Progetto attuato negli anni scorsi in collaborazione con Legambiente (all. Conoscere per valorizzare), che ha portato alla realizzazione di un pieghevole illustrativo della chiesa collegiata di Santi Eusebio ed Elena in Villafranca, produrre un sito web accessibile da smartphone o tablet tramite un QRcode.</p> <p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avvicinarsi al patrimonio storico, culturale ed artistico del territorio, nello specifico conoscere la figura di Monsignor Giacomo Gorla (1571-1648), la storia dell'Opera Pia da lui istituita e la cospicua donazione che permise la costruzione della chiesa su disegni dell'architetto Amedeo di Castellamonte (1610-1683). • Valorizzare il proprio territorio alla luce delle testimonianze del passato. • Proiettare lo studio del paesaggio, quale contenitore delle memorie del passato, in una dimensione futura, anche mediante azioni di recupero e di salvaguardia. • Rivedere i contenuti del pieghevole prodotto lo scorso anno ed integrarli, alla luce dei restauri tuttora in corso. <p>APPRENDIMENTI SIGNIFICATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che l'educazione al patrimonio contribuisce a migliorare culturalmente e socialmente la vita di ogni individuo. • Conoscere il territorio e cogliere le opportunità offerte dalla sua valorizzazione. • Imparare a collaborare tra pari e con soggetti esterni (es. esperti in storia, restauro, informatica...). • Diventare autori attivi della rete con la creazione di un sito esplicativo della chiesa. <p>COMPETENZE PROMOSSE Area disciplinare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lingua italiana in modo tale da comprendere testi di una certa complessità. • Approfondire le conoscenze sul XVII secolo dal punto di vista storico, sociale, artistico ed architettonico. • Utilizzare opportunamente sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. • Adottare un registro linguistico appropriato ed eventualmente prevedere note esplicative. • Predisporre il testo in lingua italiana e in lingua inglese. <p>Area digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maturare la consapevolezza della libertà del sapere attraverso la sua condivisione ed il libero accesso da parte di tutti. • Apprendere ad usare in modo legale le licenze ed a rispettare i diritti d'autore. • Rispettare le regole del lavoro in rete secondo le linee guida delle OER e del Piano Nazionale Scuola Digitale. • Utilizzare materiali prodotti dalle nuove tecnologie legate ai Sistemi Informativi Geografici (GIS): relazioni di prossimità, relazioni di direzione, relazioni topologiche. • Curare la chiarezza e la completezza del sito web, come degli eventuali link e degli aggiornamenti futuri, alla luce di ulteriori lavori o scoperte d'archivio. • Curare l'accessibilità al sito web tramite un QRcode posizionato su un pannello in prossimità della chiesa.



Area trasversale:

- Partecipare in modo efficace e costruttivo al lavoro di gruppo, imparando a risolvere gli eventuali conflitti.
- Relazionarsi in maniera adeguata con figure esterne.
- Comprendere l'importanza della partecipazione democratica di ogni individuo non solo nel gruppo-classe, ma nella vita sociale e lavorativa.
- Abituarsi a osservare la realtà da punti di vista diversi.
- Incentivare il senso di iniziativa, la creatività, la capacità di pianificare e di gestire il lavoro per raggiungere gli obiettivi prefissati.

METODOLOGIA

Mediante il Cooperative Learning gli studenti dovranno lavorare in piccoli gruppi, aiutandosi reciprocamente e sentendosi corresponsabili. E' importante che sia richiesto il contributo personale di tutti, anche degli alunni con difficoltà di apprendimento o in situazione di disagio socio-culturale.

L'insegnante assumerà un ruolo di facilitatore ed organizzatore delle attività, strutturando dei percorsi in cui gli studenti, favoriti da un clima relazionale positivo, trasformeranno ogni attività di apprendimento in un processo di "problem solving di gruppo".

