



## Candidatura N. 1002575 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

### Sezione: Anagrafica scuola

#### Dati anagrafici

<b>Denominazione</b>	V.EMANUELE II LANCIANO
<b>Codice meccanografico</b>	CHIS00900A
<b>Tipo istituto</b>	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
<b>Indirizzo</b>	VIA BOLOGNA N. 8
<b>Provincia</b>	CH
<b>Comune</b>	Lanciano
<b>CAP</b>	66034
<b>Telefono</b>	0872710828
<b>E-mail</b>	CHIS00900A@istruzione.it
<b>Sito web</b>	www.iislanciano.gov.it
<b>Numero alunni</b>	748
<b>Plessi</b>	CHPC00901N - V.EMANUELE II LANCIANO CHSD009017 - PALIZZI LANCIANO



## 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>Potenziamento dello spirito di iniziativa, delle competenze organizzative e relazionali nel lavoro di squadra, nella pianificazione e nella comunicazione</p> <p>Promozione della progettazione interdisciplinare, sviluppando percorsi che integrino più aree tematiche in una ricostruzione organica e critica del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico</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. 1002575 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	PAESAGGIO, REALTA' COMPLESSA	€ 5.682,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	VALORIZZIAMO I NOSTRI MUSEI	€ 5.682,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	NUOVI ITINERARI di SCOPERTA E VALORIZZAZIONE	€ 5.682,00
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	UN ECOMUSEO PER LA VAL DI SANGRO	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	ARTE NATURA	€ 7.082,00
	<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 29.810,00</b>



## Articolazione della candidatura

### 10.2.5 - Competenze trasversali

#### 10.2.5A - Competenze trasversali

#### Sezione: Progetto

#### Progetto: un#ECOMUSEO per l' #ABRUZZO

<p><b>Descrizione progetto</b></p>	<p>Il progetto propone un 'ECOMUSEO della VAL di SANGRO', come MUSEO DIFFUSO fondato nel ruolo partecipativo e propositivo della scuola - quale elemento attivo della comunità che vive nel territorio - e stabilisce forme diverse di interazione con gli altri soggetti che alla stessa comunità appartengono.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saranno svolte ATTIVITA' EDUCATIVE E DIDATTICHE condivise fra tutti gli alunni dell'I.I.S. "V.Emanuele II" di Lanciano, sia nella componente del Liceo Artistico che in quella del Liceo Classico, svolte in collaborazione con associazioni, enti pubblici, istituzioni ed esperti della Val di Sangro. Attività che si pongano come esempio di CITTADINANZA ATTIVA E PARTECIPATA, in particolare nella prospettiva della TUTELA e della VALORIZZAZIONE del PATRIMONIO CULTURALE, ARTISTICO E PAESAGGISTICO del territorio considerato.</li> <li>- ITINERARI PER UN 'MUSEO DIFFUSO': più in particolare, il MUSEO DIFFUSO consisterà nella costruzione di una nuova idea di museo, che non si identifica più soltanto con la raccolta di documenti di vario tipo atti a raccontare luoghi e paesaggi, ma anche e soprattutto con i luoghi stessi, e si avvale del contributo attivo e continuativo della comunità. Il Museo diffuso della Val di Sangro consisterà perciò in una RETE di VARIE REALTÀ, MATERIALI ED IMMATERIALI, caratterizzanti un preciso spaccato territoriale, individuato e tracciato lungo la VALLATA, dalla 'Costa dei trabocchi' ai piccoli centri urbani di Altino e Gessopalena, ai piedi della Majella. Un ITINERARIO CULTURALE dunque, in grado di consentire una risalita reale e virtuale della vallata, secondo alcuni inediti PERCORSI di SCOPERTA del Patrimonio ambientale e paesaggistico, antropologico e storico, letterario, architettonico ed artistico, tali da contribuire sia allo sviluppo del SENSO DI IDENTITA' INDIVIDUALE E COLLETTIVA, che anche a sostenere un efficace PROCESSO esperienziale INCLUSIVO.</li> <li>- LE ATTIVITÀ fondamentali saranno le seguenti:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. attività di STUDIO, con i SOPRALLUOGHI, la RICERCA delle informazioni, l'INCONTRO con ESPERTI;</li> <li>2. l'ADOZIONE di alcune emergenze, paesaggistiche, monumentali e museali;</li> <li>3. la PRODUZIONE di OGGETTI ARTISTICI e LOGHI espressivi dell'identità culturale della Val di Sangro, ;</li> <li>4. la costruzione di INNOVATIVI PERCORSI di scoperta della Valle. Il tutto, anche attraverso l'uso della lingua inglese.</li> <li>5. L'ELABORAZIONE GRAFICA E DIGITALE di STRUMENTI idonei a SOSTENERE, FACILITARE e DIFFONDERE la conoscenza di tutti i luoghi considerati,</li> <li>6. la DOCUMENTAZIONE e la COMUNICAZIONE DIGITALE anche sul WEB, mediante un sistema di comunicazione multimediale interno ed esterno al progetto.</li> </ol> </li> <li>- COERENZA CON IL PIANO DELL'OFFERTA FORMATIVA E COLLEGAMENTI CON I PIANI DI LAVORO DISCIPLINARI: le attività di studio di alcuni contenuti del progetto saranno sostenute dal COLLEGAMENTO CON IL LAVORO DIDATTICO sul CURRICOLO LOCALE, con APPROFONDIMENTI svolti nell'ambito di discipline curriculari come STORIA, ITALIANO, FILOSOFIA, STORIA DELL'ARTE, PROGETTAZIONE ARCHITETTURA, SCIENZE e CHIMICA. Nelle classi del primo biennio e durante il terzo anno di corso infatti, sarà sviluppato l'approfondimento della conoscenza delle caratteristiche morfologiche e geologiche del territorio, di episodi storici di particolare importanza, identità, ruoli e attività di esponenti celebri della cultura storica, letteraria e filosofica del territorio, di opere d'arte del passato e contemporanee, architetture monumentali e tipologie edilizie ricorrenti, di materiali e sistemi costruttivi tradizionali.</li> <li>- OBIETTIVI EDUCATIVI - CITTADINANZA E TUTELA: Tutte le attività di progetto saranno svolte in vista di uno SVILUPPO dell'IDENTITA' CULTURALE e TERRITORIALE degli studenti e della costruzione o del rafforzamento di una loro autentica COSCIENZA AMBIENTALE e PAESISTICA. Entrambe, queste, condizioni essenziali per la FORMAZIONE DI CITTADINI CONSAPEVOLI E RESPONSABILI IN UNA SOCIETA' MODERNA, CONNESSA E</li> </ul>



INTERDIPENDENTE, e per l'AVVIO DI UN PROCESSO DI TUTELA ATTIVA e di VALORIZZAZIONE, PROMOZIONE e SVILUPPO SOSTENIBILE del TERRITORIO in cui gli stessi studenti vivono.

