



Candidatura N. 1001317 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	VIA MAZZINI - NOVA MILANESE
Codice meccanografico	MIIC8E000C
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA LEONARDO DA VINCI, 16
Provincia	MB
Comune	Nova Milanese
CAP	20834
Telefono	036240439
E-mail	MIIC8E000C@istruzione.it
Sito web	www.ic2nova.gov.it
Numero alunni	1086
Plessi	MIAA8E0019 - VIA OBERDAN MIAA8E002A - VIA GRANDI MIEE8E001E - VIA MAZZINI - NOVA M. II MIEE8E002G - VIA NOVATI ANG.V. GRANDI MIMM8E001D - SEGANTINI- NOVA M.SE



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 Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	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. Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale



Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1001317 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera	pedagogia del luogo/reportage	€4.561,50
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	big history	€5.082,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	app local/global	€5.082,00
Produzione artistica e culturale	teatro/scenografia/colonna sonora	€5.082,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	progettazione e costruzione struttura teatro	€5.082,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	piante teatrali	€5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€29.971,50



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5A - Competenze trasversali

Sezione: Progetto

Progetto: Voci del paesaggio: un teatro tra Pedagogia del luogo e Big History

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Strategicamente collocata nel parco del Grugnotorto, all'interno dell'Ecomuseo del territorio di Nova Milanese, la Scuola media Segantini raccoglie e ibrida voci provenienti dal mondo agricolo (recupero di antiche varietà di mais e vite), dai cortili, dal canto popolare, dalla green line del Canale Villoresi e del bosco in città, dall'arte della Libera Accademia di Pittura, dalle ville della bassa Brianza e dal vicino cammino di S. Agostino. Il progetto desidera implementare la pedagogia del luogo dando vita a queste voci, trasformando la scuola in un amplificatore culturale. Per raggiungere il nuovo status diviene necessario costruire un luogo capace di rappresentare una nuova agorà per la comunità: un piccolo Teatro verde, a basso impatto ambientale, costruito secondo le tecniche di ingegneria naturalistica con spazi riservati ad essenze scelte per percorsi sensoriali e di butterflies garden. La struttura a gradoni verrà costruita in un'area del giardino scolastico in cui l'esistente declivio rende agevole l'intervento. Il teatro è la cornice ideale nella quale mettere in scena le voci tratte dal paesaggio locale e dal paesaggio interiore dei ragazzi, inserendole nel racconto globale di Big history, approccio alla conoscenza dell'intera storia universale, ideato dal professor David Christian e scelto come via didattica interdisciplinare dalla Scuola Segantini. Convergono sul progetto la realizzazione della colonna sonora e delle scenografie delle opere rappresentate.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Nova Milanese, 24.000 abitanti, zona a elevata densità abitativa in Lombardia, a 6 km da Monza e 15 da Milano. Snodo di traffico dell'area nord milanese e territorio a forte vocazione industriale. Si innesta in un'area urbana fortemente urbanizzata, con i comuni di Muggiò, Varedo e Limbiate, costituisce un continuum urbano evidente. Si trova sull'asse viario di collegamento SP527 Saronno-Monza. Influenzata, dal punto di vista socio-economico-culturale, dalla vicinanza ai centri di Monza e Desio, ha mantenuto una sua tipicità nell'offerta culturale e nell'identità storica. Nova Milanese, nella dimensione socio-economica ha subito, negli anni, un considerevole aumento di popolazione dovuto alla richiesta di addetti nel comparto edilizio e manifatturiero. Passa, negli anni '50-'70 del secolo scorso, da circa 5000 a circa 16.000 abitanti in forza di una massiccia emigrazione da altre regioni d'Italia. Dagli anni '90 ad oggi la popolazione si è stabilizzata pur, tuttavia, accogliendo cittadini provenienti dalla Romania, Marocco, Ecuador, Perù, Albania e Cina. Di chiaro interesse risulta essere il patrimonio edilizio storico nonché alcuni ambiti naturalistici. Tra questi, Villa Vertua con il suo ampio parco pubblico, Villa Crosti-Colombo, il giardino storico del Palazzo comunale e il tratto urbano della pista ciclo-pedonale lungo il Canale Villoresi. A tutto ciò si aggiunge l'ampio parco con l'orto botanico e agricolo dell'IC Via Mazzini – Scuola Giovanni Segantini.

