



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "SU PLANU"-SELARGIUS  
Prot. 0006305 del 19/07/2017  
04-05 (Uscita)

**Candidatura N. 1002837  
4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al  
patrimonio culturale, artistico, paesaggistico**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

<b>Denominazione</b>	IST. COMP. SU PLANU SELARGIUS
<b>Codice meccanografico</b>	CAIC86200X
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO COMPRENSIVO
<b>Indirizzo</b>	VIA ARIOSTO SN
<b>Provincia</b>	CA
<b>Comune</b>	Selargius
<b>CAP</b>	09047
<b>Telefono</b>	0705489165
<b>E-mail</b>	CAIC86200X@istruzione.it
<b>Sito web</b>	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/</a>
<b>Numero alunni</b>	958
<b>Plessi</b>	CAAA86201R - SU PLANU (SELARGIUS) CAEE862012 - SU PLANU (SELARGIUS) CAMM862011 - SU PLANU (SELARGIUS)



## 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	<p>Elaborazione di strategie di progettazione cooperativa per la restituzione sociale del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, in connessione a istituzioni, enti, associazioni e altri soggetti attivi nei territori delle istituzioni scolastiche promotrici.</p> <p>Potenziamento dello spirito di iniziativa, delle competenze organizzative e relazionali nel lavoro di squadra, nella pianificazione e nella comunicazione</p> <p>Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale</p>



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1002837 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	Ar.A.R.Archaeology Augmented Reality	€ 5.082,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	S.Te.P. Spazi, Teatro, Performance	€ 6.482,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	G.R.R.C. Giovani Reporter Raccontano Cagliari	€ 6.482,00
Produzione artistica e culturale	Mu.S.A. Musica, Spettacolo, Arte	€ 6.482,00
Produzione artistica e culturale	Musica, Spettacolo, Arte	€ 5.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 29.610,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.2.5 - Competenze trasversali

#### 10.2.5A - Competenze trasversali

##### Sezione: Progetto

##### Progetto: Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il patrimonio culturale (artistico, ambientale e paesaggistico) del nostro paese svolge un ruolo innegabile, spesso implicito, nella formazione nei cittadini ed influenza anche i settori produttivi – non solo nazionali – e, in genere, la cultura. Esso può stimolare nei giovani una coscienza diffusa e condivisa della storia e della cultura del territorio e concorrere alla formazione dell'identità locale e nazionale. Il patrimonio culturale del nostro Paese costituisce un "bene comune", come l'aria o l'acqua, e il desiderio e la necessità della partecipazione attiva per la conservazione, la tutela e la valorizzazione di questo patrimonio vanno sempre più diffondendosi.</p> <p>Il seguente progetto si propone di favorire la crescita di queste competenze specifiche negli alunni sensibilizzandoli al proprio patrimonio culturale, artistico e paesaggistico con l'obiettivo formativo di educarli alla sua tutela, trasmettendo loro il valore che ha per la comunità, e valorizzandone a pieno la dimensione di bene comune e il potenziale che può generare per lo sviluppo democratico del Paese.</p> <p>Secondo la presente proposta gli incontri si terranno nel pomeriggio e per tre moduli, in cui si intende usufruire del servizio mensa, avranno la durata di tre ore ciascuno mentre per due moduli in cui non si intende usufruire del servizio mensa avranno la durata di due ore.</p> <p>I moduli scelti sono elencati nell'apposita sezione del progetto, ma si sottolinea il fatto che i concetti più ampi legati alla formazione di una coscienza civica, ottenuta anche mediante l'utilizzo delle nuove tecnologie, saranno trattati in tutti i moduli. La crescita del ruolo di ciascuno studente, futuro cittadino, nella società digitale è un obiettivo fondamentale dell'intero progetto che, tuttavia, si propone di avvicinare progressivamente i ragazzi a questa consapevolezza, in un modo esperienziale. Le attività di laboratorio in forma di lavoro di gruppo, sono infatti alla base del metodo che si intende seguire durante tutto lo svolgersi del progetto. Ci si aspetta, inoltre che questa fase formativa non si esaurisca con la conclusione delle attività legate al seguente progetto ma, semmai, la avvii, ponendo le basi per il proseguimento del discorso, in classe, durante il tempo curricolare negli anni successivi.</p>

##### Sezione: Caratteristiche del Progetto

## Contesto di riferimento

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

Il territorio è caratterizzato da un tessuto socio-economico variegato e in continuo aumento demografico. Fanno capo i quartieri Su Planu, Is Corrias e Su Pezzu Mannu situati più vicino a Cagliari che a Selargius. Su Planu è il quartiere più popoloso, offre la totalità dei servizi mentre Is Corrias e Su Pezzu Mannu, a causa della strada statale 554 che li separa da Su Planu e li divide tra di loro, sono decentrati e soffrono per la carenza di strutture e per la lontananza dai servizi scolastici per gli alunni residenti. A Su Planu le attività lavorative prevalenti sono legate al terziario e contribuiscono ad accentuare il fenomeno del pendolarismo. Si avvalgono dell'IC numerose famiglie che risiedono in altri quartieri limitrofi e disagiati appartenenti al Comune di Cagliari: Barracca Manna, Monreale - Pirri, San Michele, Mulinu Becciu. Altre famiglie risiedono a Capoterra, Dolianova, Elmas, Assemini, Sestu, Quartu S. Elena, Uta. Questo ha favorito l'insorgere di alcune situazioni di disagio anche all'interno dei nuclei familiari, nei rapporti con l'istituzione scolastica e nella condivisione dei valori culturali. Tale disagio si manifesta come carenza di valori e di modelli per l'acquisizione passiva dei messaggi pubblicitari propri della società dei consumi.

## 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.

Il seguente progetto vuole trasmettere ai partecipanti i principali strumenti teorici e pratici che consentano loro di imparare a raccontare e a comunicare il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico cittadino e diventare veri 'cittadini digitali', così come auspicato dalla stessa Comunità Europea. Il percorso stabilito, infatti, si prefigge i seguenti obiettivi:

- avvicinare gli studenti al patrimonio culturale e archeologico attraverso un approccio deduttivo e l'utilizzo delle nuove tecnologie;
- conoscere il proprio territorio e sviluppare la capacità di leggerne i cambiamenti in maniera critica;
- migliorare la conoscenza della tecnologia, come strumento per produrre contenuti multimediali, in maniera attiva;
- lavorare in gruppo, stimolando la creatività, gli interessi personali specifici e il senso critico;
- valorizzare, promuovere, raccontare e comunicare il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico locale;
- recuperare e conservare la memoria collettiva;
- promuovere una corretta formazione all'informazione, attraverso un uso consapevole dei media dei nuovi cittadini digitali.

Il presente progetto, infine, vuole promuovere una didattica dell'arte attraverso la città e il patrimonio monumentale, che diventeranno gli strumenti per ragionare sugli spazi urbani e sul loro valore materiale e sociale.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola IST. COMP. SU PLANU  
SELARGIUS (CAIC86200X)

### 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

I destinatari del progetto saranno:

- studenti che presentano lacune diffuse di conoscenze nelle diverse discipline di base;
- studenti con difficoltà di inserimento ed integrazione con gli altri allievi;
- studenti provenienti da famiglie con problematiche socio - economiche;
- studenti con disabilità o con disturbi specifici di apprendimento;
- studenti di origine migrante, appartenenti a minoranze linguistiche o/a comunità nomadi.

Sentite le insegnanti delle classi, sarà data priorità agli alunni con svantaggio socio - culturale, a quelli che presentano ritmi di apprendimento molto lenti, scarsa motivazione allo studio, situazioni familiari difficili, difficoltà di relazione, di memoria, di attenzione, carenze conoscitive, lacune concettuali e difficoltà di ragionamento logico, agli alunni che non hanno ancora interiorizzato le regole del vivere civile, che devono essere spesso richiamati e hanno bisogno continuamente della funzione mediatrice dell'insegnante.

Si cercherà, comunque, di prevedere anche la partecipazione di alunni che non presentano nessun tipo di difficoltà, ma che possono essere un valido supporto all'integrazione anche in un'ottica di potenziamento degli apprendimenti.

### Apertura della scuola oltre l'orario

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

Il progetto si presta ad incoraggiare il nostro Istituto ad ampliare gli orari in cui verrà tenuto aperto per attività di tipo formativo. In questo modo si intende trasformare progressivamente la sede scolastica in un luogo di attività formativa permanente in cui gli studenti e le famiglie possano trovare occasioni attraenti per rimanere o tornare a scuola in tempi diversi da quelli strettamente prescritti.

Al fine di garantire l'apertura della scuola oltre l'orario scolastico (di pomeriggio, di sabato ed eventualmente nel periodo estivo) per lo svolgimento delle attività previste dei laboratori nonché del tempo pre e post mensa è prevista la presenza di un collaboratore scolastico eventualmente selezionato dalle graduatorie. Nei mesi invernali si provvederà, inoltre, a chiedere di prolungare l'orario di accensione del riscaldamento anche nel pomeriggio. Si utilizzeranno tutti gli spazi a disposizione dell'Istituto. In particolare si prevede l'utilizzo delle aule di pertinenza dell'Istituto ciascuna dotata di lavagna interattiva multimediale, il laboratorio d'informatica con le sue attrezzature didattiche disponibili, l'androne per le attività che richiedono uno spazio maggiore a disposizione e il giardino che potrà essere usato come spazio complementare in tutti i laboratori.



### **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 ha stipulato una dichiarazione d'intenti con il **Consorzio Camù (Centri d'Arte e MUsei)** che è nato nel 2004 e opera nel settore dei beni culturali con l'obiettivo di avvicinare il pubblico all'arte e alla cultura e favorire la promozione e la valorizzazione dell'offerta culturale cagliaritano. Il Consorzio riunisce in sé, grazie agli accordi con il Comune di Cagliari e la Regione Sardegna, i gestori dei Centri Comunali d'Arte e Cultura Castello San Michele, Exma' e Il Ghetto. Nel corso della sua attività il Consorzio ha creato un gruppo di oltre 40 operatori accuratamente selezionati in base alle loro competenze e professionalità, formati per soddisfare con efficienza le richieste del pubblico, e in grado di offrire servizi museali di qualità. Dal 2011 il Consorzio gestisce, a Cagliari, i servizi di Info Point culturale e Archivio multimediale sulla città attivati nella MEM - Mediateca del Mediterraneo.

Con la suddetta dichiarazione d'intenti il Consorzio Camù si impegna a sovrintendere gratuitamente alle attività organizzative legate al laboratorio di potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico che si terrà presso l'Istituto Comprensivo di Su Planu nell'ambito del progetto PON 2014-2020.

### **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.

All'inizio del progetto si consulteranno studenti e genitori per condividere le diverse necessità per una positiva attuazione dei diversi moduli. Per raggiungere questo obiettivo si organizzeranno incontri nell'Istituto comunicati attraverso il sito web della scuola in cui verranno consegnate delle griglie appositamente predisposte. Ci si aspetta che un tale intervento possa indurre nelle famiglie e negli alunni un atteggiamento positivo nei confronti delle attività previste che possa facilitare la frequenza dei ragazzi ai diversi moduli progettati. Per ottenere al meglio tale obiettivo verrà predisposta una dichiarazione d'impegno alla frequenza regolare dei diversi moduli. Questo Patto di Corresponsabilità Educativa, sottoscritto dai genitori e dal Dirigente Scolastico, rafforzerà il rapporto scuola/famiglia in quanto nascerà da una comune assunzione di responsabilità e impegnerà entrambe le componenti a dividerne i contenuti e a rispettarne gli impegni.



