



Candidatura N. 996908 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	IM ERASMO DA ROTTERDAM
Codice meccanografico	MIPM070008
Tipo istituto	ISTITUTO MAGISTRALE
Indirizzo	VIALE ITALIA 409
Provincia	MI
Comune	Sesto San Giovanni
CAP	20099
Telefono	022428129
E-mail	MIPM070008@istruzione.it
Sito web	www.erasmosesto.gov.it
Numero alunni	754
Plessi	MIPM070008 - IM ERASMO DA ROTTERDAM



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	10.2.5C Competenze trasversali - In rete		<p>Elaborazione di strategie di progettazione cooperativa per la restituzione sociale del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, in connessione a istituzioni, enti, associazioni e altri soggetti attivi nei territori delle istituzioni scolastiche promotrici.</p> <p>Potenziamento dello spirito di iniziativa, delle competenze organizzative e relazionali nel lavoro di squadra, nella pianificazione e nella comunicazione</p> <p>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. 996908 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.5C Competenze trasversali - In rete

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	V come Villaggio, B come bunker (IC Dante Alighieri)	€ 6.482,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	Il futuro mette radici	€ 5.082,00
Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio	V come Villaggio, B come bunker (IC Pascoli)	€ 6.482,00
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Sesto underground	€ 5.682,00
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	Radiotour	€ 5.082,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	Videogiornalismo	€ 5.682,00
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	AnimAzione	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	Liberi tutti	€ 5.682,00
Produzione artistica e culturale	Liberi tutti reloaded	€ 5.082,00
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	Ri-Generazione Bunker	€ 5.682,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 56.620,00



Articolazione della candidatura

10.2.5 - Competenze trasversali

10.2.5C - Competenze trasversali - In rete

Sezione: Progetto

Progetto: Sesto CULT

<p>Descrizione progetto</p>	<p>Il Comune di Sesto San Giovanni ha istituito nel 2010 uno specifico Ufficio per promuovere la candidatura della città alla Lista del patrimonio mondiale dell'UNESCO per la categoria del Paesaggio culturale evolutivo.</p> <p>Negli ultimi 2 anni l'ufficio Sesto San Giovanni per l'UNESCO ha sperimentato con le scuole di Sesto alcune formule di educazione al patrimonio storico locale, materiale e immateriale. S'è trattato di azioni innovative, con approccio laboratoriale e spesso con l'uso di strumenti multimediali.</p> <p>Sulla base dell'esito positivo di queste esperienze l'Ufficio ha proposto alle istituzioni scolastiche di riutilizzarne il modello perfezionandolo sia nei contenuti che dal punto di vista metodologico, prevedendo la possibilità per gli studenti di sperimentare un ruolo più attivo e porzioni di moduli in cui sia possibile attuare l'educazione tra pari.</p> <p>In quest'ottica gli studenti potrebbero essere sia utenti finali dei laboratori sia, dopo aver sperimentato il laboratorio, co-realizzatori dell'esperienza destinata ad altri studenti.</p> <p>Un Liceo e due Istituti Comprensivi hanno accolto con molto favore la proposta, cogliendone la forte coerenza con le loro priorità strategiche, in particolare per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la concreta possibilità di investire direttamente più insegnamenti curricolari, superando la separatezza che connota spesso le attività integrative promosse nelle scuole; - la sperimentazione di occasioni di collaborazione tra differenti discipline di insegnamento e le rispettive identità epistemologiche in funzione di compiti di realtà; - la sollecitazione di soft skills trasversali, ingrediente imprescindibile per la costruzione di competenze oggi sempre più richiesta. <p>Sesto CULT rappresenta il frutto di una fase di confronto e coprogettazione tra Comune e istituzioni scolastiche, sollecitati dall'occasione offerta dall'Avviso 4427; il progetto si articola in nove moduli (uno dei quali da replicare in tempi diversi nelle due scuole primarie coinvolte), ideati sulla base delle premesse evidenziate sopra.</p>

Sezione: Caratteristiche del Progetto

Contesto di riferimento

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

Sesto San Giovanni possiede un patrimonio di storia locale legato all'insediamento delle grandi fabbriche - siderurgiche ed elettromeccaniche, in primis - di interesse anche sovralocale e, per certi versi, emblematico della parabola industriale del '900 italiano. La città porta in dote un vasto patrimonio materiale insieme al vissuto dei suoi abitanti, che costituisce un'imponente eredità immateriale.

Il progetto, pur considerando il patrimonio sestese nella sua globalità, sceglie di concentrarsi in particolare su due beni specifici: il villaggio Falck (un ex villaggio operaio) e un bunker della II guerra mondiale costruito per proteggere gli operai dai bombardamenti. A collegarli, il tema del lavoro nelle grandi fabbriche sestesi, particolarmente presente nel vissuto collettivo della comunità. Il villaggio si trova in un'area periferica, attorniato da aree ex industriali dismesse, il bunker all'interno del perimetro di una scuola della rete. Le classi si muoveranno sul territorio per raggiungere i due poli e il pubblico esterno entrerà a scuola per conoscere uno di questi due beni.

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.

Per Sesto CULT educare al patrimonio culturale significa dotare gli studenti di strumenti cognitivi e affettivi che facilitino il loro avvicinamento ai beni da valorizzare, allenarli alla fruizione critica, alla scoperta ed esplorazione diretta dei beni, al piacere di indagarne gli elementi costitutivi. Significa altresì creare il calco di un'esperienza positiva, che predisponga a fruizioni culturali future con contenuti intrinseci anche diversi. Sesto CULT vuole generare la visione di bene culturale come parte viva e pulsante di un organismo sociale, collegando l'eredità materiale al vissuto collettivo e permettendo agli studenti di entrare in relazione con il bene tramite esperienze complesse, che richiedono un apporto attivo. Gli studenti sono sollecitati a 'vivere' il bene culturale, farne esperienza o fare un'esperienza al suo interno per appropriarsene emotivamente, spesso anche lasciando un segno (rispettoso ma consistente) del proprio passaggio 'attraverso' il bene avvicinato. Trattandosi di eredità materiale e immateriale locale, approcciarla significa scoprire l'identità di un luogo. E, vista l'alta presenza di alunni di origini non italiane e non sestesi, il progetto offre a tutti l'occasione per rapportarsi in modo dialettico con le testimonianze tangibili e l'autorappresentazione che la comunità proietta di sé, mettendole a confronto anche con portati identitari generati in contesti eterogenei, che partecipano all'elaborazione della futura identità cittadina.