- L'ADOZIONE di luoghi e monumenti: si ritiene che uno strumento efficace di attuazione della cittadinanza sia l' ADOZIONE di alcune emergenze del territorio considerato:

1. adozione dell'ABBAZIA DI S. GIOVANNI IN VENERE, quale emergenza monumentale della fascia adriatica, con i TRABOCCHI e gli ARANCETI, quali CAPISALDI COSTIERI DELLA VALLE (questo itinerario vedrà l'integrazione delle attività del progetto dell'Ecomuseo della Val di Sangro con un analogo progetto di Educazione al Patrimonio culturale, presentato dalla Scuola secondaria di 1°grado di Fossacesia);

2. adozione di alcuni MUSEI della Valle: il MUSEO DEL GESSO, a Gessopalena e il MUSEO DEL PEPERONE ad Altino, entrambi caratterizzati da stringenti e approfondite relazioni storico-antropologiche e paesaggistiche con il territorio (in questo caso, saranno protagonisti gli studenti dell'I.I.S. "V.Emanuele II" di Lanciano, i quali avranno il compito di valorizzare i due musei come beni rappresentativi dell'identità culturale del territorio).

- LE SINERGIE 1. - il COINVOLGIMENTO DELLE FAMIGLIE E DEI CITTADINI: nell' ADOZIONE dei luoghi indicati, saranno particolarmente coinvolti i cittadini più sensibili e le famiglie degli studenti, per collaborare all' apertura e gestione degli spazi museali ed alla diffusione della conoscenza di tradizioni e usi del territorio, eventualmente affiancati da esperti, in occasione di EVENTI che vedranno sempre gli ALUNNI in funzione di GUIDE, anche in orario serale e in estate.

LE SINERGIE 2. – IL COINVOLGIMENTO DEI COMUNI e dell' ASS.ne RATI: tutte le attività di progetto vedranno gli ALUNNI al centro di una CONTINUA INTERAZIONE CON ENTI, ASSOCIAZIONI e ISTITUZIONI DEL TERRITORIO. Tra tutti i SOGGETTI CHE COLLABORERANNO, saranno particolarmente coinvolti i COMUNI di ALTINO, FOSSACESIA e GESSOPALENA, l'ASSOCIAZIONE RATI (che è già da alcuni anni partner dell'I.I.S "V.Emanuele II" a sostegno dello sviluppo delle competenze digitali, con la formazione di docenti e alunni) e l'ASSOCIAZIONE 'ITALIA NOSTRA', sez. di Vasto.

I Comuni sosterranno le attività, favorendo la mobilità degli studenti e l'apertura dei luoghi monumentali, museali ed ambientali interessati dagli itinerari, RATI invece avrà il compito di collaborare alla FORMAZIONE degli studenti – per la realizzazione di applicazioni multimediali con cui diffondere la conoscenza delle emergenze oggetto di studio – alla DOCUMENTAZIONE multimediale di contenuti ed attività di progetto, ed alla COMUNICAZIONE delle attività stesse, in particolare attraverso il web;

LE SINERGIE 3. - altre collaborazioni: durante lo svolgimento delle varie attività, gli studenti incontreranno anche Esperti e conoscitori dei luoghi monumentali, museali ed ambientali interessati dagli itinerari, nonché esponenti di altre Associazioni locali e addetti dell' Archivio diocesano di Lanciano e dell'Archivio storico della Ferrovia Sangritana. Tutti costoro consentiranno di effettuare più facilmente e più consapevolmente sia i sopralluoghi di studio a luoghi, aree archeologiche ed aree monumentali dell' Ecomuseo (di cui, alcuni ancora non abbastanza noti e valorizzati dai consueti percorsi turistici , quindi degni di attenzione, come le chiese rurali intorno a Lanciano oppure gli 'orti', forma caratteristica del territorio rurale, da quelli medievali nell'OASI di SERRANELLA agli orti lancianesi della contrada di S. Egidio), sia la consultazione di documenti storici rappresentativi della cultura della comunità insediata nel territorio considerato e delle trasformazioni di cui questo è stato oggetto (ad es., con la costruzione della storica Ferrovia Adriatico-appenninico Sangritana).

#### LA DIFFUSIONE

Il progetto prevede, come già detto, un ampio intervento delle tecnologie multimediali sul piano della Comunicazione vera e propria, attraverso forme svariate con cui sarà possibile diffondere la conoscenza delle iniziative e dei risultati raggiunti, in funzione della promozione dell'Ecomuseo e di tutto il territorio.

#### LA VALUTAZIONE

Tutto il progetto prevede diverse forme di valutazione didattico-formativa e un monitoraggio periodico in relazione con la valutazione di progetto.

Entrambe le forme di valutazione si baseranno sui report dei tutor delle attività di modulo; la valutazione di progetto sarà anche pubblicata, in forma sintetica, come sintesi degli obiettivi di progetto, delle attività svolte e dei risultati raggiunti, sui siti istituzionali delle scuole e di tutti gli Enti che avranno collaborato alle diverse iniziative.

## Sezione: Caratteristiche del Progetto

### Contesto di riferimento

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

L'Istituto d'Istruzione Superiore 'Vittorio Emanuele II', costituito dal Liceo Artistico e dal Liceo Classico, è localizzato nel Comune di Lanciano (CH), centro di riferimento culturale ed economico per tutta la Valle del Sangro-Aventino, dal mare sino alla Maiella, cerniera tra l'economia della costa marina e quella collinare e montana, nonché presidio, insieme ad Atesa, delle aree industriali della valle del Sangro, dove si localizza una delle più grandi industrie meccaniche d'Europa: la Sevel.

Nello stesso comprensorio sono presenti molte emergenze naturalistiche, ambientali, archeologiche, architettoniche e storiche tra le più importanti d'Abruzzo e d'Italia, anche se poco conosciute e valorizzate, spesso ignorate persino dagli stessi abitanti del comprensorio che non riescono a valutarle adeguatamente e quindi a valorizzarle secondo un nuovo spirito imprenditoriale. Anche gli studenti presenti nei due Licei sono spesso inconsapevoli delle ricchezze di cui dispongono e hanno quindi scarsa identità culturale. Tutto ciò si traduce in un forte disorientamento e nella difficoltà ad immaginare un proprio futuro all'interno di un territorio che già in passato è stato soggetto a forti movimenti emigratori.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola V.EMANUELE II LANCIANO  
(CHIS00900A)

## 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.

Gli obiettivi del progetto sono:

- Promuovere negli alunni lo sviluppo di una *mentalità imprenditoriale* in modo da essere attivi e propositivi nel crearsi opportunità di sviluppo e lavoro, nonché nel condizionare i propri studi ed interessi;
- Incrementare le competenze di comunicazione in italiano e in inglese in *chiave didattica innovativa* soprattutto negli studenti a rischio di dispersione scolastica;
- Sviluppare le *competenze digitali* favorendo sia la logica che la creatività;
- Incoraggiare lo sviluppo di un'autentica coscienza ambientale e paesistica, condizione essenziale per l'avvio di un processo di *tutela e di cittadinanza attiva*;
- Educare alla conoscenza, tutela, e valorizzazione dei diversi tipi di patrimoni (naturalistici, paesaggistici, archeologici, architettonici, storici e culturali) presenti sul nostro territorio;
- Promuovere negli studenti una riflessione critica sull'impatto dell'uomo sull'ambiente nel corso dei secoli nell'ottica di *un'azione futura di sviluppo sostenibile*;
- Creare una *forte identità culturale e sociale* negli alunni per diventare i soggetti attivi sia nel campo culturale che in quello delle iniziative economiche ed imprenditoriali anche nell'ottica di un percorso di Alternanza Scuola-lavoro condivisa e partecipata.



