



Candidatura N. 1004680 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	FALERONE ISC
Codice meccanografico	APIC825004
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	PIAZZA DELLA LIBERTA' N. 1
Provincia	FM
Comune	Falerone
CAP	63837
Telefono	0734710165
E-mail	APIC825004@istruzione.it
Sito web	www.iscfalerone.it
Numero alunni	889
Plessi	<p>APAA825011 - INFANZIA FALERONE CAPOLUOGO APAA825022 - SCUOLA INFANZIA P.DI FALERONE APAA825033 - INFANZIA MASSA FERMANA APAA825044 - INFANZIA MONTAPPONE APAA825055 - INFANZIA MONTE VIDON CORRADO APAA825066 - INFANZIA SERVIGLIANO APEE825016 - PRIMARIA CAPOLUOGO APEE825027 - PRIMARIA PIANE DI FALERONE APEE825049 - PRIMARIA MONTAPPONE APEE82505A - PRIMARIA SERVIGLIANO APMM825015 - FALERONE "DON BOSCO" APMM825026 - MONTAPPONE "COLLODI" APMM825037 - SERVIGLIANO "VECCHIOTTI"</p>



Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5C Competenze trasversali - In rete		Promozione della creatività e dell'autonomia nell'immaginazione di scenari e soluzioni di sviluppo sostenibile per il 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. 1004680 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5C Competenze trasversali - In rete

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Il Parco della pace...un libro a cielo aperto	€ 4.561,50
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Conoscenza e Valorizzazione delle antiche manifatture marchigiane: Il cappello	€ 4.561,50
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	La terra dei cinque nodi: percorso storico artistico	€ 4.561,50
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Da Smerillo a Montefalcone: l'abbraccio dei Sibillini	€ 4.561,50
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Montegiorgio un percorso fra le pietre della storia	€ 4.561,50
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Grottazzolina un percorso fra le pietre della storia	€ 4.561,50
Produzione artistica e culturale	Story-Telling digitale del Torneo cavalleresco Castel Clementino	€ 4.561,50
Produzione artistica e culturale	Realizzazione del palio del Torneo cavalleresco di Castel Clementino	€ 4.561,50
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 36.492,00



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5C - Competenze trasversali - In rete

Sezione: Progetto

Progetto: Navigando nel fermano

--	--



**Descrizione
progetto**

Le aree della media Valtenna sono estremamente ricche di gioielli architettonici ed artistici spesso poco conosciuti. Il recente sisma oltre ad averne gravemente compromesso la conservazione fisica, ne sta minando la loro stessa esistenza e memoria. Gli studenti del territorio sentono fortemente la necessità di prendersi in carico la tutela del patrimonio tangibile ed intangibile che caratterizza le loro stesse radici. In questo progetto si propongono una serie di attività laboratoriali da svolgere sul campo per sviluppare nei ragazzi, sia la consapevolezza del valore dei beni culturali come risorsa spirituale e materiale, sia fornendo loro gli strumenti per sviluppare una cultura digitale per una loro conservazione e valorizzazione innovativa. Nel progetto si è deciso di porre l'attenzione su diversi scenari culturali (storico, artistico, paesaggistico, di tradizioni popolari, produttivo, conservativo e tecnologico) per evidenziare una delle specificità di queste zone, ovvero le strette interconnessioni felicemente presenti in un'area geografica che ha saputo mantenere intatte nel tempo le antiche tradizioni tramandate, in armonia con la moderna evoluzione tecnologica del territorio.

Si vuole sviluppare nei ragazzi la capacità di considerarsi attori operativi in grado di fornire soluzioni efficaci di sviluppo sostenibile per il patrimonio culturale della loro terra.

Il progetto sarà organizzato in rete utilizzando le differenti competenze presenti tra le istituzioni scolastiche aderenti. Ci si avvarrà della collaborazione di soggetti attivi sul territorio e coinvolti direttamente nei problemi relativi alla conoscenza, conservazione e valorizzazione dei beni culturali a partire dagli enti locali che credono fortemente in questo progetto. Molte sono le collaborazioni già attivate dai vari ISC che lavorano da tempo su queste tematiche. Maggiori fondi e la possibilità di attingere a diverse professionalità, aiuterebbero a rendere i vari interventi organici e strutturati, facendo acquisire nuove ed innovative competenze agli studenti.

I modelli presentati nel progetto sono stati selezionati in modo da interessare i diversi settori di intervento proposti, con una visione quanto più possibile inclusiva dei vari aspetti culturali legati al territorio. L'approccio inoltre prevede lo sviluppo e la realizzazione delle varie attività secondo un modello compiuto, dove gli studenti possano arrivare al raggiungimento dell'obiettivo partecipando a tutte le fasi necessarie, avendo così la possibilità di poter conoscere e sperimentare direttamente tutti i passaggi necessari per la realizzazione del "prodotto". La visione d'insieme e la conoscenza di tutte le tappe necessarie, permetterà al ragazzo di acquisire una visione più consapevole e partecipativa a tutta l'attività svolta. La realizzazione di uno storytelling di una tradizione popolare o di una visita virtuale di un palazzo storico chiuso al pubblico, comporterà senz'altro la gestione di dati eterogenei tra loro, come quello storico-umanistici e quelli digitali, che dovranno essere organizzati in modo corretto dai ragazzi, selezionando quelli utili e scegliendo le modalità di trasmissione più efficaci. La partecipazione si otterrà dunque coinvolgendo gli studenti nell'intero ciclo di vita del prodotto atteso, ma anche sviluppando un metodo di lavoro collaborativo. Si intende infatti proporre delle attività che possano essere svolte solo con una suddivisione dei compiti e con un confronto e un feed back continuo all'interno del gruppo. Si ritiene infatti essenziale sviluppare negli studenti la capacità di fare squadra, qualità fondamentale per una loro buona integrazione futura nel mondo del lavoro.

Il contesto di lavoro sarà il territorio del fermano, del quale si vogliono cogliere ed evidenziare gli aspetti meno noti o comunque quelli più sentiti e partecipati dalle popolazioni locali. Verranno considerati percorsi naturalistici, paesaggistici, storici per la riscoperta e la valorizzazione degli antichi saperi marchigiani o fino a scoprire il mondo delle antiche manifatture che hanno avuto origine in queste terre come, ad esempio, quella del cappello. Altro obiettivo è la salvaguardia del nostro patrimonio, facendoci carico di usare le migliori tecnologie disponibili per garantirne la sopravvivenza. Tutto ciò può essere realizzato utilizzando, accanto agli strumenti tradizionali di conoscenza, quelli tecnologico scientifici come il learning by doing and By creating, il Team working, il Peer-education, lo Storytelling.

Tutti i materiali elaborati saranno raccolti in un data base e potranno essere utilizzati dagli enti e dalle associazioni impegnate nella promozione turistica della zona. Gli stessi alunni saranno protagonisti e gestiranno i materiali, entrando a far parte in prima persona dei percorsi e delle azioni elaborate. Verranno attivati dei veri e propri servizi: mini guide, servizi informativi, revisione ed aggiornamento dei materiali gestiti in collaborazione con gli enti locali. Si intende creare del materiale che condurrà il fruitore in un viaggio dalla micro alla macro storia, dai fossili di Smerillo alla tragedia dei campi di concentramento del novecento, passando attraverso una natura ancora pura ed incontaminata ed alle mille ricchezze artistiche e manifatturiere della Valtenna.