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 moduli sono destinati a bambine e bambini delle scuole primarie, ragazze e ragazzi delle scuole secondarie inferiori e superiori che frequentano gli istituti comprensivi della rete di partenariato del progetto. Riteniamo che la consapevolezza che gli studenti sestesi hanno del patrimonio culturale locale sia molto disomogenea, vista l'alta presenza di studenti di origine straniera, e considerati i cambiamenti radicali cui il territorio è stato sottoposto negli ultimi decenni con la dismissione dei grandi impianti produttivi, cambiamenti che hanno rivoluzionato l'assetto sociale e la capacità di interpretare le testimonianze del passato. Nel modulo Liberi tutti reloaded il progetto si apre inoltre verso il pubblico scolastico esterno alla rete. I destinatari degli eventi aperti al pubblico non scolastico sono in primo luogo i genitori che possono così entrare nel circuito educativo e condividere le azioni di progetto. In secondo luogo, destinatari sono i cittadini che rispondono alla proposta di dialogo intergenerazionale per leggere in modo nuovo la storia locale e, probabilmente, anche quella personale. Per quanto riguarda i prodotti, alcuni moduli a forte componente comunicativa, come pure i moduli che producono Open Educational Resources, si rivolgono anche al pubblico esterno alla rete e potenzialmente sono fruibili da /trasferibili a tutte le scuole (come Radiotour, Videogiornalismo, AnimaAzione).

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.

I differenti gradi di scuola coinvolti nel progetto hanno diversi orari di funzionamento e di apertura ordinaria delle loro sedi.

In particolare gli istituti comprensivi coinvolti prevedono una articolazione delle lezioni da lunedì a venerdì, con apertura ordinaria anche al pomeriggio per consentire l'effettuazione delle attività didattiche nelle classi a tempo prolungato nella secondaria di primo grado e a tempo pieno nella primaria.

L'istituto secondario di secondo grado prevede le attività didattiche al mattino da lunedì al sabato, ma garantisce l'apertura ordinaria dei locali nel pomeriggio da lunedì a venerdì per promuovere attività integrative, promosse da docenti o studenti.

Le attività progettate per la scuola primaria sono da intendersi prevalentemente durante le ore di attività didattica ordinaria, essendo riconducibili al curriculum scolastico. Le attività della scuola secondaria, di primo e secondo grado, possono svolgersi in orario extracurricolare. Sono previste aperture straordinarie (sere, sabato, ecc.) della scuola che ospita il bunker per gli eventi aperti al pubblico generico, e delle altre istituzioni coinvolte in funzione di eventi di restituzione al territorio.

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.

Studentesse e studenti sono spesso chiamati a concordare le modalità di lavoro e di attribuzione dei compiti (per es. lavoro di gruppo e assegnazione di task specifici) e nella programmazione delle attività per raggiungere gli obiettivi. In alcuni casi i contenuti intrinseci delle attività sono già piuttosto abbozzati, perché seguono e completano sperimentazioni già in corso, in altri la definizione dettagliata delle attività è più aperta proprio per stimolare la co-progettazione.

I familiari sono chiamati in causa come possibili portatori di memorie da raccogliere e condividere con gli alunni. In alcuni casi le attività coinvolgono i residenti in modo diretto (per es. le nonne del villaggio operaio sono parte attiva nella caccia al tesoro, come pure gli abitanti del quartiere sono coinvolti nelle interviste).

I genitori saranno in ogni caso partecipanti attivi nelle iniziative di restituzione previste a chiusura dei moduli.

Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto.

Le esperienze proposte intrecciano più dimensioni conoscitive sollecitando gli studenti a partecipare su più fronti (sensoriale, emotivo, cognitivo) e risultano avvincenti e convincenti perché assegnano ruoli attivi e impegnano in compiti reali.

Il coinvolgimento è talvolta sviluppato sulla scorta di un'attività d'impatto (per es. ludica o drammatica), che mette in rapporto diretto con il patrimonio da valorizzare, talvolta invece è costruito in modo più graduale tramite la familiarizzazione progressiva con il bene, in modo da maturarne la presa in carico, concordando modalità e articolazione degli step di lavoro. In alcune attività è auspicabile il lavoro in gruppo, che spesso stimola la collaborazione tra pari in vista dell'obiettivo da raggiungere.

Il progetto inoltre fa leva su azioni a cascata tra i diversi ordini di scuola e rende gli studenti protagonisti ora in qualità di fruitori ora di 'gestori' del bene culturale e organizzatori di esperienze per altri gruppi classe. In questo senso Sesto CULT mette in moto proficui meccanismi di educazione tra pari.

Convinti che l'innovatività risieda soprattutto nella strategia educativa, per quanto riguarda gli strumenti il progetto affianca attrezzature sofisticate e tecnologicamente avanzate ad attrezzi per il lavoro manuale, muovendosi tra performance in cuffia, installazioni audiovideo, animazioni digitali, vecchie sirene di fabbrica, oggetti recuperati nelle cantine dei nonni e mappe del tesoro cartacee...

Coerenza con l'offerta formativa

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altre azioni del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione.

Il progetto non si pone in continuità con analoghe esperienze ideate e realizzate autonomamente nelle istituzioni scolastiche, ma riprende e valorizza esperienze proposte loro in precedenza dal Comune di Sesto San Giovanni. Intende in particolare potenziare, rispetto alle esperienze pregresse, la relazione con il curriculum scolastico, superando l'aggiuntività, se non la marginalità, che ha spesso caratterizzato le 'educazioni' in tutti i gradi di scuola. Questo vale per i contenuti di insegnamento/apprendimento previsti, connotati da una marcata trasversalità rispetto alle discipline, ma ancor più sul piano metodologico, sollecitando attraverso la pratica di ruoli attivi da parte degli allievi e degli studenti l'acquisizione delle competenze di cittadinanza elencate come traguardi sia per il primo che per il secondo ciclo di istruzione. Per l'istituzione scolastica di secondo grado il progetto riprende e arricchisce un'esperienza realizzata nell'ambito dell'alternanza scuola/lavoro, in quel caso con il Comune di Sesto come soggetto ospitante.

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.