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.

L'efficacia di "voci del paesaggio" sarà valutabile alla luce del grado di successo ottenuto nell'ambito di tre componenti del progetto: materiale, culturale e personale. Obiettivo primario della progettualità è dunque quello di sviluppare e integrare le tre componenti, affascinando i ragazzi con un approccio culturale olistico in linea con il "Nuovo Umanesimo" suggerito dalle Indicazioni Nazionali. Solo un'offerta di natura complessa può sperare di incrociare le diverse esigenze di ecologia dell'apprendimento dell'utenza, contribuendo così alla riduzione della dispersione scolastica.

La componente materiale si configura quale potenziamento della didattica laboratoriale nei seguenti ambiti: contributi per costruzione del teatro, giardinaggio e orticoltura, drammatizzazione e scrittura opera teatrale, orchestra, scenografia, attività di reportage dal paesaggio e realizzazione di una app.

La componente culturale viene declinata presentando ai ragazzi la complessità della conoscenza inserendola in un unico grande affresco offerto dalla Big History. I diversi mondi che il progetto abbraccia non devono essere vissuti come porzioni disgiunte ma come pennellate di un'unica esperienza conoscitiva.

La componente personale, vera chiave del successo, vive della scelta di lavorare sul teatro, luogo eletto per offrire ai ragazzi l'occasione di un profondo e indispensabile percorso metacognitivo che nasce dall'incontro umanizzante con il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico.

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 le studentesse e gli studenti della Scuola secondaria di primo grado. In relazione ai bisogni formativi degli alunni, emersi dal contesto ambientale di riferimento, e più in generale dalla rapida evoluzione che sta subendo la società contemporanea, il presente progetto pone al centro dell'azione educativa l'alunno con le sue vocazioni e passioni, mirate ad accrescere le competenze di base e la consapevolezza che il patrimonio culturale, artistico, paesaggistico del proprio territorio rappresenta occasione di crescita e sviluppo individuale e collettiva. Nello specifico, l'analisi dei bisogni educativi è stata sviluppata prendendo in considerazione le attitudini, le capacità, gli interessi, gli obiettivi e i limiti del corpo studenti, il vissuto di ciascuno, la singolarità e complessità di ogni singola persona; il contesto territoriale di riferimento e l'aspetto educativo familiare. Particolare attenzione è stata volta ai valori culturali e sociali del patrimonio artistico-ambientale novese, l'analisi ha fatto emergere un contesto caratterizzato da qualità architettonico-artistiche importanti e positività naturalistico-ambientali da tutelare. La valorizzazione del patrimonio avviene coinvolgendo gli studenti in modo da attivare le loro attitudini e capacità puntando su conoscenze e competenze sempre più innovative e creative.

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 svolgerà in orario scolastico e post-scolastico, a garanzia di una migliore fruibilità della programmazione didattico-progettuale. L'apertura dell'IC nell'orario pomeridiano post scolastico è garantita dalla presenza di personale dipendente tra cui docenti, collaboratori scolastici e genitori che parteciperanno alle attività laboratoriali e progettuali.

L'Istituto Comprensivo Via Mazzini di Nova Milanese garantisce, nella Scuola secondaria, durante tutto il periodo scolastico, l'apertura delle strutture in virtù dello svolgimento di laboratori pomeridiani afferenti alla programmazione annuale.

Il calendario delle attività del presente progetto sarà comunque condiviso con gli uffici competenti del Comune di Nova Milanese e con l'Amministrazione comunale, per meglio garantire lo svolgimento del servizio.

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'attività di pedagogia del luogo verrà svolta contando sul supporto del personale dell'Ecomuseo del Territorio di Nova Milanese, ente con il quale è in vigore un rapporto di partenariato.

Sarà altresì stretta una forte collaborazione con gli uffici del Comune di Nova Milanese per la progettazione e collocazione della struttura tetrale a gradoni che insiste su uno spazio di proprietà comunale.

Le associazioni del territorio, in quanto parte del Forum dell'Ecomuseo, verranno coinvolte soprattutto per le attività di pedagogia del luogo e per quelle tecnico-artistiche relative alla costruzione delle scenografie.