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 V.EMANUELE II LANCIANO  
(CHIS00900A)

### 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 sono alcuni gruppi e classi di alunni ed alunne di scuole statali, in particolare:a) dell'Istituto di Istruzione Superiore 'Vittorio Emanuele II' di Lanciano, sia del Liceo Artistico che del Classico; b) dell'Istituto Comprensivo di Fossacesia-Scuola media.

All'interno di tali gruppi o classi sono compresi: alunni con difficoltà negli apprendimenti e soggetti che tendono all'abbandono scolastico o in generale non ancora motivati nel percorso di studi scelto.L'ambiente culturale del territorio Sangro-Aventino presenta ancora caratteri di arretratezza che incidono negativamente sullo sviluppo economico e sociale del comprensorio.L'analisi dei bisogni, presente nel PTOF, deriva dal RAV ed evidenzia nella scuola *"uno scollamento rispetto alla sua integrazione con il territorio e scarsa condivisione della progettazione didattica, in entrambi i Licei"*. Più in generale la nostra Scuola è chiamata a rispondere a quel bisogno degli alunni che vivono nei piccoli paesi dell'entroterra ad essere più consapevoli ed informati su un territorio che apparentemente non offre loro alcuna possibilità (servizi, ambienti ricreativi)ma che potenzialmente ha una forte valenza di identità.La didattica è poco contestualizzata nel territorio in cui insegnanti ed alunni operano e spesso la storia del territorio non è presente in testi scolastici o in giornali nazionali nè ci sono testi scolastici ideati per facilitare l'apprendimento degli alunni su tematiche locali.



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 V.EMANUELE II LANCIANO  
(CHIS00900A)

### Apertura della scuola oltre l'orario

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

Le attività progettuali sono articolate in vari orari: a) mattutino: alcune ore del percorso sono interne alle materie curriculari quindi possono svolgersi durante le ore di lezione b) pomeridiano: le ore pomeridiane serviranno soprattutto per i viaggi d'istruzione, visite guidate e laboratori; c) sabato e sera: sono previsti degli incontri con le famiglie durante le giornate di orientamento in cui si illustrano i percorsi e/o i prodotti del progetto e/o i ragazzi possono organizzare nei musei delle attività di incontro con la popolazione; d) periodo estivo: i prodotti finali saranno presentati alla cittadinanza e/o a gruppi di turisti durante il periodo estivo organizzando degli eventi che possono essere inseriti nel programma estivo dei Comuni in modo da coinvolgere pienamente il territorio non solo nelle Istituzioni ma anche nei singoli cittadini.



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

UNIONE EUROPEA

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

Scuola V.EMANUELE II LANCIANO  
(CHIS00900A)

### **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.

Sono previste le seguenti collaborazioni:1)Enti Locali, in particolare i Comuni di Gessopalena e di Altino che metteranno a disposizione gli spazi museali e altri spazi pubblici, gli archivi, le biblioteche, il personale incaricato e la strumentazione necessaria alle diverse fasi del progetto di adozione dei musei, all'esposizione dei prodotti all'interno dei musei, o per favorire la costruzione di itinerari turistici all'interno dei diversi territori;2) Associazione culturale Italia Nostra-Sez. di Vasto-, per la disponibilità di volontari a far conoscere agli alunni le problematiche di carattere ambientale e paesaggistico, nonché quelle per la corretta conservazione e valorizzazione del patrimonio 3)l'Associazione RATI per la formazione digitale degli alunni,per la realizzazione di elaborati digitali che valorizzino l'itinerario proposto e per l'attività di documentazione e di archivio



### **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.

Le attività proposte saranno a misura dello studente essendo la metodologia scelta prevalentemente *laboratoriale* per questo i ragazzi saranno continuamente guidati nella prima fase a partire da fonti dirette (materiale di archivio, testi, rilievi) per costruire le loro conoscenze. In una seconda fase di rielaborazione e comunicazione saranno considerati tutti i canali comunicativi ed espressivi (scritto, orale informatico, grafico, pittorico, plastico) in modo che ciascuno studente possa esprimersi nel modo a lui più congeniale. La motivazione al progetto sarà stimolata dall'aggancio emozionale a realtà quotidianamente vissute dall'alunno ( il paesaggio che si osserva quando si va a scuola con l'autobus, la chiesetta del proprio paese, il trabocco) che saranno rielaborate con strumenti molto amati dai nostri alunni '*nativi digitali*' come le *app*.

Il coinvolgimento dei genitori nello svolgimento del progetto è fondamentale poichè, in questo tipo di attività che riguarda l'acquisizione di conoscenze sulle emergenze territoriali, spesso sono proprio i figli a ricevere dai genitori informazioni e riflessioni definendo momenti di condivisione, di emozioni e di ricordi di un passato, contribuendo a rafforzare la storia di una comunità. Per queste famiglie saranno invitate a raccontare testimonianze, ad assistere alla presentazione del progetto, all'esposizione dei prodotti dei propri figli, all'ascolto delle guide all'interno di musei e degli itinerari turistici.

## 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.

Il progetto è innovativo per:

*a-Approccio laboratoriale e flipped classroom:* le conoscenze e le competenze intese come scoperta dell'identità di un territorio saranno costruite attraverso

- Rielaborazioni di materiali proposti dal docente con discussione in classe
- Lezioni ed incontri svolti direttamente sul territorio
- Visite a siti, come Museo del Peperone ad Altino, del gesso a Gessopalena, chiese, abbazie
- incontri diretti con giovani imprenditori

*b-Learning by doing and by creating:* gli studenti apprenderanno come sia possibile interagire con un sistema territoriale attraverso

- lo sviluppo di attività creative, come la manipolazione del gesso e di altri materiali;
- La creazione di itinerari turistici sul territorio, spiegati anche in inglese attraverso le potenzialità informatiche;

*c-Project-based learning:* gli alunni saranno chiamati a progettare un ecomuseo e ad adottare due musei in modo da comprendere come sia possibile mettere a rete i diversi tipi di emergenze e creare concreti interessi attrattivi per i turisti.

Gli strumenti per la realizzazione del progetto sono: a) partecipazione di esperti nel campo del Paesaggio, dell'ambiente, dell'arte e dell'informatica b) strutture scolastiche come laboratori artistici e informatici con i relativi materiali e supporti: macchine, gesso, computer, videocamere c) strutture extrascolastiche come musei, archivi, biblioteche d) mezzi di trasporto

### 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.

### Connessione con progetti in essere:

Progetto OMAGGIO ALLA NOSTRA TERRA. Per lo sviluppo della competenza di cittadinanza: '*Consapevolezza ed espressione culturale*';

Progetto *Educazione al Patrimonio Culturale e Curricolo locale*. Per lo sviluppo delle competenze sociali e civiche e della competenza di cittadinanza: '*Consapevolezza ed espressione culturale*';

Progetto *SmartArt*. Per lo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza;

Progetto *Io, tu, noi...che classe!* Per la disabilità e l'inclusione.