MODALITA' DI VERIFICA E DI VALUTAZIONE

Si intende valutare il progetto mediante l'osservazione diretta delle attività e la somministrazione di tre questionari: uno iniziale sulle aspettative e le motivazioni; uno intermedio sul "clima" del gruppo e sulla chiarezza degli obiettivi; uno finale sulla metodologia di insegnamento, sulla qualità delle azioni didattiche e sulla (eventuale) differenza fra risultati attesi e risultati conseguiti.

Verranno valutati sia i processi che i prodotti delle attività svolte:

- Capacità di collaborare
- Stile di collaborazione
- Capacità di organizzare le fasi del lavoro
- Abilità logiche
- Capacità di costruire sequenze

RISULTATI ATTESI

- Capire il significato della condivisione della cultura.
- Realizzare un'attività in stretta collaborazione con il territorio: Parrocchia, Sovrintendenza, Comune...
- Attuare le finalità del Quadro Europeo indirizzate allo sviluppo delle competenze legate all'imprenditorialità.
- Cogliere l'importanza delle azioni volte alla valorizzazione del patrimonio e delle possibili ricadute a livello sociale ed economico.

Allegato progetto di riferimento

LEGAMBIENTE

CIRCOLO VALTRIVERSA

SEDE Via Roma 5 Villafranca d'Asti

PROPOSTA DI LAVORO a.s. 2014 - 2015

CONOSCERE PER VALORIZZARE

PERCORSO DIDATTICO VOLTO A SCOPRIRE IL PATRIMONIO STORICO
CULTURALE E ARTISTICO DEL NOSTRO TERRITORIO

Storia dell'edificio che ospita la scuola GIACOMO GORIA

La parrocchiale di Villafranca: cenni storici, architettura, patrimonio artistico

Archivio storico dell'Opera Pia Sant'Elena

Si prevedono l'intervento di esperti del settore (archivista/ storico.....) uscite didattiche ed



	<p>eventuale visita guidata all'archivio storico comunale di Asti.</p> <p>Eventuale presentazione del lavoro realizzato: fotografie, elaborati, plastici</p> <p>Legambiente Valtriverna contribuirà alle eventuali spese.</p> <p>Villafranca, 10 settembre 2014</p> <p>Ref. SETTORE SCUOLE Aurelia Brignolo Mariangela Arduino</p> <p>Riferimenti ai seguenti link: http://www.legambientevaltriverna.it/depliant-illustrativo-sulla-collegiata-di-santelena-a-villafranca-dasti/ http://www.lastampa.it/2016/06/15/edizioni/asti/giovani-topi-darchivio-alla-scoperta-di-villafranca-dasti-Mn8WPJeuOMNxynMm73OkhO/pagina.html</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	17/06/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	ATMM810017
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Un gioiello di chiesa

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Figura aggiuntiva	Costo partecipante	30,00 €/alunno		20	600,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					7.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: Baldichieri O.S.M. capitolo 1