I moduli iniziano per lo più con una sessione introduttiva che fa emergere e condividere tasselli di conoscenze pregresse circa il patrimonio locale, per ricrearne il contesto e fornire alcune coordinate anche a chi ne sia completamente sprovvisto (per es. studenti di recente immigrazione o con background culturale diverso da quello locale).

In genere, nei moduli è presente un mix di attività che compongono un percorso complesso di avvicinamento al patrimonio e cercano di rendere agevole o almeno praticabile per tutti il rapporto personale con il bene culturale, ciascuno sulla scorta del proprio stile di apprendimento/coinvolgimento.

Il dialogo tra retroterra culturali diversi, spesso connotati da esperienze collettive assimilabili o paragonabili (come le migrazioni legate al lavoro, la guerra ecc.), farà sì che il patrimonio culturale locale diventi terreno di scambio interculturale e crescita e mai fattore esclusivo.

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.

Il progetto interessa direttamente circa 300 studenti, dalla primaria alla secondaria di secondo grado, e i loro docenti e famiglie. Include eredità materiale e immateriale, toccando nello specifico due siti cittadini, uno dei quali è interno a un istituto comprensivo della rete, con sicuro forte riverbero su tutta la popolazione scolastica della scuola in questione.

Il progetto vuole innescare meccanismi a catena tra le scuole e intende porsi come esperienza formativa e orientativa per gli studenti dei tre indirizzi liceali rappresentati: scienze umane, economico-sociale e linguistico, che potranno sperimentare ruoli coerenti con alcune delle scelte post-diploma più ricorrenti (ambito educativo, ambito della ricerca sociale, ambito della mediazione culturale).

Le sperimentazioni messe in atto dal progetto serviranno a modellizzare un'offerta formativa stabile che da una parte valorizzi il patrimonio locale, dall'altra educi gli studenti al patrimonio culturale in una prospettiva più ampia. Vogliamo cioè stimolare un atteggiamento positivo che prevenga la dispersione dei beni culturali, locali e no, e attivi la propensione a prendersene cura in prima persona, accogliendone e rigenerandone i significati.

Considerata la marcata interconnessione del progetto con il curriculum scolastico, le scuole rileveranno anche attraverso gli strumenti di verifica ordinaria degli apprendimenti la ricaduta delle esperienze realizzate.

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).

Sesto San Giovanni ha un ingente patrimonio ex industriale ed è alle soglie di una trasformazione epocale delle sue aree dismesse, le più grandi d'Europa. Gli edifici storici significativi all'interno di questi enormi comparti produttivi dismessi sono stati preservati dal PGT e verranno rifunzionalizzati. Sesto ha bisogno di sviluppare attenzione verso il proprio patrimonio culturale, di leggerlo come opportunità anziché come fardello, di governarne l'evoluzione senza svenderlo e una risposta educativa adeguata forse non basta, ma di sicuro aiuta i futuri cittadini ad attrezzarsi. Per questo Sesto CULT riconosce innanzitutto alle giovani generazioni sestesi il diritto di fruire del proprio patrimonio, che, consideratane l'estensione, offre lo scenario ideale per scalare e replicare l'esperienza pilota ad altre aree del territorio e ad altre istituzioni scolastiche.

La realizzazione del progetto nelle sue varie fasi sarà pubblicizzata, in particolare per i momenti di apertura alla cittadinanza, attraverso i canali comunicativi consueti dei soggetti partner della rete, a cominciare dai rispettivi siti web.

Qualità della rete costituita

Indicare, ad esempio, il ruolo dei soggetti coinvolti nella rete specificando l'apporto di ciascuno di essi.

La rete include 2 Istituti Comprensivi e 1 Istituto Secondario di secondo grado, coinvolgendo quindi studenti e docenti di più gradi di scuola, che parteciperanno direttamente alla realizzazione delle attività previste da Sesto CULT. Un valore aggiunto del progetto è rappresentato dallo sperimentare collaborazioni operative tra diverse istituzioni scolastiche in una parte delle attività, mettendo in comunicazione pratiche didattiche di norma separate e reciprocamente non conosciute.

Fanno altresì parte della rete il Comune di Sesto San Giovanni e Sesto Proloco, associazione che gestisce uno sportello informativo sulla realtà locale ma anche promozione e organizzazione di eventi cittadini.

Il Comune di Sesto San Giovanni mette a disposizione l'esperienza maturata nella valorizzazione del patrimonio culturale locale e la propria expertise psicopedagogica nella comunicazione dell'eredità materiale e immateriale sestese alle giovani generazioni, oltre agli strumenti tecnici normalmente utilizzati durante queste operazioni.

Il sito del Comune di Sesto e la pagina facebook di Sesto San Giovanni per l'UNESCO rientrano nei possibili canali di comunicazione delle iniziative progettuali alla cittadinanza.

Collaborerà all'attuazione del progetto, pur senza partecipare all'accordo di rete, l'Università della Terza Età di Sesto, storico ente promotore di iniziative culturali e di formazione aperte alla cittadinanza.

Promozione del valore sociale del patrimonio

Indicare, ad esempio, in che modo il progetto intenda contribuire concretamente a diffondere il valore sociale del patrimonio presso la comunità e il territorio.

L'operazione educativa prevista da Sesto CULT promuove il valore sociale del patrimonio culturale locale, perché identifica sia il villaggio Falck che il bunker della seconda guerra mondiale come espressione diretta dell'organizzazione del lavoro e della vita quotidiana a Sesto durante il periodo delle grandi fabbriche e permette al pubblico scolastico (e no) di appropriarsi (o riappropriarsi) di questi significati. Ma soprattutto gli studenti sono chiamati non solo ad assorbire l'esperienza ereditata dalle generazioni più anziane, bensì a rielaborarla in maniera critica generando significati nuovi. Il valore sociale di un bene risiede nella sua capacità di mettere in contatto mondi diversi per età e provenienza, ed è questa contaminazione e stratificazione di significati che garantisce, oltre alla sopravvivenza del bene tramite la sua evoluzione, il suo ruolo fondamentale nella formazione dei cittadini come luogo dell'identità dove ognuno può conoscere e riconoscere se stesso e gli altri.