### Continuità con altri progetti finanziati:

-PROGETTO:'PO-FSE ABRUZZO 2007/2013'Obiettivo 'Competitività Regionale e Occupazione'Progetto Speciale 'Scuole e Nuovi apprendimenti2"Progetto *Una Bussola per crescere e saper scegliere* per riorientamento e rimotivazione durante il percorso scolastico;

-PROGETTO :'PO -FSE ABRUZZO 2007/2013 'Obiettivo Competitività Regionale e Occupazione"Progetto Speciale 'Scuole aperte e inclusive'.Progetto *Apert@mente oltre la scuola* per riorientamento e rimotivazione durante il percorso scolastico;

-PROGETTO:'PON FESR'Realizzazione/ampliamento rete LAN-WLAN.

### Coerenza con il Piano Nazionale di Formazione in relazione alle seguenti priorità:

Priorità 4.2:didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base;

Priorità 4.3: competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento;

Priorità 4.4:Competenze in lingua straniera;

Priorità 4.5: Inclusione e disabilità;

Priorità 4.8:Scuola e Lavoro.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola V.EMANUELE II LANCIANO  
(CHIS00900A)

## 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.

Per il coinvolgimento di allievi con difficoltà sociali e/o culturali sono previste alcune strategie: la partecipazione ai laboratori creativi in modo da stimolare le varie abilità; l'utilizzo di strumenti pluridisciplinari, di testi semplificati, di linguaggi specifici (LIS, Braille) e le tecnologie informatiche favoriranno la comprensione dei fenomeni e l'elaborazione di progetti e idee per la valorizzazione del patrimonio; il *cooperative-learning* sarà incentivo alla cooperazione tra classi diverse nonché tra scuole diverse, come il Liceo Classico e il Liceo Artistico, e quindi aiuterà a conoscersi e meglio relazionarsi e soprattutto a sentirsi parte importante di un gruppo che deve raggiungere un obiettivo. Sono previste, infine, delle fasi fruibili delle proprie elaborazioni, come ad esempio la presentazione di itinerari turistici oppure di oggetti artistici realizzati per essere venduti all'interno dei musei, dove gli studenti oltre a confrontarsi sui lavori svolti, dovranno esporli ad un pubblico (genitori, enti locali, associazioni ed altro) e tutte queste attività contribuiranno a far acquisire autostima e fiducia nei propri mezzi.



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 V.EMANUELE II LANCIANO  
(CHIS00900A)

## 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.

Gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio saranno valutati con vari strumenti. Il punto di vista dei partecipanti sarà monitorato attraverso la realizzazione di questionari da somministrare in modo anonimo ai diversi destinatari: gli studenti che partecipano direttamente all'iniziativa; quelli che hanno assistito alle presentazioni dei lavori; gli Enti territoriali, le associazioni e gli operatori turistici locali. I tutor inoltre avranno un diario di bordo in cui annotare la risposta degli alunni all'iniziativa, il grado di coinvolgimento che si riesce ad ottenere, l'interesse che suscita.

Il contributo del progetto all'acquisizione delle competenze sarà osservato e monitorato attraverso schede di valutazione sugli elaborati presentati dagli studenti, sulle qualità e caratteristiche degli oggetti realizzati, sul modo di proporre itinerari turistici, sulla capacità e sull'impegno per la gestione di musei, sull'attività di guida che riusciranno a svolgere.

Per una valutazione sommativa, infine, si somministreranno dei test in entrata e in uscita evidenziando, così, l'impatto non solo sulle competenze trasversali ma anche su quelle disciplinari. Il progetto rappresenta un'occasione importante per la realizzazione della didattica per competenze e per l'innovazione didattica (*cooperative-learning*, didattica laboratoriale, *flipped classroom*) e quindi in pieno accordo con gli obiettivi di miglioramento dell'Istituto.

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

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

Il progetto sarà presentato all'inizio e alla fine alla comunità scolastica ed al territorio mediante due convegni che vedranno coinvolti non solo gli alunni, i genitori, i docenti, gli esperti ma anche i rappresentanti degli Enti Locali, delle Associazioni culturali e di tutti gli operatori turistici e culturali interessati all'argomento. Le attività in itinere saranno comunicate attraverso canali multimediali come Edmodo o attraverso il sito della Scuola; infine i prodotti finali saranno anche delle *app* da scaricare sui vari siti dei soggetti coinvolti.

Sul sito della Scuola sarà aperta una sezione archivio dove verranno pubblicati tutti i materiali prodotti: schede di progettazione, di valutazione, questionari, lavori realizzati dagli alunni, modelli di Convenzioni, ect. Tale documentazione permetterà l'apertura ad eventuali sviluppi che si potranno avere anche dopo la conclusione attraverso accordi tra la Scuola e gli Enti Locali per avviare soprattutto l'Altenanza Scuola-lavoro ma anche l'istituzione di premi per la ideazione e la progettazione nel tempo di materiali artistici e multimediali e sul prolungamento dell'attività di guida all'interno dei musei che verranno adottati dagli alunni.

Il progetto realizzato costituirà una buona pratica da riproporre con itinerari e/o emergenze culturali diversi al altri Comuni della Provincia.

### **Coinvolgimento degli Enti Locali**

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

Tra i soggetti con cui si è avviata una collaborazione, bisogna citare gli Enti Locali e in particolare i Comuni di Altino e di Gessopalena disponibili a far adottare i propri musei agli studenti, nonché ad esporre le sculture e gli oggetti realizzati dai ragazzi all'interno dei musei e a favorire la costituzione di itinerari turistici all'interno dei diversi territori. Nella prima fase di acquisizione delle conoscenze i Comuni metteranno a disposizione gli archivi per la documentazione e/o favoriranno l'incontro con la Proloco, le Associazioni del territorio, i cittadini, in modo da poter raccogliere testimonianze dirette ed autentiche e successivamente i Comuni metteranno a disposizione spazi pubblici per la presentazione dei lavori.

Tutte le attività realizzate con la Scuola potranno essere inserite nelle iniziative culturali dei Comuni, essere pubblicate su depliant in modo che sia la Comunità locale che i turisti possano essere coinvolti ed informati. I Comuni insieme alla Scuola contribuiranno a far sviluppare negli alunni la consapevolezza che i musei del territorio non guardano solo più verso il passato, ma a partire dal passato si rivolgono verso il presente e il futuro.



