

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Dipartimento per lo sviluppo dell'istruzione-

Direzione Generale per gli ordinamenti scolastici -

Uff. VI

"SULLE ORME DI..."

Progetto nazionale per la formalizzazione di percorsi
formativi curriculari nell'ambito del supporto e
sostegno alle istituzioni scolastiche per il

INTRODUZIONE

Il progetto “*SULLE ORME DI ...*” nasce con l'intento di far conoscere e promuovere la cultura, gli usi e costumi, l'artigianato ed i sapori tradizionali delle regioni italiane..

La valorizzazione del territorio e l'esaltazione degli aspetti paesaggistici e naturalistici in genere non è la sola motivazione del Progetto che vuole anche costituire un valido strumento di supporto alle scelte degli istituti scolastici in merito ai viaggi d'istruzione.

Nel Regolamento dell'autonomia scolastica (DPR 275 del 8 marzo1999) si prevede che “le istituzioni scolastiche, singolarmente, collegate in rete o tra loro consorziate, realizzano ampliamenti dell'offerta formativa che tengano conto delle esigenze del contesto culturale, sociale ed economico delle realtà locali” (art 9), che “le istituzioni scolastiche, nel rispetto della libertà di insegnamento, della libertà di scelta educativa delle famiglie e delle finalità generali del sistema, a norma dell'articolo 8, concretizzano gli obiettivi nazionali in percorsi formativi funzionali alla realizzazione del diritto ad apprendere e alla crescita educativa di tutti gli alunni, riconoscono e valorizzano le diversità, promuovono le potenzialità di ciascuno adottando tutte le iniziative utili al raggiungimento del successo formativo”.(art 4) e che “le istituzioni scolastiche possono promuovere accordi di rete o aderire ad essi per il raggiungimento delle proprie finalità istituzionali.” (art 7).

In base a quanto sancito dalla C.M. n. 291 del 14/10/92, **“il viaggio d'istruzione rappresenta un momento di arricchimento conoscitivo, culturale, umano e professionale”**, necessario agli studenti per acquisire tutti gli elementi conoscitivi per un'adeguata formazione ai fini del futuro ingresso nel mondo del lavoro. In tal senso, all'inizio dell'anno scolastico, le scuole devono provvedere ad un'apposita programmazione didattica e culturale, configurando **viaggi d'istruzione compatibili con le attività curricolari definite**. Tale fase programmatica si basa su progetti articolati e coerenti che consentono di qualificare dette iniziative come vere e proprie attività complementari della scuola e non come semplici occasioni di evasione.

A tale proposito l'art.1-bis del DPR n.567 del 10-10-1996 così recita: ” **Tutte le attività organizzate dalle istituzioni scolastiche sulla base di progetti educativi**, anche in rete o in partenariato con altre istituzioni e agenzie del territorio, sono proprie della scuola; in particolare **sono da considerare attività scolastiche a tutti gli effetti**, ivi compresi quelli dell'ordinaria

copertura assicurativa INAIL per conto dello Stato e quelli connessi alla tutela del diritto d'autore, tirocini, corsi post-diploma, attività extra curricolari culturali, di sport per tutti, agonistiche e preagonistiche e, comunque, tutte le attività svolte in base al presente regolamento."

Gli istituti scolastici, pertanto, in base alla C.M. n. 623 del 02/10/96, decidono autonomamente ogni modalità di attuazione delle escursioni, nel rispetto delle seguenti tipologie:

- ☞ Viaggi d'integrazione della preparazione d'indirizzo;
- ☞ Viaggi e visite d'integrazione culturale;
- ☞ Viaggi e visite nei parchi e nelle riserve naturali;
- ☞ Viaggi connessi ad attività sportive.

FINALITA'

I. Promuovere e realizzare esperienze formative.

Il progetto si propone di promuovere anche esperienze formative mediante stage rivolti agli studenti del territorio nazionale frequentanti le quarte e quinte classi degli istituti secondari superiori.

