



PIANO DELLE ARTI

Legge 107/2015, Dgl n.60/2017 e DPCM 30/12/2017

MISURA F

Potenziamento delle competenze pratiche e storico-critiche, relative alla musica, alle arti, al patrimonio culturale, al cinema, alle tecniche e ai media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni. (punto 6 Allegato A DPCM 30/12/2017)

AZIONE FINANZIATA

Realizzazione, a cura degli allievi e/o studenti e con l'eventuale coinvolgimento di esperti, di itinerari e visite delle evidenze e delle testimonianze storiche, storico-artistiche, architettoniche, paesaggistiche e culturali.



L.DAVINCI @ O.NUCULA

SCUOLA MEDIA LEONARDO DA VINCI E ORAZIO NUCULA

Via Luigi Lanzi n.15 Terni

PROGETTO

“L’Arte inonda la Scuola e la Città”

L’itinerario della metamorfosi storico-artistica e musicale

PIANO DELLE ARTI

Legge 107/2015, Dgl n.60/2017 e DPCM 30/12/2017

MISURA F

Potenziamento delle competenze pratiche e storico-critiche, relative alla musica, alle arti, al patrimonio culturale, al cinema, alle tecniche e ai media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni. (punto 6 Allegato A DPCM 30/12/2017)

AZIONE FINANZIATA

Realizzazione, a cura degli allievi e/o studenti e con l'eventuale coinvolgimento di esperti, di itinerari e visite delle evidenze e delle testimonianze storiche, storico-artistiche, architettoniche, paesaggistiche e culturali.



L.DAVINCI e O.NUCULA

SCUOLA MEDIA LEONARDO DA VINCI E ORAZIO NUCULA

Via Luigi Lanzi n.15 Terni

PROGETTO

“L’Arte inonda la Scuola e la Città”

L’itinerario della metamorfosi storico-artistica e musicale

1. Analisi dei bisogni educativi, culturali ed espressivi individuali, nel rispetto delle identità e della reale vocazione del territorio di riferimento

La Scuola media Leonardo da Vinci e Orazio Nucula della città di Terni, promuove l’inclusione e le competenze sociali e civiche degli alunni e il senso di appartenenza al proprio territorio; favorisce da anni progetti e laboratori di educazione ambientale e beni culturali. Tali attività permettono di sviluppare le competenze di cittadinanza attiva, sensibilizzando i discenti sulla tutela dei beni paesaggistici, ambientali e culturali, attraverso la didattica curricolare e extracurricolare, in costante collaborazione anche con il FAI (anni scolastici dal 2014/’15 al 2017/’18).

Tali azioni rispondono ai seguenti bisogni educativi, culturali ed espressivi individuali:

- Sviluppare Pensiero creativo-critico e con la metodologia del Problem solving potenziare abilità di identificare e ponderare situazioni, idee e informazioni per formulare risposte e soluzioni.
- Implementare la capacità di ascoltare, comprendere e contestualizzare informazioni attraverso segni verbali, non verbali, scritti e visuali.
- Sviluppare l’abilità di lavorare in gruppo per raggiungere un obiettivo comune, con la capacità di prevenire e gestire i conflitti.
- Stimolare spirito di iniziativa e il desiderio di farsi carico di nuovi compiti e obiettivi.

- Sviluppare l'abilità di mantenere l'interesse a raggiungere un obiettivo.
- Sviluppare la capacità di cambiare piani, metodi, opinioni e obiettivi alla luce di nuove informazioni.
- Conoscere programmi e strumenti digitali da applicare ai linguaggi artistici.
- Saper effettuare ricerche e rilevamento dati di contesto.
- Saper produrre mappe e testi connessi al bene, alla storia e al contesto.
- Saper compilare schede e report.
- Saper produrre supporti illustrativi multimediali per valorizzare l'idea (pptx, prezy, animazioni e video).

I bisogni educativi, culturali ed espressivi individuali perseguiti dalla scuola sono sviluppati nel rispetto delle identità e della reale vocazione del territorio di riferimento.

