Candidatura N. 994466
4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	I.C. BASTIA 1
Codice meccanografico	PGIC84300R
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA A. MANZONI 1
Provincia	PG
Comune	Bastia Umbra
CAP	06083
Telefono	0758011812
E-mail	PGIC84300R@istruzione.it
Sito web	www.icbastia1.gov.it
Numero alunni	1070
Plessi	PGAA84301N - B.GO 1 MAGGIO/TRENTINO "U.FIFI" PGAA84302P - COSTANO "GIOVANNI PAOLO II" PGEE84301V - "EZIO GIULIANI " - COSTANO PGEE84302X - "UMBERTO FIFI" BASTIA UMBRA PGMM84301T - "ANTONIETTI"

Sezione: Autodiagnosi

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

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.5 Competenze trasversali	10.2.5A Competenze trasversali	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE	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. 994466 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	Esplorare per conoscere	€ 4.561,50
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Guida turistica di Bastia Umbra dai ragazzi per i ragazzi 'A passeggio per Bastia'	€ 5.082,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	Guida turistica di Bastia Umbra dai ragazzi per i ragazzi “A passeggio per Bastia”	€ 5.082,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	BASTIA U. DIGITAL EXPERIENCE	€ 5.082,00
Produzione artistica e culturale	ARTE E CULTURA AMBIENTALE	€ 5.082,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	Progettiamo insieme i nostri luoghi per vivere meglio il nostro domani	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	**€ 29.971,50**

Articolazione della candidatura
10.2.5 - Competenze trasversali
10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: Il paesaggio esperenziale - Percorsi d'arte e di cultura a Bastia Umbra e dintorni.

Descrizione progetto	La valorizzazione del patrimonio artistico assume un significato sempre più rilevante nella nostra epoca, proiettata in un futuro sempre più avanzato e tecnologico, ma bisognosa di ritrovare e rinnovare le proprie radici. L'Italia è lo Stato che detiene il primato al mondo per il gran tesoro di opere d'arte che custodisce, come rilevato dall'UNESCO; tuttavia le azioni di salvaguardia del patrimonio vanno di pari passo con quelle necessarie alla sua valorizzazione. I beni artistici, e culturali in genere, devono essere fruibili da tutti e lo Stato italiano è costantemente proiettato in questa prospettiva, anche se resta ancora un immenso patrimonio custodito nei magazzini dei musei o non conosciuto ad ampio raggio. E' necessaria un'operazione di sensibilizzazione culturale che vede nella scuola la veste di protagonista, soprattutto a partire dalle classi appartenenti al primo ciclo d'istruzione. In tal modo la cultura potrà essere "offerta" non solo agli addetti ai lavori", o agli estimatori, ma anche a coloro che la vivono marginalmente. L'arte, o qualunque aspetto della cultura, in effetti, per essere apprezzati devono essere "vissuti"; la componente esperienziale, con una partecipazione attiva e diretta, è fondamentale. La scuola può dare un grande contributo in tal senso, essendo continuamente alla ricerca e alla sperimentazione di nuove strategie didattiche utili a catturare l'attenzione dei ragazzi e a coinvolgerli nella creazione di un bagaglio culturale sempre più ricco. E' evidente che la formazione di un proprio senso civico e di appartenenza ad un determinato territorio transiti in modo fondamentale attraverso la formazione culturale. D'altro canto in Italia il turismo culturale è in aumento: i nostri musei e luoghi di interesse storico sono sempre più frequentati da visitatori, sia italiani che stranieri. Per venire incontro alle esigenze di una vasta utenza destinata potenzialmente ad ampliarsi, le modalità di fruizione dei beni del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico necessitano di rinnovarsi continuamente. Gli educatori e gli insegnanti nelle scuole, essendo in continuo contatto con le nuove generazioni, possono sicuramente meglio recepirne ogni nuova esigenza o accogliere da loro stimoli validi. Nel nostro Istituto Comprensivo, che presenta cinque plessi con due scuole dell'infanzia, due primarie ed una secondaria di I grado, i docenti di Arte e Immagine e Storia sono coloro che "in primis" si occupano della formazione e, nel contempo, della sensibilizzazione degli allievi. L'utilizzo di risorse alternative agli strumenti tradizionali di trasmissione della cultura, nonché di nuove strategie comunicative e di mediazione culturale, ci consentono di creare un tipo di apprendimento basato anche sull'esperienza e sulla dimensione emozionale. La sinergia tra le nostre scuole, in particolare la secondaria di I grado, ed il territorio, è un tratto che caratterizza l'Istituto Comprensivo di Bastia Umbra; tale aspetto si evince dalla stessa rassegna stampa che spesso documenta la partecipazione attiva degli alunni ad iniziative locali e concorsi, con risultati proficui e vincenti. Essere 'buoni cittadini' significa prima di tutto conoscere e valorizzare il luogo in cui si vive. Il progetto mira a promuovere la tutela del patrimonio ambientale della propria città attraverso la conoscenza dello stesso e l'espletamento di diverse attività in luogo. Esso è ideato con lo scopo di stimolare nei cittadini, partendo dai ragazzi, il contatto diretto con l'ambiente, comportamenti eco-sostenibili e responsabili. Il progetto verrà sviluppato con gli alunni delle classi quinte delle scuole primarie e a quelli della scuola secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo Bastia 1. I ragazzi interagiranno direttamente con il territorio, ovvero con i luoghi di Bastia Umbra e limitrofi per la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio storico-culturale e dell'area del Percorso verde della città. Quest'ultimo si snoda lungo il fiume Chiascio fino al torrente Tescio, nel territorio del comune di

Assisi. Sempre nel territorio dell'assisano si espleteranno attività anche presso il Bosco di San Francesco, luogo di notevole interesse ambientale, tutelato dal FAI.
Le diverse attività da svolgere nei luoghi interessati permetteranno agli allievi di acquisire conoscenze dirette, di favorire lo sviluppo della fantasia e della creatività, con no sguardo rivolto ai monumenti ed a grandi personaggi della storia dell'arte che hanno fatto del paesaggio umbro il protagonista delle loro opere.
Nel dettaglio il progetto sarà diviso in quattro fasi principali e cinque aspetti attuativi:
• Ideazione e progettazione;
• Presentazione del percorso alle istituzioni didattiche e agli enti territoriali;
• Attuazione del progetto attraverso:
o Esplorazione e conoscenza del territorio;
o Produzione di una guida della città;
o Diffusione delle informazioni attraverso prodotti digitali, avvalendosi dei media e dei social;
o Attività di tipo laboratoriale svolta negli spazi all'aperto;
o Progettazione di elementi di arredo;
o Attività didattiche ed esperienze dirette di natura interdisciplinare.
• Conclusione e presentazione del percorso effettuato e degli esiti raggiunti sia allo stesso Istituto comprensivo che, in forma pubblica, al territorio.
In merito a quanto sopra i moduli in cui è articolato il progetto sono i seguenti:
NOME (TIPOLOGIA)
1) ESPLORARE PER CONOSCERE (Accesso, Esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio)
2) Guida turistica di Bastia Umbra dai ragazzi
per i ragazzi "A passeggio per Bastia" (Adozione di parti di patrimonio: luoghi, monumenti o altro)
3) Guida turistica di Bastia Umbra dai ragazzi
per i ragazzi "A passeggio per Bastia" (Adozione di parti di patrimonio: luoghi, monumenti o altro)
4) BASTIA U. DIGITAL
EXPERIENCE (Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale – Open Educational Resources)
5) ARTE E CULTURA AMBIENTALE (Produzione artistica e culturale)

6) Progettiamo insieme i nostri luoghi per vivere
meglio il nostro domani (Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana)