L'implementazione delle attività di orticoltura e giardinaggio legate all'allestimento della porzione vegetale della struttura teatrale, potranno contare sulla collaborazione di alcuni studenti di un Istituto tecnico superiore ad indirizzo agrario.

Sarà infine molto stretta la collaborazione con l'Associazione dei genitori degli studenti e con altri volontari.



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.

Scegliendo il teatro quale vertice della progettualità, l'Istituto offre ai ragazzi l'occasione di rendere "voci del paesaggio" una grande occasione di percorso metacognitivo. Costruiti su modello laboratoriale, tutti i moduli favoriscono le occasioni esperienziali di incontro diretto con il patrimonio culturale artistico, naturalistico e paesaggistico. Un luogo non diventa paesaggio se il ragazzo non ha la possibilità di farlo suo, di illuminarlo con il proprio sguardo, di ascoltarne le storie. La pedagogia del luogo vive allora di numerosissime uscite sul territorio, alla scoperta delle tracce di bellezza che inizialmente appaiono silenti. Viene riscoperto il valore della suggestione. Portare Big History nella scuola secondaria di primo grado italiana è una scelta totalmente sperimentale, quindi saranno anche in questo caso i ragazzi a diventare ricercatori consapevoli di sintesi tra discipline e tra approcci local e global. Acquisire la competenza di affrontare la realtà come entità complessa e non come insieme di partizioni artificiali, è la grande sfida che stimola i ragazzi a superare i confini della tradizione, muovendo verso la riflessione sui processi stessi dell'apprendimento. Una buona innovazione implica sempre una comunicazione efficace. Sarà dunque ricco il programma di incontri con le famiglie, al fine di renderle consapevoli del cambiamento in atto, e parte attiva nella formazione dello sguardo critico e filosofico dei ragazzi.

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.

I protagonisti sono gli studenti attraverso l'azione e l'operatività, "conoscere, ipotizzare, lavorare per fare" e in tal modo apprendono, valutano, sintetizzano, operano in un ambiente concreto. Metodologie proposte: es. Learning by doing; Role playing; Es.: Learning by doing: imparare facendo. Obiettivi: apprendere con il fare, sperimentare, giocare. Gli studenti prendono coscienza del perché è necessario sapere e saper fare, come una conoscenza può essere utilizzata. Azioni: Organizzare GBSS, simulare e perseguire un obiettivo concreto con l'uso di conoscenze e abilità funzionali al suo raggiungimento. Finalità: Migliorare la strategia per imparare, mettere in pratica conoscenze acquisite e rielaborare, in modo autonomo, i dati. Role playing. Obiettivi: Interpretare la realtà, far emergere la complessità delle decisioni, incentivare lo sviluppo positivo della personalità nella vita sociale e culturale del territorio. Azioni: Partecipazione e collaborazione nelle scelte. Il role playing: - Warming up: acquisizione-preparazione di regole, personaggi e ambientazione (individuazione dello scenario); - Action: immedesimazione nei ruoli, prospetto di idee, aspettative, problematiche e ipotesi di soluzioni; - Analysis: uscita dai ruoli e gioco, analisi, commento e discussione di ciò che è avvenuto; - Alternative solutions: sviluppo di proposte per l'uso consapevole del patrimonio culturale, artistico e ambientale e soluzioni alternative ai problemi di gestione. Finalità: Potenziare la creatività individuale e di gruppo.



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.

L'introduzione della Big History si configura come evoluzione dirompente del percorso di potenziamento di didattica della storia indicato nel PTOF alle pag. 16/17.

La realizzazione di una app quale strumento divulgativo delle possibilità di itinerario di matrice big historical sul territorio, si presenta come una applicazione ed una implementazione delle attività di coding praticate da anni nell'istituto come indicato a pag 15 del ptof.

Le attività tecnico artistiche legate alla realizzazione di scenografie per il nuovo spazio teatro affondano le radici nei laboratori artistico espressivi segnalati a pag 17 del ptof. Le attività laboratoriali di giardinaggio, giardino delle farfalle e orticoltura sono implementazioni della attività di giardinaggio segnalata nel ptof a pag 19.

L'educazione al territorio con l'Ecomuseo, presentata nel ptof a pag 24, evolve in una nuova Pedagogia del luogo che caratterizza il progetto inserendosi nel globale quadro di big history.