La proposta appare conforme a quanto sancito dalla Legge 28 marzo 2003, n.53 "Delega al governo per la definizione delle norme generali sull'istruzione e dei livelli essenziali delle prestazioni in materia di istruzione e formazione professionale" e in particolare dall'*art.2, comma i*, "*i piani di studio personalizzati, nel rispetto dell'autonomia delle istituzioni scolastiche, contengono un nucleo fondamentale, omogeneo su base nazionale, che rispecchia la cultura, le tradizioni e l'identità nazionale, e prevedono una quota, riservata alle regioni, relativa agli aspetti di interesse specifico delle stesse, anche collegata con le realtà locali*".

II. Sviluppare e migliorare la cultura di rete

Il Progetto mira a "diffondere il miglior utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e potenziare la cultura di rete".

Gli studenti degli istituti superiori secondari collaborano insieme per la realizzazione e la gestione di un sito web che permette il collegamento dei siti delle scuole che partecipano al Progetto; gli stessi possono inoltre aggiornare il sito, inserire nuovi dati relativi al progetto, creare grafiche per facilitare la comunicazione "dell'utente".

Gli enti e le associazioni coinvolte usufruiscono di una pagina web dove è presentato il proprio intervento all'interno del Progetto.

III. Promuovere la socializzazione e i momenti di scambio interculturale (peer education)

Il viaggio di istruzione, nell'ottica della peer education, vede come attori principali gli studenti che, quali "membri di un gruppo di appartenenza", vengono responsabilizzati e formati in un rapporto di educazione reciproca comprendendo e rispettando le diversità sociali e culturali.

Questa esperienza permette agli studenti di acquisire informazioni, formulare e condividere azioni comuni per sviluppare competenze e capacità fondamentali per la maturazione personale.

Il compito principale dell'educazione, infatti, è quello di rafforzare il senso di efficacia individuale e collettiva per rendere gli studenti sicuri di sé e in grado di affrontare in modo costruttivo le difficoltà quotidiane senza scoraggiarsi.

IV. Incentivare l'autoimprenditorialità giovanile.

L'esperienza lavorativa è un momento decisivo per la maturazione della identità professionale di ciascuno, nonché per l'integrazione sociale. Finalità ambiziosa del progetto è quella di far assumere allo studente il ruolo di "*imprenditore di se stesso*": innovazione primaria dell'iniziativa è infatti costituita dal coinvolgimento attivo dell'alunno sia nella fase preparatoria che in quella esecutiva (spesso negli usuali stage estivi il ragazzo diviene mero spettatore o finisce per essere adibito a mansioni divergenti da quelle enunciate nel progetto formativo). Il momento storico che stiamo vivendo impone un cambiamento radicale delle tradizionali forme di occupazione.

Lo studente è chiamato pertanto, "in team" con altri colleghi e nel rispetto delle linee guida stabilite in fase progettuale e programmatica, ad ideare concretamente gli aspetti pratici dell'intervento. "Toccare" con mano la realtà lavorativa e gli aspetti ad essa connessi, il rispetto degli orari di lavoro, le difficoltà organizzative e gli imprevisti, il lavoro di gruppo, permette non solo la percezione dei propri limiti, ma soprattutto delle proprie abilità.

L'"idea" si innesta concretamente con quanto affermato nella Comunicazione della Commissione delle Comunità Europee al Consiglio dell'11 febbraio 2004: "*L'Unione Europea si impegna a promuovere lo spirito imprenditoriale nel quadro della sua strategia per trasformare la sua economia e costruire la sua futura forza economica e concorrenziale*".

V. Promuovere marketing turistico.

Il viaggio d'istruzione, meglio noto tra gli studenti come "gita", è definibile con un'accezione appartenente al marketing turistico, "*bene ad alto coinvolgimento psicologico*"; elemento

fondamentale ad esso connesso è l'immagine che il "package" turistico fornisce ai destinatari. Da qui l'idea di organizzare itinerari d'istruzione che riescano a soddisfare i molteplici interessi degli studenti, non tralasciando comunque le primarie finalità previste dalle disposizioni normative in materia. Quale migliore strategia comunicativa se non quella di far assurgere al ruolo di attori gli stessi studenti presenti sul territorio oggetto dell'iniziativa che, per età e percorsi formativi similari a quelli dei "turisti", hanno una esatta percezione dei bisogni e delle aspettative degli stessi?