Il primo modulo "Esplorare per conoscere" verrà espletato dagli alunni della secondaria di I grado che, suddivisi in gruppi, saranno coinvolti in visite guidate nei luoghi di interesse storico - artistico di Bastia Umbra e dove poter praticare varie tipologie di didattica ambientale, in particolare il Percorso verde. Le visite saranno accompagnate da approfondimenti culturali e da produzioni multimediali inerenti le conoscenze acquisite.
Il secondo e terzo modulo "Guida turistica di Bastia Umbra dai ragazzi per i ragazzi: - A passeggio per Bastia-" prevedono una serie di osservazioni, laboratori organizzati in gruppi per giungere alla realizzazione di una guida turistica della città che accompagni i ragazzi per le vie di Bastia con l'aiuto di due ciceroni immaginari: Ulisse e Sophia. Il prodotto includerà percorsi in lingua (inglese, tedesco, francese e spagnolo) per un'accessibilità ad un'utenza più ampia che comprenda anche le città gemellate con Bastia Umbra.
Il quarto modulo "Bastia U. Digital Experience" tende a far acquisire agli alunni dimestichezza nell'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) attraverso l'autoproduzione di materiali digitali originali facilmente accessibili sia da parte degli studenti dei diversi ordini di scuola (digital cultural heritage), sia al di fuori dell'ambito scolastico, coinvolgendo il territorio.
I prodotti digitali, in particolare un'app per il turismo locale ed una pagina social, saranno pubblicati nel sito dell'Istituto, in quello del Comune ed in ambito regionale.
Il quinto modulo "Arte e cultura ambientale" permetterà agli alunni di mettere in campo le proprie conoscenze culturali e diversi tipi di abilità.
I ragazzi, oltre ad approfondire tematiche legate all'ambiente naturale del percorso verde ed alla sua tutela, realizzeranno, in gruppi, approfondimenti su alcune figure "cardine" di artisti noti per aver rappresentato il paesaggio umbro nelle loro opere, in particolare: Giotto, Pietro

	Vannucci detto Perugino e Gerardo Dottori. Guidati dalle insegnanti di Arte e Immagine potranno presentare la documentazione, in formato digitale, sia alle alle rispettive classi di appartenenza, che ad altre classi della scuola, secondo le modalità della flipped-classroom. Le informazioni e le immagini raccolte verranno utilizzate per realizzare pannelli esplicativi che verranno inseriti lungo l'itinerario del percorso verde di Bastia Umbra. Le attività di produzione fotografica, grafica, manipolativa, pittorica, letteraria che si svolgeranno prevalentemente all'aperto, nelle aree del percorso, saranno indirizzate agli alunni di entrambi gli ordini di scuola citati. I ragazzi verranno guidati, attraverso un uso consapevole dei materiali e delle tecniche adeguati, a rappresentare attraverso immagini, composizioni , scritti, gli ambienti naturali. Nell'ambito di un approccio multisensoriale, ludico-partecipativo e di cooperazione, verranno forniti loro gli strumenti necessari ad osservare attentamente la natura, a decodificare e interpretare correttamente le leggi ed i meccanismi che la governano, quindi a rielaborare le esperienze con la produzione di messaggi visivi o ipertesti creativi che possano rappresentare, oltre la dimensione oggettiva, la componente emozionale di ogni ragazzo. Il sesto modulo "Progettiamo insieme i nostri luoghi per vivere meglio il nostro domani " mira a far acquisire agli allievi competenze progettuali utili a riqualificare e valorizzare le aree del Percorso verde di Bastia Umbra. Previa ricognizione del territorio e individuazione degli aspetti che si possono migliorare, i ragazzi realizzeranno progetti di elementi di arredo urbano, nonché di piccoli orti quadrati con specie naturali autoctone. Le esperienze verranno monitorate e condivise con le famiglie, l'amministrazione e popolazione locali. La fase conclusiva del progetto coi consiste nella divulgazione di una guida cartacea di Bastia Umbra e di prodotti multimediali che descrivano la città ed i luoghi limitrofi negli aspetti culturali, paesaggistici, di vivibilità e di partecipazione attiva. La partecipazione attiva è riferita in primo luogo alle attività didattiche, progettuali e laboratoriali svolte direttamente dai ragazzi sul territorio. La pagina social e l'applicazione digitale verranno presentate in conferenze stampa presso il Comune e nei locali della scuola, a cui parteciperanno, oltre al Comitato genitori, i rappresentanti di enti ed associazioni territoriali. Successivamente saranno pubblicate in diversi siti internet, a partire da quello dell'Istituto, del Comune di Bastia Umbra ed in siti di carattere turistico-promozionale della regione Umbria.

Sezione: Caratteristiche del Progetto

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

La città di Bastia si trova nella Valle Umbra, a pochi chilometri di distanza da Assisi. Il centro è situato nelle vicinanze del fiume Chiascio, affluente del Tevere. L'antico insediamento,delimitato dalle acque, era denominato Insula Romana (Isola romana). Il suo attuale nome deriva dai poderosi bastioni medievali. Bastia è uno dei centri più vivaci ed attivi dell'Umbria, con un'alta densità abitativa. Attualmente conta circa 22.000 abitanti e presenta un cospicuo numero di attività industriali, commerciali, artigianali e terziarie. In tale contesto produttivo, il Centro Umbria Fiere Ludovico Maschiella costituisce un polo rilevante per convegni ed esposizioni nazionali. L'Amministrazione Comunale collabora all'offerta del servizio scolastico, attraverso l'attuazione del Piano del diritto allo studio. Supporta le attività didattiche organizzando i servizi di trasporto e mensa e stipulando convenzioni con centri di assistenza per la piena integrazione di tutti gli studenti. La scuola interagisce anche con numerose agenzie socio-culturali del territorio (Università, U.S.L, associazioni di volontariato, realtà produttive e politiche) al fine di conseguire il successo dell'offerta formativa. La componente sociale si presenta piuttosto eterogenea, in quanto composta dalla comunità locale e da cittadini provenienti da Paesi europei ed extracomunitari. Nell'ultimo biennio si è registrato un assestamento della popolazione scolastica straniera.

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.

Obiettivi generali del progetto: - Arricchire ed ampliare la progettualità educativa e didattica interagendo con il territorio di appartenenza; - Vivere la scuola come luogo culturale di aggregazione, sinergia con la realtà locale di cui raccoglie ed interpreta i bisogni formativi; - Realizzare la continuità tra i diversi ordini di scuola; - Promuovere la partecipazione ai valori della realtà locale, la formazione del cittadino secondo i principi sanciti dalla Costituzione. Obiettivi specifici e trasversali: - Riconoscere e apprezzare gli aspetti ambientali e artistici del proprio territorio; - Acquisire capacità di esplorazione, di orientamento nello spazio ed interazione positiva con la realtà circostante; - Apprendere attraverso l’esperienza diretta multisensoriale; - Stimolare la conoscenza dell’ambiente, la cooperazione e la relazione fra culture diverse attraverso l’osservazione dal vero e le attività laboratoriali; - Esprimersi e comunicare in maniera consapevole, utilizzando vari codici espressivi e narrativi con valenza interdisciplinare; - Progettare nuove soluzioni, suddividere i compiti e creare confronti critici; - Rielaborare in modo personale le esperienze scegliendo i linguaggi, le tecniche, i materiali e gli strumenti più adeguati (narrativi, grafico-espressivi e multimediali) ad una precisa finalità comunicativa; - Educare al rispetto dell’ambiente naturale, alla conservazione dei beni, delle strutture e dei servizi di pubblica utilità.

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

Il progetto è rivolto innanzitutto agli alunni delle classi quinte delle scuole primarie e a quelli della scuola secondaria di primo grado dell’Istituto Comprensivo Bastia Esso coinvolge i territori di Bastia Umbra e limitrofi per la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio storico-culturale e dell’area del Percorso verde della città che si snoda lungo il fiume Chiascio e lungo il torrente Tescio, nel territorio del comune di Assisi. La scuola, come evidenziato nel Piano Triennale dell’Offerta Formativa, è in sinergia con il territorio ed intende fornire il proprio contributo perché gli spazi verdi disponibili siano apprezzati e fruibili al meglio. La diffusione della cultura ambientale, soprattutto tra i giovani, permette di costruire un sistema efficiente di tutela della natura, a partire dalle azioni positive dei cittadini, che possa contrastare l’incuria o la mancanza di interventi a causa della indisponibilità delle risorse necessarie. L’insieme delle attività culturali, esperenziali e laboratoriali, da svolgersi nei luoghi di interesse culturale della città, nell’area del Percorso verde ed in altre aree verdi nei territori circostanti, stimolerebbero non solo una piena rivalutazione degli ambienti frequentati, ma anche una partecipazione attiva di altri soggetti, enti e associazioni locali interessati.

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

Il progetto verrà espletato sia in orario mattutino che pomeridiano, a seconda della attività previste; inoltre verranno coinvolte anche le classi di appartenenza dei vari alunni. Il Piano dell'Offerta Formativa, in sintonia con quanto previsto dalla Legge 107/2015, prevede aperture pomeridiane presso la scuola secondaria di I grado 'C. Antonietti' per lo svolgimento di diversi tipi di attività. La scuola primaria 'E. Giuliani' svilupperà le sue attività soprattutto in

orario pomeridiano in quanto le classi quinte presentano in tempo prolungato. La scuola primaria 'U. Fifi' svolgerà le attività sia in orario mattutino che pomeridiano, o nelle mattinate del sabato, con aperture straordinarie. I pomeriggi verranno impiegati soprattutto per le operazioni di ricognizione, monitoraggio e allestimenti sul territorio. Inoltre sono previsti incontri e conferenze stampa sia mattutini che pomeridiani per illustrare le attività da svolgere e svolte ed i relativi prodotti multimediali. Durante la 'giornata della creatività', di sabato, gli studenti, affiancati anche dai genitori, realizzeranno durante la mattina e il pomeriggio attività laboratoriali con produzioni fotografiche, grafiche, manipolative, pittoriche e letterarie nelle aree verdi scelte.