Coinvolgimento di ulteriori istituzioni scolastiche

Indicare, per esempio, se sono state coinvolte altre istituzioni scolastiche oltre alle tre previste dalla rete e in che modo

Il modulo 'Liberi tutti reloaded' prevede il coinvolgimento di una classe di un'istituzione scolastica esterna alla rete tramite un'operazione di educazione tra pari. È una sperimentazione e apre potenzialmente la strada a successivi ricalchi, la cui proponibilità trova fondamento nella pratica di condivisione e generalizzazione di esperienze positive che ha già avuto numerosi riscontri nelle relazioni tra le istituzioni scolastiche sestesi, strutturate in periodici incontri tematici tra i dirigenti, e nel ruolo di promozione svolto dall'amministrazione comunale e da soggetti del privato sociale.

La particolarità di Sesto CULT è poi il grado di coinvolgimento della didattica ordinaria, che intende superare il carattere, proprio di altre proposte realizzate in passato, di attività pur significativa ma esplicitamente aggiuntiva rispetto alla dimensione curricolare.



Sezione: Rete che presenta il progetto

Caratteristiche e composizione della rete	La rete coinvolge tre istituzioni scolastiche di Sesto San Giovanni (due Istituti Comprensivi e un Liceo), il Comune di Sesto San Giovanni e l'Associazione Sesto-ProLoco; è stata costituita ad hoc per la presentazione del progetto Sesto CULT, formalizzando una collaborazione già in essere in funzione di diverse esperienze realizzate in passato.
Num. Protocollo	0002968/E/II.9
Data Protocollo	2017-07-19

Soggetti partecipanti alla Rete

Scuola - IC DANTE ALIGHIERI/SESTO S/G (MIIC8C800T)

Ruolo nel progetto	L'IC 'Dante Alighieri' a) parteciperà con propri docenti, individuati dai rispettivi dirigenti scolastici nel rispetto delle procedure previste dalla normativa UE, alle fasi di progettazione e di realizzazione delle attività, garantendo in particolare la copertura assicurativa per gli studenti coinvolti e la vigilanza sui minori; b) garantirà la fruibilità degli spazi, delle strumentazioni e dei materiali necessari alla realizzazione delle attività; c) garantirà per quanto di competenza il supporto logistico e amministrativo alla realizzazione delle attività.
--------------------	--

Scuola - IC G.PASCOLI/SESTO S.GIOVANNI (MIIC8A0002)

Ruolo nel progetto	L'IC 'Giovanni Pascoli' a) parteciperà con propri docenti, individuati dai rispettivi dirigenti scolastici nel rispetto delle procedure previste dalla normativa UE, alle fasi di progettazione e di realizzazione delle attività, garantendo in particolare la copertura assicurativa per gli studenti coinvolti e la vigilanza sui minori; b) garantirà la fruibilità degli spazi, delle strumentazioni e dei materiali necessari alla realizzazione delle attività; c) garantirà per quanto di competenza il supporto logistico e amministrativo alla realizzazione delle attività.
--------------------	---

Ente Locale - Comune di Sesto San Giovanni

Sede interessata	Settore Comunicazione, cultura e servizi ai cittadini - Ufficio Sesto San Giovanni per l'UNESCO
Persona riferimento	Dott.ssa Barbara Zicoella
Email riferimento	b.zicoella@sestosg.net
Persona riferimento	Dott.ssa Barbara Zicoella
Telefono riferimento	02/2496386



Ruolo nel progetto	<p>Il Comune di Sesto San Giovanni</p> <p>a) collaborerà attraverso l'Ufficio Sesto San Giovanni per l'UNESCO, GiocheriaLaboratori e Biblioteca dei ragazzi, mettendo a disposizione le esperienze pregresse, alla progettazione delle attività di educazione al patrimonio storico locale, materiale e immateriale;</p> <p>b) agevererà, attraverso le proprie competenze istituzionali, i rapporti con i soggetti esterni alle istituzioni scolastiche da coinvolgere nelle attività progettate;</p> <p>c) collaborerà, attraverso l'Ufficio Sesto San Giovanni per l'UNESCO, GiocheriaLaboratori e Biblioteca dei ragazzi, alla realizzazione delle attività co-progettate con le scuole per tutta la durata del progetto.</p>
--------------------	---

Ente non profit - SESTO PROLOCO

Ufficio/settore interessati	SESTOPROLOCO
Persona riferimento	Savino Bonfanti
Email riferimento	sestoproloco@fastwebnet.it
Persona riferimento	Savino Bonfanti
Telefono riferimento	022440100
Ruolo nel progetto	<p>L'Associazione SESTOPROLOCO</p> <p>a) agevererà attraverso la propria rete di relazioni la realizzazione delle attività oggetto del presente accordo, in particolare nel coinvolgimento di testimoni qualificati della comunità sestese;</p> <p>b) agevererà la realizzazione e la promozione degli eventi aperti al territorio che venissero progettati.</p>

Sezione: Progetti collegati della Scuola

Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

Nessun progetto collegato.

Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

Elenco collaborazioni con attori del territorio

Oggetto della collaborazione	N. so ggetti	Soggetti coinvolti	Tipo accordo	Num. Pr otocollo	Data Protocollo	All ega to



Sono state individuate, e citate nella dichiarazione di intenti, alcune possibili sinergie tra l'Associazione Università della Terza Età di Sesto San Giovanni, le finalità del progetto e parte delle azioni in esso previste: la messa a disposizione di alcuni dei propri docenti e collaboratori, in particolare su tematiche attinenti la realtà sestese; il supporto all'organizzazione e alla promozione di eventi di pubblicizzazione delle attività realizzate nell'attuazione del progetto.	1	UNIVERSITA' DELLA TERZA ETA' - SESTO SAN GIOVANNI	Dichiarazione di intenti	0002964/E/IV.5	19/07/2017	Sì
---	---	---	--------------------------	----------------	------------	----

Collaborazioni con altre scuole

Nessuna collaborazione inserita.