Dettagli modulo



Titolo modulo	Baldichieri O.S.M. capitolo 1
Descrizione modulo	<p>Il modulo si articola su 30 ore da dividersi in tre sottogruppi da 10 per le tre fasce d'età della secondaria di primo grado con compiti simili ma leggermente diversi nei contenuti ed attività trasversali di tutoring e peer to peer, dove gli "esperti" più grandi aiuteranno i formatori a gestire il gruppo.</p> <p>Contenuti</p> <p>Utilizzare software open source per la mappatura del territorio indicando informazioni utili di percorso che valorizzino il comune di Baldichieri e possano essere un utile strumento pratico nella quotidianità così come nello sviluppo turistico locale.</p> <p>Realizzare un contenitore di accumulo di dati (luoghi di valore storico, culturale ed artistico, primo soccorso, medici, attività ricreative o religiose, luoghi di svago, luoghi d'interesse, accoglienza) sia con riferimenti già in essere sia con nuove voci create dagli studenti, fruibile dall'intera comunità.</p> <p>Note: Si useranno prevalentemente Open Street Maps e Wikipedia.</p> <p>OpenStreetMap è un progetto mondiale per la raccolta collaborativa di dati geografici da cui si possono derivare innumerevoli lavori e servizi. I risultati più evidenti sono le mappe online che però rappresentano solo la punta dell'iceberg di quel che si può ottenere da questi dati.</p> <p>La caratteristica fondamentale è che i dati di OpenStreetMap possiedono una licenza libera una licenza che serve a coprire i database mantenendone la libertà di utilizzo. Infatti è possibile usare i dati OpenStreetMap liberamente per qualsiasi scopo, anche quelli commerciali, con il solo vincolo di citare il progetto e usare la stessa licenza per eventuali dati derivati.</p> <p>L'altra caratteristica molto importante è che tutti possono contribuire arricchendo o correggendo i dati e, come i progetti simili (Wikipedia e il mondo del software libero ad esempio) la comunità è l'elemento fondamentale perché oltre a essere quella che inserisce i dati e arricchisce il progetto, ne controlla anche la qualità.</p> <p>Elaborazione voci tematiche per ragazzi in stile wiki, scritte dagli alunni per altrui utenti-alunni, sviluppa diverse competenze contemporaneamente ed offre la possibilità di stimolare la consapevolezza individuale ad appartenere ad una comunità apprendente, a cui fa capo anche l'esigenza di trovare strumenti alternativi per i Bisogni Educativi Speciali.</p> <p>Scrivere voci enciclopediche è un bel esempio di come si possono creare occasioni per divulgare la cultura della cooperazione, l'unica frontiera del futuro ad oggi concepibile e della condivisione del sapere, oltre che sensibilizzare verso il senso di solidarietà.</p> <p>OpenStreetMap è un progetto che vuole creare una banca dati geografica libera, uno dei punti di forza è la possibilità di utilizzarla per le più svariate necessità e su dispositivi differenti. I dati sono disponibili in moltissimi formati, possono essere caricati su GPS, navigatori o cellulari per sapere sempre la vostra posizione o per calcolare il percorso più breve per raggiungere una certa località; sui siti per segnalare dove si trova la vostra un'azienda o per mostrare immagini; si possono stampare mappe cartacee a diverse scalee con diversi stili utili anche nella didattica esperienziale.</p> <p>Impatto sulle competenze degli studenti</p> <p>Apprendimenti significativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - modulare i registri comunicativi scritti - utilizzare la collaborazione alla scrittura di voci come metodologia di lavoro coinvolgente anche per gli allievi in difficoltà di apprendimento, - diventare autori attivi della rete - collaborare e confrontarsi in una community - conoscenza del proprio territorio <p>Competenze promosse</p> <p>AREA DISCIPLINARE</p> <ul style="list-style-type: none"> - migliorare le competenze disciplinari attraverso la rielaborazione - sviluppare la consapevolezza che il sapere non è segmentato, ma unico attraverso l'interdisciplinarietà - applicare in modo pratico le conoscenze acquisite trasformandole in competenze



- approcciarsi alle singole discipline in modo laboratoriale
- coinvolgimento di tutte le discipline in un unico compito di realtà
- AREA DIGITALE
- maturare la consapevolezza della libertà del sapere attraverso la sua condivisione ed il libero accesso da parte di tutti
- condividere strumenti liberi come training educativo alla collaborazione
- uso legale delle licenze e del diritto d'autore: licenze creative commons
- rispettare le regole del lavoro in rete secondo le linee guida delle OER e del Piano Nazionale Scuola Digitale
- sviluppare skills della socialità digitale
- partecipare alla comunità digitale attraverso mailing list, forum, social network e gruppi scolastici secondo le regole del rispetto reciproco
- apprendere le regole del vivere associato in un gruppo virtuale, valorizzando le opportunità

AREA TRASVERSALE

- sviluppare il senso di solidarietà e cooperazione all'interno di una comunità apprendente
- sentirsi cittadini attivi della comunità di appartenenza
- sperimentare personalmente l'importanza della partecipazione di tutti alla costruzione e condivisione della cultura.

Principali metodologie

Le principali metodologie adottate sono imparare facendo (learning by doing), insegnare per imparare (peer education), aiutare gli altri nel risolvere i problemi che si pongono di volta in volta (tutoring, problem finding, problem shaping e problem solving) imparare a lavorare in gruppo sfruttando le proprie capacità e mettendole al servizio del gruppo (cooperative learning, intelligenze multiple).