Terni è una città ibrida con tessuti storico-urbanistici diversi che si sovrappongono, in cui edifici antichi del medioevo e del rinascimento/barocco si alternano ai vuoti creati dai bombardamenti della seconda guerra mondiale, oggi occupati dalle piazze e dagli edifici della ricostruzione. Il tessuto urbanistico del centro che si è creato è armonioso e ricco di memoria storica, la quale spesso è annebbiata per la crisi economica e d'identità di una comunità. La storia industriale della città, circondata da numerosi edifici dedicati al lavoro, è stata spesso di intralcio nel costruire il senso di appartenenza di una comunità che non è riuscita nella sua evoluzione a creare un corretto equilibrio tra le sue storiche origini e lo sviluppo industriale della periferia.

Nella costruzione della identità della comunità cittadina hanno un forte peso gli eventi di carattere nazionale legati alla festa del Patrono San Valentino, che spesso sono mirati oltre al tema dell'Amore al contesto storico economico della città. Questi eventi si svolgono generalmente nei mesi di febbraio e marzo.

L'istituto Superiore di studi Musicali G. Briccialdi di Terni (AFAM) ha da sempre rappresentato per la città un punto di riferimento. Esso risiede nel palazzo Giososi-Mariani che una volta ospitava la Banda della città. Questo istituto ha continuato la memoria storica e le sue sale sono la testimonianza degli importanti musicisti a cui la città ha dato i natali.

Il progetto proposto risponde ai suddetti bisogni educativi, consolidando e potenziando il senso di appartenenza al proprio territorio.

2. Risorse professionali, strumentali, organizzative, didattiche e finanziarie disponibili, anche con riferimento a eventuali protocolli, accordi, convenzioni già esistenti a livello territoriali

Nel progetto saranno coinvolti circa 16 docenti di Arte, musica, lingue e lettere di diverse classi, con esperienza didattica innovativa e di progetti realizzati nell'ambito storico-artistico della città, musicale, teatrale e del mondo multimediale. Gli alunni coinvolti saranno circa 150. Le attività potranno essere svolte soprattutto nelle ore pomeridiane all'interno degli ambienti scolastici.

L'istituto ha due sedi a poche centinaia di metri l'una dall'altra che hanno le seguenti dotazioni: una rete internet, lavagne LIM e computer in tutte le aule, un laboratorio linguistico e informatico, un'aula informatica, un laboratorio linguistico mobile, due sale con strumentazione audiovisiva e fonica e due sale per laboratori pluridisciplinari, utilizzabili contemporaneamente e due piccole biblioteche.

Inoltre si ha la disponibilità di software per la realizzazione di testi, presentazioni e video e l'utilizzo della piattaforma edmodo, etwinning, servizio G-suite, sito web, che già quotidianamente sono inseriti nella didattica curricolare.

Alle classi sarà facilitato l'utilizzo della Biblioteca comunale e dell'Archivio di stato.

La scuola garantirà finanziariamente la copertura delle spese per la gestione dell'apertura pomeridiana, delle minute spese e l'utilizzo di hardware e software in possesso sopradescritti.

Avendo la scuola già precedentemente collaborato con il Comune di Terni e l'istituto Superiore di studi Musicali G. Briccialdi di Terni (AFAM), garantirà il proseguimento dei positivi rapporti essendo certa della loro disponibilità a garantire l'apertura dei Beni culturali di progetto e dell'utilizzo dei loro spazi e servizi.

3. Dettagliato piano di lavoro, delle attività, dei tempi e delle modalità organizzative

Il progetto interessa la realizzazione, a cura degli studenti della scuola media Leonardo da Vinci e Orazio Nucula della città di Terni, di un itinerario artistico e musicale con visite di testimonianze storico-artistiche, architettoniche e culturali, tramite comunicazioni verbali e non verbali della danza e della musica

L'itinerario esplora l'area del centro storico della città di Terni interessando beni culturali e piazze dei periodi storici: medioevo, rinascimento, seconda guerra mondiale e ricostruzione. L'intento è quello di promuovere la conoscenza di questi periodi storici che hanno creato l'identità e la struttura del centro storico stesso. I beni culturali coinvolti seguono un preciso itinerario:

- La chiesa gotica di San Francesco (medioevo e rinascimento),
- Monumento moderno in bronzo ai caduti civili ternani nel bombardamento del 1943, via.le A. Fratti,
- la scuola Leonardo da Vinci dell'architetto Mario Ridolfi e la piazza "Largo Villa Glori" (ricostruzione),
- il Palazzo Giocosi-Mariani sede dell'istituto Superiore di studi Musicali G. Briccialdi di Terni (AFAM) (rinascimento/barocco) in via del Tribunale,
- l'edificio della Bibliomediateca ex palazzo comunale e piazza della Repubblica (medioevo/rinascimento e ricostruzione),
- piazza Europa (seconda guerra mondiale e ricostruzione)
- il palazzo Spada (rinascimento) sede del Comune di Terni.