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.

L'istituto comprensivo Bastia 1 caratterizza la propria offerta formativa per la costante collaborazione con la vivace realtà associativa che contraddistingue il contesto bastiolo. Consolidata e' anche la positiva collaborazione con l'associazione dei genitori che supporta la scuola con risorse umane ed economiche. Lo sforzo che contraddistingue il lavoro di questo anno scolastico e' proprio quello di organizzare, in collaborazione con le realtà del territorio, attività progettuali che non si caratterizzino come sporadiche e occasionali, ma che abbiano una continuità annuale o pluriennale. Da questo punto di vista è fondamentale l'aver sottoscritto un protocollo d'intesa tra le scuole e gli enti del nostro territorio a testimonianza del forte legame tra le scuole e l'amministrazione locale per il bene dei giovani e del territorio tutto. Il protocollo è stato sottoscritto da: ? Comune di Assisi ? Comune di Bastia Umbra ? Istituto Comprensivo Assisi 1 ? Istituto Comprensivo Assisi 2 ? Istituto Comprensivo Assisi 3 ? Direzione didattica di Bastia Umbra ? Istituto Comprensivo Bastia 1 ? Istituto d'istruzione superiore "Marco Polo - Ruggero Bonghi" di Assisi ? Liceo "Sesto Properzio" di Assisi ? Istituto per ciechi di Assisi ? Istituto professionali di stato per l'enogastronomia e ospitalità alberghiera di Assisi Sono previste inoltre collaborazioni con altri enti e associazioni del territorio che hanno dato la loro disponibilità, come risulta dalle lettere di intento pervenute al nostro Istituto, dopo essere stati messi a conoscenza del progetto stesso.

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 presenza di un Comitato Genitori molto attivo nell'ambito Istituto, rende possibile un pieno coinvolgimento degli studenti e delle loro famiglie. Nella fase di lancio del progetto sarà possibile organizzare un incontro aperto con i genitori, per illustrarne gli obiettivi ed i risultati attesi. Il Comitato farà da promotore per individuare dei genitori volontari, nell'ambito della scuola, per espletare le diverse attività previste soprattutto nel percorso verde: - ricognizione preventiva della aree interessate; - distribuzione e allocazione di manifesti e/o volantini propagandistici; . attività di supporto nella gestione dei gruppi e loro monitoraggio; - produzione di foto, realizzazione di prodotti grafico-manipolativi e pittorici insieme ai propri figli nell'ambito delle "giornate della creatività"; - supporto nelle attività di esposizione nelle aree verdi dei prodotti realizzati; - sistemazione degli spazi esterni interessati ed allestimento dei pannelli esplicativi. Al termine del progetto verrà indetto un incontro finale, di restituzione dei risultati raggiunti. Gli studenti sono coinvolti in maniera diretta in tutte le fasi del percorso grazie sia alla realizzazione di prodotti multimediali, sia alla creazione di prodotti grafico-artistici, manipolativi e letterari. L'unitarietà del progetto favorisce un attivo e continuo interscambio tra i docenti, i bambini/ragazzi e i genitori, secondo un'ottica di piena condivisione. I traguardi conseguiti saranno un valore aggiunto per il territorio, i genitori e l'intera scuola (successivo peer tutoring per il racconto e condivisione dell'esperienza agli altri alunni non direttamente coinvolti).

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.

Le metodologie impiegate si basano sulla conoscenza dei luoghi del territorio interessati, sull'esperienza diretta e sull'innovazione. Mirano allo sviluppo e alla promozione della didattica attiva attraverso strumenti innovativi in linea con gli attuali mezzi tecnologici e di comunicazione. Verranno messe in atto strategie di insegnamento che consentano una partecipazione collaborativa e produttiva, quali ad esempio il tutoring, learning by doing and by creating cooperative learning, project-based learning, story-telling. Un processo fondato sul learning by doing and by creating come metodologie di riferimento per lo sviluppo di attività creative, motivanti e coinvolgenti, è in grado di creare delle esperienze di apprendimento memorabili e che consentono di superare diversità e pregiudizi. Lavorando su progetti di vari ambiti (artistico, tecnico, digitale) i ragazzi potranno condividere attività sia teoriche che pratiche, di uso corretto degli strumenti per creare prodotti finali che potranno essere fruiti sia in ambito scolastico che dalla cittadinanza. L'ultima fase del progetto è la creazione di prodotti digitali (produzioni multimediali, app, pagina web) che descrivano i monumenti, il paesaggio e le attività realizzate dagli alunni. Essi potranno essere divulgati attraverso una conferenza conclusiva presso il Comune e i locali della scuola, nonché attraverso siti internet territoriali.

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.

In linea con il presente PON, la scuola secondaria di primo grado ha definito, nell'ambito del Piano Triennale per l'Offerta Formativa 2016/2019, le modalità di interazione e sinergia con il territorio. In particolare l'Istituzione scolastica si propone di stipolare accordi, intese e convenzioni, ampliare la progettualità educativa e didattica attraverso la partecipazione ad iniziative, progetti locali e nazionali per aprirsi al territorio ed ai suoi fruitori. Inoltre la scuola ha inoltre già promosso e sta attuando diversi progetti di didattica ambientale nei vari ordini scolastici, come meglio precisato nella sezione del presente PON dedicata all'elenco dei "progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF".

I progetti PON, ai quali l'Istituto comprensivo ha aderito, perseguono gli obiettivi dell'innovazione tecnologica nel mondo della didattica e dell'educazione. Si tratta del Pon "LAN\WLAN", denominato "Cablaggio wired-wireless" e del Pon "Ambienti digitali" denominato "BASTIA@LAB" di cui sono state completate le procedure relative alla loro gestione e realizzazione. Le suddette innovazioni offrono agli studenti gli ambienti e strumenti utili a creare prodotti multimediali utili alla divulgazione del presente progetto ad ampio raggio, attraverso la rete.

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.

Una scuola è inclusiva quando vive ed insegna a vivere con le differenze. La "Mission" del nostro Istituto Comprensivo, come precisato nel Pianto dell'Offerta Formativa, si basa essenzialmente sui principi della didattica inclusiva e dell'alleanza educativa. La didattica inclusiva viene attuata attraverso un'organizzazione flessibile, una differenziazione della didattica, un ampliamento dell'offerta formativa nonché un innalzamento della qualità di quest'ultima, creando una rete di collaborazione e corresponsabilità tra scuola, famiglia e territorio (enti locali ed associazioni). Il progetto proposto risponde agli obiettivi già prefissati nel "Piano dell'inclusività" della nostra scuola in quanto promuove l'apprendimento per scoperta e si fonda su una didattica laboratoriale-esperienziale. Le esperienze di ricerca, di produttività creativa consentono a tutti di sviluppare attivamente e vantaggiosamente quelle abilità con cui costruire il proprio sapere in modo critico e autonomo. L'insieme delle attività previste implica l'impiego di diversi stili cognitivi e mnestici (uditivo, visivo, globale, analitico) e l'individualizzazione/ personalizzazione degli apprendimenti. Inoltre la ripartizione dei lavori in gruppi eterogenei che richiedono il contributo di tutti i componenti favorisce l'apprendimento (cooperative learning), nel rispetto dei bisogni differenziati degli alunni e nella prevenzione del disagio.

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.

Vi saranno tre fasi di valutazione: • INIZIALE di rilevazione della situazione: disponibilità, risorse, competenze. • INTERMEDIA di monitoraggio dell'esperienza in corso. • FINALE di sintesi consuntiva dell'esperienza. Saranno utilizzati osservazioni sistematiche relative a: ? attenzione e interesse dei bambini/ragazzi e spirito di iniziativa; ? grado di comprensione e partecipazione attiva ? capacità di osservazione e di analisi ? capacità di sintesi, di rielaborazione e di compiere collegamenti interdisciplinari ? competenza nell'uso degli strumenti digitali e multimediali ? produzione di messaggi visivi e/o letterari personali e creativi ? utilizzo appropriato degli strumenti, dei materiali e delle tecniche ? capacità di interazione e cooperazione ? rispetto delle regole I prodotti realizzati saranno strumenti per la valutazione in termini di raggiungimento degli obiettivi prefissati e di efficacia degli strumenti di comunicazione. Tutti i soggetti, anche esterni, coinvolti nell'iniziativa, potranno esporre il loro punto di vista ed offrire suggerimenti nel corso della conferenza indetta all'inizio del progetto, per poterlo attuare in massima sintonia con le esigenze e le opinioni emerse. Per l'osservazione del contributo del progetto in merito alla maturazione delle competenze, verrà stilata una rubrica valutativa per definire le competenze messe in atto durante il processo e valutare il grado di autonomia raggiunto. Si definiranno altresì dei questionari di autovalutazione che saranno compilati dagli alunni alla fine del modulo.