## 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
Educazione al Patrimonio Culturale e Curricolo locale	PTOF 2016-2019, p. 46	<a href="http://iislanciano.it/attachments/article/329/PTOF%202016-2019%20I.I.S.%20Vittorio%20Emanuele%20II.pdf">http://iislanciano.it/attachments/article/329/PTOF 2016-2019 I.I.S. Vittorio Emanuele II.pdf</a>
Io, tu, noi...che classe!	PTOF 2016-2019, pp. 62-72	<a href="http://iislanciano.it/attachments/article/329/PTOF%202016-2019%20I.I.S.%20Vittorio%20Emanuele%20II.pdf">http://iislanciano.it/attachments/article/329/PTOF%202016-2019%20I.I.S.%20Vittorio%20Emanuele%20II.pdf</a>
OMAGGIO ALLA NOSTRA TERRA. Uno sguardo consapevole al patrimonio artistico abruzzese. Conoscere per tutelare.	PTOF 2016-2019, pp. 40-42	<a href="http://www.iislanciano.it/attachments/article/329/PTOF%202016-2019%20I.I.S.%20Vittorio%20Emanuele%20II.pdf">http://www.iislanciano.it/attachments/article/329/PTOF%202016-2019%20I.I.S.%20Vittorio%20Emanuele%20II.pdf</a>
SmartArt	PTOF 2016-2019, pp. 52-53	<a href="http://iislanciano.it/attachments/article/329/PTOF%202016-2019%20I.I.S.%20Vittorio%20Emanuele%20II.pdf">http://iislanciano.it/attachments/article/329/PTOF%202016-2019%20I.I.S.%20Vittorio%20Emanuele%20II.pdf</a>

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. soggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All. egato
PARTENARIATO CON L'ASSOCIAZIONE RATI (Rete di Abruzzesi per il Talento e l'Innovazione) per il supporto con esperti, che formino e guidino gli studenti del Liceo Artistico e del Liceo Classico alla costruzione di un software, con il quale poter viaggiare virtualmente attraverso i contenuti del progetto. L'Associazione, già partner delle due scuole in altri progetti, parteciperà con i suoi rappresentanti anche agli eventi ed ai viaggi organizzati nell'ambito delle attività di progetto.	1	Associazione RATI - Rete di Abruzzesi per il Talento e l'Innovazione sede Lanciano, Via Ruggero Fauro n.12	Dichiarazione di intenti	0003229	19/07/2017	Sì
PARTECIPAZIONE ALL'EVENTO PUBBLICO organizzato per la diffusione della conoscenza del Patrimonio culturale nelle sue varie categorie, in particolare per quanto riguarda il PATRIMONIO ARCHEOLOGICO del territorio oggetto di studio; collaborazione con la Scuola per far conoscere agli alunni le problematiche di carattere ambientale e paesaggistico, nonché quelle per la corretta conservazione e valorizzazione	1	Italia Nostra Onlus sede Vasto	Dichiarazione di intenti	0003228	19/07/2017	Sì



COMUNE DI ALTINO:disponibilità ad adottare il Museo del Peperone, a mettere a disposizione spazi del Museo ed altri spazi pubblici come aula consiliare e a diffondere l'iniziativa	1	COMUNE ALTINO Ufficio Sindaco	Dichiarazione di intenti	0003230	19/07/2017	Si
COMUNE DI GESSOPALENA:disponibilità a far adottare il museo del Gesso e a mettere a disposizione spazi museali ed altre strutture per ricerche ed eventi e a collaborare con la Scuola per la diffusione delle iniziative	1	COMUNE DI GESSOPALENA	Dichiarazione di intenti	0003231	19/07/2017	Si

### Collaborazioni con altre scuole

Oggetto	Scuole	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato
ISTITUTO COMPRENSIVO DI FOSSACESIA: tale collaborazione riguarderà la realizzazione di un percorso culturale, artistico, paesaggistico comune che valorizzerà aree archeologiche, monumenti, luoghi dell'area frentana, dalla costa all'interno, mettendo insieme i prodotti didattici realizzati dai due istituti nell'ambito dei rispettivi progetti.	CHIC80700E I.C. FOSSACESIA 'P.D.POLLIDORI'	0003201	15/07/2017	Si

### Sezione: Riepilogo Moduli

#### Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
PAESAGGIO, REALTA' COMPLESSA	€ 5.682,00
VALORIZZIAMO I NOSTRI MUSEI	€ 5.682,00
NUOVI ITINERARI di SCOPERTA E VALORIZZAZIONE	€ 5.682,00
UN ECOMUSEO PER LA VAL DI SANGRO	€ 5.682,00
ARTE NATURA	€ 7.082,00
<b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>	<b>€ 29.810,00</b>

### Sezione: Moduli

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio**  
**Titolo: PAESAGGIO, REALTA' COMPLESSA**



## Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	PAESAGGIO, REALTA' COMPLESSA
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>STRUTTURA</b></p> <p>1^ fase, d'aula – attività di ricerca attraverso la consultazione di varie fonti, fornite dai docenti delle due scuole e dagli esperti che collaborano</p> <p>2^ fase, in situ – approccio alla conoscenza dei luoghi, con il supporto di docenti ed esperti e documentazione dell'esperienza;</p> <p>3^ fase, ritorno in aula – lavori di gruppo tematici, sviluppati anche con il supporto delle tecnologie digitali, per l' identificazione nel territorio d'interesse dei contenuti considerati come più rappresentativi del Patrimonio culturale della Val di Sangro; la formazione degli studenti per la conoscenza di risorse multimediali e software utili alla conoscenza dei contenuti indicati in forma approfondita, come di altre risorse e software funzionali alla individuazione di aspetti fondamentali e informazioni sintetiche.</p> <p><b>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contribuire consapevolmente e responsabilmente alla costruzione di un processo partecipato di ricerca e conoscenza;</li> <li>• Utilizzare correttamente ed efficacemente le risorse multimediali e la strumentazione digitale messe a disposizione;</li> <li>• Lavorare efficacemente in team;</li> <li>• Seguire consapevolmente una corretta ed efficace procedura di ricerca, individuazione e raccolta dei dati utili allo sviluppo delle successive attività</li> <li>• Individuazione di aspetti fondamentali per la lettura e la fruizione dell' ecomuseo, tali da favorire e facilitare anche una conoscenza rapida ed efficace dei luoghi da parte di soggetti in condizioni di svantaggio o che necessitano di una rapida considerazione degli argomenti.</li> <li>• Avviare il desiderato processo di Cittadinanza attiva, con la costruzione di una nuova consapevolezza responsabile nei confronti del Patrimonio</li> </ul> <p><b>CONTENUTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenza delle nozioni fondamentali relative al concetto di Patrimonio culturale, artistico e paesaggistico ed a quello di Tutela; il Sistema nazionale di Enti ed Istituzioni cui il Patrimonio è affidato; il Sistema locale; il ruolo dei cittadini;</li> <li>• Studio degli aspetti fondamentali del Patrimonio culturale, artistico e paesaggistico della Val di Sangro, come tipologie di Beni ed emergenze, relazioni con la comunità insediata e condizioni attuali (anche stato di conservazione, condizioni di fruibilità, permanenza d'uso) di monumenti, siti archeologici, trasformazioni del paesaggio e relazioni con le tradizioni.</li> <li>• Approfondimento delle relazioni fra morfologia e storia del paesaggio, risorse territoriali e cultura della comunità insediata;</li> <li>• Natura e caratteristiche organizzative di un ECOMUSEO.</li> <li>• Conoscenza di strumenti digitali che favoriscano la conoscenza della complessità dei luoghi.</li> </ul> <p><b>METODOLOGIE</b></p> <p>Presentazione dei contenuti d'interesse e degli obiettivi mediante la discussione guidata, con il supporto di schede informative predefinite dai docenti e l'ausilio della LIM; organizzazione e attivazione di laboratori didattici di ricerca-azione, con classi virtuali sul varie piattaforme (per una facilitazione della condivisione dei diversi momenti di lavoro fra docenti e alunni delle due scuole coinvolte, anche al di fuori del tempo scuola) e gruppi di lavoro cooperativo a carattere inclusivo in aula; visite guidate dei luoghi d'interesse; incontro con esperti; FORMAZIONE per l' utilizzo di OER (risorse educative aperte), per la costruzione di un e-book di documentazione delle attività e dei contenuti di studio, di software per facilitare una conoscenza inclusiva.</p> <p><b>RISULTATI ATTESI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenza dei concetti considerati nella fase di presentazione, indagine e riflessione</li> </ul>