Gli esistenti laboratori di Teatro e Orchestra declinano il loro percorso sul tema "voci del paesaggio" ibridandosi con la big history.

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 previste per il coinvolgimento delle studentesse e degli studenti e di tutti i partecipanti al progetto, costruito per garantire la partecipazione attiva di tutti, prevedono l'espressione delle potenzialità e delle diversità in un'ottica di accoglienza e di inclusione. Lo sviluppo del progetto garantisce tali aspettative attraverso azioni specifiche: - Lavorare su collaborazione, cooperazione e clima di classe; - Adattare la comunicazione e le forme di lavoro alle diverse esigenze degli alunni; - Potenziare le strategie logico-visive attraverso l'uso e l'elaborazione di mappe, schemi, diagrammi; - Valorizzare i diversi stili cognitivi e le diverse abilità; - Sviluppare il metodo di lavoro personalizzato e l'elaborazione individuale; - Motivare l'autostima e la considerazione di sé; - Valutare in modo continuo, formativo e motivante i feedback.

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.

La valutazione dell'impatto è parte integrante del processo educativo intrapreso. Non quantifica solo i livelli di apprendimento ma valuta l'organizzazione e le performances di tutti i partecipanti in ambito scolastico e sul territorio. Si prevede una valutazione "diacronica" dell'impatto, in una prospettiva dinamica ed evolutiva. Le abilità e le competenze sviluppate dai partecipanti si verificano e riscontrano in itinere, l'intervento formativo si stratifica e viene elaborato con le altre esperienze continuamente realizzate dalle persone. La valutazione presuppone la possibilità di stabilire un legame di causa-effetto tra formazione e performance. Il modello di valutazione previsto sarà il Follow-up: a cadenza stabilita, all'inizio del progetto si fissa un incontro con l'obiettivo di rilevare i progressi realizzati a livello di trasferimento sul lavoro e impatto sull'organizzazione, ed eventualmente riprogrammare successive iniziative formative. A questo punto il processo si richiude verso le nuove esigenze di cambiamento dell'assetto organizzativo e le eventuali modifiche del programma di formazione. Saranno costruiti questionari e prove pratiche per verificare il reale processo di apprendimento e il punto di vista degli studenti sul progetto. Il progetto vuole sostenere la verticalità dell'apprendimento e la multidisciplinarietà delle competenze. Puntando sull'approccio multidisciplinare, si prevede un ritorno sull'alunno, in termini di competenze, completo e integrato.

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).

La struttura teatrale è studiata per diventare un punto di riferimento per la comunità scolastica e cittadina. Il luogo scelto per la sua collocazione garantisce la possibilità di essere raggiunto in modo indipendente anche in orario extrascolastico. Si tratta dunque di uno spazio culturale di grande rilevanza in termini di riqualificazione urbana. Le attività del teatro e dei suoi laboratori agricoli e tecnico-artistici, sono il primo passo verso una scuola che diventa civic center, amplificatore culturale e centro gravitazionale dell'associazionismo culturale. L'offerta educativa che i moduli di "voci del paesaggio" propongono è da intendersi quale percorso che diventerà struttura portante del ptof a partire dall'anno scolastico 17/18, coinvolgendo i ragazzi nelle attività laboratoriali durante i due rientri pomeridiani settimanali. L'approccio ontologicamente interdisciplinare della Big history sarà oggetto di una sperimentazione interna curricolare triennale. I reportage e la app legate alle attività di pedagogia del luogo e alla sua integrazione con Big history diventeranno materiale didattico per gli studenti dell'istituto.

Le opere teatrali, le scenografie e le colonne sonore saranno presentate alla comunità cittadina ed entreranno a fare parte del calendario degli eventi culturali di Nova Milanese contribuendo all'attività formativa dell'Ecomuseo. Ciascun modulo è replicabile in territori diversi, perché ogni luogo è un paesaggio e ogni paesaggio ascoltato è ecomuseo.

Coinvolgimento degli Enti Locali

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

Le strategie previste per il coinvolgimento delle studentesse e degli studenti e di tutti i partecipanti al progetto, costruito per garantire la partecipazione attiva di tutti, prevedono l'espressione delle potenzialità e delle diversità in un'ottica di accoglienza e di inclusione.