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, per com'è strutturato, ha in impatto diretto sul territorio.Per la sua diffusione verranno organizzate conferenze ed impiegati altri strumenti di comunicazione canonici come siti web e newsletter.

Anche durante la sua attuazione, con escursioni, attività progettuali e laboratoriali in loco, verrà informata la cittadinanza con i manifesti creati dagli alunni.

I seguenti prodotti realizzati verranno messi a disposizione dell'Amministrazione comunale e della Pro-Loco di Bastia Umbra:

- Guida e mappa della città;
- Pannelli esplicativi dei grandi pittori della Storia dell'Arte che hanno rappresentato il paesaggio umbro;
- Progetti di arredamenti esterni da collocare nell'area del Percorso verde;
- Prodotti digitali (produzioni multimediali, app, pagina web) inerenti i monumenti e il Percorso verde della città, con particolare riguardo alla sua valorizzazione attraverso le attività ivi svolte.

Il progetto rappresenta la sperimentazione di modalità migliorative di approccio al patrimonio culturale e paesaggistico della città che potranno essere estese in ambito scolastico, ma soprattutto sul territorio.

Per l'utilizzazione dei prodotti realizzati, verranno coinvolte anche società private umbre di diffusione eventi e centri espositivi. Inoltre il "Festival della scuola", organizzato dall'Istituto a fine anno scolastico, consentirà alla scuola di dare massima divulgazione al progetto.

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

L'esigenza della scuola di operare in modo sempre più autonomo, nonché l'ampliamento delle competenze degli Enti locali, richiedono una stretta sinergia tra le istituzioni scolastiche e territoriali. Offerta formativa qualificata, sostegno all'autonomia scolastica e integrazione dei processi formativi sono tre finalità comuni da perseguire per la crescita sociale e civile della comunità scolastica e territoriale. La scuola e gli enti locali, nel rispetto reciproco dei propri ambiti di competenza, individuano momenti formalizzati per l'elaborazione e la cogestione di progetti, condividendone obiettivi, scelte, decisioni. Il progetto proposto, che in gran parte verrà attuato al di fuori delle mura scolastiche, consente di realizzare tale simbiosi. Già in fase di definizione gli insegnanti hanno informato l'ufficio cultura del Comune di Bastia Umbra e diversi enti ed associazioni presentando il progetto. Questo ha trovato accoglimento favorevole da parte di tutti i soggetti coinvolti e di cui si ha riscontro di intenti formalizzati. Inizialmente verranno espletati incontri preliminari con le istituzioni e gli enti interessati. In corso di attuazione del progetto, gli stessi soggetti giuridici parteciperanno allo stesso dando il proprio contributo in modo concreto ed in sinergia con le azioni compiute dall'Istituto scolastico. Tutte le azioni saranno oggetto di presentazione con conferenze stampa, in particolare all'inizio e a conclusione del progetto realizzato.

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
Chi vive nel bosco	46	http://icbastia1.gov.it/pof/homeptofptof-2016-2019/
Con...tatto l'ambiente	46	http://icbastia1.gov.it/pof/homeptofptof-2016-2019/
Laboratori di educazione ambientale	46	http://icbastia1.gov.it/pof/homeptofptof-2016-2019/
Master green	46	http://icbastia1.gov.it/pof/homeptofptof-2016-2019/
Una storia di colori e di amicizia	46	http://icbastia1.gov.it/pof/homeptofptof-2016-2019/
Uscite sul territorio	46	http://icbastia1.gov.it/pof/homeptofptof-2016-2019/

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Protocollo per il sostegno alle azioni progettate a valere sul PON 'Per la scuola' 2014/2020	2	Comune di Assisi COMUNE DI BASTIA UMBRA	Accordo	2078	13/05/2017	Sì
Collaborazione progetto PON	1	"Il Giunco" Associazione genitori e amici dei disabili	Dichiarazione di intenti	2810	29/06/2017	Sì
Collaborazione progetto PON	1	A TU PER TU ONLUS	Dichiarazione di intenti	2607	19/06/2017	Sì
Collaborazione progetto PON	1	gruppo giovanile costano	Dichiarazione di intenti	2609	19/06/2017	Sì
Collaborazione progetto PON	1	OLTRE LA PAROLA	Dichiarazione di intenti	2634	20/06/2017	Sì
Collaborazione progetto PON	1	ASSOCIAZIONE PRO LOCO BASTIA UMBRA	Dichiarazione di intenti	2608	19/06/2017	Sì
Collaborazione progetto PON	1	libreria musica e libri	Dichiarazione di intenti	2633	20/06/2017	Sì
Collaborazione progetto PON.	1	COMITATO GENITORI I.C.BASTIA1	Dichiarazione di intenti	2836	01/07/2017	Sì

Collaborazione progetto PON	1	Kappa Consulting di Paolo Bartoli /UMBRIATURISMO.NET	Dichiarazione di intenti	2876	07/07/2017	Sì

Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	Allegato
Protocollo per il sostegno alle azioni progettate a valere sul PON 'Per la scuola 2014/2020'	PGIS02900P 'M. POLO - R. BONGHI' PGRH02000B ASSISI PGEE01700A D.D. 'DON BOSCO' BASTIA UMBRA PGIC83500T I.C. ASSISI 1 PGIC834002 I.C. ASSISI 2 PGIC833006 I.C. ASSISI 3 PGIC81500L I.C. PER CIECHI PGPC07000G LICEO 'PROPERZIO' PGVC010007 PRINCIPE DI NAPOLI	2078	13/05/2017	Sì

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Esplorare per conoscere	€ 4.561,50
Guida turistica di Bastia Umbra dai ragazzi per i ragazzi 'A passeggio per Bastia'	€ 5.082,00
Guida turistica di Bastia Umbra dai ragazzi per i ragazzi “A passeggio per Bastia”	€ 5.082,00
BASTIA U. DIGITAL EXPERIENCE	€ 5.082,00
ARTE E CULTURA AMBIENTALE	€ 5.082,00
Progettiamo insieme i nostri luoghi per vivere meglio il nostro domani	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	**€ 29.971,50**