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola FALERONE ISC (APIC825004)

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Il progetto si inserisce in un contesto sollecitato dalle calamità naturali recentemente abbattutesi sul territorio marchigiano. Tale situazione induce ad intervenire prontamente sui giovani per scongiurare il pericoloso senso di frustrazione ed impotenza di fronte ad un evento di tale portata. Le attività previste sono finalizzate ad un coinvolgimento dei ragazzi sottolineando il ruolo di testimoni prima e di protagonisti dopo, che possono assumere. Tale intento si va ad inserire in un contesto già gravemente sofferente per fenomeni di spopolamento in atto da tempo e di difficoltà per uno sviluppo imprenditoriale. La difficile condizione orografica e le inadeguate arterie di comunicazione stradale e ferroviaria, impongono necessariamente di proporre soluzioni innovative per uno sviluppo sostenibile, che può essere rappresentato in questo caso dalle tecnologie digitali. Le nuove autostrade per diffondere ed accogliere opportunità di sviluppo sono realizzabili attraverso il mondo digitale, che abbatte barriere fisiche e costi altrimenti insuperabili. Nel settore dei Beni Culturali il digitale rappresenta ora più che mai la sfida per il futuro e in un territorio così ricco, ma anche così sofferente, come le Marche, anche un'opportunità unica e preziosa. Il progetto vuole sviluppare infine le capacità creative spesso nascoste o non consapevoli nei giovani, nuove idee e nuove modalità di espressione possono rinnovare l'immagine e l'offerta culturale di questo 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.

- Coinvolgimento dei ragazzi con presa in carico di poter svolgere un ruolo attivo nella rinascita del loro territorio
- Approfondimento della conoscenza del loro territorio, con una prospettiva più vicina al loro vissuto.
- Fornire una padronanza degli strumenti operativi applicabili nei vari contesti culturali, per valorizzarne i contenuti e diffonderne la conoscenza
- Indurre una valorizzazione culturale del territorio attraverso le attività che verranno svolte, per lasciare a disposizione degli utenti dei prodotti utili alla sua rinascita e al suo sviluppo
- Far nascere nei ragazzi la consapevolezza che la cultura e le tradizioni sono una risorsa che spesso dipende solo dalle modalità con cui viene comunicata
- Essere un esempio virtuoso replicabile. I bassi costi delle moderne tecnologie digitali spesso possibili, rendono democratico e sostenibile un modello che ottimizza le risorse per amplificarne i risultati finali
- Il progetto vuole avere importanti ricadute sul territorio sia di natura emotiva che pratica, perché, se capillarmente diffuso tra tutte le scuole sul territorio, può rappresentare un volano di ripresa culturale e turistica
- Non da ultimo vi è poi la finalità di raccogliere dei Dati utilizzabili in futuro e che potranno essere messi a disposizione degli stessi enti preposti alla tutela, come anche indirizzati verso una promozione turistica, didattica e culturale.

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

Studenti delle scuole secondarie di I grado appartenenti ai tre ISC che aderiscono alla rete con capacità operative eterogenee. La partecipazione si otterrà sviluppando un metodo di lavoro di squadra. Si intende infatti proporre delle attività che possano essere svolte solo con una suddivisione dei compiti, e con un confronto e un feed back continuo all'interno del gruppo. Si ritiene infatti essenziale sviluppare negli studenti la capacità di fare squadra, qualità fondamentale per una loro buona integrazione futura nel mondo del lavoro.

Il progetto vuole avere importanti ricadute sul territorio sia di natura emotiva che pratica, perché, se capillarmente diffuso tra tutte le scuole, può rappresentare un volano di ripresa culturale e turistica e di stimolo per le amministrazioni pubbliche

I Dati raccolti sono utilizzabili in futuro e che potranno essere messi a disposizione degli stessi enti preposti alla tutela, come anche indirizzati verso una promozione turistica, didattica e culturale.



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 MIUR ha predisposto azioni per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico in particolare in aree a rischio e in quelle periferiche del nostro Paese. Molte di tali azioni sono state sostenute attraverso le risorse messe a disposizione dagli FSE/PON 2014-2020. Il PON in oggetto quindi oltre a porsi come obiettivo la valorizzazione dei beni culturali sul territorio può essere utile alla realizzazione di un sotto-obiettivo ossia quello di andare incontro alla possibilità di tenere aperte le scuole nel pomeriggio.

La maggior parte delle attività si svolgeranno presso i tre istituti facenti parte della rete che hanno declinato gli orari di apertura settimanali nel PTOF. Comunque per tutti gli istituti vengono garantiti orari di apertura pomeridiana e nei giorni di sospensione delle attività didattiche per realizzare le attività di ampliamento dell'offerta formativa. Il progetto deve essere concluso nell'arco di un biennio pertanto ciascun modulo, composto da 30 ore di attività, potrà essere realizzato secondo due diverse opzioni, o in modo concentrato proponendo attività continuative nell'arco di una o due settimane, seguendo la formula tipica del centro estivo o centro pomeridiano, oppure potranno essere proposte attività periodiche pomeridiane nel corso del biennio (es. una a settimana). La scuola si impegna a garantire la regolare apertura degli spazi assegnati al progetto anche qualora le attività si dovessero svolgere in periodi di chiusura.

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.

La progettazione e la pianificazione dettagliata delle attività e della formazione avverranno tramite un coordinamento tra i partner coinvolti per l'organizzazione delle successive fasi progettuali. Verranno organizzate conferenze nei dei quattro ambiti territoriali cui fanno riferimento le scuole per la presentazione alla cittadinanza del progetto. Inoltre sarà utilizzata una piattaforma online dedicata al progetto e canali social associati (Facebook, Twitter, Instagram) per il racconto puntuale di ogni fase progettuale e per la condivisione dei materiali creati durante il progetto. Gli studenti saranno parte attiva della progettazione, infatti, dopo aver acquisito le opportune competenze, saranno solo guidati dai docenti nel loro percorso e saranno i veri protagonisti della fase più operativa 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 didattico laboratoriale ed applicativo permetterà la produzione di un prodotto finale definito e fruibile del quale i ragazzi avranno potuto seguire tutte le varie fasi di realizzazione.
- Trasversalità delle tematiche affrontate con un confronto stimolante che porterà lo studente ad non avere una visione limitata e confinata dei problemi
- Applicazione di tecniche e linguaggi innovativi (Learning by doing and By creating, il Team working, il Peer-education, lo Storytelling, la realtà aumentata)
- Attività predominante di tipo laboratoriale, operativa sul campo con organizzazione di lavoro di squadra con suddivisione di compiti e approccio partecipativo
- Presenza di tutors universitari per un maggiore coinvolgimento (au pair)
- Sviluppo capacità di problem solving
- Momenti di verifica e confronto sui risultati ottenuti periodica (brain storming)
- Confronto a livello territoriale e nazionale tramite divulgazione delle attività laboratoriali e dei ottenuti risultati
- Utilizzo piattaforme Didattica attiva attraverso i laboratori e la piattaforma ed app (Suite Google for education ed app)

o



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.

- Attraverso le attività che verranno svolte si realizzerà un incrocio di competenze differenti storico, artistiche, tecnologiche, scientifiche, informatiche che si andranno ad integrare tra loro.
- Maggiore partecipazione ai programmi curriculari ed extra curriculari
- attenzione speciale dedicata alla diffusione della società della conoscenza nel mondo della scuola e della formazione
- adozione di approcci didattici innovativi, anche attraverso il sostegno all'accesso a nuove tecnologie e la fornitura di strumenti di apprendimento adeguati e la promozione di risorse di apprendimento online.
- miglioramento delle competenze comunicative degli studenti nelle lingue

La congruità e la coerenza di questa proposta progettuale è presente nel PTOF degli Istituti nelle diverse aree che sono consultabili nei siti web dei rispettivi Istituti

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.

L'inclusività è alla base del progetto, perché la sua filosofia comporta una presenza e un'attività sul campo, in diversi settori caratterizzanti la cultura locale e per questo richiede la partecipazione attiva degli abitanti e di tutti coloro che ne possono rappresentare l'anima territoriale più profonda. Saranno necessarie collaborazioni con le popolazioni e con gli enti locali. La realizzazione di uno storytelling di una tradizione popolare o di una visita virtuale di un palazzo storico chiuso al pubblico, comporterà senz'altro la gestione di dati eterogenei tra loro, come quello storico-umanistico e quelli digitali, che dovranno essere organizzati in modo corretto dai ragazzi, selezionando quelli utili e scegliendo le modalità di disseminazione più efficaci. Possono essere svolte solo coinvolgendo coloro che ne sono l'espressione più autentica.