## 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.

L'approccio metodologico alla base del progetto sarà quello del learning by doing e del cooperative learning. Gli studenti infatti, acquisiranno nuove competenze e linguaggi espressivi grazie al lavoro in team, avvicinandosi alle tematiche di progetto tramite esercitazioni pratiche. Si andrà, in primis ad intervenire sulle funzioni attitudinali (si stimoleranno gli studenti all'ascolto), promozionale (il progetto è pensato per approfondire le conoscenze di ogni allievo) e di sviluppo (in relazione agli interessi personali specifici).

Al lavoro sulle funzioni pedagogiche citate si affiancherà, dunque, quello sulla funzione metacognitiva, dato che si richiederà agli studenti la capacità di organizzare le nuove competenze acquisite in un progetto di intervento sullo spazio (installazione e performance artistica), condiviso dal docente, dal tutor e da tutto il gruppo classe.

Le attività saranno realizzate con l'approccio dell'Inclusive education: l'inclusione di studenti con disabilità o BES si realizza attraverso esperienze collaborative in cui gli studenti sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati. operativo nella redazione e valutare quello dei propri compagni.

## 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.

Il seguente progetto ha connessioni con i progetti riportati nel PTOF della scuola:

- PROGETTO PON 2014/2020 - FSE – “Inclusione sociale e lotta al disagio” con il quale si intende supportare gli alunni con disagio e difficoltà attraverso attività formative, laboratoriali e ludiche;
- “Progetto di supporto e potenziamento” che intende favorire la partecipazione in classe degli alunni più in difficoltà col fine di potenziare le capacità di attenzione, concentrazione e memorizzazione;
- progetto 'Monumenti Aperti' attuato con la collaborazione dei comuni di Cagliari e Selargius. La finalità del progetto è quella di fornire agli alunni la strumentalità per ampliare la propria formazione culturale, civile e morale. Le attività vengono svolte dalle insegnanti di classe e da esperti dell'ente locale in orario curricolare ed extracurricolare più le giornate della manifestazione nel sito assegnato. Preparazione della visita guidata in classe. Uscite sul sito per conoscerlo e per la simulazione.
- Nino e il coraggio della verità (Educazione alla cittadinanza);
- progetto 'Arte' e "Arte Antica";
- progetto 'Storia Sarda';
- progetto “Tessere i fili”: laboratorio di arte tessile;
- progetto “Natale in Sardegna”;
- Percorso CLIL (Apprendimento integrato di lingua sarda e contenuti disciplinari);
- “Quotidiano in classe”;
- progetto di Educazione Ambientale e per la Sostenibilità del Parco di Molentargius.

## Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Le strategie per l'inclusione che si pensa di adottare sono parte integrante del progetto stesso; il cooperative learning in primo luogo, così come possibili momenti di peer tutoring, ma anche l'attenzione alla valorizzazione delle intelligenze multiple: le varie fasi dei moduli propongono infatti diverse modalità di approccio ai saperi che vanno dal learning by doing, alla sperimentazione, alla creatività progettuale e digitale. Verranno potenziate le strategie logico – visive grazie all'uso di mappe mentali e mappe concettuali e verranno attivati processi cognitivi e funzioni esecutive come attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving che consentono lo sviluppo di abilità psicologiche, comportamentali e operative necessarie all'elaborazione delle informazioni e alla costruzione dell'apprendimento.

Le attività saranno progettate e realizzate in linea con l'approccio dell'Inclusive education: l'inclusione di studenti con disabilità, BES o variamente svantaggiate. Si realizza attraverso esperienze collaborative in cui gli studenti, mentre apprendono e sviluppano abilità, sono responsabilizzati a lavorare con e per i compagni svantaggiati.

## 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.

Una prima valutazione dei partecipanti sarà effettuata sulla base degli elementi raccolti prima dell'inizio del progetto allo scopo di avere un quadro delle conoscenze in entrata. Sarà attuata anche una valutazione in itinere per riflettere sulla validità delle metodologie scelte e dare l'opportunità al docente di operare eventuali modifiche ai suoi interventi educativi e didattici. La verifica del processo di apprendimento e delle abilità acquisite sarà, inoltre, effettuata al termine di ciascuno dei percorsi che si intendono proporre, mediante prove oggettive inerenti gli argomenti trattati. La valutazione dell'azione promossa sarà affidata a osservazioni sistematiche di comportamenti, partecipazione e impegno dei ragazzi, colloqui con le famiglie e ad una scheda predisposta a questo scopo. Al termine delle attività sarà misurato negli studenti il gradimento verso le attività svolte con strumenti quantitativi creati ad hoc. Il monitoraggio scientifico delle attività consisterà nella valutazione delle implicazioni educative delle attività e delle tecnologie scelte e dei loro effetti sui livelli di apprendimento con l'utilizzo di strumenti validati.

Ci si aspetta che il gruppo degli insegnanti coinvolti nel progetto, migliori il proprio approccio didattico mediante una crescita che entrerà a far parte del loro bagaglio professionale. In questo modo non si tratterà solo di un'esperienza annuale, in quanto porterà a sperimentare un nuovo approccio didattico.

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

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

Il progetto, le sue fasi, le metodologie utilizzate e i prodotti realizzati saranno disponibili sul sito della scuola. Essi saranno inoltre pubblicati in altre piattaforme dedicate allo sviluppo e alla condivisione educativa, previa autorizzazione.

La scuola rimarrà a disposizione per offrire eventuali altri dettagli e supporto a chi dovesse essere interessato a replicare il progetto. Il progetto sarà presentato alle famiglie e alla cittadinanza in un evento aperto organizzato e gestito dai partecipanti. Attraverso dimostrazioni, rappresentazioni teatrali, foto, video e sequenze narrative su disegni e fotografie realizzate dai bambini e poi raccolti in un libro illustrato, i partecipanti all'evento potranno scoprire il progetto realizzato e diffondere così le buone pratiche della scuola.

Ci si aspetta che il gruppo degli insegnanti coinvolti nel progetto, da un confronto con altri docenti dell'istituto, migliori il proprio approccio didattico mediante una crescita che entrerà a far parte del loro bagaglio professionale. In questo modo non si tratterà solo di un'esperienza annuale, in quanto porterà a sperimentare un nuovo approccio didattico.

### **Coinvolgimento degli Enti Locali**

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

Il progetto nasce per la valorizzazione del patrimonio culturale artistico e paesaggistico. Al fine di promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e con esso la partecipazione dei cittadini, si è pensato di sviluppare un progetto che parta dalla manifestazione Monumenti Aperti organizzata dal Comune di Cagliari e preveda il coinvolgimento degli studenti delle scuole di ogni ordine e grado, attraverso dei percorsi formativi finalizzati alla performance nei luoghi di interesse culturale e artistico e negli spazi collettivi, riconoscendone la centralità e aumentandone la qualità urbana complessiva. La performance artistica in uno spazio cittadino, durante la due giorni della manifestazione Monumenti Aperti, permetterà agli studenti di proporre il proprio lavoro all'attenzione di un pubblico numeroso e sensibile alle tematiche culturali, stimolando la riflessione sullo spazio urbano scelto e in generale sul paesaggio cittadino. Tutte le attività da svolgere verranno concordate con l'Ente Locale con il quale già si collabora da diversi anni nell'organizzazione della manifestazione Monumenti Aperti.



## 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
Monumenti Aperti	pag. 1 - PTOF Integra. 2016-17	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
Nino e il coraggio della verità	pag. 5 - Aggiorn Ptof prog-vis	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
PROGETTO PON 2014/2020 - FSE - Inclusione sociale e lotta al disagio	pag. 15	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
Percorso CLIL (Apprendimento integrato di lingua sarda e contenuti disciplinari)	pag. 6 - aggiorn Ptof prog-vis	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
Progetto "Arte"	pag. 5 - aggiorn Ptof prog-vis	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
Progetto "Natale in Sardegna"	pag. 6 - aggiorn Ptof prog-vis	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
Progetto "Storia Sarda"	pag. 5 - aggiorn Ptof prog-vis	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
Progetto "Tessere i fili"	pag. 6 - aggiorn Ptof prog-vis	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
Progetto 'Arte Antica'	pag. 6 - aggiorn Ptof prog-vis	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
Progetto di supporto e potenziamento	pag. 20	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
Quotidiano in classe	pag. 11 - aggiorn Ptof prog-vi	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
Ragazzi all'opera	pag. 11 - aggiorn Ptof prog-vi	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>
Teatro, cinema, mediateca	pag. 10 - aggiorn Ptof prog-vi	<a href="http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa">http://istitutocomprensivosuplanu.gov.it/index.php/offerta-formativa</a>

## 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
Disponibilità a sovrintendere gratuitamente alle attività organizzative legate al laboratorio di potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico che si terrà presso l'Istituto Comprensivo di Su Planu	1	Consorzio Centri d'Arte e Musei - Camu	Dichiarazione di intenti	0006273	18/07/2017	Sì

### Collaborazioni con altre scuole



Nessuna collaborazione inserita.

## Sezione: Riepilogo Moduli

### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
Ar.A.R.Archaeology Augmented Reality	€ 5.082,00
S.Te.P. Spazi, Teatro, Performance	€ 6.482,00
G.R.R.C. Giovani Reporter Raccontano Cagliari	€ 6.482,00
Mu.S.A. Musica, Spettacolo, Arte	€ 6.482,00
Musica, Spettacolo, Arte	€ 5.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 29.610,00</b>

## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

**Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio**

**Titolo: Ar.A.R.Archaeology Augmented Reality**

### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Ar.A.R.Archaeology Augmented Reality
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Abstract: Il laboratorio AR.A.R. (Archaeology Augmented Reality) guida gli studenti delle Scuole Secondarie di primo grado ad una lettura corretta del territorio, ad uscire dalle mura di casa, a conoscere il paesaggio, comprenderne i cambiamenti nel tempo, scoprire le storie che cela, saperle narrare, trasmetterle al prossimo. Alla base del progetto c'è il desiderio di valorizzare i beni culturali del proprio territorio in modo partecipativo, tramite l'utilizzo di nuove tecnologie e piattaforme Web GIS (Geographic Information System).</p> <p><b>Contenuti</b> C'è un concetto più ampio di casa, che esula delle mura domestiche. Casa è il nostro territorio, una storia di migliaia di pagine da leggere e comprendere ripercorrendo le tracce di chi, in passato, lo ha vissuto e vi ha coltivato speranze e sogni. La storia del paesaggio, non è scritta con lettere, parole e frasi, bisogna saperla leggere nei monumenti, nei reperti, nell'archeologia. Il laboratorio AR.A.R. (Archaeology Augmented Reality) guida gli studenti delle Scuole Secondarie di Primo Grado ad una lettura corretta del patrimonio culturale in relazione al territorio, ad uscire dalle mura della scuola, a conoscere il paesaggio, comprenderne i cambiamenti nel tempo, scoprire le storie che cela, saperle narrare, trasmetterle al prossimo. AR.A.R. come Arà, personaggio femminile di "Passavamo sulla terra leggeri" di Sergio Atzeni. Il peregrinare di Arà e dell'amato Eloè per l'isola, al suono delle launeddas, permetteva a chiunque avesse ascoltato le loro melodie di trovare un tesoro. La conoscenza dell'archeologia del territorio e dei suoi monumenti, la storia delle civiltà passate, il mutamento dei paesaggi urbani e rurali in nome del moderno, costituiranno gli argomenti principali del laboratorio, che nasce per la salvaguardia del patrimonio culturale locale e per la trasmissione alle nuove generazioni. Saranno gli studenti stessi, sotto la guida di un archeologo esperto, a reperire informazioni</p>



utili alla redazione di una relazione storica sul territorio di riferimento. I partecipanti sperimenteranno la ricerca delle fonti, il mestiere dell'archeologo del paesaggio e quello dello storico tramite lo studio dei luoghi e dei monumenti più significativi, una ricerca nella biblioteca di quartiere.