Modalità di verifica e valutazione

Si privilegerà una valutazione di tipo formativo e si incentiverà l'autovalutazione e la valutazione tra pari. Verranno valutati sia i processi che i prodotti delle attività svolte:

- capacità di collaborare;
- stile di collaborazione;
- capacità di organizzare le varie fasi di lavoro;
- abilità logiche;
- capacità di modificare e costruire mappe;
- correttezza del "dato"
- attenzione e riconoscimento delle fake-news.

Risultati attesi

- capire il significato della condivisione della cultura
- sviluppare le competenze del Quadro Europeo indirizzate alla collaborazione, autonomia, capacità organizzativa e competenze linguistiche
- sviluppare le competenze del Quadro Europeo legate allo sviluppo dell'imprenditorialità giovanile
- condividere strumenti, anche attraverso il BYOD, come training educativo
- sviluppare le skills digitali della socialità nella comunicazione e della legalità nell'uso consapevole di software e materiale soggetto a licenza
- saper rispettare e valorizzare il lavoro altrui, evitando "atti di vandalismo" nelle voci in costruzione
- capire le opportunità dello strumento digitale, non come "maschera" e "scappatoia" per gestire dinamiche di gruppo "devianti"

Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	31/05/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	ATMM810028
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Baldichieri O.S.M. capitolo 1

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: Passeggiando a ovest

Dettagli modulo

Titolo modulo	Passeggiando a ovest
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE MODULO</p> <p>Il modulo coinvolge le tre classi della secondaria di primo grado del plesso di Montafia e si intende come lavoro di interazione fra le discipline di storia, geografia, scienze, antropologia culturale (cultura locale), storia materiale (tecnologia) e lingue straniere. Quello che ci interessa realizzare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - attività didattiche relative al patrimonio artistico, culturale e paesaggistico - l'adozione delle scuole di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro) - l'innovazione nella narrazione e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso l'internazionalizzazione e la creazione di percorsi in lingua straniera <p>La ricerca storica coinvolgerà tutte e tre le classi. L'aspetto geografico coinvolgerà in particolare le prime. L'antropologia culturale riguarda tutte e tre le classi. L'aspetto della ricerca scientifica coinvolgerà principalmente gli alunni di seconda e terza. Il materiale frutto delle ricerche, opportunamente vagliato e riordinato, sarà utilizzato per la realizzazione di elaborati materiali e digitali da tutti gli alunni.</p> <p>Il prodotto finale che realizza la collaborazione con il territorio ed è prova della capacità dell'istituzione scolastica di fare cultura pratica e promozione del territorio saranno giornate dedicate alla scoperta del paesaggio, della storia e delle curiosità del territorio coinvolto che comprendono stazioni in punti di interesse rilevati, dove si sviluppano quadri viventi di animazione teatrale contestualizzati, in costume d'epoca, i cui attori saranno i ragazzi, i costumi sono dati dal territorio e in parte realizzati a scuola, i testi sono la sintesi della ricerca storica, antropologica, scientifica e ambientale.</p> <p>La Piattaforma Edmodo costituirà il principale ambiente di apprendimento digitale per la condivisione del materiale. Si utilizzeranno programmi come Weebly o similari per la realizzazione di un sito internet in cui inserire e diffondere i contenuti digitali prodotti</p> <p>CONTENUTI DEL MODULO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il patrimonio naturalistico locale (faunistico, botanico, geologico) attuale e