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: Esplorare per conoscere

Dettagli modulo

Titolo modulo	Esplorare per conoscere

Descrizione modulo	Il modulo consiste nell'acquisizione di conoscenze attraverso l'esplorazione del territorio, quindi per mezzo di esperienze dirette. A tale proposito gli allievi svolgeranno le loro attività suddivisi in gruppi. Dopo in brainstorming iniziale guidato, ogni gruppo si dedicherà all'esplorazione di una zona del territorio nei suoi aspetti specifici (ambientali, storici, artistici) per acquisire conoscenze dirette e acquisire competenze civiche. Essi accompagneranno la conoscenza diretta dei luoghi con approfondimenti di carattere culturale desunti da testi o dalla rete. I materiali raccolti verranno esposti in testi ed ipertesti, con l'ausilio di strumenti multimediali e della LIM. Ciascun gruppo poi presenterà alle rispettive classi di appartenenza quanto analizzato, descritto e catalogato. Le informazioni raccolte verranno poi convogliate in un prodotto digitale finale. Le attività saranno incentrate sul learning by doing and by creating, cooperative learning favorito anche dagli ambienti di lavoro adeguatamente organizzati dal punto di vista del layout d'aula e della peer education grazie ad attività di confronto e trasferimento delle conoscenze tra alunni, anche tra i vari moduli. La struttura dell'intero modulo può essere così articolata: - 4 ore inerenti la fase iniziale, brainstorming e definizione delle attività; - 4 ore di visite sul territorio per prenderne conoscenza, in gruppi, con la presenza di insegnanti di più discipline per l'acquisizione di competenze trasversali; - 12 ore per l'assemblaggio e la trascrizione delle notizie raccolte sia sul luogo che attraverso altre fonti; - 10 ore per trasmettere le informazioni dai gruppi alle rispettive classi e ai diversi docenti. Oltre agli obiettivi generali del progetto, vengono considerati obiettivi specifici di ogni singolo modulo: raggiungere un elevato tasso di partecipazione; creare gruppi coesi, motivati ed altamente inclusivi; sviluppare il problem solving; favorire il pensiero creativo e le capacità organizzative potenziare le capacità di compiere collegamenti interdisciplinari Risultati attesi: - comunicare, confrontarsi,imparare a mediare per individuare percorsi in ambito culturale e digitale - scomporre i problemi complessi in parti più semplici - verificare e rimodulare il progetto - individuare errori e correggerli per perfezionare il prodotto finale - produzione di una parte della realizzazione digitale da divulgare Per gli aspetti legati alla valutazione ed al monitoraggio dell'andamento delle attività previste nel modulo si farà ricorso a questionari prevalentemente online che possano facilitare le fasi di raccolta ed analisi dei dati. Nei questionari di valutazione saranno coinvolti sia gli esperti e i tutor sia ovviamente gli studenti e le studentesse che prenderanno parte alle attività del modulo. Esperti e tutor saranno chiamati anche a redigere un report puntuale delle attività svolte all'interno del modulo evidenziando eventuali aree di miglioramento o best practices. Tali valutazioni confluiranno negli aspetti valutativi finali utili a comprendere l'andamento globale del progetto. Nelle fasi di verifica e valutazione è previsto anche il coinvolgimento dei genitori che saranno chiamati ad esprimere l'impatto che il progetto ha avuto sui propri figli, misurato ovviamente all'interno delle mura domestiche (indicatori come soddisfazione, grado di coinvolgimento, entusiasmo nei racconti, desiderio di partecipare, grado di appartenenza al gruppo, ecc…).
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Sedi dove è previsto il modulo	PGEE84301V PGEE84302X PGMM84301T
Numero destinatari	8 Allievi (Primaria primo ciclo) 7 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Esplorare per conoscere

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: Guida turistica di Bastia Umbra dai ragazzi per i ragazzi 'A passeggio per Bastia'

Dettagli modulo

Titolo modulo	Guida turistica di Bastia Umbra dai ragazzi per i ragazzi 'A passeggio per Bastia'
Descrizione modulo	Il progetto didattico è nato per realizzare una guida turistica della città di Bastia Umbra, in provincia di Perugia, pensata e costruita partendo dal punto di vista di un bambino. Questo progetto ci dà la possibilità di approfondire la conoscenza del nostro territorio dal punto di vista storico, delle tradizioni, delle curiosità, anche attraverso percorsi in lingua (inglese, tedesco, francese e spagnolo) per poi socializzare il prodotto finale anche, ma non solo, con le scuole delle città gemellate. I ragazzi saranno guidati nella traduzione dei testi e potranno avere la possibilità di rendicontare l'esperienza vissuta nei gruppi di lavoro alla classe utilizzando la lingua di studio del proprio corso. Ci siamo posti l'obiettivo che la nostra guida per bambini fosse un'esperienza sperimentata di quello che la nostra città può offrire loro, alla loro altezza, alla loro portata e rispondente alle loro esigenze: una guida costruita con i bambini stessi, ascoltandoli e costruendo insieme itinerari e descrizioni. Il progetto prevede numerose uscite sul territorio per fotografare e studiare i luoghi più significativi. Attraverso l'esplorazione del territorio - quindi per mezzo di osservazioni, laboratori in piccoli e grandi gruppi, in orizzontale e in verticale (attraverso la collaborazione delle classi V della scuola primaria e le classi prime della scuola secondaria di primo grado), la ricerca-azione - si auspica l'acquisizione di conoscenze da rielaborare per la realizzazione di una guida turistica, "A passeggio per Bastia", che accompagni i ragazzi per le vie di Bastia con l'aiuto di due ciceroni immaginari: Ulisse e Sophia. Gli obiettivi del progetto sono:

? Sviluppare la conoscenza del proprio territorio, della sua storia e delle sue
? potenzialità turistiche;
? Sperimentare linguaggi espressivi diversi: fotografie, riproduzione di opere d'arte
? con tecniche diverse, ecc.;
? Attivare un apprendimento significativo attraverso uscite ed esperienze effettuate
? sul territorio;
? Educare, attraverso la conoscenza, al rispetto del territorio;
? Saper ricercare da fonti diverse informazioni per uno scopo preciso;
? Saper produrre testi per uno scopo preciso;
? Avvicinare e far sperimentare i ragazzi alla multimedialità;
? raggiungere un elevato tasso di partecipazione;
? creare gruppi coesi ed altamente inclusivi;
? favorire il pensiero creativo e le capacità organizzative

Fasi del percorso

- Progettazione e strutturazione del percorso per la presentazione
di una guida turistica di Bastia Umbra per bambini in aula.
2h

- Uscite in città
2h

- Realizzazione di disegni da inserire nella guida
(i disegni saranno scannerizzati) In aula.
2 incontri di 2 ore

- Ricerca storica su fatti, eventi, tradizioni,
personaggi, monumenti delle città
3 incontri di 2 ore

- Stesura dei testi da inserire nella guida in aula.
3 incontri di 2 ore

- Strutturazione dell'intera guida di Bastia Umbra
8 ore sia in aula che nel laboratorio multimediale

- Presentazione della guida ai genitori dei
bambini, alle Istituzioni, in videoconferenza alle città gemellate, alla cittadinanza presso la Sala consiliare.
2h

Alunni e docenti coinvolti
Si prevede il coinvolgimento di 30 alunni:
26 alunni delle classi quinte della scuola primaria e 9 delle classi prime della scuola secondaria di primo grado.
L'organizzazione prevede gli insegnanti delle varie discipline, volendo progettare un lavoro interdisciplinare, ed eventualmente l'insegnante di sostegno laddove necessario
L'elaborato finale è frutto del lavoro coordinato dei bambini e delle insegnanti.

risultati attesi
• creazione di un clima di fiducia di base, di partecipazione, di collaborazione critica
• importanza del lavoro di gruppo e del tutoring
• valorizzazione di tutte le risorse umane

	• aumento del senso di responsabilità • utilizzo degli scambi relazionali come strumento per dare valore aggiunto ai lavori del gruppo (confronto di esperienze) • autovalutazione e metacognizione • rispetto dei ruoli • costruzione attiva della conoscenza • capacità di sperimentare tecniche artistiche diverse • capacità di elaborare testi descrittivi, storici, regolativi • capacità di collaborare e cooperare con gli altri. Abilità/competenze nell'uso delle nuove tecnologie: • Gli alunni saranno guidati a: sperimentare la capacità di esplorare autonomamente siti internet (sotto l'attenta guida delle insegnanti); • Sviluppare nuove capacità espressive aiutati anche dal linguaggio tecnologico; • imparare e sperimentare alcune funzionalità del pacchetto Microsoft Office (creare e salvare file e cartelle, scrivere testi e correggerli, impaginare testi, inserire immagini); • imparare a importare immagini da internet e a salvarle; • imparare a scannerizzare i loro disegni, •imparare a scaricare le foto dalla fotocamera Per gli aspetti legati alla valutazione gli alunni avranno il ruolo di protagonisti dell'azione; le insegnanti quello di supporto, guida, rinforzo nell'uso delle tecnologie. Si prevede l'instaurazione di un clima fra gli allievi costruttivo/collaborativo, con momenti di tutoring fra gli alunni, specialmente in aula informatica dove chi è più esperto aiuterà gli altri. Il rapporto alunni/docenti, già improntato sulla fiducia, sarà incentivato. L'esperienza permetterà di adottare una metodologia laboratoriale e collaborativa molto proficua dal punto di vista dell'apprendimento dei ragazzi. Sarà raggiunto un approfondimento delle modalità dell'utilizzo delle nuove tecnologie con gli allievi, utilizzando una didattica motivante che non riduca l'informatica a un mero esercizio non motivato:ogni nostro atto sarà finalizzato a un percorso conosciuto e condiviso.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE84301V PGEE84302X PGMM84301T
Numero destinatari	26 Allievi (Primaria primo ciclo) 4 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Guida turistica di Bastia Umbra dai ragazzi per i ragazzi 'A passeggio per Bastia'

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

Elenco dei moduli
Modulo: Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Titolo: Guida turistica di Bastia Umbra dai ragazzi per i ragazzi "A passeggio per Bastia"