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

Impatto e sostenibilità

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

L'impatto del progetto sul territorio, non può che essere sicuramente molto apprezzato e, nelle attuali circostanze, sicuramente avrà un valore notevolmente amplificato, perché rappresenterebbe un segnale evidente di rinascita e di risposta ad un'istanza emotiva che le popolazioni dei paesi colpiti da sisma sentono fortemente. La sostenibilità del progetto nel tempo sarebbe facilmente realizzabile grazie alla periodicità delle attività didattiche che possono essere riproposte ogni anno alle classi, permettendo così sia di incrementare i dati raccolti, sia di migliorare ogni anno il modello stesso (self improving).

Forte è la vicinanza degli Enti locali e delle associazioni che cercano ogni occasione per rilanciare e potenziare l'offerta di un territorio dalle molteplici possibilità che ha il bisogno di superare vecchi campanilismi e raggiungere un'organicità di intenti che, per essere più radicata, deve partire dalle nuove generazioni.

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).

I dati raccolti verranno inseriti in piattaforme accessibili secondo una filosofia open access andranno a costituire un patrimonio di inestimabile valore per un loro futuro utilizzo e per la loro stessa conservazione nel tempo. Inoltre tale azione può essere continuata dalle stesse scuole con attività curricolari o attraverso nuovi progetti finanziati che permetteranno un continuo accrescimento nel tempo. Tale modello può essere inoltre sarà attivato e applicato in altre realtà territoriali e essere anche un veicolo di promozione della nostra cultura all'estero.

Tali dati potranno inoltre essere resi disponibili anche per istituzioni pubbliche e associazioni come Mibact, Comuni, Regione, Protezione Civile, Borghi più belli d'Italia, Gal del fermano etc. per completare ed arricchire i Data Base esistenti. La valenza didattica della necessità per i discenti di confrontarsi a livello territoriale e nazionale tramite la divulgazione dei loro Risultati attraverso la rete DiCultHer sarà poi di straordinaria importanza.



Qualità della rete costituita

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

La rete è stata costruita per valorizzare al massimo la complementarietà dei soggetti partecipanti e per ricevere il giusto contributo culturale da soggetti profondamente coinvolti dalla drammatica realtà attuale, ma che hanno una conoscenza culturale dei luoghi di alto spessore. Ci si avvarrà peraltro di profondi conoscitori del territorio come il prof. Carlo Verducci ma anche di associazioni presenti da anni come l'Associazione Casa della Memoria, Associazioni Torneo cavallersco di Servigliano, Il Museo del cappello, start up di giovani per la realizzazione di percorsi digitali, che permetterà ai ragazzi di applicare sul campo moderne tecnologie. L'attenzione mediatica ed il tentativo di rilanciare il turismo delle zone colpite dal sisma potrebbero dare ai risultati ed ai materiali prodotti una maggiore diffusione e condivisione nazionale, secondo la filosofia di squadra che crea un sistema virtuoso di reti interconnesse tra loro a livello nazionale con un effetto finale notevolmente amplificato.

Promozione del valore sociale del patrimonio

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

Creazione di un sito web unico dove verranno spiegati i progetti dei singoli moduli e inseriti periodicamente aggiornamenti (work in progress) e i risultati finali

Verrà creato un blog generale per dare voce ai commenti di tutti sulle attività svolte o in corso di svolgimento, raccogliendo così anche suggerimenti (attività partecipativa). Organizzazione di eventi sul territorio per illustrare i risultati ottenuti

Inserimento di video delle attività svolte sul territorio su piattaforme social.

Al termine di ciascun anno scolastico sarà prevista l'organizzazione di momenti di divulgazione e confronto sul progetto, di quanto realizzato per permettere la diffusione delle esperienze didattiche innovative e contribuire ad ulteriori momenti di riflessione congiunta sul valore del Patrimonio culturale.

Coinvolgimento di ulteriori istituzioni scolastiche

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

Sono coinvolte le tre Istituzioni scolastiche della rete:

ISC Falerone di Falerone FM

ISC "G.Cestoni" di Montegiorgio FM

IC Interprovinciale dei Sibillini di Comunanza AP

Istituzioni scolastiche che, ha causa della morfologia del territorio, hanno molti plessi anche molto distanti fra loro.

I tre istituti operano su un territorio vastissimo e ricco di patrimonio quindi, per evitare un'eccessiva frammentazione delle attività si è preferito rimanere nella zona di riferimento della media Valtenna, infatti le istituzioni scolastiche coinvolte nella rete operano su un territorio con caratteristiche molto simili.

Inoltre gli enti locali già collaborano con vari progetti promossi dal Gal del fermano.

Parteciperanno attivamente alla progettazione tutti i comuni della zona (come da lettere di intenti allegate)



Sezione: Rete che presenta il progetto

Caratteristiche e composizione della rete	<p>Nella rete sono coinvolte tre Istituzioni scolastiche: ISTITUZIONI SCOLASTICHE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) I. C. FALERONE con sede in piazza Della Libertà, 1 – Falerone (FM) e mail apic825004@istruzione.it, CF 81006440440 istituzione scolastica capofila 2) I.C. Interprovinciale dei Sibillini con sede in via E.Pascali n. 31, 63044 Comunanza (AP), e mail apic81300t@istruzione.it, CF 80008050447; 3) I.C. "G. CESTONI" con sede in Largo G. Leopardi, CAP 63833 Montegiorgio (PROV. FM); 4) Comune di Servigliano, piazza Roma 2 5) Associazione Wega (no profit) <p>Associazione Wega</p> <p>I tre istituti operano su un territorio vastissimo e ricco di patrimonio quindi, per evitare un'eccessiva frammentazione delle attività si è preferito rimanere nella zona di riferimento della media Valtenna, infatti le istituzioni scolastiche coinvolte nella rete operano su un territorio con caratteristiche molto simili.</p> <p>Inoltre gli enti locali già collaborano con vari progetti promossi dal Gal del fermano. Parteciperanno attivamente alla progettazione tutti i comuni della zona (come da lettere di intenti allegate)</p> <p>La rete è stata costruita per valorizzare al massimo la complementarietà dei soggetti partecipanti e per ricevere il giusto contributo culturale da soggetti profondamente coinvolti dalla drammatica realtà attuale, ma che hanno una conoscenza culturale dei luoghi di alto spessore.</p>
Num. Protocollo	2848c24
Data Protocollo	2017-07-14

Soggetti partecipanti alla Rete

Scuola - INTERPROVINCIALE SIBILLINI ISC (APIC81300T)

Ruolo nel progetto	scuola partner
--------------------	----------------

Scuola - MONTEGIORGIO ISC (APIC82600X)

Ruolo nel progetto	scuola partner
--------------------	----------------

Ente Locale - COMUNE SERVIGLIANO

Sede interessata	Ufficio cultura, Segreteria del Sindaco
Persona riferimento	Sindaco Marco Rotoni
Email riferimento	comune@pec.comune.servigliano.fm.it
Persona riferimento	Sindaco Marco Rotoni



Telefono riferimento	0734 750583
Ruolo nel progetto	Ente locale che coordina l'apporti degli altri comuni del territorio che hanno manifestato la loro adesione attraverso la firma di una lettera di intenti

Ente non profit - WEGA FORMAZIONE COMUNICAZIONE RELAZIONE

Ufficio/settore interessati	Isc Falerone, Isc Comunanza, Isc Montegiorgio
Persona riferimento	Domenico Baratto
Email riferimento	info@domicobaratto.it
Persona riferimento	Domenico Baratto
Telefono riferimento	0736 396128
Ruolo nel progetto	associazione no profit

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
Apprendisti ciceroni apic82600x	Allegato 1 pag 134 Ptof ISC Ce	http://www.iscmontegiorgio.it/it/pof/
Potenziamento lingua inglese Isc Falerone apic825004	40 allegato 6 apic825004	http://www.iscfalerone.it/wordpress/?page_id=20
Progetto Miniguide APIC81300T	vedere sito APIC81300T	http://www.comcomscuola.it/progetti_miniguide.html#
SCUOLA E TERRITORIO: IL PALIO DI CASTEL CLEMENTINO apic825004	37 allegato 6 apic825004	http://www.iscfalerone.it/wordpress/?page_id=20
VALORIZZAZIONE DEI BENI NATURALI, STORICO-ARTISTICI E DELLE TRADIZIONI DEL TERRITORIO apic825004	40 allegato 6 apic825004	http://www.iscfalerone.it/wordpress/?page_id=20
Xilografiamo apic825004	38 allegato 6 apic825004	http://www.iscfalerone.it/wordpress/?page_id=20