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli

Modulo	Costo totale
V come Villaggio, B come bunker (IC Dante Alighieri)	€ 6.482,00
Il futuro mette radici	€ 5.082,00
V come Villaggio, B come bunker (IC Pascoli)	€ 6.482,00
Sesto underground	€ 5.682,00
Radiotour	€ 5.082,00
Videogiornalismo	€ 5.682,00
AnimAzione	€ 5.682,00
Liberi tutti	€ 5.682,00
Liberi tutti reloaded	€ 5.082,00
Ri-Generazione Bunker	€ 5.682,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 56.620,00

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: V come Villaggio, B come bunker (IC Dante Alighieri)

Dettagli modulo



Titolo modulo	V come Villaggio, B come bunker (IC Dante Alighieri)
Descrizione modulo	<p>Il modulo V come Villaggio, B come bunker è rivolto alle primarie, dal III anno in poi. Punta all'educazione al patrimonio culturale, inteso come eredità materiale e immateriale. Propone un primo avvicinamento alla storia e alle fonti storiche materiali e immateriali sestesi. In GiocheriaLaboratori, un ambiente pensato e allestito apposta per i bambini, alla classe viene presentato un videoracconto, con lettura animata, che ripercorre la giornata di una bambina che vive al villaggio Falck – un villaggio operaio sestese – all'epoca delle grandi fabbriche. Il montato è stato realizzato sulla scorta dei racconti degli ex operai sestesi, con filmati d'archivio (filmati del cineasta sestese Carlo Pozzi e video dell'Archivio storico delle Acciaierie e Ferriere Falck, foto dagli archivi familiari delle nonne tuttora residenti al villaggio. I testi vengono recitati direttamente durante la proiezione. Questa prima immersione nella storia prevede anche una piccola mostra di oggetti originali, che richiamano le esperienze narrate nel video e aiutano ulteriormente i bambini a immedesimarsi nello scenario storico suggerito.</p> <p>Segue il laboratorio di costruzione di giochi d'epoca, sempre in Giocheria. Qui i bambini possono sperimentarsi in attività manuali utilizzando vari materiali e attrezzi attorno a isole di lavoro.</p> <p>All'attività in interno segue una caccia al tesoro al villaggio Falck, che coinvolge le nonne del villaggio come dispensatrici di indizi e narratrici. Mappa alla mano, il villaggio Falck offre l'occasione di visitare, sulla scorta della caccia al tesoro, i siti mostrati nel video ed entrare in diretto contatto con i beni qui conservati (le lingottiere dell'acciaieria, la grande ruota Pelton, la chiesetta ecc.)</p> <p>Al tema del lavoro nelle grandi fabbriche si collega il bunker della II guerra mondiale, costruito per i lavoratori di una ditta locale. Anche per il bunker è immaginato un percorso di avvicinamento ed esplorazione a misura di bambino, con attività laboratoriali e un audio in cui il bunker si racconta direttamente in prima persona, come luogo "vivo".</p> <p>Per entrambe le attività è prevista una rielaborazione dell'esperienza. Il modulo chiude con una restituzione al pubblico esterno del percorso intrapreso: sono i bambini a "guidare" i propri genitori al Villaggio e a ripercorrere con loro l'esperienza vissuta.</p> <p>La valutazione verrà gestita dai docenti che operano con gli allievi coinvolti, sia nell'ambito della didattica ordinaria (per rilevare gli apprendimenti riconducibili al curriculum) che attraverso l'osservazione strutturata della partecipazione all'esperienza (per rilevare l'acquisizione di soft skills).</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/11/2017
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: V come Villaggio, B come bunker (IC Dante Alighieri)

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Opzionali	Mensa	Costo giorno persona	7,00 €/giorno	10 giorni	20	1.400,00 €



Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					6.482,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

Titolo: Il futuro mette radici

Dettagli modulo

Titolo modulo	Il futuro mette radici
Descrizione modulo	<p>Il modulo Il futuro mette radici è pensato per gli studenti del liceo delle Scienze Umane. L'obiettivo è quello di riflettere con loro, che studiano pedagogia come disciplina che connota l'indirizzo, sull'approccio dell'educazione al patrimonio che sta alla base del modulo "V come Villaggio, B come bunker". Vale a dire, agli studenti viene illustrato il programma operativo del modulo per i bambini delle primarie e fornita documentazione ulteriore per conoscere i siti oggetto della valorizzazione. Dopo questa fase di avvicinamento al metodo e al contenuto specifico dell'intervento, e dopo una visita ai luoghi, gli studenti sono coinvolti nell'organizzazione di tutte le attività previste per i bambini, sia quelle che si svolgono in GiocheriaLaboratori, sia quelle in esterno. In questo modo avranno l'occasione di sperimentare sul campo le attività progettate e di valutarle in modo critico durante la rielaborazione finale. La riflessione su come trasmettere l'eredità materiale e immateriale locale alle generazioni più giovani è centrale in questo modulo, che vuole integrarsi con l'offerta formativa in essere nel liceo psicopedagogico e seminare per il futuro. Nel caso specifico, dunque, il focus è sul Villaggio Falck (ex villaggio operaio), su un bunker della seconda guerra mondiale e sul vissuto che lega la comunità sestese a questi siti, ma la riflessione si allarga e va oltre, con l'intenzione di trasmettere un "abito mentale" e strumenti applicabili anche ad altri casi.</p> <p>L'aspetto più innovativo di questo intervento risiede soprattutto nel coinvolgimento degli studenti in attività proposte ad alunni più giovani: un'operazione che innesca un meccanismo virtuoso di future replicabilità.</p> <p>La valutazione verrà gestita, dai docenti delle discipline interessate dall'esperienza, sia nell'ambito della didattica ordinaria (per rilevare gli apprendimenti riconducibili al curriculum) che attraverso l'osservazione strutturata della partecipazione alle attività del progetto (per rilevare il consolidamento di soft skills).</p>
Data inizio prevista	02/10/2017
Data fine prevista	30/11/2017
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Sedi dove è previsto il modulo	MIPM070008
Numero destinatari	20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Il futuro mette radici



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: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio
Titolo: V come Villaggio, B come bunker (IC Pascoli)