Nelle piazze e negli spazi antistanti le testimonianze storico-artistiche (chiesa di San Francesco, Monumento ai Caduti, piazza largo Villa Glori, nei pressi del Palazzo Giocosi-Mariani, piazza della Repubblica e Piazza Europa) gli studenti realizzeranno comunicazioni non verbali di danza e musica, performance e piccoli spettacoli e mostre di elaborati grafici, pittorici e fotografici. All'interno dei beni culturali gli alunni, in lingua italiana, inglese, francese, tedesco e spagnolo, illustreranno e valorizzeranno le peculiarità del bene stesso servendosi anche di prodotti audiovisivi e multimediali, da loro realizzati.

3.a) Dettagliato piano di lavoro e delle attività

PRIMA FASE

La scuola individuerà alcuni ragazzi in base ad attitudini e interessi intrecciando classi per le comunicazioni non verbali di danza e musica, performance e piccoli spettacoli e quattro classi che saranno le protagoniste dell'illustrazione e valorizzazione delle peculiarità dei Beni culturali.

I primi incontri tra docenti e studenti avranno l'obiettivo di analizzare e comprendere le finalità del progetto e dei suoi approcci interdisciplinari, della conoscenza profonda del concetto di Bene culturale e dei suoi spazi urbani con le relative fonti scritte, l'analisi della trasformazione storica e industriale della città nei suoi diversi tessuti urbanistici. La prima fase terminerà con la divisione in gruppi di lavoro.

SECONDA FASE

Con gli studenti verrà prima esplorata l'area urbana del centro storico, individuati i luoghi e i percorsi. Poi verranno effettuati le analisi e gli studi delle fonti storico-artistiche frutto di ricerche approfondite in biblioteche e archivi.

TERZA FASE

Studio e progettazione dei passi di danza, di composizioni e testi musicali, performance e piccoli spettacoli da esibire lungo l'itinerario e messi in profonda relazione ai Beni e agli spazi storici presi in esame.

Contemporaneamente lavorerà il gruppo dei ragazzi della progettazione dei supporti interattivi, multimediali e degli allestimenti e costumi, degli elaborati grafici, pittorici e fotografici.

La coerenza delle proposte creative e della relazione con la storia della città verrà contestualmente verificata dai docenti referenti del progetto, che accompagneranno gli studenti nelle diverse fasi di lavoro.

QUARTA FASE

In questa fase avverrà la realizzazione pratica delle idee emerse e della progettazione della terza fase.

QUINTA FASE

Riflessione attraverso incontri sul processo di lavoro curata dai ragazzi, che autovaluteranno i punti di debolezza e di forza del progetto. Gli studenti proporranno eventuali correzioni.

SESTA FASE

In questa fase avverranno le prove definitive sia negli spazi della scuola sia nei siti dell'itinerario/visita del progetto.

SETTIMA FASE

Svolgimento dell'evento "L'Arte inonda la Scuola e la Città" nelle ore serali all'interno delle manifestazioni "Valentiniane", il primo marzo 2019 dalle 21,00 alle 24,00.

A conclusione del progetto verrà realizzato un diario di bordo da pubblicare insieme ai prodotti interattivi e multimediali condivisi nel sito della scuola e nella piattaforma europea e-twinning e nello stesso tempo si effettuerà la valutazione delle competenze acquisite e dei prodotti didattici realizzati. (vedere paragrafo 8)

3.b) Tempi e Modalità organizzative

I tempi saranno revisionati in base alla data della eventuale approvazione del progetto, il quale si struttura in n. 20 incontri di due ore ciascuno ad eccezione dell'evento finale che si svolgerà il 1 Marzo 2019 dalle ore 21,00 alle 24,00 (tre ore) all'interno delle manifestazioni "Valentiniane". Gli incontri verranno calendarizzati tra ottobre 2018 e marzo 2019, coinvolgendo studenti e docenti di Arte, Musica, Lettere e Lingue.