La fase successiva prevede l'organizzazione delle informazioni. Gli studenti si confronteranno coi sistemi di georeferenziazione (GPS, piattaforme GIS, etc) e coi link alla realtà aumentata (Qr code).

Il prodotto finito sarà testato al fine di valutarne le criticità e i punti di forza per il corretto funzionamento di ogni singolo elemento. I ragazzi, infine, parteciperanno all'organizzazione dell'evento conclusivo di presentazione al pubblico, il Dissemination Day, raccontando l'esperienza di lavoro insieme ai compagni, ai docenti e ai tutor e mettendo in pratica quanto appreso con un percorso di visita guidata.

#### Struttura del progetto

Il laboratorio AR.A.R. si propone di studiare e indagare il territorio in cui si sceglierà di operare, con i metodi e gli strumenti dell'archeologia del paesaggio, avvicinando i partecipanti al patrimonio culturale, attraverso un percorso articolato su sei fasi:

#### FASE 1 PRESENTAZIONE E PRIMO COORDINAMENTO CON GLI STUDENTI

Lezione frontale sulla strumentazione software e web 2.0 che verrà adottata durante il laboratorio (motori di ricerca, Web GIS open source). Si forniranno al tutor gli strumenti base per intervenire sul lavoro degli studenti in fase di editing.

#### FASE 2 COLLECTION

Gli studenti, accompagnati da tutor e docente, usciranno dalla classe per reperire informazioni utili alla redazione di una relazione storica sul territorio di riferimento. I partecipanti, divisi in gruppi di lavoro, sperimenteranno la ricerca delle fonti, il mestiere dell'archeologo da campo e quello dello storico tramite la visita guidata ai monumenti, una sessione in biblioteca, la compilazione di Schede Monumento e l'utilizzo di sistemi GPS per la mappatura dei siti.

#### FASE 3 MULTIMEDIA

Gli studenti, con una procedura guidata, si occuperanno del Data Entry delle informazioni geografiche raccolte durante la Fase 2 nel programma WebGis e della creazione dei contenuti multimediali per i QR Code, deducendo nuovi dati sul territorio e arricchendo le proprie competenze tecnologiche

#### FASE 4 RELAZIONE STORICA

Con un procedimento deduttivo i partecipanti organizzeranno le informazioni bibliografiche e quelle ottenute dal programma Web Gisin una relazione storica sul territorio scelto.

#### FASE 5 VISITA GUIDATA

La relazione storica sarà rielaborata in forma di percorso di visita guidata sul territorio, della quale saranno realizzate le prove generali

#### FASE 6 DISSEMINATION

Presentazione al pubblico del lavoro svolto, mettendo in pratica quanto appreso, offrendo un percorso di visita guidata e posizionando i QR Code nell'area interessata, per garantire la fruibilità delle informazioni anche a progetto concluso

#### Obiettivi didattico-formativi

Il laboratorio AR.A.R. nasce per raccontare un territorio con le tecniche e i metodi dell'archeologia del paesaggio. Ciò consentirà agli studenti di avvicinarsi a vari livelli al patrimonio culturale cittadino, con attività ad alto contenuto tecnologico e applicando il metodo scientifico. Il laboratorio AR.A.R., attraverso il percorso stabilito, si prefigge i seguenti obiettivi generali:

- Avvicinare gli studenti al patrimonio culturale e archeologico attraverso un approccio deduttivo e l'utilizzo delle nuove tecnologie (GIS e QR Code);
- Conoscere il proprio territorio e sviluppare la capacità di leggerne i cambiamenti in

maniera critica;

- Migliorare la conoscenza della tecnologia, come strumento per produrre contenuti multimediali, in maniera attiva;
- Lavorare in gruppo, stimolando la creatività, gli interessi personali specifici e il senso critico;

Gli obiettivi generali, verranno raggiunti con un percorso articolato su 6 fasi, alle quali corrispondono gli obiettivi specifici del progetto:

- Realizzare una prima uscita sul territorio nel quale si deciderà di intervenire, alla scoperta del patrimonio monumentale e della sua relazione col paesaggio, familiarizzando con i metodi e gli strumenti dell'archeologia da campo;
- Utilizzare gli strumenti della ricerca bibliografica, acquisire capacità di lettura critica delle informazioni. Imparare ad utilizzare le nuove tecnologie Web GIS come strumento di ricerca scientifica, per acquisire dati geografici;
- Osservare i cambiamenti nel paesaggio e nel patrimonio, incrociando i dati della ricerca bibliografica con quelli geografici ed elaborare una reazione storica, lavorando in equipe;
- Organizzare la relazione storica in forma di percorso di visita guidata;
- Presentare il lavoro al pubblico, con un percorso nel territorio.

Risultati attesi

Il laboratorio AR.A.R. si propone di avvicinare gli studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado al patrimonio culturale, attraverso vari livelli di lettura.

I partecipanti studieranno e indagheranno il territorio in cui si sceglierà di operare, con un metodo deduttivo e imparando ad utilizzare i nuovi strumenti tecnologici dell'archeologia del paesaggio (GIS e QR Code). Conoscere il patrimonio culturale in relazione al territorio e sviluppare la capacità di leggerne i cambiamenti in maniera critica è il risultato atteso dalle attività del progetto, che si propone anche di migliorare l'approccio dei ragazzi alle nuove tecnologie, come strumento di ricerca in grado di produrre contenuti in maniera attiva e lavorando in gruppo.

Il raggiungimento di questi importanti risultati sarà monitorato attraverso l'individuazione di una serie di indicatori d'impatto:

- Gli studenti usciranno dalla scuola per scoprire il territorio, le sue origini, i suoi monumenti;
- Saranno fornite le prime nozioni di GPS, QR code e sulle piattaforme web di geolocalizzazione (Web GIS). Si utilizzeranno i principali repertori bibliografici (SebinaOpac) e i motori di ricerca web;
- Sarà effettuata l'attività di raccolta delle informazioni archeologiche, storiche e geografiche (foto storiche, testi, tradizione orale) relative al territorio di riferimento, anche utilizzando semplici strumenti di georeferenziazione durante le uscite sul territorio;
- I partecipanti acquisiranno competenze in relazione all'attività di Data Entry delle informazioni raccolte in una piattaforma Web Gis e utilizzeranno le nuove informazioni dedotte dal software, per elaborare una relazione storica e un percorso di visita guidata nel territorio, osservando in maniera critica i cambiamenti diacronici avvenuti nel patrimonio e nel paesaggio;
- Gli studenti presenteranno al pubblico il progetto con un percorso guidato e tramite l'utilizzo di QR Code, apprendendo come testare un prodotto e in caso di aspetti critici, come effettuare le dovute correzioni al fine di ottimizzarlo e renderlo fruibile.

Metodologie

Il laboratorio AR.A.R. propone un approccio nuovo al patrimonio e ai monumenti, favorendo l'acquisizione di nuove competenze, sia tecnologiche che culturali, da parte degli studenti.

Particolare rilevanza assumerà l'archeologia del paesaggio e la lettura dei monumenti presenti in un territorio, attraverso più livelli d'indagine. AR.A.R. guiderà gli studenti alla scoperta del patrimonio monumentale contestualizzandolo nel territorio, organizzando in maniera deduttiva i dati ottenuti dalla ricerca bibliografica, dalle fonti materiali e dalle possibilità offerte dall'utilizzo guidato delle nuove tecnologie (piattaforme Web Gis, QR Code).

Saranno realizzate delle lezioni interattive, durante le quali i partecipanti potranno



sperimentare in prima persona l'utilizzo dei programmi di georeferenziazione e generazione di QR code. Si richiederà, quindi, agli studenti di interagire con i docenti e verso i loro pari, stimolando la funzione attitudinale. Inoltre, inizieranno a sperimentare i concetti di realtà aumentata e le basi dell'utilizzo dei software di georeferenziazione, intervenendo sulle capacità tecnologiche degli studenti.

Gli studenti, accompagnati da tutor e docenti, usciranno dalla classe per reperire informazioni utili alla redazione di una relazione storica sul territorio di riferimento. Sperimenteranno la ricerca delle fonti, il mestiere dell'archeologo da campo e quello dello storico. Tramite l'approccio didattico del Learning By Doing, si andrà a stimolare la funzione cognitiva (comunicare e capire indizi e informazioni) e attitudinale (porre attenzione verso gli altri, cooperare e saper interagire coi pari e col docente-tutor). Gli studenti si confronteranno sulle diverse parti del lavoro, mettendo in discussione i dati ottenuti e implementando la relazione storica con quanto si è evinto dalle analisi archeologiche realizzate sui monumenti (capacità deduttive). La ricerca di soluzioni alle eventuali criticità riscontrate, nascerà dal confronto all'interno della classe, facendo in modo di accrescere la coesione all'interno del gruppo e le capacità di lavorare per il perseguimento dell'obiettivo finale (capacità tecnologiche, attitudinali, metacognitive). I ragazzi valuteranno come organizzare l'evento conclusivo e sceglieranno le modalità di presentazione al pubblico del progetto (capacità metacognitive). Gli studenti avranno così un momento in cui comunicheranno al pubblico quanto prodotto e racconteranno l'esperienza di lavoro insieme ai compagni, docenti e tutor, organizzando il lavoro in un percorso di visita guidata (capacità cognitive).

#### Modalità di verifica e valutazione

La valutazione degli apprendimenti per Ar.A.R. Archaeology Augmented Reality sarà formulata sulla base degli indicatori di realizzazione del progetto, stabiliti per monitorare il raggiungimento nel tempo (fase iniziale, formativa e finale) delle diverse funzioni del processo educativo e l'acquisizione delle competenze dei partecipanti:

- Compilazione guidata delle schede monumento, sul patrimonio archeologico giacente nel territorio scelto;
- N°1 prova pratica per studente di acquisizione dati GPS e territoriali;
- N°1 prova pratica per studente di ricerca su repertori bibliografici e web;
- Effettuato Data Entry su piattaforma Web Gis
- N°1 Relazione storica sul territorio di riferimento;
- Realizzati N°1 codice QR per monumento, per la lettura dei contenuti multimediali realizzati
- N° 1 Disseminationday con presentazione al pubblico e percorso di visita guidata

La predisposizione di un'attività di monitoraggio di progetto permetterà inoltre di valutare l'efficacia delle strategie didattiche, dei mezzi e degli strumenti utilizzati, anche in previsione di una successiva ridefinizione del percorso formativo.