	<p>passato</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere il patrimonio architettonico e folkloristico locale - Conoscere la storia locale e materiale del territorio (tradizioni, leggende, tecniche sviluppate nei secoli dalla cultura contadina) - Individuare aree di intervento e azioni concrete da mettere in atto per la salvaguardia del patrimonio naturalistico locale - Individuare aree di intervento e azioni concrete da mettere in atto per la salvaguardia del patrimonio architettonico e tradizionale locale (queste azioni sono la sensibilizzazione attraverso la rievocazione storica, l'animazione teatrale del passato, feste a tema, piantumazione di alberi e flora tipica, giornate dedicate alla cucina locale) - sviluppare contenuti digitali con riferimento al patrimonio locale anche in lingua straniera - utilizzare gli strumenti tecnologici come strumenti di ricerca, di condivisione della conoscenze e di promozione del patrimonio locale oltre ai momenti di vita dal vivo nel contesto territoriale con le passeggiate tra storia, storie e cultura. - l'innovazione nella narrazione e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso l'internazionalizzazione e la creazione di percorsi in lingua straniera (come da video prodotto durante il corrente a.s. link: https://youtu.be/zvOkJF9uM_8). - acquisire consapevolezza dell'importanza di valorizzare le risorse e i beni materiali e immateriali del territorio nell'ottica della promozione culturale e turistica promuovendo lo sviluppo e il potenziamento delle competenze linguistiche in lingua straniera e lingua madre L1 e L2 nonché delle TIC competenze digitali per realizzare dei brevi video sottotitolati in entrambe le lingue da pubblicare sul canale YouTube dell'istituzione scolastica <p>PRINCIPALI METODOLOGIE</p> <p>Le principali metodologie adottate sono:</p> <p>apprendere attraverso un percorso di ricerca (research-based learning)</p> <p>imparare facendo (learning by doing): Teatro e produzione di testi sull'ambiente naturale locale, storia locale, leggende e descrizione delle antiche tecniche di lavoro poi sintetizzate in brevi testi in lingua per la promozione del territorio</p> <p>imparare a lavorare in gruppo sfruttando le proprie capacità e mettendole al servizio del gruppo (cooperative learning, intelligenze multiple).</p> <p>possibili estensioni potrebbero essere la realizzazione e stampa di materiale pubblicitario come volantini e manifesti per promuovere eventi, mostre o degustazioni dei prodotti tipici coinvolgendo anche i soggetti locali pubblici e privati</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <ul style="list-style-type: none"> - capire il significato della condivisione della cultura e della promozione attiva che rende odierno il passato e vivo il contesto quiescente - sviluppare le competenze del Quadro Europeo indirizzate alla collaborazione, autonomia, capacità organizzativa e competenze linguistiche - sviluppare le competenze digitali di base - sfruttare le potenzialità di internet come potente strumento di comunicazione - rendere accessibile e reale la pratica dell'imprenditorialità - fare territorio con gli altri enti - Promuovere azioni di animazione e vivibilità del territorio dove si fa cultura e socializzazione anche con altri enti o insieme ad altri enti (per esempio la rievocazione storica di San Paolo e il palio degli asini di Montafia o con Camminare lentamente, gli amici dei Tigli...)
Data inizio prevista	01/03/2018
Data fine prevista	08/06/2018
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	ATEE81004B
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Passeggiando a ovest

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: Passeggiando a est

Dettagli modulo

Titolo modulo	Passeggiando a est
Descrizione modulo	<p>DESCRIZIONE MODULO</p> <p>Il modulo coinvolge le tre classi della secondaria di primo grado del plesso di Montafia e si intende come lavoro di interazione fra le discipline di storia, geografia, scienze, antropologia culturale (cultura locale), storia materiale (tecnologia) e lingue straniere. Quello che ci interessa realizzare sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - attività didattiche relative al patrimonio artistico, culturale e paesaggistico - l'adozione delle scuole di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro) - l'innovazione nella narrazione e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso l'internazionalizzazione e la creazione di percorsi in lingua straniera <p>La ricerca storica coinvolgerà tutte e tre le classi. L'aspetto geografico coinvolgerà in particolare le prime. L'antropologia culturale riguarda tutte e tre le classi. L'aspetto della ricerca scientifica coinvolgerà principalmente gli alunni di seconda e terza. L'intervento di valorizzazione e produzione del video finale per la rete digitale sarà per gli alunni di terza.</p> <p>Il materiale frutto delle ricerche, opportunamente vagliato e riordinato, sarà utilizzato per la realizzazione di elaborati materiali e digitali da tutti gli alunni.</p> <p>Il prodotto finale che realizza la collaborazione con il territorio ed è prova della capacità dell'istituzione scolastica di fare cultura pratica e promozione del territorio saranno giornate dedicate alla scoperta del paesaggio, della storia e delle curiosità del territorio coinvolto che comprendono stazioni in punti di interesse rilevati, dove si sviluppano quadri viventi di animazione teatrale contestualizzati, in costume d'epoca, i cui attori saranno i ragazzi, i costumi sono dati dal territorio e in parte realizzati a scuola, i testi sono la sintesi della ricerca storica, antropologica, scientifica e ambientale.</p> <p>La Piattaforma Edmodo costituirà il principale ambiente di apprendimento digitale per la condivisione del materiale. Si utilizzeranno programmi come Weebly o similari per la realizzazione di un sito internet in cui inserire e diffondere i contenuti digitali prodotti</p>