Le regioni italiane possiedono un "paniere di prodotti turistici" variegato e didatticamente interessante; nel corso della fase operativa quindi, la gestione del territorio come "risorsa" dovrebbe risultare piuttosto semplice; ulteriore spinta motivazionale per gli esecutori del Progetto è la consapevolezza che il moltiplicatore economico del turismo è, al pari di quello occupazionale, uno dei più alti del sistema produttivo, in quanto è l'unico settore ove, con investimenti minimi possono ottenersi nuovi posti di lavoro.

Con "Sulle orme di ...", si mira ad ottenere una sorta di *effetto boomerang*, cercando di raggiungere con il messaggio promozionale anche le famiglie ed i conoscenti degli ospiti. A tal fine, è prevista la consegna a ciascun visitatore di un vademecum e di un piccolo presente, frutto dell'artigianato locale.

VI. Realizzare viaggi di istruzione per facilitare l'arricchimento culturale e professionale degli studenti

La proposta consiste nell'organizzare viaggi di istruzione di "Integrazione culturale", come previsto dalla C.M. 263 del 02/10/96, attraverso i quali gli studenti pervengono ad un arricchimento degli aspetti "culturali, monumentali, paesaggistici, folcloristici e professionali". Visitare un territorio per conoscerne ogni aspetto vuol dire gustarne i profumi e sapori e quindi conoscerne i prodotti tipici e artigianali.

VII. Sviluppare educazione ambientale ed educazione allo sport

Nel rispetto delle tipologie dei viaggi di istruzione previste in seno alla C.M. n. 623 del 02/10/96 ed in particolare "*viaggi e visite nei parchi e nelle riserve naturali...*" il Progetto, al fine di sensibilizzare lo studente alla considerazione della natura non solo come elemento da sfruttare ma come "risorsa di vita", si prefigge di svilupparne le conoscenze e abilità di inerenti al rapporto con l'ambiente di cui è parte integrante.

La maturazione dell'individuo passa attraverso molteplici momenti focali tra cui il senso di responsabilità connesso alla consapevolezza del proprio ruolo per la garanzia del mantenimento degli aspetti naturalistici del nostro pianeta.

Il Progetto si inserisce nei programmi regionali e/o provinciali di valorizzazione del territorio e nel contempo mira attraverso la sensibilizzazione del rapporto studente – natura, a maturare nuovi interessi in particolare a carattere sportivo.

VIII. Incentivare le iniziative locali

Sulla spinta del progetto “Sulle orme di ...” potrebbero nascere nuove iniziative volte alla promozione del patrimonio storico e paesaggistico locale.

IL PROGETTO

1) INNOVAZIONE E VANTAGGI PER GLI STUDENTI

- Coinvolgimento attivo degli studenti sia nella fase preparatoria che in quella esecutiva: lo studente è l’attore principale dell’iniziativa e il suo ruolo è quello di accogliere i colleghi provenienti da altre realtà assumendo la veste di “padrone di casa”.
- Incentivazione all’autoimprenditorialità: allo studente spetta l’ideazione degli aspetti pratici del viaggio di istruzione.
- Azione formativa: per il visitatore il viaggio di istruzione si arricchisce della conoscenza diretta del “folklore”(nonché di prodotti tipici e artigianali).
- Azione formativa: per lo studente lo stage permette l’acquisizione di competenze tecniche.
- Responsabilizzazione dello studente e presa di coscienza della realtà lavorativa
- Credito formativo: al termine dello stage, lo studente locale, ottiene il credito formativo, riconoscimento formale dell’attività validamente svolta.
- Possibilità di “impiego” futuro nel settore: lo studente che ha partecipato alla prima esperienza formativa, può assumere il ruolo di tutor per le successive edizioni del progetto.