I tempi e gli incontri plenari e/o in gruppi di lavoro e/o individuali avranno orientativamente la seguente scansione:

FASI DI LAVORO	TEMPI	MODALITA' ORGANIZZATIVE
PRIMA FASE	Ottobre (primo mese)	-quattro incontri pomeridiani nei locali della scuola
SECONDA FASE	Novembre (secondo mese)	-Due visite ai siti del progetto in orario mattutino - Due uscite pomeridiane in biblioteche e archivi per analisi e studio delle fonti storico-artistiche - Due incontri pomeridiani per lo studio dei testi raccolti
TERZA FASE	Dicembre (terzo mese)	-Tre incontri pomeridiani
QUARTA FASE	Gennaio (quarto mese)	-due incontri pomeridiani
QUINTA FASE	Gennaio (quarto mese)	-un incontro pomeridiano
SESTA FASE	Febbraio (quinto mese)	-Tre prove definitive nelle ore pomeridiane
SETTIMA FASE	Marzo (sesto mese)	Evento serale, pubblicazioni e valutazioni

4. Descrizione delle pratiche, dei prodotti/percorsi creativi, dei materiali didattici che si intende produrre.

Le pratiche del progetto ampiamente esposte al paragrafo n.5 prevedono la trasmissione di conoscenze attraverso visite/studio e conversazioni non frontali, ma condotte con pratiche interattive, attivate anche con processi laboratoriali.

I materiali didattici e i prodotti/percorsi creativi realizzati durante le diverse fasi di lavoro saranno i seguenti:

1. Diversi Power Point relative ai Beni Culturali, spazi e piazze protagonisti del progetto
2. Diversi Video realizzati con Live Movie Maker e/o, Wondershare Filmora e/o, Adobe Premiere Pro, che presentano le fasi di lavoro degli studenti e le diverse parti dell'Evento finale "L'Arte inonda la Scuola e la Città"
3. Diverse Mappe concettuali con Prezy per l'evidenziazione degli aspetti peculiari del progetto
4. Album Fotografico che testimonia il working-progress
5. Elaborati grafici e pittorici relativi ai temi trattati
6. Diario di Bordo delle attività svolte dalla prima fase di lavoro all'Evento finale.

5. Esposizione delle metodologie e degli elementi innovativi del progetto

Il progetto si inserisce nell'ottica del PTOF e nella metodologia di didattica laboratoriale della scuola. Docenti ed alunni lavoreranno in team con project work, ragionando e risolvendo i problemi implementativi (attraverso Brainstorming, Problem Solving, Cooperative learning, Project based learning). Le classi si riconfigureranno così, non solo con la creazione di gruppi trasversali e interdisciplinari, ma invertendosi utilizzando forme di peer education, mentoring e valutazione tra pari. Questo permetterà un maggiore coinvolgimento e responsabilizzazione dei partecipanti.

Certamente la parte più innovativa del progetto è narrare la memoria storica di una città con i diversi linguaggi verbali e non verbali da parte dei ragazzi, che trasmetteranno e sottolineeranno l'aspetto olistico della cultura.

6. Descrizioni delle modalità di coinvolgimento dei docenti e degli studenti

Il progetto intende coinvolgere i ragazzi in modo creativo e collaborativo alla riscoperta e valorizzazione di luoghi chiave della città e del suo passato, configurandosi come un esercizio di cittadinanza attiva. Il suo svolgimento si basa quindi sulla co-creazione e co-progettazione partecipata di alcune fasi, coinvolgendo i ragazzi non solo nell'implementazione, ma nell'ideazione stessa delle azioni progettuali per le quali saranno stimolati e facilitati dai docenti coinvolti. Il protagonismo dei ragazzi è cardine del progetto così come l'apertura verso la comunità e il contesto di riferimento, coadiuvati dai docenti nell'avvicinamento al patrimonio, nei moduli di mappatura e storytelling, nelle azioni di ricerca. I contesti famigliari saranno coinvolti come fruitori delle visite guidate create dai ragazzi.