CONTENUTI DEL MODULO

- Conoscere il patrimonio naturalistico locale (faunistico, botanico, geologico) attuale e passato
- Conoscere il patrimonio architettonico e folkloristico locale
- Conoscere la storia locale e materiale del territorio (tradizioni, leggende, tecniche sviluppate nei secoli dalla cultura contadina)
- Individuare aree di intervento e azioni concrete da mettere in atto per la salvaguardia del patrimonio naturalistico locale
- Individuare aree di intervento e azioni concrete da mettere in atto per la salvaguardia del patrimonio architettonico e tradizionale locale (queste azioni sono la sensibilizzazione attraverso la rievocazione storica, l'animazione teatrale del passato, feste a tema, piantumazione di alberi e flora tipica, giornate dedicate alla cucina locale)
- sviluppare contenuti digitali con riferimento al patrimonio locale anche in lingua straniera
- utilizzare gli strumenti tecnologici come strumenti di ricerca, di condivisione della conoscenze e di promozione del patrimonio locale oltre ai momenti di vita dal vivo nel contesto territoriale con le passeggiate tra storia, storie e cultura.
- l'innovazione nella narrazione e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso l'internazionalizzazione e la creazione di percorsi in lingua straniera
- acquisire consapevolezza dell'importanza di valorizzare le risorse e i beni materiali e immateriali del territorio nell'ottica della promozione culturale e turistica promuovendo lo sviluppo e il potenziamento delle competenze linguistiche in lingua straniera e lingua madre L1 e L2 nonché delle TIC competenze digitali per realizzare dei brevi video sottotitolati in entrambe le lingue da pubblicare sul canale YouTube dell'istituzione scolastica

PRINCIPALI METODOLOGIE

Le principali metodologie adottate sono:

- apprendere attraverso un percorso di ricerca (research-based learning)
- imparare facendo (learning by doing): Teatro e produzione di testi sull'ambiente naturale locale, storia locale, leggende e descrizione delle antiche tecniche di lavoro poi sintetizzate in brevi testi in lingua per la promozione del territorio
- imparare a lavorare in gruppo sfruttando le proprie capacità e mettendole al servizio del gruppo (cooperative learning, intelligenze multiple).
- possibili estensioni potrebbero essere la realizzazione e stampa di materiale pubblicitario come volantini e manifesti per promuovere eventi, mostre o degustazioni dei prodotti tipici coinvolgendo anche i soggetti locali pubblici e privati

RISULTATI ATTESI

- capire il significato della condivisione della cultura e della promozione attiva che rende odierno il passato e vivo il contesto quiescente
- sviluppare le competenze del Quadro Europeo indirizzate alla collaborazione, autonomia, capacità organizzativa e competenze linguistiche
- sviluppare le competenze digitali di base
- sfruttare le potenzialità di internet come potente strumento di comunicazione
- rendere accessibile e reale la pratica dell'imprenditorialità
- fare territorio con gli altri enti
- Promuovere azioni di animazione e vivibilità del territorio dove si fa cultura e socializzazione anche con altri enti o insieme ad altri enti (per esempio la rievocazione storica di San Paolo e il palio degli asini di Montafia o con Camminare lentamente, gli amici dei Tigli...)