Dettagli modulo

Titolo modulo	Guida turistica di Bastia Umbra dai ragazzi per i ragazzi "A passeggio per Bastia"
Descrizione modulo	Il progetto didattico è nato per realizzare una guida turistica della città di Bastia Umbra, in provincia di Perugia, pensata e costruita partendo dal punto di vista di un bambino. Questo progetto ci dà la possibilità di approfondire la conoscenza del nostro territorio dal punto di vista storico, delle tradizioni, delle curiosità, anche attraverso percorsi in lingua (inglese, tedesco, francese e spagnolo) per poi socializzare il prodotto finale anche, ma non solo, con le scuole delle città gemellate. I ragazzi saranno guidati nella traduzione dei testi e potranno avere la possibilità di rendicontare l'esperienza vissuta nei gruppi di lavoro alla classe utilizzando la lingua di studio del proprio corso. Ci siamo posti l'obiettivo che la nostra guida per bambini fosse un'esperienza sperimentata di quello che la nostra città può offrire loro, alla loro altezza, alla loro portata e rispondente alle loro esigenze: una guida costruita con i bambini stessi, ascoltandoli e costruendo insieme itinerari e descrizioni. Il progetto prevede numerose uscite sul territorio per fotografare e studiare i luoghi più significativi. Attraverso l'esplorazione del territorio - quindi per mezzo di osservazioni, laboratori in piccoli e grandi gruppi, in orizzontale e in verticale (attraverso la collaborazione delle classi V della scuola primaria e le classi prime della scuola secondaria di primo grado), la ricerca-azione - si auspica l'acquisizione di conoscenze da rielaborare per la realizzazione di una guida turistica, "A passeggio per Bastia", che accompagni i ragazzi per le vie di Bastia con l'aiuto di due ciceroni immaginari: Ulisse e Sophia. Gli obiettivi del progetto sono: ? Sviluppare la conoscenza del proprio territorio, della sua storia e delle sue ? potenzialità turistiche; ? Sperimentare linguaggi espressivi diversi: fotografie, riproduzione di opere d'arte ? con tecniche diverse, ecc.; ? Attivare un apprendimento significativo attraverso uscite ed esperienze effettuate ? sul territorio; ? Educare, attraverso la conoscenza, al rispetto del territorio; ? Saper ricercare da fonti diverse informazioni per uno scopo preciso; ? Saper produrre testi per uno scopo preciso; ? Avvicinare e far sperimentare i ragazzi alla multimedialità; ? raggiungere un elevato tasso di partecipazione; ? creare gruppi coesi ed altamente inclusivi; ? favorire il pensiero creativo e le capacità organizzative

Fasi del percorso

- Progettazione e strutturazione del percorso per la presentazione di una guida turistica di Bastia Umbra per bambini in aula.
2h

- Uscite in città
2h

- Realizzazione di disegni da inserire nella guida (i disegni saranno scannerizzati) In aula.
2 incontri di 2 ore

- Ricerca storica su fatti, eventi, tradizioni, personaggi, monumenti delle città
3 incontri di 2 ore

- Stesura dei testi da inserire nella guida in aula.
3 incontri di 2 ore

- Strutturazione dell'intera guida di Bastia Umbra
8 ore sia in aula che nel laboratorio multimediale

- Presentazione della guida ai genitori dei bambini, alle Istituzioni, in videoconferenza alle città gemellate, alla cittadinanza presso la Sala consiliare.
2h

Alunni e docenti coinvolti
Si prevede il coinvolgimento di 30 alunni:
18 alunni delle classi quinte della scuola primaria e 12 delle classi prime della scuola secondaria di primo grado.
L'organizzazione prevede gli insegnanti delle varie discipline, volendo progettare un lavoro interdisciplinare, ed eventualmente l'insegnante di sostegno laddove necessario
L'elaborato finale è frutto del lavoro coordinato dei bambini e delle insegnanti.

risultati attesi
• creazione di un clima di fiducia di base, di partecipazione, di collaborazione critica
• importanza del lavoro di gruppo e del tutoring
• valorizzazione di tutte le risorse umane
• aumento del senso di responsabilità
• utilizzo degli scambi relazionali come strumento per dare valore aggiunto ai lavori del gruppo (confronto di esperienze)
• autovalutazione e metacognizione
• rispetto dei ruoli
• costruzione attiva della conoscenza
• capacità di sperimentare tecniche artistiche diverse
• capacità di elaborare testi descrittivi, storici, regolativi
• capacità di collaborare e cooperare con gli altri.

Abilità/competenze nell'uso delle nuove tecnologie:
• Gli alunni saranno guidati a:
sperimentare la capacità di esplorare autonomamente siti internet (sotto l'attenta guida delle insegnanti);

	• Sviluppare nuove capacità espressive aiutati anche dal linguaggio tecnologico; • imparare e sperimentare alcune funzionalità del pacchetto Microsoft Office (creare e salvare file e cartelle, scrivere testi e correggerli, impaginare testi, inserire immagini); • imparare a importare immagini da internet e a salvarle; • imparare a scannerizzare i loro disegni, •imparare a scaricare le foto dalla fotocamera Per gli aspetti legati alla valutazione gli alunni avranno il ruolo di protagonisti dell'azione; le insegnanti quello di supporto, guida, rinforzo nell'uso delle tecnologie. Si prevede l'instaurazione di un clima fra gli allievi costruttivo/collaborativo, con momenti di tutoring fra gli alunni, specialmente in aula informatica dove chi è più esperto aiuterà gli altri. Il rapporto alunni/docenti, già improntato sulla fiducia, sarà incentivato. L'esperienza permetterà di adottare una metodologia laboratoriale e collaborativa molto proficua dal punto di vista dell'apprendimento dei ragazzi. Sarà raggiunto un approfondimento delle modalità dell'utilizzo delle nuove tecnologie con gli allievi, utilizzando una didattica motivante che non riduca l'informatica a un mero esercizio non motivato:ogni nostro atto sarà finalizzato a un percorso conosciuto e condiviso.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE84301V PGEE84302X PGMM84301T
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo) 5 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Guida turistica di Bastia Umbra dai ragazzi per i ragazzi "A passeggio per Bastia"

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

Elenco dei moduli
Modulo: Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale

(Open Educational Resources)
Titolo: BASTIA U. DIGITAL EXPERIENCE

Dettagli modulo

Titolo modulo	BASTIA U. DIGITAL EXPERIENCE
Descrizione modulo	Il progetto prevede la produzione di contenuti curricolari digitali inerenti il patrimonio artistico, culturale e paesaggistico della città di Bastia Umbra, con modalità di apprendimento pratico e sperimentale e forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità. Le attività previste si inseriscono nell'ambito del Piano nazionale per la scuola digitale (PNSD) e, in particolare, nella parte dedicata a "competenze e contenuti", attua l'azione "scenari innovativi per lo sviluppo delle competenze digitali". Il modulo sarà utile sia all'integrazione della tematica scelta nella didattica curricolare tradizionale, sia al suo pieno accesso nell'intera comunità scolastica e al di fuori di essa (Open Educational Resources). Il percorso è traversale a più discipline e presenta una copertura verticale. Il modulo potrà essere attuato da venti alunni della scuola secondaria di I grado ed è strettamente connesso agli altri in quanto è strutturato attraverso ambienti, contenuti e applicativi digitali. Il modulo tende a far acquisire agli alunni dimestichezza e spirito critico nell'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), incoraggiando l'apprendimento collaborativo, favorendo l'esplorazione, la scoperta e il gusto per la ricerca di nuove conoscenze e privilegiando il problem solving. Oltre agli obiettivi generali del progetto, vengono considerati obiettivi specifici di ogni singolo modulo: - Creare una cultura del digitale nella conoscenza e valorizzazione dei patrimonio culturale, artistico e paesaggistico; - Sviluppare modalità di apprendimento pratico e sperimentale, con metodologie di lavoro innovative; - Guidare i ragazzi all'autoproduzione di materiali digitali originali per permetterne il pieno accesso e riuso da parte della comunità scolastica (digital cultural heritage); - Dotare i discenti di una serie di strumenti alternativi atti a sviluppare competenze nel campo delle nuove tecnologie, l'interdisciplinarietà, il pensiero creativo; - Saper organizzare tutte le risorse messe a disposizione dagli altri gruppi di lavoro e i risultati delle esperienze compiute in prodotti digitali unitari; - Creare una relazione consapevole, innovativa e produttiva con il territorio ed il suo patrimonio artistico, culturale e sociale; - Stimolare la cittadinanza attiva grazie all'impiego di risorse informative pubbliche; - Sviluppare l'apprendimento attraverso il cooperative learning, creando gruppi coesi, motivati ed altamente inclusivi. In merito alle metodologie che si intendono adottare, le attività saranno incentrate su una didattica attiva e laboratoriale, sul learning by doing and by creating, favorito anche dagli ambienti di lavoro adeguatamente organizzati dal punto di vista del layout d'aula e della peer education. I suddetti strumenti favoriranno le attività di confronto e trasferimento delle conoscenze tra alunni dei vari moduli. La struttura dell'intero modulo può essere così articolata: - 2 ore di educazione all'informazione, all'uso di internet, dei media e dei social network, con l'ausilio di esperti del settore; - 10 ore per la realizzazione di più prodotti multimediali connessi tra di loro (presentazioni navigabili, slides, video, etc.); - 6 ore per la progettazione di una pagina social; - 8 ore per la creazione di un'app per il turismo locale; - 4 ore destinate all'organizzazione di eventi ed incontri tra i soggetti coinvolti nel progetto, sia all'interno che al di fuori della comunità scolastica, sia on line che off line. I risultati attesi consistono nell'acquisizione di nuove competenze che consentano di adottare le tecnologie in contesti diversi, coerenti con la tematica individuata, usabili