Dettagli modulo

Titolo modulo	V come Villaggio, B come bunker (IC Pascoli)
Descrizione modulo	<p>Il modulo V come Villaggio, B come bunker è rivolto alle primarie, dal III anno in poi. Punta all'educazione al patrimonio culturale, inteso come eredità materiale e immateriale. Propone un primo avvicinamento alla storia e alle fonti storiche materiali e immateriali sestesi. In GiocheriaLaboratori, un ambiente pensato e allestito apposta per i bambini, alla classe viene presentato un videoracconto, con lettura animata, che ripercorre la giornata di una bambina che vive al villaggio Falck – un villaggio operaio sestese – all'epoca delle grandi fabbriche. Il montato è stato realizzato sulla scorta dei racconti degli ex operai sestesi, con filmati d'archivio (filmati del cineasta sestese Carlo Pozzi e video dell'Archivio storico delle Acciaierie e Ferriere Falck, foto dagli archivi familiari delle nonne tuttora residenti al villaggio. I testi vengono recitati direttamente durante la proiezione. Questa prima immersione nella storia prevede anche una piccola mostra di oggetti originali, che richiamano le esperienze narrate nel video e aiutano ulteriormente i bambini a immedesimarsi nello scenario storico suggerito.</p> <p>Segue il laboratorio di costruzione di giochi d'epoca, sempre in Giocheria. Qui i bambini possono sperimentarsi in attività manuali utilizzando vari materiali e attrezzi attorno a isole di lavoro.</p> <p>All'attività in interno segue una caccia al tesoro al villaggio Falck, che coinvolge le nonne del villaggio come dispensatrici di indizi e narratrici. Mappa alla mano, il villaggio Falck offre l'occasione di visitare, sulla scorta della caccia al tesoro, i siti mostrati nel video ed entrare in diretto contatto con i beni qui conservati (le lingottiere dell'acciaieria, la grande ruota Pelton, la chiesetta ecc.)</p> <p>Al tema del lavoro nelle grandi fabbriche si collega il bunker della II guerra mondiale, costruito per i lavoratori di una ditta locale. Anche per il bunker è immaginato un percorso di avvicinamento ed esplorazione a misura di bambino, con attività laboratoriali e un audio in cui il bunker si racconta direttamente in prima persona, come luogo "vivo".</p> <p>Per entrambe le attività è prevista una rielaborazione dell'esperienza. Il modulo chiude con una restituzione al pubblico esterno del percorso intrapreso: sono i bambini a "guidare" i propri genitori al Villaggio e a ripercorrere con loro l'esperienza vissuta.</p> <p>La valutazione verrà gestita dai docenti che operano con gli allievi coinvolti, sia nell'ambito della didattica ordinaria (per rilevare gli apprendimenti conseguiti riconducibili al curriculum) sia attraverso l'osservazione strutturata della partecipazione all'esperienza.</p>
Data inizio prevista	01/10/2018
Data fine prevista	30/11/2018
Tipo Modulo	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio



Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	25 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: V come Villaggio, B come bunker (IC Pascoli)

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

Elenco dei moduli

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

Titolo: Sesto underground

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Sesto underground



Descrizione modulo	<p>Il modulo Sesto underground è pensato per la secondaria di primo grado dell'IC "Dante Alighieri". L'adozione è rivolta al bunker della seconda guerra mondiale che si trova all'interno del perimetro di questa scuola. Il modulo è strutturato con un'attività iniziale che serve da "rompighiaccio": una performance in cuffia che si svolge nel cortile della scuola e si conclude nel bunker. La performance è organizzata per scenari narrativi, in cui agli studenti vengono proposte situazioni tipiche della vita della comunità sestese al tempo delle grandi fabbriche: l'immigrazione, il lavoro in fabbrica, la vita quotidiana in famiglia. Il tema del lavoro si congiunge con quello della guerra. La produzione bellica, l'adesione agli scioperi del '43 e '44, la scelta se partire partigiani o rimanere in fabbrica fungono da ponte verso il bene oggetto d'attenzione specifica: il bunker, dove la performance si conclude con una proiezione. La performance in cuffia è un modo molto innovativo di approcciare i contenuti: gli studenti ricevono degli input da una voce che parla loro in cuffia sulla base di un testo formulato ad hoc e devono tutte le volte decidere come reagire. Questa scelta tra opzioni conferisce agli studenti un ruolo attivo: gli studenti sono invitati a immedesimarsi in situazioni e quindi ad assorbire contenuti in modo ludico e drammatico, ma sono altresì invitati a prendere posizione.</p> <p>Una volta attivato il legame emotivo con l'edificio e una maggiore consapevolezza sul suo significato per la comunità nel tempo, il percorso di avvicinamento al monumento si sostanzia in una fase di ricerca di maggiori informazioni (che può prevedere rilievi fotografici, misurazioni, calcolo superfici, ricerche in biblioteca, nell'archivio comunale e on line, intervista a testimoni, indagine su quanti studenti della scuola conoscono il bunker, indagine tra i residenti del quartiere ecc.) e in una fase di valorizzazione che passa attraverso la comunicazione del monumento e l'organizzazione di una visita per il pubblico esterno (una classe di una scuola esterna alla rete, i genitori o pubblico generico, sollecitato dai partner di rete).</p> <p>Le modalità di organizzazione del lavoro vengono via via definite nel dettaglio con la classe in modo di responsabilizzare gli alunni e procedere a una presa in carico effettiva del sito.</p> <p>La valutazione verrà gestita dai docenti che operano direttamente con gli studenti coinvolti, sia nell'ambito della didattica ordinaria (per rilevare apprendimenti riconducibili al curriculum) che attraverso l'osservazione strutturata della partecipazione all'esperienza (per rilevare il consolidamento di soft skills).</p>
Data inizio prevista	02/04/2018
Data fine prevista	30/05/2018
Tipo Modulo	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Sesto underground

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 €



	TOTALE					5.682,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli

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

Titolo: Radiotour

Dettagli modulo

Titolo modulo	Radiotour
Descrizione modulo	<p>Il modulo Radiotour è pensato per un'interclasse del liceo delle Scienze Umane e del liceo Economico-Sociale, che si impegni durante l'anno a realizzare un programma radio centrato sull'esplorazione del patrimonio culturale materiale e immateriale prevista dai vari moduli in programma. La trasmissione radio è dunque il contenitore educativo progettato per sperimentare uno strumento innovativo (la webradio) e avvicinare contenuti di turismo culturale (siti ed eredità immateriale valorizzati), rielaborando le esperienze degli altri gruppi classe e comunicandole in esterno.</p> <p>È un modulo che prevede molta indagine nei confronti del lavoro degli altri e che quindi, tramite una serie di interviste, mette in comunicazione il gruppo con i partecipanti di altri moduli (studenti, insegnanti, referenti esterni, genitori, residenti ecc.). Il programma radio ha l'ambizione di inventariare e pubblicizzare l'offerta messa in campo dall'intera sperimentazione: gli studenti impegnati in questo modulo indagano il territorio e le formule di valorizzazione del suo patrimonio e nello stesso tempo le promuovono nei confronti di altro pubblico scolastico.</p> <p>La valutazione verrà gestita dai docenti delle discipline coinvolte nelle attività, sia rilevando le ricadute nella didattica ordinaria sia attraverso l'osservazione strutturata della partecipazione all'esperienza (per rilevare il consolidamento di soft skills).</p>
Data inizio prevista	15/01/2018
Data fine prevista	19/05/2018
Tipo Modulo	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile
Sedi dove è previsto il modulo	MIPM070008
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Radiotour