<b>Data inizio prevista</b>	01/10/2018
<b>Data fine prevista</b>	30/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CAMM862011
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: Ar.A.R.Archaeology Augmented Reality



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		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>

## Elenco dei moduli

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

**Titolo: S.Te.P. Spazi, Teatro, Performance**

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	S.Te.P. Spazi, Teatro, Performance
<b>Descrizione modulo</b>	<p>G.R.R.C. Giovani Reporter Raccontano Cagliari</p> <p>Abstract:partendo dalla premessa che il diritto all'informazione è una delle conquiste delle moderne democrazie, il laboratorio Giovani Reporter Raccontano Cagliari intende formare i giovani studenti della Scuola Secondaria, affinché si avvicinino alle nuove forme di comunicazione, in modo corretto e consapevole. Creeremo insieme un blog turistico, grazie al quale i giovani cronisti racconteranno il nostro patrimonio culturale, storico e artistico.</p> <p>Contenuti</p> <p>La garanzia di un effettivo diritto all'informazione è condizione imprescindibile per lo sviluppo di una cittadinanza europea attiva (fonte www.ec.europa.eu).</p> <p>Il progetto Giovani Reporter Raccontano Cagliari è rivolto agli studenti della Scuola Secondaria di Primo e Secondo grado. Partendo dalla premessa che il diritto all'informazione è una delle conquiste delle moderne democrazie, questo laboratorio intende formare i giovani studenti affinché questo diritto venga da loro vissuto attivamente per l'esercizio della 'cittadinanza digitale'.</p> <p>In questa direzione, il progetto si propone di realizzare un blog turistico-culturale per il racconto e la promozione del territorio di Cagliari, strutturando una redazione giornalistica, definendo i contenuti tematici del sito e avvicinando i partecipanti alle tematiche di progetto, grazie al lavoro di gruppo, con la modalità del learning by doing e guidati da un esperto giornalista culturale. In linea con le richieste del bando, il territorio sarà raccontato dai giovani cronisti con un'attenzione particolare nei confronti del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, che diventerà lo strumento principale per avvicinarsi ai linguaggi della scrittura giornalistica e imparare a vivere la rete in modo consapevole. A sua volta la promozione del blog sarà garantita dall'attivazione dei principali canali social come Instagram, Facebook e Twitter.</p> <p>Più che mai oggi, con la presenza massiccia di strumenti di comunicazione di massa come i social media, per poterne godere ed essere inclusi nella società, dobbiamo ricevere un'educazione all'informazione per essere in grado di: riconoscere il bisogno di informazione, ricercare e selezionare fonti attendibili, ricavare dalle fonti selezionate le informazioni utili, utilizzare le informazioni. Negli ultimi decenni, anche in Italia, l'educazione ai media è infatti transitata da un approccio 'protettivo' nei confronti dei minori, tenuti lontani soprattutto dai 'pericoli della rete' per l'incapacità di difendersi da soli, a una visione orientata verso forme di abilitazione all'uso dei media stessi per creare le condizioni affinché il bambino o ragazzo si difenda con i propri mezzi.</p> <p>La creazione del blog turistico-culturale consentirà agli studenti di acquisire competenze di</p>



scrittura giornalistica sia nella carta stampata che nel web, capacità nella lettura del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, di ricerca e selezione delle fonti attendibili, ricavare dalle fonti selezionate le informazioni utili e utilizzare le informazioni.

#### Struttura del progetto

##### Fase 1 - KICK OFF

Incontro di presentazione del progetto per gli studenti, con un focus specifico sulla narrazione del patrimonio culturale con gli strumenti e le modalità della scrittura giornalistica. Che cos'è un Blog? Cosa sono i Social Network? Da chi è composta una redazione giornalistica? Come si racconta un monumento? Una mostra? Un'opera d'arte? Il docente risponderà a queste e ad altre domande, favorendo la discussione in classe e fornendo al tutor gli strumenti per intervenire sul lavoro in fase di editing.

##### Fase 2 - NAVIGARE IN SICUREZZA. I CONSIGLI DELL'AVVOCATO

Insieme ad un avvocato specializzato sul diritto all'informazione, gli studenti saranno introdotti al tema del copyright, del diritto nei contenuti multimediali e della privacy, specie in relazione alle tematiche della narrazione del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico. Quali sono le norme che la regolano? Come fa un giornalista a rispettare tali norme? Il web ha memoria lunga e conserva tutti i suoi contenuti, anche quelli che non ci piacciono. Quanto è complicato cancellare una foto, un testo scritto o un video da internet? Come ci si può tutelare? Gli studenti e gli insegnanti, potranno porre all'avvocato qualsiasi domanda inerente le tematiche della lezione.

In un secondo momento, gli studenti impareranno ad organizzare il materiale digitale (es. foto o video) in un archivio di contenuti che rispettino le norme sul copyright e il diritto alla privacy, ad organizzare i siti internet creando un web menù di classe.

##### Fase 3 - LA SCRITTURA GIORNALISTICA PER I BLOG TURISTICO-CULTURALI

Il giornalismo anglosassone ci ricorda con la regola delle 5 W come si scrive un testo che sia chiaro, distinguendo la notizia dal commento. La costruzione di un articolo segue precisi schemi che consentono di 'raccontare' la notizia in modo che risulti più attraente per il lettore. Un focus specifico sarà sull'attacco, ovvero l'inizio di un articolo. Un attacco non efficace spesso determina che l'articolo non verrà letto. Il titolo è l'ultimo elemento che viene creato dopo aver scritto l'articolo e come si può ben capire, un buon titolo fa o meno la fortuna dell'articolo. Tutti questi elementi saranno rielaborati nella chiave specifica del blog turistico- culturale, riservando un'attenzione speciale al patrimonio culturale, artistico e paesaggistico della città.

##### Fase 4 - STRUTTURIAMO LA REDAZIONE

Gestire un blog turistico può essere complicato, ecco perché è necessaria una vera e propria squadra composta da giornalisti, fotografi, videomaker, ma anche da un direttore e un caporedattore. Gli studenti impareranno come si lavora in team all'interno di una redazione giornalistica.

Insieme al docente e seguendo gli specifici interessi e inclinazioni degli studenti, struttureremo la redazione giornalistica del nostro blog turistico-culturale.

##### Fase 5 - COSTRUIRE UN BLOG TURISTICO-CULTURALE

Scegliere un nome per il blog non è semplice. Esso deve essere incisivo e accattivante, deve comunicare immediatamente i propri contenuti, rimanere in mente ed essere facilmente trovato sui motori di ricerca web. Proveremo a dare un nome al nostro blog con una discussione in classe. Il docente sceglierà la piattaforma open source (es. wordpress) reputata più semplice ed intuitiva, al fine di caricare online i contenuti scritti dai ragazzi. Scelto il titolo del blog è necessario definirne i macro-argomenti e le sezioni, in relazione alla suddivisione dei ruoli operativi della redazione. Gli studenti, nel rispetto del proprio ruolo e di quello dei propri compagni all'interno della redazione, dovranno scrivere gli articoli del blog e sviluppare il materiale video-fotografico.

##### Fase 6 - IMPARARE A FARE UNA FOTO E UN VIDEO EFFICACI

Per scattare una bella foto occorre seguire delle regole di base, per esempio gestire in

maniera efficace la messa a fuoco, o costruire una vera e propria composizione fotografica. La fotografia è spesso il primo elemento che ci colpisce. Soprattutto per gli articoli pubblicati su internet, costruirsi un buon archivio foto - video è importantissimo.

#### Fase 7 - BLOG ONLINE

Il blog turistico sarà online e sarà possibile fruirne i contenuti culturali

#### Obiettivi didattico-formativi

Il presente progetto vuole promuovere una didattica tecnologica e digitale a seguito di una analisi sul generale processo innovativo che sta investendo il sistema di istruzione. Utilizzare le tecnologie nella scuola non è una moda del momento da seguire, è una scelta consapevole che tiene conto della necessità di adeguare mezzi, strumenti, processi e metodologie al mondo che si evolve e si rinnova.

L'incessante flusso di informazioni e l'allargamento delle relazioni connesso ai social network rende indispensabile, per gli allievi ma anche per i docenti, costantemente "imparare ad imparare". Il progetto si propone di fornire occasioni per accrescere e migliorare l'esperienza comunicativa degli alunni, favorendo la conoscenza e l'uso di mezzi di comunicazione audiovisiva e multimediale e utilizzando come strumento fondamentale il racconto e la comunicazione del nostro patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, attraverso il linguaggio del giornalista di blog. Ci si propongono, per questo motivo, i seguenti obiettivi generali:

- Valorizzare, promuovere, raccontare e comunicare il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico locale;
- Recuperare e conservare la memoria collettiva;
- Promuovere una corretta formazione all'informazione, attraverso un uso consapevole dei media dei nuovi cittadini digitali.

La creazione di un blog turistico-culturale consentirà agli studenti di raggiungere gli obiettivi generali, in un processo step by step, strutturato sui seguenti obiettivi specifici, corrispondenti alle fasi di progetto:

- presentare il progetto al tutor e agli studenti, mettendo in evidenza l'importanza di saper raccontare il patrimonio cittadino e di vivere la rete in modo consapevole;
- introdurre gli studenti ai rischi e alle potenzialità della rete, insegnare loro a costruire un bagaglio di contenuti affidabili in rete;
- imparare a lavorare in gruppo, rispettando il proprio ruolo e quello degli altri, all'interno di una redazione giornalistica web;
- costruire un blog turistico e arricchirlo di contenuti culturali;
- introdurre gli studenti agli elementi propedeutici della scrittura giornalistica, finalizzata alla creazione di un blog turistico-culturale;
- introdurre gli studenti alle tecniche base dello scatto fotografico;
- introdurre gli studenti alle tecniche base della ripresa video;
- Caricare il nostro blog online e renderne fruibili i contenuti culturali.

#### Risultati attesi

Il progetto Giovani Reporter Raccontano Cagliari vuole trasmettere ai partecipanti i principali strumenti teorici e pratici che consentano loro di imparare a raccontare e a comunicare il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico cittadino e diventare veri 'cittadini digitali', così come auspicato dalla stessa Comunità Europea. Più che mai oggi, con la presenza massiccia di strumenti di comunicazione come i social media, per poterne godere ed essere inclusi nella società, dobbiamo infatti ricevere un'adeguata educazione all'informazione.

Gli allievi acquisiranno nuove competenze ed i nuovi ed efficaci linguaggi della comunicazione giornalistica, specie in relazione al racconto del patrimonio culturale, beneficiando delle possibilità offerte da un contesto di apprendimento non formale, in alternativa alla lezione frontale, stimolando l'attenzione, le competenze critiche e la creatività.

Anche il tutor di progetto potrà sperimentare la scrittura giornalistica come strumento di differente approccio ai processi di apprendimento, soprattutto in favore dei soggetti a rischio dispersione scolastica.