	nell'ambito di più ordini di scuola e fruibili in ambito territoriale. Le produzioni digitali, nelle loro varie fasi di realizzazione, verranno monitorate e valutate in termini di competenze attese: culturali, tecniche e pratiche, tecnologiche, generali e personali. Il suddetto modulo si pone a coronamento e completamento di tutta la progettazione del PON per il "potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico e paesaggistico", in quanto si aggiunge alla produzione di una guida di Bastia Umbra in formato cartaceo. I prodotti digitali che saranno realizzati descriveranno la città ed i luoghi limitrofi negli aspetti culturali, paesaggistici, di vivibilità e di partecipazione attiva. La partecipazione attiva è riferita in primo luogo alle attività didattiche, progettuali e laboratoriali svolte direttamente dai ragazzi sul territorio. La pagina social e la app saranno presentate con una conferenza stampa presso il Comune ed i locali della scuola, a cui parteciperanno, oltre al Comitato genitori, i rappresentanti di enti ed associazioni territoriali. I prodotti digitali saranno pubblicati in diversi siti internet, a partire da quello dell'Istituto, del Comune di Bastia Umbra ed in siti di carattere turistico-promozionale della regione Umbria, sia pubblici che privati come Umbria Turismo.net che darà la sua disponibilità, come da lettera di intenti. Il valore generale dell'iniziativa, anche come proposta sul territorio, consiste nella dimostrazione di come i social network possano essere utilizzati per ampliare le esperienze di apprendimento al di fuori della sede scolastica.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM84301T
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: BASTIA U. DIGITAL EXPERIENCE

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

Elenco dei moduli
Modulo: Produzione artistica e culturale
Titolo: ARTE E CULTURA AMBIENTALE

Dettagli modulo

Titolo modulo	ARTE E CULTURA AMBIENTALE
Descrizione modulo	Il secondo modulo consiste in una serie di attività da svolgere direttamente sul territorio. Esso è finalizzato a favorire la crescita e la maturazione degli allievi grazie a percorsi che stimolino coinvolgimento e partecipazione. Le attività verranno espletate prevalentemente presso le aree del percorso verde di Bastia Umbra e presso il Bosco di San Francesco. Il Percorso verde di Bastia Umbra è un'area verde che si snoda lungo il fiume Chiascio, affluente del Tevere, che lambisce la città. Esso prosegue anche nel territorio di Assisi, località Santa Maria degli Angeli, lungo il torrente Tescio. Le aree verdi sono in parte attrezzate; potenzialmente possono essere ancora valorizzate attraverso attività di riscoperta dell'ambiente, espressive e culturali, nonché con la realizzazione di progetti di nuovi arredamenti, attività quest'ultima esplicata quarto modulo. L'apprendimento è favorito dal suo svolgersi in spazi aperti, al di fuori del contesto abituale delle mura scolastiche, e si sviluppa pienamente come esperienza diretta. Le attività saranno incentrate sul learning by doing, by exploring, by creating: l'esplorazione, la creatività, la possibilità di utilizzare molteplici forme espressive consentono la piena partecipazione degli alunni, nonché di sviluppare lo spirito di organizzazione, di cooperazione e confronto. Il suddetto modulo si articola in 30 ore di attività da svolgersi sia nelle aree del suddetto percorso, sia presso il Bosco di San Francesco: ? 20 ore nelle aree del Percorso verde tra Bastia U. e Santa Maria degli Angeli suddivise in uscite di n. 4 ore cadauna; ? 3 ore consistenti in un'uscita presso il Bosco di San Francesco, sito in Assisi; ? 7 ore dedicate alla "giornata della creatività" da svolgersi un sabato (tra mattina e pomeriggio) presso il Percorso verde di Bastia U., con la collaborazione dei genitori. Nel dettaglio il monte di ore sopraelencato sarà impiegato per lo svolgimento delle seguenti attività: ? Quattro ore verranno destinate all'allestimento e sistemazione presso le aree verdi del Percorso di pannelli esplicativi di alcuni grandi artisti della Storia dell'Arte che hanno rappresentato il paesaggio umbro nelle loro opere. I pannelli offriranno un percorso tematico di valore storico-artistico di conoscenza/approfondimento non solo per i ragazzi, ma per tutta la comunità territoriale. Essi inoltre potranno essere motivo di ispirazione e spunto per le creazioni personali dei ragazzi, dei loro genitori (in particolare nella giornata della creatività) e di coloro che si trovano a transitare nelle aree interessate. ? Sedici ore di uscite di n. 4 ore cadauna, nonché un sabato di sette ore (dalla mattina al pomeriggio) per un totale complessivo di 23 ore destinate in attività laboratoriali da svolgere lungo il percorso consistenti in: • Realizzazione di bozzetti/ disegni dal vero monocromi, o con pennarelli e matite colorate, di oggetti, elementi raccolti sul posto con l'ausilio di più tecniche espressive (assemblaggi, collages); • Attività grafico-manipolative consistenti nell'impiego in modo creativo di oggetti, elementi raccolti sul posto, con l'ausilio di più tecniche espressive (assemblaggi, collages, forme plastiche, pittura); • Attività grafico pittoriche consistenti in creazioni realizzate con l'utilizzo di colori a tempera o acquerelli su disegni dal vero, oppure utilizzando forme espressive più immediate. Tra queste ultime si potrebbero impiegare, ad esempio, l'imprinting fatto con fogliame su carta o con tappi di sughero, su grandi superfici dove possano interagire diversi allievi; • Elaborati grafico-pittorici inerenti un particolare di un'opera di un artista tra quelli citati nei pannelli esplicativi, reinterpretando l'immagine in chiave personale; • Creazione di testi ed ipertesti di varia natura (descrizioni analitiche, schede di tipo scientifico, racconti, poesie), anche accompagnati da disegni; • Documentazione fotografica e multimediale del luogo e dei prodotti realizzati; - Una mattina presso il Bosco di San Francesco in Assisi (n. 4 ore), durante la quale: • i ragazzi potranno concentrarsi sullo studio del territorio nei suoi aspetti geomorfologici e floristici in modo sistematico, attraverso la realizzazione di schede esplicative degli studi fatti, accompagnate da fotografie, video o da disegni.

	Il modulo consente di realizzare, oltre agli obiettivi generali del progetto, i seguenti obiettivi specifici: - acquisire sensibilità e consapevolezza nei confronti del patrimonio ambientale, culturale e artistico; - sviluppare le capacità di percezione, di osservazione e comprensione dei messaggi presenti nell'ambiente; - avvicinarsi all'ambiente e ai beni culturali utilizzando le risorse sensoriali: percezione, sensazione, emozioni, nonché con intenti esplorativi e manipolativi; - sviluppare le capacità immaginativa e espressiva, attraverso l'interpretazione personale dei soggetti proposti; - saper rappresentare ed esprimere graficamente quanto osservato e/o le esperienze compiute creando immagini e/o oggetti, individualmente e in gruppo; - disegnare, dipingere,modellare, rielaborare e modificare creativamente immagini, forme, materiali utilizzando operativamente ed in modo appropriato gli elementi, i codici, le funzioni, le tecniche proprie del linguaggio visivo; - sviluppare la capacità di lettura e decodifica di messaggi grafico-pittorici e saperla utilizzare in situazioni interdisciplinari; - educare al rispetto, alla tutela e alla valorizzazione dell'ambiente e del patrimonio artistico in relazione alla propria personalità; - presentare al territorio la scuola come luogo positivo di interscambio artistico e culturale, anche attraverso la documentazione multimediale delle attività svolte. Le attività svolte verranno monitorate e valutate durante le varie fasi esecutive, con particolare riguardo ai prodotti finali realizzati. In base alla tipologia espressiva scelta dai ragazzi, verranno creati dei gruppi operativi in cui loro stessi si confronteranno sulle modalità esecutive e strumenti adottati. Inoltre ogni gruppo sceglierà luoghi specifici e le modalità espositive più consone degli elaborati grafico-pittorici prodotti. Oltre i ragazzi, i genitori e la popolazione che assisteranno allo svolgimento delle attività nelle aree del Percorso verde potranno esprimere per iscritto, sul posto, le proprie considerazioni sull'efficacia delle stesse e sul loro impatto nel territorio. La valutazione dell'esperienza in termini di partecipazione, coinvolgimento, soddisfazione per i risultati conseguiti sarà verificata anche attraverso il Comitato genitori e confronti/dibattiti con gli alunni durane le lezioni in classe.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	PGMM84301T
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: ARTE E CULTURA AMBIENTALE