Lo sviluppo del progetto garantisce tali aspettative attraverso azioni specifiche:

- Lavorare su collaborazione, cooperazione e clima di classe;
- Adattare la comunicazione e le forme di lavoro alle diverse esigenze degli alunni;
- Potenziare le strategie logico-visive attraverso l'uso e l'elaborazione di mappe, schemi, diagrammi;
- Valorizzare i diversi stili cognitivi e le diverse abilità;
- Sviluppare il metodo di lavoro personalizzato e l'elaborazione individuale;
- Motivare l'autostima e la considerazione di sé;

- Valutare in modo continuo, formativo e motivante i feedback.



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
Coding	pag.15	https://www.ic2nova.gov.it/wp-content/uploads/2017/05/ptof2016_2019.pdf
educare al territorio con Ecomuseo	pag.24	https://www.ic2nova.gov.it/wp-content/uploads/2017/05/ptof2016_2019.pdf
lab. giardinaggio	pag.19	https://www.ic2nova.gov.it/wp-content/uploads/2017/05/ptof2016_2019.pdf
laboratori artistico espressivi	pag.17	https://www.ic2nova.gov.it/wp-content/uploads/2017/05/ptof2016_2019.pdf
piano interventi su didattica della storia	pagg. 16/17	https://www.ic2nova.gov.it/wp-content/uploads/2017/05/ptof2016_2019.pdf

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Protocollo	Data Protocollo	All egato
Pedagogia del luogo, recupero antiche varietà di mais e vite, antropologia culturale, canto popolare.	1	Ecomuseo del Territorio di Nova Milanese nel Parco Grugnotorto Villorese	Accordo	2108/A20	07/10/2015	Si

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
pedagogia del luogo/reportage	€4.561,50
big history	€5.082,00
app local/global	€5.082,00
teatro/scenografia/colonna sonora	€5.082,00
progettazione e costruzione struttura teatro	€5.082,00
piante teatrali	€5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€29.971,50

Sezione: Moduli



Elenco dei moduli

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

Titolo: pedagogia del luogo/reportage

Dettagli modulo

Titolo modulo	pedagogia del luogo/reportage
Descrizione modulo	I ragazzi coinvolti vivranno l'emozione del giornalismo sul campo. Grazie alla collaborazione con l'Ecomuseo del Territorio verrà strutturata una lunga serie di uscite individuando luoghi ricchi di storie da scoprire e raccontare. Saranno poi i ragazzi a integrare le storie locali con il quadro global delineato dal percorso di big history. Al termine del lavoro, il gruppo avrà prodotto il materiale utile alla strutturazione contenutistica dell'applicazione digitale sviluppata dai compagni del modulo APP.
Data inizio prevista	08/02/2018
Data fine prevista	08/02/2020
Tipo Modulo	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8E001D
Numero destinatari	15 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: pedagogia del luogo/reportage

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

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)

Titolo: big history

Dettagli modulo

--	--



Titolo modulo	big history
Descrizione modulo	Il modulo si pone come obiettivo quello di presentare ai ragazzi l'approccio alla conoscenza proposto dalla big history, in modo da plasmare tale punto di vista globale con la pedagogia del luogo. Data la natura totalmente pionieristica del modulo, appare inoltre necessario lavorare con i ragazzi alla stesura di materiale digitale di big history, sartorialmente declinato per la scuola secondaria di primo grado. Big history è un approccio alla conoscenza che si propone di analizzare, in un unico corso, tutta la storia universale, usando le varie discipline come strumenti per leggere i vari momenti di questa storia. Nel suo procedere cronologico, big history segue l'incremento di complessità e individua dei momenti soglia in cui la complessità è aumentata sensibilmente. L'ideatore di questo approccio è David Christian, professore presso la Macquarie University di Sidney.
Data inizio prevista	08/10/2017
Data fine prevista	08/05/2020
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8E001D
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: big history

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

Elenco dei moduli

Modulo: Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)

Titolo: app local/global

Dettagli modulo

Titolo modulo	app local/global
Descrizione modulo	A conclusione di un percorso triennale di coding, gli alunni coinvolti in questo modulo creeranno, con app inventor, una applicazione in grado di presentare al pubblico le bellezze paesaggistiche e storico artistiche presenti sul territorio, collocandole nel grande affresco di big history. L'obiettivo è dunque quello di creare una vetrina digitale turistico-culturale, in grado di offrire alla comunità uno strumento di sintesi tra locale e globale. La app diventerà un ottimo materiale di studio per il percorso curricolare di big history.