Il presente progetto favorirà le relazioni interpersonali, sia tra pari che con gli adulti, il



lavoro in team, il rispetto del proprio ruolo e di quello dell'altro, in particolare a partire dal lavoro di creazione e funzionamento della redazione.

Gli allievi, alla fine del percorso, sapranno leggere e raccontare correttamente il patrimonio cittadino, padroneggeranno le tecniche base della scrittura giornalistica, dello scatto fotografico e della ripresa video in un percorso che inviterà loro a pensare e utilizzare in modo 'sistemico' queste competenze.

Il banco di prova finale sarà la realizzazione di un blog turistico-culturale, con una specifica attenzione al Patrimonio culturale, Artistico e Paesaggistico, in cui tutte queste abilità troveranno un idoneo luogo di pubblicazione. Un blog che nelle intenzioni potrebbe diventare uno strumento permanente della scuola e un punto di riferimento anche per altri istituti scolastici cittadini.

In questo modo si ritiene di poter raggiungere l'obiettivo principale del progetto, pretenzioso, tuttavia possibile: raccontare e comunicare il patrimonio culturale.

Al fine di raggiungere gli obiettivi generali, in sede progettuale è stata fissata una precisa strategia di monitoraggio dei risultati attesi, basata sui seguenti indicatori d'impatto:

- Insegnanti e studenti acquisiscono competenze di base sul progetto, con un focus specifico sulla struttura di un blog turistico-culturale e sull'importanza di una consapevole modalità di vivere la rete;
- Gli studenti, grazie alla presenza di un avvocato specializzato in diritto del web, sono introdotti ai rischi e alle potenzialità della rete;
- Gli studenti costruiscono il proprio bagaglio di contenuti affidabili in rete
- Gli studenti imparano a lavorare in team, rispettando il proprio ruolo e quello degli altri, all'interno di una redazione giornalistica web, finalizzata alla comunicazione del patrimonio culturale;
- Gli studenti acquisiscono competenze base sulle tecniche dello scatto fotografico e della ripresa video;
- Il blog turistico è online e gli studenti lo gestiscono e ne arricchiscono i contenuti;
- Gli studenti presentano al pubblico il proprio lavoro;
- Gli studenti acquisiscono competenze basilari sugli elementi della scrittura giornalistica, finalizzata alla creazione di un blog turistico.

#### Metodologie

L'approccio pedagogico alla base del progetto Giovani reporter raccontano Cagliari, può essere considerato attitudinale, perché stimolerà gli studenti all'ascolto ma anche promozionale o di sviluppo, poiché approfondirà e amplierà le conoscenze di ogni allievo. Gli studenti saranno chiamati a esercitarsi scrivendo testi giornalistici a partire da vari lanci di agenzia giornalistica che saranno loro forniti. Gli elaborati saranno analizzati e corretti in classe al fine in un utile momento di confronto collettivo e per poter monitorare costantemente il livello di apprendimento. Gli incontri saranno strutturati in modo da consentire una partecipazione attiva e vissuta degli studenti. A questi approcci si affiancherà quello metacognitivo, dal momento che si richiederà agli studenti la capacità di organizzare le informazioni in esercitazioni pratiche. Le esercitazioni saranno svolte in gruppo, dunque col metodo didattico del cooperative learning.

Gli studenti saranno chiamati a esercitarsi anche nella realizzazione di scatti fotografici e riprese video. Gli elaborati saranno analizzati e corretti in classe al fine in un utile momento di confronto collettivo e per poter monitorare costantemente il livello di apprendimento. Nella fase l'approccio pedagogico sarà metacognitivo, dal momento che si richiederà agli studenti la capacità di organizzare le informazioni fornite in un'esercitazione pratica.

Particolarmente importante la fase della creazione della 'redazione giornalistica'.

L'approccio pedagogico della fase sarà attitudinale nella prima lezione frontale. Si richiederà poi agli studenti di partecipare attivamente alla discussione in classe, per decidere il proprio ruolo operativo nella redazione e valutare quello dei propri compagni. Il metodo didattico utilizzato sarà, dunque, quello del cooperative learning, andando a stimolare le competenze critiche e di autovalutazione di ogni allievo.

Appresi tutti gli strumenti teorici e tecnico-pratici, gli studenti dovranno scrivere e impaginare gli articoli e i materiali video-fotografici realizzati, mettendo in pratica quanto appreso nelle precedenti fasi e applicando precise strategie di selezione e organizzazione, agendo sulla funzione metacognitiva. Sempre utilizzando il metodo



	<p>didattico del cooperative learning e del learning by doing all'interno della redazione web, gli studenti amplieranno le proprie competenze tecniche e tecnico creative. Infine, in vista del banco di prova finale della presentazione al pubblico gli studenti dovranno organizzare e selezionare il materiale scritto, ripreso e fotografato, sviluppando le proprie capacità di sintesi e agendo sulla funzione metacognitiva.</p> <p>Modalità di verifica e valutazione La valutazione degli apprendimenti per Giovani Reporter Raccontano Cagliari sarà formulata sulla base degli indicatori di realizzazione del progetto. Questi sono stabiliti per monitorare il raggiungimento nel tempo (fase iniziale, formativa e finale) delle diverse funzioni del processo educativo e l'acquisizione delle competenze dei partecipanti, attraverso un programma di lezioni teoriche, discussioni in classe e esercitazioni pratiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• realizzato N°1 incontro di presentazione del progetto agli studenti;</li> <li>• realizzato N°1 incontro con l'avvocato sui temi del copyright, diritto alla privacy, memoria nel web e di diritto all'oblio;</li> <li>• creato di N°1 archivio di classe, di contenuti testuali e video-fotografici sicuri;</li> <li>• realizzato di N°1 menù di fonti online di riferimento certe;</li> <li>• realizzata N°1 esercitazione pratica sulle regole base dello scatto fotografico e della ripresa video</li> <li>• strutturata la redazione del blog turistico;</li> <li>• scritti e impaginati gli articoli e i materiali video fotografici;</li> <li>• il blog è online.</li> </ul> <p>La predisposizione di un'attività di monitoraggio di progetto permetterà inoltre di valutare l'efficacia delle strategie didattiche, dei mezzi e degli strumenti utilizzati, anche in previsione di una successiva ridefinizione del percorso formativo.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CAEE862012
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: S.Te.P. Spazi, Teatro, Performance

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>

### Elenco dei moduli

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



## ambientale sostenibile

### Titolo: G.R.R.C. Giovani Reporter Raccontano Cagliari

#### Dettagli modulo

Titolo modulo	G.R.R.C. Giovani Reporter Raccontano Cagliari
Descrizione modulo	<p>Abstract: Valorizzare il territorio e il patrimonio culturale, ripensare e riabilitare gli spazi urbani, creare un legame tra paesaggio e performance, sono gli obiettivi della proposta progettuale S.Te.P., che vede coinvolti il Teatro di Sardegna e il Consorzio Camù. La cultura e la performance teatrale diventano motore di cambiamento sociale, che permette di sperimentare nuovi modelli di intervento volti a trasformare la città e creare una percezione diversa dello spazio e della comunità che lo abita.</p> <p>Contenuti</p> <p>Non tutti i luoghi urbani sono “riusciti” dal punto di vista della funzionalità o dell'intensità d'uso. Lo spazio urbano deve avere delle caratteristiche che lo facciano apprezzare da tutti e che nella città sono legate ad una sedimentazione di valori storico-archeologici, architettonici, artistici, oltre che identitari, che ne determinano anche la dimensione sociale.</p> <p>Muovendo da queste premesse è stato identificato un concetto di partenza che si può riassumere con il termine Plasticity: mutevole, come la realtà su cui si vuole intervenire, plastica, come la materia su cui si applicano gli interventi e contenente la città, luogo che si abita e si vuole ri-immaginare.</p> <p>Il progetto S.Te.P. nasce per la valorizzazione del patrimonio culturale artistico e paesaggistico. Al fine di promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e con esso la partecipazione dei cittadini, si è pensato di sviluppare un progetto che parta dalla manifestazione Monumenti Aperti e preveda il coinvolgimento degli studenti delle scuole di ogni ordine e grado, attraverso dei percorsi formativi finalizzati alla performance nei luoghi di interesse culturale e artistico e negli spazi collettivi, riconoscendone la centralità e aumentandone la qualità urbana complessiva.</p> <p>Attori protagonisti di S.Te.P. saranno gli studenti che, partendo da indicatori di inutilizzo o sottoutilizzo, individueranno e catalogheranno i monumenti, le piazze e le strade cittadine su cui intervenire, acquisiranno competenze pluridisciplinari nella lettura di questi spazi urbani e guidati da artisti, performer e formatori, analizzeranno il rapporto tra spazio e arte performativa, per arrivare a elaborare concretamente le azioni sul territorio. Le attività, organizzate in città saranno integrate da momenti di riflessione e discussione collettiva in classe. Il percorso di preparazione è finalizzato alla trasmissione di competenze che siano da sostegno alla promozione dell'esperienza artistica e curatoriale.</p> <p>Gli studenti, seguiti da artisti professionisti, realizzeranno una performance e un'installazione artistica e saranno portati così a riflettere sulla città e sugli spazi, sia nella loro dimensione architettonica che sociale, riabilitandone la funzione urbana con vere azioni artistiche e performative.</p> <p>Tra gli interventi indicati dal bando PON Asse I, Patrimonio Culturale, Artistico e Paesaggistico e corrispondenti ai moduli del progetto (minimo due), almeno tre rientrano nelle azioni indicate: accesso, esplorazione e conoscenza del patrimonio, produzione artistica e culturale e interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana, specie nelle aree periferiche e marginali.</p> <p>Struttura del progetto</p> <p>Fase 1 - KICK OFF</p> <p>Il docente effettuerà il primo incontro di presentazione del progetto per gli studenti e il tutor. Saranno illustrati gli obiettivi di progetto, i risultati attesi e le metodologie utilizzate. Il docente fornirà al tutor gli strumenti per intervenire sul lavoro in fase di editing. Inoltre, saranno mostrati alcuni esempi di interventi e performance di artisti locali e internazionali sugli spazi urbani e sul patrimonio culturale, artistico e paesaggistico.</p>

#### Fase 2 – ESPLORAZIONE CON L'ARTISTA

Insieme al docente – artista, si effettuerà una visita nello spazio urbano scelto per svolgere le attività di progetto (una piazza, un quartiere, un monumento cittadino). Sarà l'occasione per riflettere sull'utilizzo dello spazio, riconoscerne la centralità nel paesaggio urbano e considerarne la valenza culturale, storica e artistica. Gli studenti saranno portati a riflettere sul patrimonio culturale e sulla città, sia nella sua dimensione architettonica, che sociale.