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
------------------------------	--------------	--------------------	--------------	------------------	-----------------	------------



Associazione La casa della memoria	1	Associazione LA CASA DELLA MEMORIA Servigliano Servigliano Via Fermi	Accordo	2848c24	14/07/2017	Si
Comune di Montappone.	1	Comune Montappone Via Leopardi	Accordo	2848c24	14/07/2017	Si
Comune Massa Fermana	1	COMUNE DI MASSA FERMANA	Accordo	2848c24	14/07/2017	Si
Comune Falerone	1	COMUNE DI FALERONE Piazza della Concordia 6 Falerone	Accordo	2848c24	14/07/2017	Si
Comune di Grottazzolina	1	comune di grottazzolina	Accordo	2848c24	14/07/2017	Si
Collaborazione prevista per la realizzazione dello storytelling sul Torneo cavalleresco di Castel Clementino di Servigliano	1	Ente Torneo Cavalleresco Servigliano	Accordo	2848c24	14/07/2017	Si

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Il Parco della pace...un libro a cielo aperto	€ 4.561,50
Conoscenza e Valorizzazione delle antiche manifatture marchigiane: Il cappello	€ 4.561,50
La terra dei cinque nodi: percorso storico artistico	€ 4.561,50
Da Smerillo a Montefalcone: l'abbraccio dei Sibillini	€ 4.561,50
Montegiorgio un percorso fra le pietre della storia	€ 4.561,50
Grottazzolina un percorso fra le pietre della storia	€ 4.561,50
Story-Telling digitale del Torneo cavalleresco Castel Clementino	€ 4.561,50
Realizzazione del palio del Torneo cavalleresco di Castel Clementino	€ 4.561,50
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 36.492,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: Il Parco della pace...un libro a cielo aperto

Dettagli modulo



Titolo modulo	Il Parco della pace...un libro a cielo aperto
<p>Descrizione modulo</p>	<p>STRUTTURA E OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI DEL MODULO</p> <p>Il modulo sarà strutturato in modo da consentire all'allievo di acquisire le conoscenze sul Parco della Pace (ex campo di concentramento), Gli studenti verranno guidati per raccogliere materiale che documenta l'intensa attività che si è svolta nel campo dalla Prima guerra mondiale al 1954, anno di chiusura.</p> <p>Trent'anni in cui il campo ha visto ospitare dai prigionieri asburgici della Grande guerra, ai prigionieri alleati ed ebrei durante la Seconda guerra mondiale, alla fine della quale essere utilizzato come campo accoglienza per i profughi istriano dalmati cacciati dalle truppe di Tito.</p> <p>Ecco perché un libro a cielo aperto; il Parco della pace ti permette di affrontare ed approfondire i maggiori eventi del Novecento.</p> <p>I ragazzi, utilizzando i documenti raccolti dall'Associazione "Casa della memoria", ricostruiranno la storia del campo.</p> <p>Verrà eseguita una mappatura dei punti che ancora hanno un interesse ed un valore storico (baracche, muraglione di cinta, ex stazione ferroviaria ora museo della memoria, buchi delle varie evasioni). Il percorso di scoperta sarà realizzato mettendo in evidenza oggetti o luoghi, in prossimità dei quali, attraverso un qr code si potrà accedere a dei contenuti, ovvero ottenere delle informazioni e svolgere specifiche attività didattiche o di approfondimento. Le tre esigenze primarie da soddisfare sono: affidare la scoperta del luogo o dell'oggetto segnalato a un breve racconto il cui scopo non è spiegare dettagliatamente che cosa si sta osservando, ma stimolare forme di osservazione critica; integrare il racconto con una serie di domande aperte il cui scopo è stimolare riflessioni per interrogarsi su ciò che sta osservando in modo da collocarlo meglio rispetto ai contesti storico, urbanistico, visivo e per creare eventuali gruppi di discussione e condivisione; mettere a disposizione di chi volesse approfondire alcuni aspetti o tematiche alcuni strumenti e risorse, sotto forma di attività da svolgere direttamente in piattaforma: raccolte di immagini, pagine di diario, conversazioni, lettura di fonti e relativi commenti, confronti tra dettagli, ricerche iconografiche e così via.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici 2. Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali 3. Costruire competenze sul riutilizzo dei materiali disponibili in rete, sulle relative tipologie di licenza, sui metodi per valutarne la qualità 4. Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicate le opere prodotte nei Laboratori Didattici 5. Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la valorizzazione del Patrimonio Culturale tangibile e intangibile 6. Costruire competenze sui linguaggi di dati in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile <p>CONTENUTI</p> <p>U.F 1 ORIENTAMENTO E ANALISI DELLE COMPETENZE</p> <p>U.F 2 ASCOLTO</p> <p>U.F.3 RACCOLTA DOCUMENTAZIONE</p> <p>U.F. 4 INSERIMENTO DEI DATI SU UNA PIATTAFORMA DIGITALE</p> <p>U.F. 5 UTILIZZO DEI MATERIALI ED ORGANIZZAZIONE DI UN PERCORSO UTILIZZANDO MAPPATO CON QR CODE</p> <p>PRINCIPALI METODOLOGIE</p> <p>Il materiale documentario storico raccolto verrà inserito in una piattaforma e verrà insegnato agli studenti l'organizzazione e la gestione dei dati (verranno utilizzate le app della Suite Google for education; tale piattaforma ha lo scopo di creare classi virtuali, in cui le attività vengono condivise dai partecipanti. Gli studenti che avranno un ruolo di editor inseriranno poi i materiali per realizzare un percorso in cui le informazioni verranno fruite dagli utenti attraverso qr code posizionati sui punti di maggiore interesse del Parco della Pace ed eserciteranno un ruolo attivo nella loro organizzazione. Verrà predisposta una chat, che consentirà di mettersi in comunicazione in sincrono con gli altri partecipanti della classe virtuale e un blog nel quale sarà possibile partecipare a una discussione pubblica, allegando eventualmente file. Gli studenti, utilizzando la piattaforma, potranno inoltre</p>



	<p>distribuirsi i compiti entro un tempo stabilito. Tutti possono intervenire per aggiungere/modificare e rimane traccia di tutti i cambiamenti fatti e di chi li ha fatti.</p> <p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Al termine del Modulo gli allievi acquisiranno una conoscenza della storia mondiale attraverso quella del proprio territorio nella sua specificità, con approfondimenti storico extra curricolari. Impareranno a selezionare ed organizzare le informazioni utili per una successiva attività di valorizzazione dello stesso, impareranno ad utilizzare gli strumenti presenti nella piattaforma Google suite for education e svilupperanno, grazie ad essa, capacità organizzative dei dati e di condivisione di attività di gruppo. Inoltre impareranno a utilizzare il sistema Qr code.</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>I test di verifica effettuati EX ANTE, IN ITINERE ed EX POST di ciascuna UNITA' FORMATIVA consentiranno sia di controllare e calibrare l'efficacia e la pertinenza dell'attività formativa, sia di valutare il grado di apprendimento dei discenti al fine di intraprendere eventuali azioni di rinforzo o di approfondimento.</p> <p>Le tipologie di verifica saranno scelte a discrezione del docente, in coerenza con il tipo di U.F. Potranno per esempio essere domande a risposta multipla, simulazioni, colloqui o discussioni in aula, brevi composizioni, domande a risposta aperta, ecc. tutte le verifiche sono strettamente legate agli obiettivi del corso e pertanto al termine di ogni U.F. sarà somministrato un test per accertare le abilità acquisite.</p> <p>CARATTERISTICHE DELL'ESPERTO</p> <p>Esperto Insegnamento storia e tutor per la piattaforma Google Suite for education, e realizzazione materiali digitali per il Qr code</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	01/06/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	APMM825037
Numero destinatari	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il Parco della pace...un libro a cielo aperto