La metodologia conterà principalmente tre fasi: cognitiva, iconica-multimediale e operativa. Dopo la visita alle realtà in esame, i ragazzi rielaboreranno l'esperienza con strumenti multimediali e formati creativi.

I docenti lavoreranno per rimuovere gli ostacoli alla crescita armonica e serena della persona studente e ad improntare la loro azione sul principio costituzionale dell'equità, per consentire ai discenti di mettere in campo le proprie competenze e di sperimentare il Cooperative-learning, esperienze di tutoring e di co-progettazione, attività laboratoriali e trasversali. Le tecnologie digitali, o le metodologie didattiche innovative che prevedono il coinvolgimento diretto degli alunni, contribuiranno a promuovere l'apprendimento e le abilità relazionali anche per studenti con bisogni speciali, favorendo la gestione autonoma delle attività, il lavoro di gruppo e permettendo di esprimere competenze e creatività.

I primi quattro incontri della PRIMA FASE del progetto saranno essenziali per l'attivazione del vero

coinvolgimento degli studenti e dei docenti dove verranno utilizzati strumenti multimediali e usata in piccoli gruppi la metodologia del brainstorming.

In tutte le fasi ogni studente potrà avere accesso agli strumenti sopradescritti al paragrafo n.2 sia singolarmente per il lavoro individuale che in gruppo per la realizzazione del progetto collaborativo. L'ambiente di apprendimento vede gli alunni al centro dello spazio. Nello spazio non c'è l'aula classe, intesa come un microcosmo chiuso, fatto di convenzioni e meccanismi consolidati. Il modello che si intende realizzare sarà costituito da grandi spazi aperti per il lavoro di gruppo o individualizzato e per la condivisione tra gruppi diversi della stessa classe o classi parallele. I docenti discutono con l'alunno degli obiettivi da raggiungere, dei progressi fatti e di come continuare in un percorso di crescita continua.

7. Presentazione della tipologia e delle modalità di impiego delle tecnologie nella realizzazione e nello sviluppo del progetto

Nel contesto appena descritto le tecnologie non sono più dei semplici strumenti per il trasferimento di informazioni, ma diventano strumenti capaci di supportare e facilitare la collaborazione e la socializzazione, migliorando l'esperienza di apprendimento degli studenti. L'alunno partecipa in prima persona alla costruzione della conoscenza e la motivazione ad apprendere modifica in senso positivo anche l'efficacia dell'insegnamento, semplificando e rendendo più efficienti le attività professionali del docente.

L'utilizzo degli strumenti tecnologici crea così un'alternativa efficace al modello di istruzione tradizionale, poiché combina gioco e apprendimento, integra il mondo reale con quello virtuale e produce un impatto positivo non solo sui risultati di apprendimento, ma anche sulla evoluzione dei servizi educativi rendendoli più efficaci ed efficienti. Una didattica meta-cognitiva che abbia come riferimento il paradigma del problem - solving è ben supportata dall'uso del web 2.0, una modalità di interazione che ha in sé le potenzialità della partecipazione attiva reinterpretando, in funzione dei processi di apprendimento, alcuni strumenti che lo caratterizzano:

- il sito della scuola, consente la pubblicazione in rete dei materiali prodotti (vedere paragrafo n.4), il deposito di materiali didattici, il confronto e la diffusione di idee;
- la piattaforma edmodo, padlet, G-Suite e il servizio classroom permettono la creazione di ambienti virtuali che si richiamano al concetto di 'spazio-classe', consentendo l'interazione fra i partecipanti a prescindere dalla loro dislocazione, favorendo anche l'integrazione di documenti di tipo tradizionale (testi) con contributi multimediali.
- La presenza in tutte le aule della Lavagna Digitale consente di attuare strategie e modalità didattiche innovative, di poter lavorare in piccoli gruppi, potenzialmente più in sintonia con le forme di comunicazione adottate oggi dagli studenti.
- I laboratori linguistici permettono di acquisire quella corretta competenza linguistica per comunicare verbalmente le conoscenze e le abilità acquisite del progetto.
- La piattaforma e-twinning in particolar modo permette agli studenti in connessione continua con le scuole europee di condividere, confrontare e ampliare le idee sul progetto.
- I software Live Movie Maker , Wondershare Filmora , Adobe Premiere Pro, pwer point, prezy consentono di comunicare l'esperienza vissuta del progetto in modo originale, personalizzato e creativo.