#### Fase 3 – PROGETTARE UN'INSTALLAZIONE ARTISTICA

Gli studenti impareranno ad intervenire sullo spazio urbano. Guidati dal docente e dal tutor di progetto, e partendo dalle riflessioni e dalla discussione realizzata in fase 2, i partecipanti progetteranno e realizzeranno un'installazione artistica, una vera e propria opera d'arte, inserita nello spazio, che farà da cornice alla performance (fase 4) e sarà esposta al pubblico durante la due giorni della manifestazione di valorizzazione del patrimonio culturale, Cagliari Monumenti Aperti

#### Fase 4 – PROGETTARE UNA PERFORMANCE NELLO SPAZIO

Gli studenti, sotto la guida del docente - artista, progetteranno una performance d'arte, da presentare al pubblico ed eseguire dal vivo durante la manifestazione Monumenti Aperti. L'azione performativa dialogherà con l'installazione e coinvolgerà l'intero gruppo, sviluppandosi nello spazio scelto. L'obiettivo dell'azione sarà quello di promuovere la conoscenza del patrimonio culturale, mettendo in evidenza la "riuscita" dello spazio dal punto di vista della funzionalità o dell'intensità d'uso.

#### Fase 5 – REHEARSALS. PROVE GENERALI

Saranno previste una o più prove generali della performance, con l'obiettivo di familiarizzare gli studenti con lo spazio urbano su cui agiranno.

#### Fase 6 – MONUMENTI APERTI, PERFORMANCE

Durante Monumenti Aperti, manifestazione che da oltre vent'anni si occupa di promuovere e valorizzare il patrimonio culturale della Sardegna, saranno previste almeno due repliche della performance artistica. L'azione porterà il numeroso pubblico dell'evento a ragionare sul patrimonio cittadino e in particolare sullo spazio scelto per il progetto.

#### Obiettivi didattico-formativi

Il presente progetto vuole promuovere una didattica dell'arte attraverso la città e il patrimonio monumentale, che diventeranno gli strumenti per ragionare sugli spazi urbani e sul loro valore materiale e sociale. Ci si propongono, per questo motivo, i seguenti obiettivi generali:

Valorizzare il territorio e il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico cittadino;  
ripensare e riabilitare gli spazi urbani;  
ragionare sullo spazio cittadino, creando un legame tra il paesaggio urbano e la performance artistica.

Realizzando un'installazione artistica e una performance in uno spazio cittadino, gli studenti acquisiranno competenze pluridisciplinari (catalogazione, curatela, performance) e impareranno a conoscere la città, il paesaggio urbano, i monumenti cittadini, progettando interventi artistici ragionati nello spazio. Il processo di apprendimento avverrà step by step e sarà strutturato sui seguenti obiettivi specifici, corrispondenti alle fasi di progetto:

presentare il progetto al tutor e agli studenti, mettendo in evidenza le caratteristiche degli spazi urbani in termini di funzionalità e di utilizzo e le possibilità offerte per quanto concerne le modalità di intervento artistico;  
esplorare uno spazio cittadino, imparando a leggerne la valenza culturale, storica e artistica e riflettendo sulle sue potenzialità;  
imparare ad intervenire sullo spazio urbano, progettando e realizzando un'installazione artistica, una vera e propria opera d'arte;  
imparare ad intervenire sullo spazio urbano, progettando e realizzando una performance, un'azione sul e nel patrimonio artistico e monumentale cittadino, al fine di promuoverne la



conoscenza e stimolare la riflessione;  
realizzare una o più prove generali della performance, familiarizzando gli studenti con lo spazio d'azione;  
proporre la performance al pubblico della manifestazione Monumenti Aperti, stimolando la riflessione sullo spazio scelto, tanto nella sua dimensione architettonica, quanto sociale.

#### Risultati attesi

Il progetto S.Te.P., Spazi, Teatro, Performance si propone di educare i giovani partecipanti all'arte e con l'arte, progettando e realizzando dei veri interventi performativi negli spazi urbani, volti a stimolare la riflessione sul patrimonio culturale, artistico e paesaggistico cittadino.

Gli allievi acquisiranno competenze pluridisciplinari e impareranno ad esprimersi con i nuovi ed efficaci linguaggi dell'arte contemporanea e performativa, beneficiando delle possibilità offerte da un contesto di apprendimento non formale e stimolando la creatività, la capacità di attenzione e osservazione, il senso critico.

S.Te.P. favorirà le relazioni interpersonali, sia tra pari che con gli adulti, il lavoro in team, il rispetto del proprio ruolo e di quello dell'altro.

Gli allievi, alla fine del percorso, saranno avvicinati a tematiche complesse, quali quelle inerenti la città e il patrimonio culturale, imparando a leggere il paesaggio urbano e le sue potenzialità, ad intervenire su esso e ri-immaginare gli spazi in cui si abita.

La performance artistica in uno spazio cittadino, durante la due giorni della manifestazione Monumenti Aperti, permetterà agli studenti di proporre il proprio lavoro all'attenzione di un pubblico numeroso e sensibile alle tematiche culturali, stimolando la riflessione sullo spazio urbano scelto e in generale sul paesaggio cittadino.

Al fine di raggiungere gli obiettivi generali, in sede progettuale è stata fissata una precisa strategia di monitoraggio dei risultati attesi, basata sui seguenti indicatori d'impatto:

Il tutor acquisisce gli strumenti base per intervenire sul lavoro degli studenti in fase di editing;

Gli studenti acquisiscono competenze di base sul progetto, con un focus specifico sull'importanza del patrimonio culturale cittadino e sulle possibilità di intervenire sugli spazi, senza snaturare la valenza culturale e sociale;

Gli studenti sono avvicinati ai linguaggi espressivi dell'arte visiva, progettando e realizzando un'installazione artistica da inserire nello spazio scelto;

Gli studenti acquisiscono competenze in materia di intervento sugli spazi, progettando una performance artistica da realizzare nello spazio;

Gli studenti imparano a lavorare in team, rispettando il proprio ruolo e quello degli altri;

Attraverso la performance artistica è stimolata la riflessione sullo spazio urbano e sul patrimonio artistico e paesaggistico cittadino.

#### Metodologie

L'approccio metodologico alla base del progetto S.Te.P. può essere considerato quello del learning by doing e del cooperative learning. Gli studenti infatti, acquisiranno nuove competenze e linguaggi espressivi grazie al lavoro in team, avvicinandosi alle tematiche di progetto tramite esercitazioni pratiche. Si andrà, in primis ad intervenire sulle funzioni attitudinali (si stimoleranno gli studenti all'ascolto), promozionale (il progetto è pensato per approfondire le conoscenze di ogni allievo) e di sviluppo (in relazione agli interessi personali specifici).

Gli studenti saranno chiamati ad una profonda riflessione sugli spazi urbani (funzione cognitiva), a leggerne le potenzialità architettoniche, artistiche e sociali, e a pensare nuovi modi per ri-utilizzare, ri-abitare gli spazi stessi, con un approccio attivo, realizzando una vera performance artistica.

Al lavoro sulle funzioni pedagogiche citate si affiancherà, dunque, quello sulla funzione metacognitiva, dato che si richiederà agli studenti la capacità di organizzare le nuove competenze acquisite in un progetto di intervento sullo spazio (installazione e performance artistica), condiviso dal docente, dal tutor e da tutto il gruppo classe.

#### Modalità di verifica e valutazione

La valutazione degli apprendimenti per S.Te.P. Spazi, Teatro, Performance, sarà formulata sulla base degli indicatori di realizzazione del progetto. Questi sono stabiliti per



	<p>monitorare il raggiungimento nel tempo (fase iniziale, formativa e finale) delle diverse funzioni del processo educativo e l'acquisizione delle competenze dei partecipanti, attraverso un programma di lezioni teoriche, discussioni in classe e esercitazioni pratiche: realizzato N°1 incontro di presentazione del progetto al tutor e agli studenti; realizzata N°1 uscita/esplorazione presso lo spazio cittadino in cui si sceglierà di operare; realizzata N°1 una discussione in classe sullo spazio, mettendo in evidenza indicatori di inutilizzo o sotto utilizzo, valenza culturale, artistica e sociale del luogo; realizzata N°1 installazione artistica; realizzato N°1 progetto di performance; realizzate almeno N°2 prove generali della performance; realizzate almeno N°2 repliche della performance durante Monumenti Aperti. La predisposizione di un'attività di monitoraggio di progetto permetterà inoltre di valutare l'efficacia delle strategie didattiche, dei mezzi e degli strumenti utilizzati, anche in previsione di una successiva ridefinizione del percorso formativo.</p>
<b>Data inizio prevista</b>	02/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	30/05/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CAMM862011
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: G.R.R.C. Giovani Reporter Raccontano Cagliari

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Produzione artistica e culturale**  
**Titolo: Mu.S.A. Musica, Spettacolo, Arte**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Mu.S.A. Musica, Spettacolo, Arte
<b>Descrizione modulo</b>	Mu.S.A. Musica, Spettacolo, Arte Abstract



I luoghi della cultura, dell'arte, della città sono spazi a cui i corpi si relazionano e vivono, legandosi ad una memoria storica che, stratificandosi nel tempo si traduce sempre in nuovi segni espressivi vissuti individualmente, ma anche in stretta socialità con gli altri. Il progetto Mu.S.A. Musica, Spettacolo, Arte si propone di mettere in stretto contatto la valorizzazione e lo studio del patrimonio artistico, storico e paesaggistico della città di Cagliari, con l'espressività corporea e sonoro-musicale.

#### Contenuti

Movimento\ Architettura\ Suono sono elementi che strutturano il modo di vedere e percepire il mondo.

Lo Spazio è organizzato attraverso precise logiche della visione a cui il corpo aderisce attraverso abitudini, tradizioni e gestualità.

Il corpo stesso può attraverso le sue necessità fisico espressive condizionare e determinare la struttura dello Spazio in cui abita.

Il suono, nella sua accezione fisica e sensoriale, caratterizza in modo costante qualsiasi luogo, fino ad arrivare a trasformarlo a seconda di come esso viene veicolato.

Il suono è un elemento del nostro patrimonio, talmente presente da poterlo pensare come una geometria armonica, come parte degli edifici, delle architetture, della città, delle persone. Tutti abbiamo un'Identità Sonora che ci mette in relazione con l'altro e col contesto a cui apparteniamo e che crea una forte memoria individuale, ma anche socio-culturale, in perpetuo dialogo e trasformazione.

Il corpo si muove attraverso il suono, entra in relazione con l'esterno e determina un dialogo costante con lo spazio che ci circonda.

Partendo dai semplici concetti di suono e movimento, il progetto Mu.S.A. Musica, Spettacolo, Arte vuole creare una relazione fra gli studenti delle prime classi della Scuola Primaria e il Patrimonio culturale, artistico e paesaggistico della città di Cagliari.

Guidati da un musicista e musicoterapeuta professionista e da una danzatrice, coreografa e pedagoga del movimento, i partecipanti sceglieranno uno o più monumenti significativi per la città e affronteranno un percorso di esplorazione e osservazione diretta dell'opera, di analisi dal punto di vista storico ed estetico, ragionando sulle suggestioni che i monumenti producono.

Attraverso l'esperienza si entrerà in una relazione fisica e sensoriale con il Patrimonio culturale, artistico e paesaggistico della città, sperimentando modalità di interazione corporea e sonoro-musicale, sia convenzionali che non convenzionali.

Ogni monumento sorge in un determinato tessuto urbano nel quale i corpi si relazionano e comunicano. Da qui si esploreranno i comportamenti, le abitudini, i suoni verbali e non verbali legati al patrimonio monumentale, al suo vissuto e a quello di chi abita questi luoghi.