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

Elenco dei moduli
Modulo: Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Titolo: Progettiamo insieme i nostri luoghi per vivere meglio il nostro domani

Dettagli modulo

Titolo modulo	Progettiamo insieme i nostri luoghi per vivere meglio il nostro domani
Descrizione modulo	Intenzione di questa parte del progetto è quella di portare le competenze dell'architetto all'interno della scuola per capire insieme ai ragazzi quale trasformazioni del territorio potrebbero interessare il loro “mondo “ e quali sono gli strumenti a disposizione e le regole da rispettare. L'architetto da sempre riveste un ruolo sociale perchè è il responsabile del segno che lascia sul territorio colui che in un progetto condiviso interpreta e media le esigenze e i bisogni di tutti i cittadini inclusi i bambini che sono i cittadini di domani. L'intento è quello di far capire agli alunni e alle famiglie che il nostro territorio, ove possibile, va costruito insieme pertanto siamo tutti responsabili della sua trasformazione e di allargare il concetto di ambiente come bene comune che va vissuto e protetto nel modo giusto attuazione possibile proprio attraverso una progettazione partecipata. Questo modulo prevede l'attuazione di due progetti distinti ma correlati tra di loro : valorizzazione del parco urbano e creazione di piccoli orti cittadini. Saranno coinvolti nel progetto gli alunni della classe 2D della scuola secondaria di I grado ed alcuni alunni delle scuole primarie. La parte di territorio da rivedere e valorizzare è quella del parco urbano denominato “percorso verde” che si snoda lungo le rive del torrente Chiascio. Attualmente questa parte di città molto interessante dal punto di vista paesaggistico, risulta essere sfruttata non al pieno delle sue potenzialità proprio per le condizioni in cui si trova mentre potrebbe essere un punto di aggregazione e di svago salutare per i giovani del luogo. Pertanto si è pensato di rivolgersi a coloro che ne sono e ne potrebbero essere ancor di più i maggiori utilizzatori , chiedendo loro quali siano i punti di forza del luogo ma soprattutto come migliorarli. Il progetto prevede diversi cicli di apprendimento: Scoprire la professione dell'architetto e/o del paesaggista e i suoi strumenti di lavoro Esplorare e capire l'ambiente in cui vivono comprese le biodiversità Saper leggere una mappa ed imparare ad orientarsi Costruire una leggenda degli elementi sulla mappa Costruire un modello sia sotto forma di plastico che come rendering digitale. Dopo un brainstorming iniziale guidato (mediante strumenti come griglie per la raccolta dati, interviste ai compagni di scuola, ecc…), utile per capire cosa potrebbe avere successo ed essere necessario, ogni gruppo si dedicherà alla realizzazione della propria parte di progetto, cercando di renderlo fattibile . funzionante , accattivante nel rispetto delle regole e dell'ambiente naturale. Entreranno quindi in gioco concetti di progettazione, scienze naturali,rispetto delle norme di sicurezza. I ragazzi si recheranno in visita al percorso verde per osservare dal vero i luoghi da rivalutare , a tutti i partecipanti verrà consegnata una cornice che diverrà lo strumento operativo con cui gli alunni potranno sperimentare nuovi sguardi. I ragazzi dovranno inquadrare, isolandoli, alcuni elementi da valorizzare o, al contrario da trasformare. Bambini e bambine possono così osservare e prendere consapevolezza del contesto urbano in cui vivono. Progetteranno così solo alcuni elementi del percorso verde che vorranno modificare. Individuate le specie naturali autoctone queste verranno coltivate all'interno dell'ambito scolastico mediante la costruzione di piccoli orti quadrati progettati dagli studenti stessi.

	Alla fine del percorso di realizzazione ogni gruppo sarà chiamato a presentare il proprio progetto agli altri gruppi . Le attività saranno incentrate sul learning by doing and by creating, cooperative learning favorito anche dagli ambienti di lavoro adeguatamente organizzati dal punto di vista del layout d'aula e della peer education grazie ad attività di confronto e trasferimento delle conoscenze tra alunni dei vari moduli. La struttura dell'intero modulo può essere così articolata: 4 ore inerenti la fase di start-up iniziale (visita del parco urbano e brainstorming per definizione attività); 4 ore di lezione per prendere dimestichezza con strumenti e materiali utili alla progettazione; 12 ore per la realizzazione del progetto finale ,6 ore per la realizzazione degli orti quadrati; 2 ore per presentazione del progetto agli Enti interessati all' attuazione del progetto . La realizzazione dell'intero modulo può essere aperta anche ad ulteriori docenti della scuola, per acquisizione delle competenze trasversali Oltre agli obiettivi generali del progetto, vengono considerati obiettivi specifici di ogni singolo modulo: raggiungere un elevato tasso di partecipazione; creare gruppi coesi, motivati ed altamente inclusivi; sviluppare il problem solving; sviluppare competenze ; favorire il pensiero creativo Risultati attesi: realizzare un progetto fattibile, costruire e impiantare piccoli orti quadrati ; comunicare, confrontarsi, imparare a mediare per individuare un'idea vincente; scomporre problemi complessi in parti più semplici. Al termine del lavoro si provvederà a monitorare i risultati ottenuti e a verificare l'impatto che questo tipo di progettazione ha avuto nei confronti dei ragazzi, degli insegnanti che hanno collaborato , delle famiglie e dell'amministrazione e popolazione locale. Gli insegnanti coinvolti redigeranno schede di valutazione che seguiranno l'iter della progettazione in tutte le sue fasi. La valutazione finale sarà di due tipologie : valutazione di processo durante il percorso e valutazione di prodotto alla fine, quando ogni gruppo di lavoro relazionerà sulla porzione di progetto eseguita sotto la supervisione di un esperto o tutor.Il docente referente coordinerà la presentazione e la discussione e supporterà la riflessione dei gruppi; gli studenti valuteranno cosi il proprio lavoro e quello degli altri gruppi attraverso il confronto con i compagni. Anche le famiglie saranno chiamate ad esprimere l'impatto che il progetto ha avuto sui propri figli,osservando la soddisfazione, il grado di coinvolgimento,l' entusiasmo nei racconti,il desiderio di partecipare,il grado di appartenenza al gruppo, il desiderio di ripetere l'esperienza.
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/04/2018
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	PGEE84301V PGEE84302X PGMM84301T
Numero destinatari	24 Allievi (Primaria primo ciclo) 6 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Progettiamo insieme i nostri luoghi per vivere meglio il nostro domani

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					**5.082,00 €**

Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Il paesaggio esperenziale - Percorsi d'arte e di cultura a Bastia Umbra e dintorni.	€ 29.971,50
TOTALE PROGETTO	**€ 29.971,50**

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 994466)
Importo totale richiesto	€ 29.971,50
Num. Prot. Delibera collegio docenti	2911
Data Delibera collegio docenti	30/06/2017
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	2910
Data Delibera consiglio d'istituto	07/06/2017
Data e ora inoltro	17/07/2017 10:05:35
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: Esplorare per conoscere	€ 4.561,50	
10.2.5A - Competenze trasversali	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: Guida turistica di Bastia Umbra dai ragazzi per i ragazzi 'A passeggio per Bastia'	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: Guida turistica di Bastia Umbra dai ragazzi per i ragazzi "A passeggio per Bastia"	€ 5.082,00	

10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): BASTIA U. DIGITAL EXPERIENCE	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: ARTE E CULTURA AMBIENTALE	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: Progettiamo insieme i nostri luoghi per vivere meglio il nostro domani	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Il paesaggio esperenziale - Percorsi d'arte e di cultura a Bastia Umbra e dintorni."	**€ 29.971,50**	€ 30.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	**€ 29.971,50**	