	<p>sul Patrimonio e sui vari aspetti di esso, presi in carico dal progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• definizione della struttura dell' Ecomuseo che si vuol realizzare</li> <li>• raccolta e organizzazione di dati utili alla costruzione dei desiderati itinerari, sotto forma di documenti digitali di testo, video interviste, report video-fotografici; documentazione anche in formato e-book di tutte le attività svolte.</li> <li>• individuazione di parametri significativi dello stato di fatto relativo al Patrimonio e rilevazione di dati, nella prospettiva di elaborazioni successive.</li> </ul> <p>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• REPORT di modulo, a cura del tutor, con OSSERVAZIONI delle modalità del lavoro svolto in gruppo e individuale, in relazione con la correttezza e l'efficacia dei ruoli, la correttezza e l'efficienza delle procedure, il rispetto delle consegne, il raggiungimento di risultati compiuti e validi: il tutto espresso con una VALUTAZIONE in decimi, da riportare al Consiglio di Classe, per l'attribuzione del voto di condotta;</li> <li>• REPORT degli interventi che hanno visto l'interazione degli studenti con soggetti esterni/esperti/partner;</li> <li>• documentazione della FREQUENZA e del CONTRIBUTO di ciascuno al lavoro del gruppo, come VERIFICA della PARTECIPAZIONE;</li> <li>• SOMMINISTRAZIONE di questionari di GRADIMENTO</li> <li>• SOMMINISTRAZIONE di questionari di gruppo e test individuali per la verifica delle CONOSCENZE ACQUISITE, in riferimento ai contenuti disciplinari.</li> </ul>
<b>Data inizio prevista</b>	23/10/2017
<b>Data fine prevista</b>	31/01/2018
<b>Tipo Modulo</b>	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CHPC00901N CHSD009017
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: PAESAGGIO, REALTA' COMPLESSA

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

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: VALORIZZIAMO I NOSTRI MUSEI**

#### Dettagli modulo



Titolo modulo	
<b>Titolo modulo</b>	VALORIZZIAMO I NOSTRI MUSEI
<b>Descrizione modulo</b>	<p><b>STRUTTURA</b> Le attività del modulo si articoleranno in due fasi, corrispondenti rispettivamente a:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. - FASE PREPARATORIA a SCUOLA e nei LUOGHI PRESCELTI, anche in collaborazione con le istituzioni locali, le famiglie degli studenti e la comunità locale</li> <li>2. - FASE di ATTUAZIONE DEGLI INTERVENTI con giornate/evento ed altri interventi di ADOZIONE dei MUSEI di ALTINO e GESSOPALENA: Museo del peperone e Museo del gesso</li> </ol> <p><b>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. saper comunicare in lingua italiana, con diverse tipologie di soggetti, in un contesto non scolastico</li> <li>2. saper comunicare alle stesse condizioni, in lingua inglese</li> <li>3. sviluppare lo spirito imprenditoriale nella gestione dei musei, con attività svariate, ad essi connesse</li> <li>4. sviluppare competenze sociali e civiche, nell'accoglienza dei visitatori e della comunità locale, come parte delle attività di valorizzazione</li> <li>5. sviluppare la consapevolezza e l'espressione culturale, attraverso le attività di tutela e valorizzazione del patrimonio locale, anche in collaborazione con la comunità locale</li> </ol> <p><b>CONTENUTI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. predisposizione delle iniziative di adozione con la raccolta di tutti i materiali prodotti nelle attività di studio, anche curricolari</li> <li>2. messa a punto dei materiali esplicativi, che saranno diffusi nei musei</li> <li>3. definizione del calendario di svolgimento delle attività, in collaborazione con le istituzioni locali coinvolte ed anche in considerazione degli interventi gestiti dalla comunità locale</li> <li>3. preparazione degli studenti, come GUIDE</li> <li>4. svolgimento dell'attività di guide secondo il calendario delle giornate e degli eventi ad hoc predisposto</li> </ol> <p><b>PRINCIPALI METODOLOGIE</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. cooperative learning, per:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) la definizione dei materiali esplicativi,</li> <li>b) la preparazione delle guide</li> <li>c) l'organizzazione delle attività da svolgere nei musei, per le quali ogni gruppo si organizzerà come uno staff professionalmente coinvolto</li> </ol> </li> <li>2. project based learning per:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) l'organizzazione e la gestione delle attività.</li> </ol> </li> </ol> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. miglioramento delle competenze trasversali</li> <li>2. realizzazione di una proficua attività di gestione del museo</li> </ol> <p><b>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. COMPILAZIONE di un REPORT di MODULO da parte del tutor, utile anche alla valutazione delle competenze acquisite dai ragazzi, che sarà acquisita dai consigli di classe in sede di valutazione quadrimestrale;</li> <li>2. RICONOSCIMENTO del CREDITO FORMATIVO in sede di valutazione finale agli studenti coinvolti, riconoscendo la validità della certificazione rilasciata da parte delle istituzioni coinvolte in relazione con le attività svolte dagli studenti</li> <li>3. SOMMINISTRAZIONE di QUESTIONARI DI GRADIMENTO ai VISITATORI, per la valutazione dell'organizzazione e delle attività svolte dagli studenti nei musei</li> </ol>
<b>Data inizio prevista</b>	23/05/2019
<b>Data fine prevista</b>	20/09/2019



<b>Tipo Modulo</b>	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CHPC00901N CHSD009017
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: VALORIZZIAMO I NOSTRI MUSEI

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

### Elenco dei moduli

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

**Titolo: NUOVI ITINERARI di SCOPERTA E VALORIZZAZIONE**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	NUOVI ITINERARI di SCOPERTA E VALORIZZAZIONE
<b>Descrizione modulo</b>	<p>STRUTTURA</p> <p>Le attività saranno articolate in:</p> <p>1^ fase – di DEFINIZIONE degli ITINERARI</p> <p>2^ fase – di COSTRUZIONE dei prodotti che li rappresentano, in relazione a tutti i percorsi di studio: brochure e prodotti multimediali di vario tipo, con cui supportare la conoscenza degli itinerari;</p> <p>3^ fase – la diffusione degli itinerari realizzati, in particolare sul web, attraverso i siti istituzionali e le piattaforme di condivisione delle open resources.</p> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Promozione di competenze sintetiche e produttive;</li> <li>- Realizzazione di una forma innovativa di promozione culturale e turistica del territorio considerato;</li> <li>- Sensibilizzazione alla conoscenza dei luoghi soprattutto da parte dei cittadini della Valle non originari dei luoghi in cui vivono;</li> <li>- Diffondere un nuovo modello di turismo inclusivo e sostenibile;</li> <li>- Supportare la conoscenza dei turisti e dei visitatori locali, i quali saranno guidati allo studio e alla formazione culturale mediante la considerazione dei luoghi come documenti del Patrimonio culturale sparsi nel territorio e la ricucitura degli stessi con la vita quotidiana e con la tradizione locale;</li> <li>- Rendere fruibili gli itinerari anche in lingua inglese ed, eventualmente, in LIS (Lingua</li> </ul>



italiana dei Segni).