8. Descrizione delle modalità di valutazione dei processi e dei materiali didattici prodotti e delle competenze raggiunte dagli studenti

Al termine dell'attività ci si aspetta che i ragazzi siano in grado di riconoscere i beni del patrimonio preso in esame, riconscondone il valore e gli aspetti costitutivi.

Ci si aspetta che attraverso l'apprezzamento degli stessi siano in grado di collegare questo patrimonio tangibile con la storia della città e la sua identità in trasformazione. Gli studenti avranno imparato a

comunicare le diverse memorie storiche con linguaggi non verbali del corpo e della musica in modo consapevole ed espressivo.

I livelli di apprendimento e la sua qualità saranno misurati attraverso la somministrazione di questionari/test di valutazione in entrata e in uscita, così da verificare il percorso di maturazione di ogni alunno e le competenze in chiave europea acquisite.

Le competenze che verranno recuperate, consolidate e potenziate dagli studenti con il presente progetto saranno le seguenti:

- a) Comunicazione nella madre lingua, grazie ad elaborazioni di testi e comunicazioni verbali
- b) Comunicazione nelle lingue straniere, tramite la comunicazione verbale di informazioni storico-artistiche in inglese, francese, spagnolo e tedesco
- c) Competenze digitali nella produzione di powerpoint, video e mappe multimediali
- d) Imparare ad imparare attraverso l'ascolto degli esperti e degli altri studenti, tramite la personale rielaborazione e progettazione di nuove idee e condivisione dei risultati raggiunti
- e) Competenze sociali e civiche nell'imparare a lavorare in gruppo e portare a compimento il lavoro iniziato nel rispetto degli altri
- f) Spirito di iniziativa attraverso la produzione di idee e progetti creativi (da prodotti digitali a performance e piccoli spettacoli), misurandosi con le novità e gli imprevisti e nel rispetto dei tempi.
- g) Consapevolezza ed espressione culturale nel saper comunicare ed interpretare le diverse memorie storico-artistiche.

Inoltre per la valutazione dei materiali didattici prodotti si prevede che sia effettuata da diverse commissioni di studenti, selezionati in base alle attitudini e agli interessi. Queste commissioni valuteranno l'efficacia e la qualità della comunicazione dei prodotti didattici realizzati in base a criteri prestabiliti.

9. Impegno a partecipare alle azioni di monitoraggio previste a livello nazionale

La scuola come di prassi si impegna a partecipare ad eventuali azioni di monitoraggio, come già si è effettuato nei diversi piani di miglioramento e in altri progetti.

Per un eventuale monitoraggio potrebbero essere previste le seguenti azioni:

- Verificare la congruenza tra gli obiettivi iniziali e finali (obiettivi di processo)
- Elaborare una scala di rilevanza degli obiettivi di processo
- Stabilire gli indicatori di monitoraggio del processo e le modalità di misurazione dei risultati
- Somministrare questionari/test di valutazione in entrata e in uscita comuni

10. Nel caso di progetti presentati da reti di scuole, l'indicazione dell'istituzione scolastica capofila titolare della gestione amministrativo-contabile del progetto

Il progetto in oggetto non prevede una rete di scuole.

11. Descrizione dell'azioni di disseminazione e valorizzazione dei risultati del progetto

I principali canali per la replicabilità del progetto saranno le piattaforme di Istituto (sito web, e-twinning, edmodo, G-suite), dove verranno create apposite sezioni, accessibili a tutti in forma gratuita, dedicate a trasmettere a docenti e formatori come poter realizzare i percorsi sui Beni culturali e tessuti urbanistici del proprio territorio. Saranno presenti contenuti testuali e video spiegando le attività svolte, con commenti da parte degli studenti. L'uso della piattaforma di e-learning libera e gratuita permetterà una diffusa disseminazione delle buone pratiche.

Il progetto sarà condiviso con le reti dell'Istituto, Collegio dei docenti, Consiglio d'Istituto, sito web, canali social d'Istituto, con i siti del Comune di Terni e dell'Istituto Superiore di studi Musicali G. Briccialdi di Terni (AFAM). Inoltre per la valorizzazione verranno attivati i canali d'informazione locale e regionale.