Data inizio prevista	01/03/2019
Data fine prevista	07/06/2019
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	ATEE81004B
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



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

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Passeggiando a est

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: Baldichieri O.S.M. capitolo 2

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Baldichieri O.S.M. capitolo 2



**Descrizione
modulo**

Il modulo si articola su 30 ore da dividersi in tre sottogruppi da 10 per le tre fasce d'età della secondaria di primo grado con compiti simili ma leggermente diversi nei contenuti ed attività trasversali di tutoring e peer to peer, dove gli "esperti" più grandi aiuteranno i formatori a gestire il gruppo.

Contenuti

Utilizzare software open source per la mappatura del territorio indicando informazioni utili di percorso che valorizzino il comune di Baldichieri e possano essere un utile strumento pratico nella quotidianità così come nello sviluppo turistico locale.

Realizzare un contenitore di accumulo di dati (luoghi di valore storico, culturale ed artistico, primo soccorso, medici, attività ricreative o religiose, luoghi di svago, luoghi d'interesse, accoglienza) sia con riferimenti già in essere sia con nuove voci create dagli studenti, fruibile dall'intera comunità.

Traduzione in lingua inglese e francese di alcuni contenuti. Creazione di link nei siti dell'Istituto Comprensivo, dei comuni partecipanti e nei siti dell'USR e USP di Asti.

Note: Si useranno prevalentemente software open source.

OpenStreetMap è un progetto mondiale per la raccolta collaborativa di dati geografici da cui si possono derivare innumerevoli lavori e servizi. I risultati più evidenti sono le mappe online che però rappresentano solo la punta dell'iceberg di quel che si può ottenere da questi dati.

La caratteristica fondamentale è che i dati di OpenStreetMap possiedono una licenza libera una licenza che serve a coprire i database mantenendone la libertà di utilizzo. Infatti è possibile usare i dati OpenStreetMap liberamente per qualsiasi scopo, anche quelli commerciali, con il solo vincolo di citare il progetto e usare la stessa licenza per eventuali dati derivati.

L'altra caratteristica molto importante è che tutti possono contribuire arricchendo o correggendo i dati e, come i progetti simili (Wikipedia e il mondo del software libero ad esempio) la comunità è l'elemento fondamentale perché oltre a essere quella che inserisce i dati e arricchisce il progetto, ne controlla anche la qualità.

Elaborazione voci tematiche per ragazzi in stile wiki, scritte dagli alunni per altrui utenti-alunni, sviluppa diverse competenze contemporaneamente ed offre la possibilità di stimolare la consapevolezza individuale ad appartenere ad una comunità apprendente, a cui fa capo anche l'esigenza di trovare strumenti alternativi per i Bisogni Educativi Speciali.

Scrivere voci enciclopediche è un bell' esempio di come si possono creare occasioni per divulgare la cultura della cooperazione, l'unica frontiera del futuro ad oggi concepibile e della condivisione del sapere, oltre che sensibilizzare verso il senso di solidarietà.

OpenStreetMap è un progetto che vuole creare una banca dati geografica libera, uno dei punti di forza è la possibilità di utilizzarla per le più svariate necessità e su dispositivi differenti. I dati sono disponibili in moltissimi formati, possono essere caricati su GPS, navigatori o cellulari per sapere sempre la vostra posizione o per calcolare il percorso più breve per raggiungere una certa località; sui siti per segnalare dove si trova la vostra un'azienda o per mostrare immagini; si possono stampare mappe cartacee a diverse scalee con diversi stili utili anche nella didattica esperienziale.