#### CONTENUTI

1. caratteristiche e trasformazioni del paesaggio (natura dei luoghi e vocazione rurale, tipi e forme di colture, in particolare a carattere identitario; stratificazione storica di varie forme insediative; presenza di particolari sistemi edificati, come i castelli e le chiese rurali);
2. emergenze artistiche e monumentali;
3. tradizioni locali;
4. personaggi e testimoni della storia e della cultura della Valle.

#### PRINCIPALI METODOLOGIE

Gli studenti, suddivisi per gruppi di lavoro, saranno impegnati in attività operative di definizione degli itinerari; utilizzeranno per questo anche materiali presenti sul web come open resources e si avvarranno, per la realizzazione del prodotto finale, di appositi software digitali, durante la costruzione dei prodotti utilizzeranno anche le piattaforme di condivisione e costruiranno specifiche pagine web per la rielaborazione finale di tutto il lavoro svolto.

#### RISULTATI ATTESI

- Costruzione di ITINERARI, tutti a carattere digitale ma corredati anche di apposite brochure, in relazione ai tre tratti del paesaggio vallivo: costiero, collinare e pedemontano;
- Articolazione degli stessi in PERCORSI TEMATICI, a seconda dei nuclei fondamentali di studio del progetto: 1. caratteristiche e trasformazioni del PAESAGGIO (natura dei luoghi e vocazione rurale, tipi e forme di colture, in particolare a carattere identitario; stratificazione storica di varie forme insediative; presenza di particolari sistemi edificati, come i castelli e le chiese rurali); 2. EMERGENZE artistiche e monumentali; 3. TRADIZIONI LOCALI; 4. PERSONAGGI e TESTIMONI della storia e della cultura della Valle.
- Definizione di una CARTA TERRITORIALE SINTETICA INTERATTIVA, a supporto di una più efficace fruizione degli itinerari (anche in lingua inglese);
- Eventuale elaborazione dei contenuti nella Lingua Italiana dei Segni (LIS);
- Definizione e pubblicazione delle APPLICAZIONI DIGITALI ideate dagli studenti appositamente formati con le attività del progetto.
- Pubblicazione di tutti i prodotti realizzati sul web, attraverso gli appositi spazi predisposti sui siti istituzionali dell'I.I.S. "V. Emanuele II di Lanciano" e dei Comuni di Altino, Fossacesia e Gessopalena, coinvolti nelle attività di Progetto.

#### MODALITA' DI VERIFICA E DI VALUTAZIONE

La verifica delle attività sarà effettuata con:

- un REPORT DI MODULO, a cura del docente tutor e di tutti gli altri soggetti coinvolti come esperti e figure di supporto, che attesterà l'espletamento di tutte le fasi, le eventuali variazioni intervenute a modificare quanto pianificato, in relazione a sopraggiunte necessità didattiche e formative oppure organizzative e di metodo, la completezza dei prodotti realizzati;
- il REPORT di ogni gruppo di lavoro come diario di bordo del lavoro svolto;

#### LA VALUTAZIONE

- il voto di condotta consentirà di apprezzare particolarmente il lavoro svolto dagli studenti e i risultati raggiunti con la produzione degli elaborati
- si prevede inoltre che una valutazione pienamente soddisfacente rappresenti una forma possibile di premialità nella definizione del punteggio relativo al credito scolastico.

<b>Data inizio prevista</b>	11/02/2019
<b>Data fine prevista</b>	31/05/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CHPC00901N CHSD009017



<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: NUOVI ITINERARI di SCOPERTA E VALORIZZAZIONE

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

#### Elenco dei moduli

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

**Titolo: UN ECOMUSEO PER LA VAL DI SANGRO**

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	UN ECOMUSEO PER LA VAL DI SANGRO



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p><b>STRUTTURA</b></p> <p>1^ fase - sopralluogo di approfondimento e verifica delle ricerche già effettuate per la definizione dei contenuti dell'ecomuseo, con l' identificazione anche morfologica del territorio d'interesse e la precisazione degli aspetti che ritenuti più rappresentativi, dalle caratteristiche del paesaggio e delle sue colture, ai monumenti, alle tradizioni ed alle varie testimonianze storiche, artistiche, letterarie e relative alle figure di spicco della cultura espressa nel tempo dalla comunità insediata.</p> <p>2^ fase – sviluppo delle attività di formazione degli studenti per la costruzione di apposite applicazioni multimediali e costruzione di tutto il corredo di prodotti digitali per la comunicazione dei contenuti dell'ecomuseo, anche in lingua inglese;</p> <p>3^ fase - saper predisporre forme diverse di comunicazione.</p> <p><b>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare, selezionare e produrre contenuti d'interesse in modo funzionale a varie categorie di riceventi nel processo di comunicazione;</li> <li>• Acquisire le conoscenze e le competenze utili a passare da soli utilizzatori a ideatori e programmatori di risorse multimediali per la conoscenza del Patrimonio;</li> <li>• Sviluppare competenze comunicative anche in lingua inglese per riferire i contenuti del progetto in modo efficace.</li> <li>• Sviluppare competenze relazionali, in particolare utili in generale per diffondere la conoscenza dell' ecomuseo e più in particolare spendibili negli eventi pubblici che si organizzeranno</li> </ul> <p><b>CONTENUTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lettura del territorio, in relazione con i nuclei fondamentali di studio: trasformazioni del paesaggio, aspetti insediativi, emergenze artistiche ed architettoniche, tradizioni locali, personaggi e relative testimonianze;</li> <li>• ideazione e costruzione di applicazioni digitali funzionali ad una comunicazione diversificata, più approfondita o più semplificata, per diverse tipologie di utenti delle informazioni prodotte;</li> <li>• documentazione audio-video-fotografica dei diversi aspetti individuati e studiati, anche in funzione della pubblicazione sul web;</li> <li>• costruzione di un evento pubblico per la comunicazione pubblica delle attività svolte e dei risultati conseguiti.</li> </ul> <p><b>METODOLOGIE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- discussioni guidate e flipped classroom per la definizione delle chiavi di lettura e dei contenuti essenziali alla comunicazione</li> <li>- definizione a distanza di testi sintetici e funzionali a varie forme di comunicazione, anche in lingua straniera, attraverso al condivisione alunni/docenti sulle piattaforme didattiche prescelte;</li> <li>- applicazione del learning by doing anche alla formazione digitale.</li> </ul> <p><b>RISULTATI ATTESI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la condivisione delle attività svolte utilizzando una piattaforma digitale (Google)</li> <li>- la realizzazione di un evento per la comunicazione con il territorio</li> <li>- la costruzione di prodotti digitali per il web, utili alla comunicazione esterna al territorio, anche in lingua inglese e differenziati per tipologie di utenti</li> <li>- la predisposizione delle forme di pubblicazione cartacea a supporto della diffusione.</li> <li>- realizzazione delle attività di formazione per la costruzione delle applicazioni multimediali</li> </ul> <p><b>MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• REPORT delle attività di formazione, con documentazione dei risultati raggiunti e del gradimento delle attività svolte;</li> <li>• TEST DI EFFICACIA della COMUNICAZIONE IN LINGUA ITALIANA E INGLESE, con una valutazione nelle discipline coinvolte;</li> <li>• test per la verifica dell'efficacia di semplici applicazioni del problem solving al processo di apprendimento delle discipline coinvolte.</li> </ul>
<p><b>Data inizio prevista</b></p>	<p>26/02/2018</p>
<p><b>Data fine prevista</b></p>	<p>30/04/2018</p>