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Conoscenza e Valorizzazione delle antiche manifatture marchigiane: Il cappello

Dettagli modulo



<p>Titolo modulo</p>	<p>Conoscenza e Valorizzazione delle antiche manifatture marchigiane: Il cappello</p>
<p>Descrizione modulo</p>	<p>STRUTTURA E OBIETTIVI Mappatura e narrazione digitale delle antiche manifatture del cappello nell'area di Montappone e del distretto fermano del cappello al fine di riscoprire e valorizzare l'identità culturale del territorio di appartenenza. Attraverso lo studio di antichi documenti ed il confronto con foto d'archivio si vuole fornire una panoramica storico-geografica della nascita e della storia del copricapo. La narrazione digitale permetterà inoltre, attraverso video realizzati dagli studenti, secondo una modalità documentaristica, di visualizzare i processi di fabbricazione del cappello illustrando e dettagliando tutte le modalità di manifattura e dei materiali utilizzati. Il materiale audiovisivo sarà inoltre arricchito da interviste a storici, esperti e da video interattivi per esplorare i laboratori dove si fabbricano i cappelli fatti a mano. Il risultato è un prodotto digitale che vuole fornire all'utente un quadro della nascita e dello sviluppo del cappello, ed accompagnarlo nella visita dei luoghi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici 2. Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali 3. Costruire competenze sul riutilizzo dei materiali disponibili in rete, sulle relative tipologie di licenza, sui metodi per valutarne la qualità 4. Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicate le opere prodotte nei Laboratori Didattici 5. Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la valorizzazione del Patrimonio Culturale tangibile e intangibile 6. Costruire competenze sui linguaggi di dati in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile <p>CONTENUTI U.F 1 ORIENTAMENTO E ANALISI DELLE COMPETENZE U.F 2 ASCOLTO U.F.3 RACCOLTA DOCUMENTAZIONE U.F. 4 ELEMENTI DI SCENEGGIATURA E REGIA CINEMATOGRAFICA U.F. 5 REALIZZAZIONE VIDEO DOCUMENTARIO</p> <p>PRINCIPALI METODOLOGIE Obiettivo formativo del laboratorio sarà altresì la costruzione di competenze (di sceneggiatura, di composizione e montaggio audio-video, di promozione e diffusione nel web) per l'uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali. Ulteriore obiettivo è l'attivazione di un laboratorio permanente che farà da apripista per la creazione del video documentario. Nel dettaglio gli obiettivi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ? Facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi ? Aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso i discenti, le famiglie e il territorio ? Promozione e diffusione nel web per l'uso creativo e consapevole delle tecnologie multimediali ? Utilizzare il computer e altre tecnologie per comunicare e instaurare rapporti collaborativi ? Costruzione di sceneggiatura, di composizione e montaggio audio-video ? Stimolare l'inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti) e migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative entro il gruppo-classe. <p>RISULTATI ATTESI Obiettivo: Aiutare i giovani a recuperare una parte di conoscenza dimenticata, legata alla manifattura del cappello, sviluppando una capacità di racconto cinematografico e aiutandoli ad acquisire competenze per una progettazione dei contenuti che renda accessibili a tutti il patrimonio oggetto dell'intervento.</p> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE I test di verifica effettuati EX ANTE, IN ITINERE ed EX POST di ciascuna UNITA'</p>



	<p>FORMATIVA consentiranno sia di controllare e calibrare l'efficacia e la pertinenza dell'attività formativa, sia di valutare il grado di apprendimento dei discenti al fine di intraprendere eventuali azioni di rinforzo o di approfondimento. Le tipologie di verifica saranno scelte a discrezione del docente, in coerenza con il tipo di U.F. Potranno per esempio essere domande a risposta multipla, simulazioni, colloqui o discussioni in aula, brevi composizioni, domande a risposta aperta, ecc. Tutte le verifiche sono strettamente legate agli obiettivi del corso e pertanto al termine di ogni U.F. sarà somministrato un test per accertare le abilità acquisite.</p> <p>CARATTERISTICHE DELL'ESPERTO Esperto manifattura del cappello e tutor per la regia cinematografica per documentari ed editing video</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	01/06/2018
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	APMM825026
Numero destinatari	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Conoscenza e Valorizzazione delle antiche manifatture marchigiane: Il cappello

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: La terra dei cinque nodi: percorso storico artistico

Dettagli modulo

Titolo modulo	La terra dei cinque nodi: percorso storico artistico
----------------------	--



**Descrizione
modulo**

STRUTTURA E OBIETTIVI

Il percorso è un anello tra i piccoli borghi di Falerone, Monte Vidon Corrado, Montappone e Massa Fermana e Servigliano, nella verde campagna fermana, dove è possibile compiere un vero e proprio viaggio nella storia e nell'arte che spazia dall'area archeologica di Falerone, fino all'avanguardia liciniana, passando per il Medioevo e l'epoca rinascimentale e l'impianto settecentesco del borgo di Servigliano.

L'itinerario prende le mosse dall'antico insediamento romano di Falerio Picenus, continua per i turrati castelli medievali, dove è possibile scoprire la suggestione delle opere di Carlo e Vittore Crivelli, di Vincenzo Pagani e degli altri pittori operanti nel territorio, per concludersi nelle stanze in cui Osvaldo Licini, uno dei più grandi maestri del Novecento, trovò la sua ispirazione.

La focalizzazione riguarda principalmente i luoghi più rappresentativi, come il Parco e il Museo Archeologico di Falerone, la Pinacoteca comunale di Massa Fermana e la Casa Museo di Licini a Monte Vidon Corrado, con aperture alle altre presenze significative.

Gli interventi mirano alla scoperta, valorizzazione e promozione del ricco e variegato patrimonio storico-artistico locale, mettendolo in relazione con la macro storia.

1. Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici
2. Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali
3. Costruire competenze sul riutilizzo dei materiali disponibili in rete, sulle relative tipologie di licenza, sui metodi per valutarne la qualità
4. Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicate le opere prodotte nei Laboratori Didattici
5. Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la valorizzazione del Patrimonio Culturale tangibile e intangibile
6. Costruire competenze sui linguaggi di dati in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile

CONTENUTI

U.F 1 ORIENTAMENTO E ANALISI DELLE COMPETENZE

U.F 2 ASCOLTO

U.F.3 RACCOLTA DOCUMENTAZIONE, ANCHE IN FORMATO DIGITALE

U.F. 4 FORMAZIONE DI MINIGUIDE

PRINCIPALI METODOLOGIE

Il percorso di scoperta sarà realizzato mettendo in evidenza oggetti o luoghi, opere d'arte. Gli alunni accederanno a dei contenuti, ovvero otterranno delle informazioni e svolgere specifiche attività didattiche o di approfondimento. Le tre esigenze primarie da soddisfare sono: affidare la scoperta del luogo o dell'oggetto segnalato a un breve racconto il cui scopo non è spiegare dettagliatamente che cosa si sta osservando, ma stimolare forme di osservazione critica; integrare il racconto con una serie di domande aperte il cui scopo è stimolare riflessioni per interrogarsi su ciò che sta osservando in modo da collocarlo meglio rispetto ai contesti storico, urbanistico, visivo ... e per creare eventuali gruppi di discussione e condivisione; mettere a disposizione di chi volesse approfondire alcuni aspetti o tematiche alcuni strumenti e risorse, sotto forma di attività da svolgere anche con l'ausilio della Suite Google for education: raccolte di immagini, pagine di diario, presentazioni, e book, conversazioni, lettura di fonti e relativi commenti, confronti tra dettagli, ricerche iconografiche e così via...