Data inizio prevista	08/02/2018
Data fine prevista	08/04/2020
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8E001D
Numero destinatari	20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: app local/global

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

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: teatro/scenografia/colonna sonora

Dettagli modulo

Titolo modulo	teatro/scenografia/colonna sonora
Descrizione modulo	<p>Il modulo vedrà i ragazzi impegnati nella stesura di una sceneggiatura capace di miscelare le voci tratte dal paesaggio con la big history. Il percorso sarà triennale e culminerà con la messa in scena nel nuovo teatro verde.</p> <p>Un secondo gruppo di ragazzi sarà invece impegnato in un percorso triennale di laboratorio musicale, volto alla composizione della colonna sonora dello spettacolo teatrale. Il modulo impegnerà gli orchestrali in un viaggio, che partendo dal suono arriverà alla musica sempre più strutturata, seguendo il cammino di big history.</p> <p>Un terzo gruppo di ragazzi realizzerà le scenografie necessarie alla messa in scena dello spettacolo 'voci del paesaggio', interpretando artisticamente la mescolanza tra pedagogia del luogo e big history. I ragazzi collaboreranno anche con alcune associazioni artistiche presenti sul territorio novese.</p>
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	08/04/2020
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8E001D



Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: teatro/scenografia/colonna sonora

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali

Titolo: progettazione e costruzione struttura teatro

Dettagli modulo

Titolo modulo	progettazione e costruzione struttura teatro
Descrizione modulo	Il modulo si propone di giungere ad una progettazione condivisa della struttura a gradoni del teatro verde. Un gruppo di ragazzi di classe terza, supportato da personale interno e in relazione con gli uffici comunali, sarà coinvolto nella progettazione della struttura con utilizzo di programmi informatici di disegno. Successivamente il gruppo di lavoro avrà la possibilità di seguire l'iter progettuale. Un secondo gruppo di ragazzi sarà coinvolto nelle attività pratiche di cantiere.
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	08/09/2018
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8E001D
Numero destinatari	30 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: progettazione e costruzione struttura teatro

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 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali

Titolo: piante teatrali

Dettagli modulo

Titolo modulo	piante teatrali
Descrizione modulo	Il modulo offre ai ragazzi la possibilità di fare esperienze di orticoltura e giardinaggio al fine di coltivare le specie vegetali necessarie all'allestimento della struttura a gradoni del teatro. Le essenze coltivate sono scelte per creare, sui gradoni, un percorso sensoriale e un giardino delle farfalle. Vengono inoltre sperimentate le tecniche di agricoltura biologica al fine di approfondire, con approccio laboratoriale le soglie di big history relative alla domesticazione delle piante. Sarà data la possibilità alle famiglie di raccogliere la verdura prodotta dai ragazzi.
Data inizio prevista	08/02/2018
Data fine prevista	08/09/2018
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	MIMM8E001D
Numero destinatari	10 Allievi (Primaria primo ciclo) 20 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: piante teatrali

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 €
	TOTALE					5.082,00 €



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Voci del paesaggio: un teatro tra Pedagogia del luogo e Big History	€29.971,50
TOTALE PROGETTO	€29.971,50

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 1001317)
Importo totale richiesto	€29.971,50
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	Piano non inoltrato

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.5A - Competenze trasversali	Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera: <u>pedagogia del luogo/reportage</u>	€4.561,50	
10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>big history</u>	€5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>app local/global</u>	€5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Produzione artistica e culturale: <u>teatro/scenografia/colonna sonora</u>	€5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>progettazione e costruzione struttura teatro</u>	€5.082,00	
10.2.5A - Competenze trasversali	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>piante teatrali</u>	€5.082,00	



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

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

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

Scuola VIA MAZZINI - NOVA MILANESE
(MIIC8E000C)

	Totale Progetto "Voci del paesaggio: un teatro tra Pedagogia del luogo e Big History"	€29.971,50	€30.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€29.971,50	