Impatto sulle competenze degli studenti

Apprendimenti significativi:

- modulare i registri comunicativi scritti
- utilizzare la collaborazione alla scrittura di voci come metodologia di lavoro coinvolgente anche per gli allievi in difficoltà di apprendimento,
- diventare autori attivi della rete
- collaborare e confrontarsi in una community
- conoscenza del proprio territorio

Competenze promosse

AREA DISCIPLINARE

- migliorare le competenze disciplinari attraverso la rielaborazione
- sviluppare la consapevolezza che il sapere non è segmentato, ma unico attraverso l'interdisciplinarietà
- applicare in modo pratico le conoscenze acquisite trasformandole in competenze
- approcciarsi alle singole discipline in modo laboratoriale



- coinvolgimento di tutte le discipline in un unico compito di realtà
- AREA DIGITALE
- maturare la consapevolezza della libertà del sapere attraverso la sua condivisione ed il libero accesso da parte di tutti
- condividere strumenti liberi come training educativo alla collaborazione
- uso legale delle licenze e del diritto d'autore: licenze creative commons
- rispettare le regole del lavoro in rete secondo le linee guida delle OER e del Piano Nazionale Scuola Digitale
- sviluppare skills della socialità digitale
- partecipare alla comunità digitale attraverso mailing list, forum, social network e gruppi scolastici secondo le regole del rispetto reciproco
- apprendere le regole del vivere associato in un gruppo virtuale, valorizzando le opportunità
- AREA TRASVERSALE
- sviluppare il senso di solidarietà e cooperazione all'interno di una comunità apprendente
- sentirsi cittadini attivi della comunità di appartenenza
- sperimentare personalmente l'importanza della partecipazione di tutti alla costruzione e condivisione della cultura.

Principali metodologie

Le principali metodologie adottate sono imparare facendo (learning by doing), insegnare per imparare (peer education), aiutare gli altri nel risolvere i problemi che si pongono di volta in volta (tutoring, problem finding, problem shaping e problem solving) imparare a lavorare in gruppo sfruttando le proprie capacità e mettendole al servizio del gruppo (cooperative learning, intelligenze multiple).

Modalità di verifica e valutazione

Si privilegerà una valutazione di tipo formativo e si incentiverà l'autovalutazione e la valutazione tra pari. Verranno valutati sia i processi che i prodotti delle attività svolte:

- capacità di collaborare;
- stile di collaborazione;
- capacità di organizzare le varie fasi di lavoro;
- abilità logiche;
- capacità di modificare e costruire mappe;
- correttezza del "dato"
- attenzione e riconoscimento delle fake-news.

Risultati attesi

- capire il significato della condivisione della cultura
- sviluppare le competenze del Quadro Europeo indirizzate alla collaborazione, autonomia, capacità organizzativa e competenze linguistiche
- sviluppare le competenze del Quadro Europeo legate allo sviluppo dell'imprenditorialità giovanile
- condividere strumenti, anche attraverso il BYOD, come training educativo
- sviluppare le skills digitali della socialità nella comunicazione e della legalità nell'uso consapevole di software e materiale soggetto a licenza
- saper rispettare e valorizzare il lavoro altrui, evitando "atti di vandalismo" nelle voci in costruzione
- capire le opportunità dello strumento digitale, non come "maschera" e "scappatoia" per gestire dinamiche di gruppo "devianti"

Data inizio prevista	01/01/2019
Data fine prevista	31/05/2019
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	ATMM810028
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)



Numero ore

30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Baldichieri O.S.M. capitolo 2

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



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Glocal. Locale è globale	€ 29.810,00
TOTALE PROGETTO	€ 29.810,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 997339)
Importo totale richiesto	€ 29.810,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	4
Data Delibera collegio docenti	26/04/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	2
Data Delibera consiglio d'istituto	27/04/2017
Data e ora inoltro	19/07/2017 14:20:23
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>Un gioiello di chiesa</u>	€ 7.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Baldichieri O.S.M. capitolo 1</u>	€ 5.682,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Passeggiando a ovest</u>	€ 5.682,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Passeggiando a est</u>	€ 5.682,00	



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola VILLAFRANCA D'ASTI
(ATIC810006)

10.2.5A - Competenze trasversali	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Baldichieri O.S.M. capitolo 2</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Glocal. Locale è globale"	€ 29.810,00	€ 30.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 29.810,00	