RISULTATI ATTESI

Al termine del Modulo gli allievi acquisiranno una conoscenza del proprio territorio nella sua specificità, con approfondimenti storico artistici extra curriculari. Impareranno a selezionare ed organizzare le informazioni utili per una successiva attività di valorizzazione dello stesso, impareranno ad utilizzare gli strumenti presenti nella piattaforma Google Suite for Education e svilupperanno grazie ad essa, capacità organizzative dei dati, di condivisione di attività di gruppo, realizzando presentazioni e documenti digitali utilizzabili per un'eventuale promozione turistica del territorio.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

I test di verifica effettuati EX ANTE, IN ITINERE ed EX POST di ciascuna UNITA' FORMATIVA consentiranno sia di controllare e calibrare l'efficacia e la pertinenza



	dell'attività formativa, sia di valutare il grado di apprendimento dei discenti al fine di intraprendere eventuali azioni di rinforzo o di approfondimento. Le tipologie di verifica saranno scelte a discrezione del docente, in coerenza con il tipo di U.F. Potranno per esempio essere domande a risposta multipla, simulazioni, colloqui o discussioni in aula, brevi composizioni, domande a risposta aperta, ecc. Tutte le verifiche sono strettamente legate agli obiettivi del corso e pertanto al termine di ogni U.F. sarà somministrato un test per accertare le abilità acquisite. CARATTERISTICHE DELL'ESPERTO Esperto Insegnamento storia dell'arte, storia e tutor per la realizzazione di materiali, anche digitali
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	01/06/2018
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	APMM825026
Numero destinatari	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: La terra dei cinque nodi: percorso storico artistico

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Da Smerillo a Montefalcone: l'abbraccio dei Sibillini

Dettagli modulo

Titolo modulo	Da Smerillo a Montefalcone: l'abbraccio dei Sibillini
----------------------	---



**Descrizione
modulo**

STRUTTURA E OBIETTIVI

Il percorso che si intende progettare passa tra strade millenarie, boschi fitti e praterie di montagna che si dipanano fra i paesi di Smerillo e Montefalcone. Gli alunni elaboreranno un itinerario fra le risorse, le caratteristiche e le ricchezze del territorio guidando il turista in un ambiente incontaminato ricco di biodiversità, valori e tradizioni.

Smerillo è il paese dei panorami sconfinati.

La vista spazia dal Gran Sasso al Conero, dai Sibillini al mare Adriatico, dall'orizzonte alla Via Lattea. L'antico borgo si snoda lungo lo strapiombo di un crinale roccioso sospeso sulla vallata del fiume Tenna, a 806 metri s.l.m. Non se ne conoscono le origini, ma notizie sulla sua fondazione rinviano al IX secolo d.c. Singolare è la "Fessa", una spaccatura nella roccia pliocenica, meta di turisti e studiosi di paleontologia. Il territorio di Smerillo, di appena 11 Km², è suddiviso in cinque nuclei frazionali. Il più vicino al paese è Durano, secolare villa immersa nel verde, via di accesso al "Fosso delle Anguille", dove in una successione di laghetti e piccole cascate si generano suggestivi scenari naturalistici. A sud sorge Ceresola e proseguendo si incontra Castorano, insediamento di origine longobarda.

Più oltre, verso la vallata, San Martino al Faggio, dove si può passeggiare in una rara faggeta "depressa" tra il corso d'acqua Rebuscano e le sorgenti d'acqua solfurea. La frazione Val di Tenna comprende un mulino ad acqua del 1700, autentico reperto storico, purtroppo ormai in deterioramento, della migliore tradizione rustica locale. Smerillo ospita un Centro di Educazione Ambientale, il Museo dei Fossili e dei Minerali, la Pinacoteca d'Arte Contemporanea e il Museo Pinacoteca dell'Arte dei Bambini.

Sulla cresta che divide le valli dell'Aso e del Tenna, un'oblunga propaggine di roccia fortemente dirupata accoglie il complesso urbano di Montefalcone Appennino. Il paese è un insieme coordinato di edifici in cotto e in pietra che si affacciano su vie tortuose che regalano ampie visioni sui Sibillini, sulla valle dell'Aso, sulle colline plioceniche del Piceno. Libero comune dal 1214, ha sempre fieramente difeso la propria autonomia. Da visitare molte chiese interessanti, il Museo Comunale dei Fossili e dei Minerali ed il monastero francescano.

Il territorio di Montefalcone Appennino offre una interessante varietà e ricchezza di prodotti tipici, tra i quali il tartufo è l'eccellenza assoluta.

Obiettivi

1. Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici
2. Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali
3. Costruire competenze sul riutilizzo dei materiali disponibili in rete, sulle relative tipologie di licenza, sui metodi per valutarne la qualità
4. Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicate le opere prodotte nei Laboratori Didattici
5. Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la valorizzazione del Patrimonio Culturale tangibile e intangibile
6. Costruire competenze sui linguaggi di dati in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile

CONTENUTI

U.F 1 ORIENTAMENTO E ANALISI DELLE COMPETENZE

U.F 2 ASCOLTO

U.F.3 RACCOLTA DOCUMENTAZIONE

U.F. 4 REALIZZAZIONE DI MATERIALI IN FORMATO DIGITALE

PRINCIPALI METODOLOGIE Il percorso di scoperta sarà realizzato mettendo in evidenza oggetti o luoghi, opere d'arte. Gli alunni accederanno a dei contenuti, ovvero otterranno delle informazioni e svolgere specifiche attività didattiche o di approfondimento. Le tre esigenze primarie da soddisfare sono: affidare la scoperta del luogo o dell'oggetto segnalato a un breve racconto il cui scopo non è spiegare dettagliatamente che cosa si sta osservando, ma stimolare forme di osservazione critica; integrare il racconto con una serie di domande aperte il cui scopo è stimolare riflessioni per interrogarsi su ciò che sta osservando in modo da collocarlo meglio rispetto ai contesti storico, urbanistico, visivo ... e per creare eventuali gruppi di discussione e condivisione; mettere a disposizione di chi volesse approfondire alcuni aspetti o tematiche alcuni strumenti e risorse, sotto forma di



attività da svolgere anche con l'ausilio di piattaforme digitali: raccolte di immagini, pagine di diario, presentazioni, e book, conversazioni, lettura di fonti e relativi commenti, confronti tra dettagli, ricerche iconografiche e così via...

RISULTATI ATTESI

Al termine del Modulo gli allievi acquisiranno una conoscenza del proprio territorio nella sua specificità, con approfondimenti storico artistici extra curricolari. Impareranno a selezionare ed organizzare le informazioni utili per una successiva attività di valorizzazione dello stesso, impareranno ad utilizzare programmi ed applicazioni per realizzare video e presentazioni e svilupperanno grazie ad essi, capacità organizzative dei dati, di condivisione di attività di gruppo, realizzando presentazioni e documenti digitali utilizzabili per un'eventuale promozione turistica del territorio.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

I test di verifica effettuati EX ANTE, IN ITINERE ed EX POST di ciascuna UNITA' FORMATIVA consentiranno sia di controllare e calibrare l'efficacia e la pertinenza dell'attività formativa, sia di valutare il grado di apprendimento dei discenti al fine di intraprendere eventuali azioni di rinforzo o di approfondimento. Le tipologie di verifica saranno scelte a discrezione del docente, in coerenza con il tipo di U.F. Potranno per esempio essere domande a risposta multipla, simulazioni, colloqui o discussioni in aula, brevi composizioni, domande a risposta aperta, ecc. La valutazione sarà espressa in decimi, con una forbice compresa tra 3 e 10. Tutte le verifiche sono strettamente legate agli obiettivi del corso e pertanto al termine di ogni U.F. sarà somministrato un test per accertare le abilità acquisite.

CARATTERISTICHE DELL'ESPERTO

Esperto Insegnamento storia locale e scienze naturali, tutor per la realizzazione di prodotti digitali

Sedi del modulo

Scuola primaria e Secondaria Montefalcone Smerillo

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	01/06/2018
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	7 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo) 8 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Da Smerillo a Montefalcone: l'abbraccio dei Sibillini

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

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

Scuola FALERONE ISC (APIC825004)

Modulo: Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Titolo: Montegiorgio un percorso fra le pietre della storia

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Montegiorgio un percorso fra le pietre della storia



**Descrizione
modulo**

STRUTTURA E OBIETTIVI

Montegiorgio sorge su un di colle in un'area d'antico insediamento Piceno e romano, come testimoniano numerosi e significativi reperti archeologici rinvenuti recentemente. La struttura urbana di Montegiorgio risale al Medioevo, quando dal IX secolo vi si stabilirono i monaci Benedettini, che accolsero intorno alla Chiesa di Santa Maria Grande - l'attuale San Francesco - e al Convento, i primi abitanti di Montegiorgio.