<b>Tipo Modulo</b>	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CHPC00901N CHSD009017
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: UN ECOMUSEO PER LA VAL DI SANGRO

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

### Elenco dei moduli

**Modulo: Produzione artistica e culturale**

**Titolo: ARTE NATURA**

#### Dettagli modulo

<b>Titolo modulo</b>	ARTE NATURA
<b>Descrizione modulo</b>	<p>STRUTTURA</p> <p>Il modulo è suddiviso in tre momenti/ambiti, corrispondenti a tre tipi di attività:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Laboratori artistici a scuola</li> <li>2. Laboratori artistici nell'ambiente</li> <li>3. Visite guidate</li> </ol> <p>OBIETTIVI DIDATTICO/FORMATIVI</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sviluppo della competenza imprenditoriale, con l'organizzazione del lavoro didattico come simulazione d'impresa;</li> <li>2. Sviluppo delle capacità critica e creativa;</li> <li>3. Consapevolezza dell'importanza della creatività a sostegno della tutela e della valorizzazione dell'ambiente.</li> </ol> <p>CONTENUTI</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Laboratori artistici con il gesso e/o altri tipi di materiali (es. utilizzando le stampanti 3D), così articolati:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Individuazione degli elementi iconicamente più rappresentativi dell'Ecomuseo, in funzione della valorizzazione del Patrimonio culturale, artistico e paesaggistico del territorio considerato e dello sviluppo di nuove politiche turistiche e culturali</li> <li>b. ideazione e realizzazione di forme plastiche e loghi ispirati agli elementi individuati, utilizzando in particolare il gesso - materiale naturale identitario del territorio attraversato</li> </ol> </li> </ol>



dal Sangro - e altri elementi naturali diffusi nelle aree rurali e collinari, oppure servendosi di materiali plastici innovativi, idonei alla produzione con stampante 3D;

2. Viaggio di studio nel territorio, per visionare ed analizzare criticamente le opere di Land Art realizzate negli ultimi decenni da artisti di fama internazionale e collocate in vari luoghi dell'area interessata dall'Ecomuseo.

3. Incontro con l'artista Sebastiano De Laurentiis, ideatore di alcune opere e di alcune manifestazioni di Land Art nel territorio interessato dalle attività del progetto; sarà lui a guidare gli studenti nell'incontro con questa particolare forma artistica ([http://napoli.repubblica.it/cronaca/2015/05/02/foto/\\_i\\_canti\\_della\\_terra\\_le\\_opere\\_d\\_ide\\_laurentiis\\_al\\_maschio\\_angioino-113375636/1/#1](http://napoli.repubblica.it/cronaca/2015/05/02/foto/_i_canti_della_terra_le_opere_d_ide_laurentiis_al_maschio_angioino-113375636/1/#1)).

4. gli studenti parteciperanno alle attività di realizzazione di un'opera 'site specific' del Maestro De Laurentiis.

#### METODOLOGIE

1. Tutte le attività del modulo sono a carattere esperienziale;
2. Esse andranno organizzate in forma di laboratorio didattico così da coinvolgere gli studenti in gruppi di lavoro cooperativo tematici;
3. In particolare, essendo la maggior parte delle attività centrate sull'operatività, sarà principalmente applicata la strategia del "learning by doing".

#### RISULTATI ATTESI

1. La produzione di oggetti artistici e prototipi, come descritti nei contenuti;
2. La produzione di loghi, come descritti nei contenuti;
3. La costruzione di un itinerario multimediale utile alla diffusione della conoscenza delle opere;
4. La realizzazione di brochure, che raccolgano anche testi critici elaborati dagli studenti, per una lettura ragionata e interpretativa delle opere, che esaminino particolarmente la relazione con il paesaggio;
5. Il coinvolgimento delle istituzioni e degli enti del territorio;
6. La documentazione video del laboratorio artistico "site specific".

#### MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

1. La rilevazione della congruenza dei prodotti realizzati dagli studenti con le esigenze di tipo comunicativo, estetico e funzionale, a seconda delle caratteristiche di volta in volta richieste nel laboratorio;
2. La partecipazione attiva e costruttiva a tutte le attività;
3. Il rispetto di tutte le consegne;
4. Il contributo originale e costruttivo a tutte le fasi, di studio/rielaborazione critica/produzione, previste dal modulo;
5. Le osservazioni, a cura del tutor e/o dei docenti coinvolti negli incontri e nelle visite, sulle capacità relazionali evidenziate dagli studenti, nell'interazione con esperti e addetti ai lavori;
6. La VALUTAZIONE di tutti i dati rilevati non solo sarà parte integrante della valutazione di progetto ma contribuirà alla valutazione quadrimestrale degli studenti coinvolti, nelle forme che i consigli di classe stabiliranno in sede di pianificazione annuale delle attività.

<b>Data inizio prevista</b>	21/01/2019
<b>Data fine prevista</b>	30/03/2019
<b>Tipo Modulo</b>	Produzione artistica e culturale
<b>Sedi dove è previsto il modulo</b>	CHPC00901N CHSD009017
<b>Numero destinatari</b>	30 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
<b>Numero ore</b>	30



## Sezione: Scheda finanziaria

### Scheda dei costi del modulo: ARTE NATURA

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



## Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

Progetto	Costo
un#ECOMUSEOperl'#ABRUZZO	€ 29.810,00
<b>TOTALE PROGETTO</b>	<b>€ 29.810,00</b>

<b>Avviso</b>	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1002575)
<b>Importo totale richiesto</b>	€ 29.810,00
<b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>	3034
<b>Data Delibera collegio docenti</b>	28/06/2017
<b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>	3108
<b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>	10/07/2017
<b>Data e ora inoltro</b>	19/07/2017 14:10:25
<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
<b>10.2.5A - Competenze trasversali</b>	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>PAESAGGIO, REALTA' COMPLESSA</u>	€ 5.682,00	
<b>10.2.5A - Competenze trasversali</b>	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>VALORIZZIAMO I NOSTRI MUSEI</u>	€ 5.682,00	
<b>10.2.5A - Competenze trasversali</b>	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>NUOVI ITINERARI di SCOPERTA E VALORIZZAZIONE</u>	€ 5.682,00	
<b>10.2.5A - Competenze trasversali</b>	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>UN ECOMUSEO PER LA VAL DI SANGRO</u>	€ 5.682,00	



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



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

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

Scuola V.EMANUELE II LANCIANO  
(CHIS00900A)

10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: <u>ARTE</u> <u>NATURA</u>	€ 7.082,00	
	<b>Totale Progetto</b> <b>"un#ECOMUSEOperl'#ABRUZZO"</b>	<b>€ 29.810,00</b>	€ 30.000,00
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 29.810,00</b>	