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



	TOTALE					5.082,00 €
--	---------------	--	--	--	--	-------------------

Elenco dei moduli

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

Titolo: Videogiornalismo

Dettagli modulo

Titolo modulo	Videogiornalismo
Descrizione modulo	<p>Il modulo Videogiornalismo è pensato per una classe di II o III secondaria inferiore. Il modulo si avvia facendo emergere conoscenze pregresse circa il territorio e la sua storia ed esplorando le potenzialità dello strumento video. Agli studenti è richiesto di scegliere tra 3 diverse opzioni di prodotto: un videodocumentario con parti narrative da costruire con testi guida, una serie di interviste a testimoni del passato sestese oppure una ricognizione sul progetto in atto tramite interviste ai partecipanti delle altre classi. A seconda della tipologia di prodotto la classe svilupperà maggiormente abilità redazionali-narrative oppure lavorerà in modo più approfondito sull'approntamento di una scaletta di domande. Le riprese si svolgeranno in loco e, per quanto possibile, dovranno corrispondere come tempistiche allo svolgimento degli altri moduli o sfruttare riprese di supporto per il montaggio. La fase di montaggio sarà un assaggio di videoediting che porterà la classe a realizzare un corto o alcune "pillole" video da proiettare durante una restituzione ai genitori (eventualmente i video prodotti possono anche confluire nei materiali di proiezione del modulo di Ri-Generazione Bunker). Prodotto e processo verranno messi a disposizione di tutti sui social e sul sito della scuola.</p> <p>La valutazione verrà gestita dai docenti che operano con gli studenti coinvolti, sia rispetto alle ricadute nella didattica ordinaria (per gli apprendimenti riconducibili al curriculum scolastico) che attraverso l'osservazione strutturata della partecipazione all'esperienza (per le soft skills consolidate).</p>
Data inizio prevista	08/01/2018
Data fine prevista	26/05/2018
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Videogiornalismo

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 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

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

Titolo: AnimAzione

Dettagli modulo

Titolo modulo	AnimAzione
Descrizione modulo	<p>Il modulo AnimAzione è pensato per una classe del liceo delle Scienze Umane, che desideri impegnarsi nella realizzazione di un cartone animato come strumento di comunicazione del patrimonio culturale.</p> <p>Sono obiettivi dell'esperienza proposta: stimolare l'interesse verso il patrimonio storico; sperimentare, attraverso la creazione di un cartone animato come strumento di educazione al patrimonio, strumenti e tecniche nuovi, analizzandone le potenzialità comunicative; concordare modalità di lavoro e programma delle attività; in particolare concordare gli obiettivi e i significati generali del prodotto, il messaggio che si vuole comunicare e il pubblico di riferimento; coniugare educazione al patrimonio e competenze pedagogiche già acquisite; saper descrivere e comunicare il lavoro svolto.</p> <p>Gli studenti s'impadroniranno della tecnica di animazione digitale applicandola a un contenuto specifico. Il cartone sarà progettato dagli studenti delle secondarie superiori per avvicinare al patrimonio culturale gli alunni più giovani. Il prodotto e il processo di lavoro, documentato in fase esecutiva durante le attività laboratoriali, saranno messi a disposizione e resi fruibili da altre scuole.</p> <p>La valutazione verrà gestita dai docenti delle discipline coinvolte nella realizzazione delle attività, sia nell'ambito della didattica ordinaria (per gli apprendimenti riconducibili al curriculum) che attraverso l'osservazione strutturata della partecipazione all'esperienza (per le soft skills esercitate e consolidate).</p>
Data inizio prevista	05/11/2018
Data fine prevista	28/02/2019
Tipo Modulo	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)
Sedi dove è previsto il modulo	MIPM070008
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: AnimAzione

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 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Produzione artistica e culturale
Titolo: Liberi tutti

Dettagli modulo

Titolo modulo	Liberi tutti
Descrizione modulo	<p>Il modulo Liberi tutti è pensato per gli studenti del liceo delle Scienze Umane, preferibilmente del triennio. L'obiettivo è quello coinvolgere gli studenti, possibili futuri educatori, nell'organizzazione e messa in scena della performance in cuffia progettata per l'avvicinamento all'eredità materiale e immateriale sestese delle classi secondarie inferiori. Il bunker della seconda guerra mondiale si trova all'interno del perimetro della scuola Dante Falck e la performance in cuffia, che si svolge nel cortile della scuola, si conclude nel bunker. È organizzata per scenari narrativi, in cui agli studenti vengono proposte situazioni tipiche della vita della comunità sestese al tempo delle grandi fabbriche: l'immigrazione, il lavoro in fabbrica, la vita quotidiana in famiglia. Il tema del lavoro si congiunge con quello della guerra. La produzione bellica, l'adesione agli scioperi del '43 e '44, la scelta se partire partigiani o rimanere in fabbrica fungono da ponte verso il bene oggetto d'attenzione specifica: il bunker, dove la performance si conclude con una proiezione. Gli studenti ricevono input da una voce che parla loro in cuffia sulla base di un testo formulato ad hoc e devono tutte le volte decidere come reagire. Questa scelta tra opzioni conferisce agli studenti un ruolo attivo: gli studenti sono invitati a immedesimarsi in situazioni e quindi ad assorbire contenuti in modo ludico e drammatico, ma sono altresì invitati a prendere posizione.</p> <p>Gli studenti saranno impegnati nella produzione della performance, seguendone passo passo l'allestimento, la gestione dell'attrezzatura e degli audi registrati, la gestione dei gruppi, la predisposizione della proiezione e degli spazi. Inoltre, vista la loro provenienza da un liceo psicopedagogico, parteciperanno alla progettazione della rielaborazione dell'esperienza da parte della classe di studenti delle secondarie inferiori cui verrà somministrata. Il presidio condiviso di tutte queste attività svilupperà un approccio critico e creativo alla valorizzazione del patrimonio, vale a dire gli studenti saranno invitati a riflettere su metodologie innovative e partecipative di comunicazione del bene culturale, nella speranza di coltivare un'attenzione permanente e specifica nei confronti dell'educazione al patrimonio. Gli studenti avranno modo di comunicare come hanno vissuto questa esperienza partecipando alla costruzione di un programma radio (eventualmente come intervistati del Radiotour).</p> <p>La valutazione verrà gestita dai docenti delle discipline coinvolte nella realizzazione delle attività, sia nell'ambito della didattica ordinaria (valorizzando gli apprendimenti conseguiti riconducibili al curriculum) che attraverso l'osservazione strutturata della partecipazione all'esperienza, per rilevare il consolidamento di soft skills.</p>
Data inizio prevista	01/03/2018
Data fine prevista	19/05/2018
Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale



Sedi dove è previsto il modulo	MIPM070008
Numero destinatari	25 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Liberi tutti

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 €
	TOTALE					5.682,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Produzione artistica e culturale

Titolo: Liberi tutti reloaded

Dettagli modulo

Titolo modulo	Liberi tutti reloaded
Descrizione modulo	<p>Il modulo Liberi tutti reloaded è un esperimento di educazione tra pari che reimpiega l'esperienza di Liberi tutti in programma per il 2017-18, rimodulandola. In questa versione gli studenti delle secondarie inferiori cui è stata somministrata la performance partecipano all'organizzazione della performance destinata a una nuova classe di studenti delle secondarie inferiori di una scuola esterna alla rete. Gli studenti sono impegnati in un contesto artistico e creativo in un compito reale e concreto, cioè nell'allestimento e nelle attività di messa in scena fino al riordino dei materiali. Ma gli studenti cureranno anche la produzione di un invito alla nuova classe target, la comunicazione dell'esperienza sui social e ripercorreranno l'intera esperienza tramite una trasmissione radio (eventualmente come intervistati del Radiotour).</p> <p>È la sperimentazione di una presa in carico "a catena" che può generare una maggiore vicinanza al bene valorizzato e una più profonda consapevolezza di come la produzione artistica possa essere impiegata a favore della valorizzazione del patrimonio culturale. L'innovatività risiede nello strumento della performance in cuffia, di per sé ancora poco esplorato, e nell'intenzione ambiziosa di responsabilizzare gli studenti e renderli attivi nella propagazione di un'esperienza di cui sono stati fruitori.</p> <p>La valutazione verrà gestita dai docenti che operano con gli studenti coinvolti, nell'ambito della didattica ordinaria per gli apprendimenti riconducibili al curriculum scolastico, attraverso l'osservazione strutturata della partecipazione all'esperienza per rilevare il consolidamento di soft skills.</p>
Data inizio prevista	04/03/2019
Data fine prevista	25/05/2019



Tipo Modulo	Produzione artistica e culturale
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	25 Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Liberi tutti reloaded

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: Ri-Generazione Bunker

Dettagli modulo

Titolo modulo	Ri-Generazione Bunker
----------------------	-----------------------



Descrizione modulo	<p>Il modulo Ri-Generazione Bunker è proposto per un'interclasse delle primarie della scuola Dante Falck e della scuola Pascoli, preferibilmente dalla III in poi. L'avvicinamento all'edificio avviene tramite una sessione introduttiva, seguita da un gioco che coinvolge l'esterno del bunker basato su alcuni oggetti cardine e poi un'entrata nel bunker, durante la quale sarà il bunker stesso a rivelarsi ai bambini. In questo modo i bambini fanno esperienza diretta del sito che, con le successive attività di laboratorio, diventa loro sempre più conosciuto. La familiarizzazione progressiva con la struttura e il suo significato storico vuole sviluppare un interesse profondo, circostanziato e il più possibile permanente. L'esperienza intende cioè lasciare un segno, creare un calco per predisporre alla possibilità di replicare in futuro l'esperimento anche a vantaggio di altri beni. Nella seconda parte dell'esperienza ai bambini è affidata la rigenerazione dell'edificio. I bambini possono agire in due gruppi. Un gruppo si occuperà della realizzazione di un'istallazione in esterno che segnali la presenza del bunker, lo animi e ne testimoni il valore affettivo e la capacità di stimolare emozioni in chi lo avvicina ed entra in contatto. L'altro gruppo procederà con la realizzazione di un'istallazione all'interno del bunker, pensata come intervento immateriale (audio-video) in modo che i bambini possano svolgerla, almeno parzialmente, anche nella loro scuola. Per entrambe le istallazioni si tratta dunque di una rigenerazione sociale e culturale del bene. I bambini avranno a fine modulo la possibilità di raccontare come hanno vissuto l'intero processo accompagnando i genitori o il pubblico esterno a visitare il bunker e l'istallazione. Durante questa restituzione, i visitatori potranno dunque fruire l'istallazione in esterno ed entrare nel bunker, che ospiterà le voci registrate e/o i video prodotti con i bambini. In questo modo, e tramite la partecipazione a una trasmissione radio o a un'intervista video, il loro lavoro riceverà visibilità. La valutazione verrà gestita dai docenti che operano con gli allievi coinvolti, sia nell'ambito della didattica ordinaria (per rilevare le ricadute dell'esperienza sugli apprendimenti curricolari) sia attraverso l'osservazione strutturata della partecipazione all'esperienza.</p>
Data inizio prevista	04/03/2019
Data fine prevista	25/05/2019
Tipo Modulo	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali
Sedi dove è previsto il modulo	Altre
Numero destinatari	30 Allievi (Primaria primo ciclo)
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Ri-Generazione Bunker

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 €
	TOTALE					5.682,00 €



Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Sesto CULT	€ 56.620,00
TOTALE PROGETTO	€ 56.620,00

Avviso	4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 996908)
Importo totale richiesto	€ 56.620,00
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
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>V come Villaggio</u> , <u>B come bunker (IC Dante Alighieri)</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>Il futuro mette radici</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: <u>V come Villaggio</u> , <u>B come bunker (IC Pascoli)</u>	€ 6.482,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro): <u>Sesto underground</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: <u>Radiotour</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>Videogiornalismo</u>	€ 5.682,00	



10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources): <u>AnimAzione</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>Liberi tutti</u>	€ 5.682,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Produzione artistica e culturale: <u>Liberi tutti reloaded</u>	€ 5.082,00	
10.2.5C - Competenze trasversali - In rete	Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: <u>Ri-Generazione Bunker</u>	€ 5.682,00	
	Totale Progetto "Sesto CULT"	€ 56.620,00	€ 120.000,00
	TOTALE CANDIDATURA	€ 56.620,00	