Il centro di Montegiorgio si posiziona su un rilievo collinare. La cinta muraria ingloba tutto il centro storico che mantiene alcune delle caratteristiche vie medievali. Resti di mura castellane, alcuni vicoli stretti a misura d'uomo e le tracce preziose dei secoli sulle pietre delle chiese e dei palazzi conferiscono alla cittadina un'atmosfera di raccolta eleganza. Seguendo un tracciato quasi triangolare del circuito fortificato le porte d'accesso sono: porta San Giovanni a Nord, Porta Sant' Andrea a sud, Porta San Nicolò ad ovest ed una quarta Porta Santa Maria ad est.

Attraverso questo modulo si intende formare vere e proprie guide turistiche che accompagneranno i turisti, anche stranieri alla scoperta di questo territorio svelandone la sua storia.

1. Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici
2. Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali
3. Costruire competenze sul riuso dei materiali disponibili in rete, sulle relative tipologie di licenza, sui metodi per valutarne la qualità
4. Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicate le opere prodotte nei Laboratori Didattici
5. Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la valorizzazione del Patrimonio Culturale tangibile e intangibile
6. Costruire competenze sui linguaggi di dati in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile

CONTENUTI

U.F 1 ORIENTAMENTO E ANALISI DELLE COMPETENZE

U.F 2 ASCOLTO

U.F.3 RACCOLTA DOCUMENTAZIONE

U.F. 4 INSERIMENTO E DIGITALIZZAZIONE DEI DATI

PRINCIPALI METODOLOGIE

Si costruiranno dei veri e propri percorsi di visita museale guidati; si lavorerà sulla dimensione narrativa delle opere. Si vuole dare un'idea di fruizione delle opere d'arte e delle risorse documentali che abbia al centro l'esperienza dell'utente e la sua interazione con gli ambienti e gli oggetti sia sul piano fisico, sia su quello intellettuale.

RISULTATI ATTESI

Al termine del Modulo gli allievi acquisiranno una conoscenza del proprio territorio nella sua specificità, con approfondimenti storico artistici extra curriculari. Impareranno a selezionare ed organizzare le informazioni utili per una successiva attività di valorizzazione dello stesso, impareranno ad utilizzare strumenti digitali e svilupperanno grazie ad essi, capacità organizzative dei dati e di condivisione di attività di gruppo.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

I test di verifica effettuati EX ANTE, IN ITINERE ed EX POST di ciascuna UNITA' FORMATIVA consentiranno sia di controllare e calibrare l'efficacia e la pertinenza dell'attività formativa, sia di valutare il grado di apprendimento dei discenti al fine di intraprendere eventuali azioni di rinforzo o di approfondimento. Le tipologie di verifica saranno scelte a discrezione del docente, in coerenza con il tipo di U.F. Potranno per esempio essere domande a risposta multipla, simulazioni, colloqui o discussioni in aula, brevi composizioni, domande a risposta aperta, ecc. Tutte le verifiche sono strettamente legate agli obiettivi del corso e pertanto al termine di ogni U.F. sarà somministrato un test per accertare le abilità acquisite.

CARATTERISTICHE DELL'ESPERTO

Esperto Insegnamento inglese, storia e storia dell'arte. Tutor per l'elaborazione, la digitalizzazione e la condivisione dei vari materiali prodotti

Sede del modulo Isc 'G.Cestoni' Montegiorgio



Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	01/06/2018
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Montegiorgio un percorso fra le pietre della storia

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: Grottazzolina un percorso fra le pietre della storia

Dettagli modulo

Titolo modulo	Grottazzolina un percorso fra le pietre della storia
Descrizione modulo	<p>STRUTTURA E OBIETTIVI</p> <p>Grottazzolina è situata nell'ambito di una vasta area delle Marche meridionali, tra la costa adriatica ed i monti Sibillini. Il territorio comunale di Grottazzolina è collinare e pianeggiante in circa uguale proporzione.</p> <p>La collina forma parte dello spartiacque tra le valli del fiume Tenna a nord e del fiume Ete a sud. La pianura è parte del terrazzo alluvionale della destra orografica del Tenna.</p> <p>Testimonianze archeologiche picene (una necropoli di almeno 27 tombe ricche di reperti) sono state trovate nella Val Tenna confermando l'antica tradizione abitativa di questa valle, a cui seguirono il dominio romano e le invasioni barbariche. La fondazione dell'attuale Grottazzolina risulta però dovuta ai monaci Farfensi, i quali edificarono il castello, primo nucleo abitativo del paese. L'origine del nome sembra derivare dal toponimo Crypta Canonicorum tramutato in Crypta Aczolini quando nel 1213 il feudo fu donato da Innocenzo III ad Azzo VII d'Este, Signore della Marca Anconitana. Dopo varie vicissitudini, nel 1860, quando Vittorio Emanuele II tolse a Fermo la provincia, Grottazzolina divenne comune autonomo.</p> <p>A memoria delle proprie origini ogni anno il centro storico e l'antica fortezza Estense si animano per la rievocazione storica incentrata sulla figura di Azzo VII. All'interno delle manifestazioni cene, spettacoli, botteghe di antichi mestieri, tornei di arco storico ed unica</p>



giostra medioevale con mazza ferrata.
Attraverso questo modulo si intende formare vere e proprie guide turistiche che accompagneranno i turisti, anche stranieri alla scoperta di questo territorio svelandone la sua storia.

1. Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici
2. Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali
3. Costruire competenze sul riutilizzo dei materiali disponibili in rete, sulle relative tipologie di licenza, sui metodi per valutarne la qualità
4. Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicate le opere prodotte nei Laboratori Didattici
5. Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la valorizzazione del Patrimonio Culturale tangibile e intangibile
6. Costruire competenze sui linguaggi di dati in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile

CONTENUTI

U.F 1 ORIENTAMENTO E ANALISI DELLE COMPETENZE

U.F 2 ASCOLTO

U.F.3 RACCOLTA DOCUMENTAZIONE

U.F. 4 INSERIMENTO E DIGITALIZZAZIONE DEI DATI

PRINCIPALI METODOLOGIE

Si costruiranno dei veri e propri percorsi di visita museale guidati; si lavorerà sulla dimensione narrativa delle opere. Si vuole dare un'idea di fruizione delle opere d'arte e delle risorse documentali che abbia al centro l'esperienza dell'utente e la sua interazione con gli ambienti e gli oggetti sia sul piano fisico, sia su quello intellettuale.

RISULTATI ATTESI

Al termine del Modulo gli allievi acquisiranno una conoscenza del proprio territorio nella sua specificità, con approfondimenti storico artistici extra curriculari. Impareranno a selezionare ed organizzare le informazioni utili per una successiva attività di valorizzazione dello stesso, impareranno ad utilizzare strumenti digitali e svilupperanno grazie ad essi, capacità organizzative dei dati e di condivisione di attività di gruppo.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

I test di verifica effettuati EX ANTE, IN ITINERE ed EX POST di ciascuna UNITA' FORMATIVA consentiranno sia di controllare e calibrare l'efficacia e la pertinenza dell'attività formativa, sia di valutare il grado di apprendimento dei discenti al fine di intraprendere eventuali azioni di rinforzo o di approfondimento. Le tipologie di verifica saranno scelte a discrezione del docente, in coerenza con il tipo di U.F. Potranno per esempio essere domande a risposta multipla, simulazioni, colloqui o discussioni in aula, brevi composizioni, domande a risposta aperta, ecc. Tutte le verifiche sono strettamente legate agli obiettivi del corso e pertanto al termine di ogni U.F. sarà somministrato un test per accertare le abilità acquisite.