Al termine della fase esplorativa il progetto si propone di rielaborare suoni, gesti e parole nella forma performativa di uno spettacolo, in cui ogni bambino abbia spazio e tempo per esprimere in modo unico e personale l'esperienza artistica vissuta.

La performance/spettacolo potrà essere realizzata direttamente nel Monumento esperenziato o in altro luogo, purché non-convenzionale, anche in occasione della manifestazione di valorizzazione del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico Cagliari Monumenti Aperti.

#### Struttura del progetto:

##### Fase 1-Esplorazione sonoro-musicale e corporea

Le alunne e gli alunni saranno guidati, utilizzando i locali scolastici (salone o palestra) a svolgere un'attività espressivo-corporea e sonoro-musicale in forma ludica, col fine di prendere consapevolezza più profonda dell'espressività del corpo, conoscere le tematiche del progetto e del gruppo di lavoro, rafforzare la fiducia nel proprio movimento sia individuale che di gruppo e sviluppare una capacità organizzativa ed espressiva del suono sia in ascolto che in produzione.

Il bambino sarà coinvolto in giochi psicomotori che coinvolgeranno anche l'espressività verbale e sonora che lo indurranno a iniziare a riflettere sui temi della relazione con gli altri e le geometrie del corpo nello Spazio.



#### Fase 2- Scelta e analisi dei monumenti

In sede creativo-laboratoriale, nel salone della scuola o in un'aula prescelta, attraverso una stretta comunicazione con il tutor e l'interesse generale della classe, verranno individuati uno o più monumenti significativi della città su cui basare il lavoro delle fasi successive. La scelta dei monumenti avverrà attraverso il coinvolgimento dei bambini, quindi tramite un sistema di votazione democratica rispetto ad una serie di proposte. Sono previste delle sessioni di laboratorio volte ad individuare le principali caratteristiche del monumento scelto sia dal punto di vista storico geografico che estetico, geometrico. In questa seconda fase è prevista inoltre la visita e l'osservazione del sito/i prescelti, un'esperienza di osservazione sensoriale a trecentosessanta gradi: riscontro degli elementi appresi in sede scolastica, osservazione del materiale del monumento, relazione del monumento al suono che produce o potrebbe produrre, relazione e comportamento dei corpi nello spazio prescelto.

Saranno attivati nel sito prescelto dei giochi creativo-motori-sonori per permettere al bambino di affinare al massimo il suo senso di osservazione e percezione dell'opera. La visita guidata stimolerà inoltre gli alunni e le alunne a osservare le caratteristiche del paesaggio in cui il monumento è inserito, questo includerà l'osservazione delle persone che vivono il territorio attorno delle loro abitudini e comportamenti. Verranno inoltre prodotti dei segni grafici, dei disegni, relativi alla forma dell'opera osservata e al percorso effettuato durante la visita. Questi saranno utili nell'elaborazione della performance finale.

#### Fase 3- Rielaborazione del rapporto fisico sonoro e corporeo dell'esperienza monumentale.

Questa fase è prevista come "rientro a scuola" con un forte bagaglio emerso e acquisito durante la visita ai monumenti.

All'interno del salone di lavoro si metterà in atto un laboratorio per selezionare il materiale emerso più significativo e utile alla realizzazione della performance. Si cercheranno di riproporre in sede scolastica alcune delle dinamiche osservate nel sito visitato, si metteranno in pratica strutture creative in campo motorio e musicale legate all'osservazione dell'opera monumentale e del territorio intorno ad essa.

#### Fase 4- Preparazione e attuazione della performance

'..e vederlo già del monumento uscir fuori' (Boccaccio)

Come nella frase del Decameron di Boccaccio i bambini daranno vera e propria vita ai monumenti. Sapranno abitarli in una forma nuova, non convenzionale e avranno assorbito le esperienze e i contenuti in modo da saperle restituire in una performance spettacolo che potrà essere realizzata direttamente nel Monumento esperenziato o in altro luogo, purché non-convenzionale. La performance sarà preceduta da due prove generali da effettuarsi nel luogo prescelto.

Questo momento finale sarà occasione di condivisione del percorso con docenti, tutor e famiglie in cui verrà espresso in forma artistica il contenuto del laboratorio attraverso gli occhi e le scelte dei bambini.

#### Obiettivi didattico-formativi:

Il presente progetto vuole promuovere una didattica del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico della città di Cagliari, attraverso i potenti strumenti del suono e del movimento. Per raggiungere questo importante risultato, ci si propongono, i seguenti obiettivi generali:

- Valorizzare il patrimonio storico-artistico-paesaggistico della città rafforzando il senso di appartenenza e conoscenza del territorio da parte del bambino
- Promuovere un percorso educativo, interdisciplinare, trasversale creando un ponte tra discipline storiche-artistiche-geografiche e l'espressività corporea e musicale
- Promuovere il dialogo tra la scuola e le realtà culturali attive della città.
- Rafforzare l'equilibrio del bambino nel rapporto con se stesso, gli altri e l'ambiente.

Il percorso sarà strutturato sui seguenti obiettivi specifici, corrispondenti alle fasi di progetto e pensati per raggiungere gli obiettivi generali su un target complesso come



- quello di, in una fascia d'età difficile come quello delle prime classi della scuola primaria:
- Rafforzare l'autostima e la competenza di stare in relazione attraverso la collaborazione e il lavoro di gruppo;
  - Favorire l'apprendimento in forma esperienziale e sensoriale, preservando l'innata curiosità del bambino e la sua necessità di muoversi, saltare, correre;
  - Accrescere la consapevolezza del movimento del proprio corpo e della propria espressività sonora;
  - Riflettere sulla relazione del movimento del corpo nello spazio architettonico circostante, coltivando e accrescendo l'interesse del bambino per l'ambiente e il territorio in cui vive;
  - Favorire la democraticità all'interno del gruppo di lavoro;
  - Stimolare un livello di apprendimento e analisi trasversale che abbraccia diverse discipline curriculari e non curriculari;
  - Favorire nel bambino lo sviluppo di una coscienza critica autonoma indagando sul propria visione personale dell'opera monumentale e il suo contesto;
  - Fornire maggiori strumenti di osservazione durante un'esperienza diretta come la visita al monumento, favorendo un'apprendimento legato all'utilizzo cinque sensi come strumento di conoscenza;
  - Accrescere negli alunni la capacità di sintesi di un'esperienza diretta e saperla tradurre su un piano artistico – creativo, fornendo nuovi strumenti di comunicazione, come quello performativo;
  - Rafforzare nella memoria degli alunni gli elementi importanti dell'esperienza vissuta;
  - Creare un momento di condivisione dell'esperienza degli alunni che faccia da ponte nel dialogo tra la scuola, le famiglie e il territorio cittadino

#### Risultati attesi

Il Progetto Mu.S.A. Musica, Spettacolo, Arte, in linea con gli obiettivi generali di progetto, vuole favorire la conoscenza e senso di appartenenza da parte dei bambini delle prime classi della Scuola Primaria al territorio in cui vivono attraverso la valorizzazione del patrimonio storico-artistico e paesaggistico della città. Gli alunni acquisiranno nuovi strumenti di comunicazione come quello performativo e la consapevolezza di un sapere non cristallizzato in discipline rigidamente separate e distinte, ma di un sapere fatto di ponti e collegamenti tra le materie, un sapere che include e collega discipline storiche- artistiche-geografiche con l'espressività corporea e la musica. Accresceranno in tal modo la propria autostima e saranno in grado di sentirsi maggiormente in equilibrio con se stessi, gli altri e l'ambiente. Attraverso le azioni didattiche si rafforzerà legame tra la scuola e gli operatori culturali del territorio cittadino che potrà produrre successive collaborazioni e risultati a lungo termine.

Al fine di raggiungere gli obiettivi generali, in sede progettuale è stata fissata una precisa strategia di monitoraggio dei risultati attesi, basata sui seguenti indicatori d'impatto:

- I bambini acquisiscono competenza del bambino\la nel lavoro cooperativo di gruppo;
- Ogni partecipante vede rafforzata la propria autostima;
- I partecipanti acquisiscono capacità di apprendere attraverso l'attivazione completa dei cinque sensi;
- Accresciuta la consapevolezza dell'espressività sonora e corporea;
- I partecipanti acquisiscono maggiore capacità di osservare le relazioni tra l'uomo e l'ambiente architettonico circostante;
- Accresciuto l'interesse del bambino per il territorio in cui vive;
- Accresciuta la propensione ad un processo di scelta basato sulla democraticità;
- Accresciuta la capacità di creare collegamenti tra diversi ambiti di conoscenza sia legati a discipline curriculari che non curriculari;
- Accresciuta la coscienza critica e autonoma da parte del bambino;
- I bambini acquisiscono strumenti di osservazione rivolti ad un'opera architettonico-artistica;
- I partecipanti accrescono le proprie capacità di sintesi;
- I partecipanti acquisiscono gli strumenti per trasporre un'esperienza diretta su un piano artistico.



<b>Data fine prevista</b>	30/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Produzione artistica e culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CAEE862012
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Mu.S.A. Musica, Spettacolo, Arte

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	<b>TOTALE</b>					<b>6.482,00 €</b>

### Elenco dei moduli

**Modulo: Produzione artistica e culturale**

**Titolo: Musica, Spettacolo, Arte**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	Musica, Spettacolo, Arte
----------------------	--------------------------

**Descrizione  
modulo**

Mu.S.A. Musica, Spettacolo, Arte  
Abstract

I luoghi della cultura, dell'arte, della città sono spazi a cui i corpi si relazionano e vivono, legandosi ad una memoria storica che, stratificandosi nel tempo si traduce sempre in nuovi segni espressivi vissuti individualmente, ma anche in stretta socialità con gli altri. Il progetto Mu.S.A. Musica, Spettacolo, Arte si propone di mettere in stretto contatto la valorizzazione e lo studio del patrimonio artistico, storico e paesaggistico della città di Cagliari, con l'espressività corporea e sonoro-musicale.

**Contenuti**

Movimento\ Architettura\ Suono sono elementi che strutturano il modo di vedere e percepire il mondo.

Lo Spazio è organizzato attraverso precise logiche della visione a cui il corpo aderisce attraverso abitudini, tradizioni e gestualità.

Il corpo stesso può attraverso le sue necessità fisico espressive condizionare e determinare la struttura dello Spazio in cui abita.

Il suono, nella sua accezione fisica e sensoriale, caratterizza in modo costante qualsiasi luogo, fino ad arrivare a trasformarlo a seconda di come esso viene veicolato.

Il suono è un elemento del nostro patrimonio, talmente presente da poterlo pensare come una geometria armonica, come parte degli edifici, delle architetture, della città, delle persone. Tutti abbiamo un'Identità Sonora che ci mette in relazione con l'altro e col contesto a cui apparteniamo e che crea una forte memoria individuale, ma anche socio-culturale, in perpetuo dialogo e trasformazione.

Il corpo si muove attraverso il suono, entra in relazione con l'esterno e determina un dialogo costante con lo spazio che ci circonda.