CARATTERISTICHE DELL'ESPERTO

Esperto Insegnamento inglese, storia e storia dell'arte. Tutor per l'elaborazione, la digitalizzazione e la condivisione dei vari materiali prodotti

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	01/06/2018
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30



Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Grottazzolina un percorso fra le pietre della storia

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €
	TOTALE					4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: Story-Telling digitale del Torneo cavalleresco Castel Clementino

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Story-Telling digitale del Torneo cavalleresco Castel Clementino
Descrizione modulo	<p>STRUTTURA E OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI DEL MODULO</p> <p>Servigliano, cittadina settecentesca, della media Valtenna, fra i Borghi più belli d'Italia, rivive ogni anno i fasti del suo passato tardo medioevale in occasione della rievocazione del Torneo cavalleresco di Castel Clementino, rievocazioni storica molto partecipata da tutti gli abitanti del borgo. I festeggiamenti, hanno origini antichissime e vicende alterne nel corso degli anni. Particolarmente significativa, poiché la cinquantesima edizione, sarà quella del 2018. Gli alunni parteciperanno a questo importante evento attraverso la realizzazione di vari materiali: verranno create audioguide con le voci dei ragazzi stessi che raccontano i contenuti storico-artistico classici, unitamente ad aneddoti e racconti popolari. Inoltre verrà fatta una serie di interviste a storici, professori, artisti, rappresentanti del territorio e abitanti per raccogliere testimonianze sul patrimonio tangibile ed intangibile del Torneo cavalleresco. Già la scuola collabora alla manifestazione facendo realizzare ai propri ragazzi il confalone del palio.</p> <p>Per tutte le attività, l'ente Torneo cavalleresco, garantirà la piena collaborazione agli insegnanti ed agli esperti.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del Patrimonio culturale attraverso l'attivazione di Laboratori Didattici 2. Costruire competenze sulla ricerca dei materiali documentali sia analogici che digitali 3. Costruire competenze sul riuso dei materiali disponibili in rete, sulle relative tipologie di licenza, sui metodi per valutarne la qualità 4. Costruire competenze sulle tipologie di licenza aperta con cui verranno pubblicate le opere prodotte nei Laboratori Didattici 5. Costruire competenze sulle metodologie e tecnologie digitali abilitanti per la valorizzazione del Patrimonio Culturale tangibile e intangibile 6. Costruire competenze sui linguaggi di dati in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile <p>CONTENUTI</p> <p>U.F 1 ORIENTAMENTO E ANALISI DELLE COMPETENZE U.F 2 RACCOLTA DOCUMENTAZIONE U.F.3 INSERIMENTO DEI DATI SULLA PIATTAFORMA U.F. 4 REALIZZAZIONE MATERIALE VIDEO PER LA CREAZIONE DI STORYTELLING</p> <p>PRINCIPALI METODOLOGIE</p> <p>Gli studenti saranno affiancati da un esperto nell'utilizzo dei differenti moduli linguistici</p>



relativi ai diversi formati della comunicazione multimediale digitale (Video breve divulgativo, Videonotiziario, Audioguida, Timeline, Rendering 3d,).
Le competenze sono di conoscenza ed analisi del contenuto; di progettazione, sceneggiatura e composizione dei moduli linguistici di comunicazione in storytelling differenziati in relazione ai canali di diffusione sulle reti. Per il linguaggio audioguida saranno approfonditi metodi e tecniche della comunicazione emozionale per l'utente in mobilità. Per la comunicazione tramite Timeline saranno approfonditi moduli linguistici per la creazione di percorsi cronologici finalizzati a coinvolgere l'utenza desktop.

RISULTATI ATTESI

Al termine del Modulo gli allievi acquisiranno una conoscenza del proprio territorio nella sua specificità, con approfondimenti storico artistici extra curricolari. Impareranno a selezionare ed organizzare le informazioni utili per una successiva attività di valorizzazione dello stesso, utilizzeranno gli strumenti presenti nella piattaforma moodle di e-learnig, competenza già acquisita, e svilupperanno grazie ad essa, capacità organizzative dei dati e di condivisione di attività di gruppo. Fornire agli studenti le conoscenze abilitanti all'uso creativo e consapevole dei diversi linguaggi di storytelling, utilizzati nell'elaborazione di contenuti finalizzati a valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale del territorio. Sapranno relazionarsi con la produzione di documenti audio e video e con tecniche di comunicazione

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

I test di verifica effettuati EX ANTE, IN ITINERE ed EX POST di ciascuna UNITA' FORMATIVA consentiranno sia di controllare e calibrare l'efficacia e la pertinenza dell'attività formativa, sia di valutare il grado di apprendimento dei discenti al fine di intraprendere eventuali azioni di rinforzo o di approfondimento.

Le tipologie di verifica saranno scelte a discrezione del docente, in coerenza con il tipo di U.F. Potranno per esempio essere domande a risposta multipla, simulazioni, colloqui o discussioni in aula, brevi composizioni, domande a risposta aperta, ecc.

Tutte le verifiche sono strettamente legate agli obiettivi del corso e pertanto al termine di ogni U.F. sarà somministrato un test per accertare le abilità acquisite.

CARATTERISTICHE DELL'ESPERTO

Esperto Insegnamento storico, esperto realtà aumentata e esperto di produzione audio video e di tecniche per la comunicazione.

Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	01/06/2018
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	APMM825037
Numero destinatari	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Story-Telling digitale del Torneo cavalleresco Castel Clementino

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €



TOTALE

4.561,50 €

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: Realizzazione del palio del Torneo cavalleresco di Castel Clementino

Dettagli modulo

Titolo modulo	Realizzazione del palio del Torneo cavalleresco di Castel Clementino
Descrizione modulo	<p>OBIETTIVI: Realizzare un' opera grafico-pittorica che visualizzi i valori condivisi della festa, della pace e che comunichi senso di appartenenza al proprio territorio , con riferimenti all' arte e all' attualità . _Valorizzare la rievocazione storica della giostra dell' anello di Servigliano. _Acquisire competenze tecniche di pittura su tela in grande formato. _Saper raccontare ,attraverso produzione orale o scritta, il percorso fatto in classe e l' opera realizzata nella presentazione del palio in Agosto 2018</p> <p>ATTIVITÀ: Ideazione e progettazione, disegno e pittura su tela, presentazione scritta e orale dell' opera realizzata</p> <p>METODOLOGIA: Lavoro di gruppo ed individuale</p> <p>DESTINATARI: Tutti gli alunni delle classi terze</p> <p>EVENTUALI RAPPORTI CON ALTRE ISTITUZIONI: Ente torneo cavalleresco e amministrazione comunale</p> <p>ESPERTO: professore di storia dell'arte</p>
Data inizio prevista	01/03/2018
Data fine prevista	06/06/2018
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	APEE82505A
Numero destinatari	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Realizzazione del palio del Torneo cavalleresco di Castel Clementino

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		15	1.561,50 €



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola FALERONE ISC (APIC825004)

	TOTALE					4.561,50 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Navigando nel fermano	€ 36.492,00
TOTALE PROGETTO	€ 36.492,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1004680)
Importo totale richiesto	€ 36.492,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	1829
Data Delibera collegio docenti	20/07/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	1835
Data Delibera consiglio d'istituto	20/07/2017
Data e ora inoltro	20/07/2017 12:26:44
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Il Parco della pace...un libro a cielo aperto</u>	€ 4.561,50	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Conoscenza e Valorizzazione delle antiche manifatture marchigiane: Il cappello</u>	€ 4.561,50	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>La terra dei cinque nodi: percorso storico artistico</u>	€ 4.561,50	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Da Smerillo a Montefalcone: l'abbraccio dei Sibillini</u>	€ 4.561,50	



10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Montegiorgio un percorso fra le pietre della storia</u>	€ 4.561,50	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>Grottazzolina un percorso fra le pietre della storia</u>	€ 4.561,50	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>Story-Telling digitale del Torneo cavalleresco Castel Clementino</u>	€ 4.561,50	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>Realizzazione del palio del Torneo cavalleresco di Castel Clementino</u>	€ 4.561,50	
	Totale Progetto "Navigando nel fermano"	€ 36.492,00	€ 120.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 36.492,00	