Partendo dai semplici concetti di suono e movimento, il progetto Mu.S.A. Musica, Spettacolo, Arte vuole creare una relazione fra gli studenti delle prime classi della Scuola Primaria e il Patrimonio culturale, artistico e paesaggistico della città di Cagliari.

Guidati da un musicista e musicoterapeuta professionista e da una danzatrice, coreografa e pedagoga del movimento, i partecipanti sceglieranno uno o più monumenti significativi per la città e affronteranno un percorso di esplorazione e osservazione diretta dell'opera, di analisi dal punto di vista storico ed estetico, ragionando sulle suggestioni che i monumenti producono.

Attraverso l'esperienza si entrerà in una relazione fisica e sensoriale con il Patrimonio culturale, artistico e paesaggistico della città, sperimentando modalità di interazione corporea e sonoro-musicale, sia convenzionali che non convenzionali.

Ogni monumento sorge in un determinato tessuto urbano nel quale i corpi si relazionano e comunicano. Da qui si esploreranno i comportamenti, le abitudini, i suoni verbali e non verbali legati al patrimonio monumentale, al suo vissuto e a quello di chi abita questi luoghi.

Al termine della fase esplorativa il progetto si propone di rielaborare suoni, gesti e parole nella forma performativa di uno spettacolo, in cui ogni bambino abbia spazio e tempo per esprimere in modo unico e personale l'esperienza artistica vissuta.

La performance/spettacolo potrà essere realizzata direttamente nel Monumento esperenziato o in altro luogo, purché non-convenzionale, anche in occasione della manifestazione di valorizzazione del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico Cagliari Monumenti Aperti.

**Struttura del progetto:**

Fase 1-Esplorazione sonoro-musicale e corporea

Le alunne e gli alunni saranno guidati, utilizzando i locali scolastici (salone o palestra) a svolgere un'attività espressivo-corporea e sonoro-musicale in forma ludica, col fine di prendere consapevolezza più profonda dell'espressività del corpo, conoscere le tematiche del progetto e del gruppo di lavoro, rafforzare la fiducia nel proprio movimento sia individuale che di gruppo e sviluppare una capacità organizzativa ed espressiva del suono sia in ascolto che in produzione.

Il bambino sarà coinvolto in giochi psicomotori che coinvolgeranno anche l'espressività verbale e sonora che lo indurranno a iniziare a riflettere sui temi della relazione con gli altri e le geometrie del corpo nello Spazio.

Fase 2- Scelta e analisi dei monumenti



In sede creativo-laboratoriale, nel salone della scuola o in un'aula prescelta, attraverso una stretta comunicazione con il tutor e l'interesse generale della classe, verranno individuati uno o più monumenti significativi della città su cui basare il lavoro delle fasi successive. La scelta dei monumenti avverrà attraverso il coinvolgimento dei bambini, quindi tramite un sistema di votazione democratica rispetto ad una serie di proposte. Sono previste delle sessioni di laboratorio volte ad individuare le principali caratteristiche del monumento scelto sia dal punto di vista storico geografico che estetico, geometrico. In questa seconda fase è prevista inoltre la visita e l'osservazione del sito/i prescelti, un'esperienza di osservazione sensoriale a trecentosessanta gradi: riscontro degli elementi appresi in sede scolastica, osservazione del materiale del monumento, relazione del monumento al suono che produce o potrebbe produrre, relazione e comportamento dei corpi nello spazio prescelto.

Saranno attivati nel sito prescelto dei giochi creativo-motori-sonori per permettere al bambino di affinare al massimo il suo senso di osservazione e percezione dell'opera. La visita guidata stimolerà inoltre gli alunni e le alunne a osservare le caratteristiche del paesaggio in cui il monumento è inserito, questo includerà l'osservazione delle persone che vivono il territorio attorno delle loro abitudini e comportamenti. Verranno inoltre prodotti dei segni grafici, dei disegni, relativi alla forma dell'opera osservata e al percorso effettuato durante la visita. Questi saranno utili nell'elaborazione della performance finale.

Fase 3- Rielaborazione del rapporto fisico sonoro e corporeo dell'esperienza monumentale.

Questa fase è prevista come 'rientro a scuola' con un forte bagaglio emerso e acquisito durante la visita ai monumenti.

All'interno del salone di lavoro si metterà in atto un laboratorio per selezionare il materiale emerso più significativo e utile alla realizzazione della performance. Si cercheranno di replicare in sede scolastica alcune delle dinamiche osservate nel sito visitato, si metteranno in pratica strutture creative in campo motorio e musicale legate all'osservazione dell'opera monumentale e del territorio intorno ad essa.

Fase 4- Preparazione e attuazione della performance

'...e vederlo già del monimento uscir fuori' (Boccaccio)

Come nella frase del Decameron di Boccaccio i bambini daranno vera e propria vita ai monumenti. Sapranno abitarli in una forma nuova, non convenzionale e avranno assorbito le esperienze e i contenuti in modo da saperle restituire in una performance spettacolo che potrà essere realizzata direttamente nel Monumento esperenziato o in altro luogo, purché non-convenzionale. La performance sarà preceduta da due prove generali da effettuarsi nel luogo prescelto.

Questo momento finale sarà occasione di condivisione del percorso con docenti, tutor e famiglie in cui verrà espresso in forma artistica il contenuto del laboratorio attraverso gli occhi e le scelte dei bambini.

Obiettivi didattico-formativi:

Il presente progetto vuole promuovere una didattica del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico della città di Cagliari, attraverso i potenti strumenti del suono e del movimento. Per raggiungere questo importante risultato, ci si propongono, i seguenti obiettivi generali:

- Valorizzare il patrimonio storico-artistico-paesaggistico della città rafforzando il senso di appartenenza e conoscenza del territorio da parte del bambino
- Promuovere un percorso educativo, interdisciplinare, trasversale creando un ponte tra discipline storiche-artistiche-geografiche e l'espressività corporea e musicale
- Promuovere il dialogo tra la scuola e le realtà culturali attive della città.
- Rafforzare l'equilibrio del bambino nel rapporto con se stesso, gli altri e l'ambiente.

Il percorso sarà strutturato sui seguenti obiettivi specifici, corrispondenti alle fasi di progetto e pensati per raggiungere gli obiettivi generali su un target complesso come quello di, in una fascia d'età difficile come quello delle prime classi della scuola primaria:

- Rafforzare l'autostima e la competenza di stare in relazione attraverso la collaborazione

e il lavoro di gruppo;

- Favorire l'apprendimento in forma esperienziale e sensoriale, preservando l'innata curiosità del bambino e la sua necessità di muoversi, saltare, correre;
- Accrescere la consapevolezza del movimento del proprio corpo e della propria espressività sonora;
- Riflettere sulla relazione del movimento del corpo nello spazio architettonico circostante, coltivando e accrescendo l'interesse del bambino per l'ambiente e il territorio in cui vive;
- Favorire la democraticità all'interno del gruppo di lavoro;
- Stimolare un livello di apprendimento e analisi trasversale che abbraccia diverse discipline curriculari e non curriculari;
- Favorire nel bambino lo sviluppo di una coscienza critica autonoma indagando sul propria visione personale dell'opera monumentale e il suo contesto;
- Fornire maggiori strumenti di osservazione durante un'esperienza diretta come la visita al monumento, favorendo un'apprendimento legato all'utilizzo cinque sensi come strumento di conoscenza;
- Accrescere negli alunni le capacità di sintesi di un'esperienza diretta e saperla tradurre su un piano artistico – creativo, fornendo nuovi strumenti di comunicazione, come quello performativo;
- Rafforzare nella memoria degli alunni gli elementi importanti dell'esperienza vissuta;
- Creare un momento di condivisione dell'esperienza degli alunni che faccia da ponte nel dialogo tra la scuola, le famiglie e il territorio cittadino

Risultati attesi

Il Progetto Mu.S.A. Musica, Spettacolo, Arte, in linea con gli obiettivi generali di progetto, vuole favorire la conoscenza e senso di appartenenza da parte dei bambini delle prime classi della Scuola Primaria al territorio in cui vivono attraverso la valorizzazione del patrimonio storico-artistico e paesaggistico della città. Gli alunni acquisiranno nuovi strumenti di comunicazione come quello performativo e la consapevolezza di un sapere non cristallizzato in discipline rigidamente separate e distinte, ma di un sapere fatto di ponti e collegamenti tra le materie, un sapere che include e collega discipline storiche-artistiche-geografiche con l'espressività corporea e la musica. Accresceranno in tal modo la propria autostima e saranno in grado di sentirsi maggiormente in equilibrio con se stessi, gli altri e l'ambiente. Attraverso le azioni didattiche si rafforzerà legame tra la scuola e gli operatori culturali del territorio cittadino che potrà produrre successive collaborazioni e risultati a lungo termine.

Al fine di raggiungere gli obiettivi generali, in sede progettuale è stata fissata una precisa strategia di monitoraggio dei risultati attesi, basata sui seguenti indicatori d'impatto:

- I bambini acquisiscono competenza del bambino\la nel lavoro cooperativo di gruppo;
- Ogni partecipante vede rafforzata la propria autostima;
- I partecipanti acquisiscono capacità di apprendere attraverso l'attivazione completa dei cinque sensi;
- Accresciuta la consapevolezza dell'espressività sonora e corporea;
- I partecipanti acquisiscono maggiore capacità di osservare le relazioni tra l'uomo e l'ambiente architettonico circostante;
- Accresciuto l'interesse del bambino per il territorio in cui vive;
- Accresciuta la propensione ad un processo di scelta basato sulla democraticità;
- Accresciuta la capacità di creare collegamenti tra diversi ambiti di conoscenza sia legati a discipline curriculari che non curriculari;
- Accresciuta la coscienza critica e autonoma da parte del bambino;
- I bambini acquisiscono strumenti di osservazione rivolti ad un'opera architettonico-artistica;
- I partecipanti accrescono le proprie capacità di sintesi;
- I partecipanti acquisiscono gli strumenti per trasporre un'esperienza diretta su un piano artistico.

**Data inizio prevista** 02/10/2017

**Data fine prevista** 30/05/2018



<b>Tipo Modulo</b>	Produzione artistica e culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CAEE862012
<b>Numero destinatari</b>	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: Musica, Spettacolo, Arte

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 €
	<b>TOTALE</b>					<b>5.082,00 €</b>



## Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico	€ 29.610,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 29.610,00</b>

<b>Avviso</b>	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1002837)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 29.610,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	0006295
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	29/06/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	0006296
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	14/06/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	19/07/2017 11:39:32
<b>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</b>	Sì

#### Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5A - Competenze trasversali	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Ar.A.R.Archaeology Augmented Reality</u>	€ 5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>S.Te.P. Spazi, Teatro, Performance</u>	€ 6.482,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>G.R.R.C. Giovani Reporter Raccontano Cagliari</u>	€ 6.482,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: <u>Mu.S.A. Musica, Spettacolo, Arte</u>	€ 6.482,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: <u>Musica, Spettacolo, Arte</u>	€ 5.082,00	



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

MIUR

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

Scuola IST. COMP. SU PLANU  
SELARGIUS (CAIC86200X)

	<b>Totale Progetto "Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico"</b>	<b>€ 29.610,00</b>	€ 30.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 29.610,00</b>	