2) ATTORI

- ☞ **Studenti “Padroni di casa”**: studenti frequentanti le quarte e quinte classi degli istituti superiori.
- ☞ **Studenti “Visitatori”**:
 - studenti frequentanti scuole medie inferiori e superiori provenienza Italia;
 - iscritti università terza età provenienza Italia;
 - studenti frequentanti scuole superiori provenienza Paesi UE.

3) FASI OPERATIVE

Con il Progetto “Sulle orme di ...”, si intende organizzare e concretizzare nelle città, nei comuni e nelle province del territorio nazionale, viaggi d’istruzione i cui destinatari sono rappresentati dagli iscritti all’università della terza età, dagli studenti frequentanti le scuole medie inferiori e superiori del territorio nazionale, nonché dagli studenti degli istituti superiori provenienti dai paesi UE. Con il coordinamento del gruppo di lavoro che ha ideato l’iniziativa, gli studenti frequentanti le classi quarte e quinte degli istituti superiori organizzano e gestiscono il viaggio.

A tal proposito, gli studenti di ciascuna istituzione scolastica, sotto la supervisione di un docente nominato come tutor dall’istituto di appartenenza, sono incaricati di eseguire una particolare incarico da gestire da solo e/o in gruppo.

La progettazione e la realizzazione dei percorsi formativi potrà essere affidata ad istituzioni scolastiche di qualsiasi tipologia (Licei, ITIS, istituti professionali); gli studenti coinvolti, insieme ai loro insegnanti, o metteranno in campo le loro competenze professionali potenziando i percorsi del loro corso di studi oppure, dando spazio a creatività e a vocazioni, potranno realizzare percorsi non necessariamente indirizzati alla specificità della scuola.

4) I PROGETTI TERRITORIALI

Con il Progetto “Sulle orme di ...”, si intende organizzare e concretizzare nelle città, nei comuni e nelle province del territorio nazionale, viaggi d’istruzione caratterizzati da percorsi formativi curricolari.

I progetti territoriali, applicazioni del progetto nazionale, sono articolati in percorsi formativi e coinvolgono studenti e docenti.

Gli attori.

Gli “attori” coinvolti nel progetto sono studenti frequentanti le quarte e quinte classi degli istituti superiori con il ruolo di “Padroni di casa” e gli studenti frequentanti la scuola primaria, secondaria di primo e secondo grado, di provenienza Italia ed europea e adulti frequentanti l’università terza età, con ruolo di “Visitatori”.

Gli studenti frequentanti le classi quarte e quinte degli istituti superiori, coordinati e supportati dai docenti, organizzano e gestiscono il viaggio.

I percorsi formativi. I percorsi formativi, sviluppati su tematiche storico-ambientali, si riferiscono a studenti di ogni ordine di scuola e sono organizzati in moduli. Gli obiettivi formativi di ogni percorso contribuiranno alla individuazione e all'organizzazione ,per lo studente, di attività educative e didattiche che avranno lo scopo di aiutarlo a trasformare in competenze personali le conoscenze e le abilità proposte dalle attività di ogni giornata.

Lo *spunto* per lo sviluppo del percorso è la storia o la leggenda di un personaggio storico del luogo dove si realizza il progetto ed è rappresentata dagli studenti “padroni di casa”. La *strategia di apprendimento* è il percorso strutturato, il *metodo* sarà opportunamente scelto tra la visita interattiva, l'apprendimento cooperativo e il gioco di ruolo.

Il percorso, strutturato in moduli, si articola in giornate. Ogni modulo rappresenta la tessera e il percorso il mosaico che, se completato, contribuirà a trasformare in competenze personali le abilità disciplinari che ogni studente metterà in campo.

Le *fasi di sviluppo* di un modulo sono:

1. Rappresentazione della storia (*visita interattiva*)
2. Ricerca e approfondimento sulla storia di personaggi “conosciuti” nella fase 1 (*apprendimento cooperativo*)
3. Restituzione dei risultati (*gioco di ruolo*)
4. Valutazione (*lavoro individuale*)

5) DIFFUSIONE E COMUNICAZIONE

Il progetto nazionale e i progetti territoriali sono pubblicati sul sito istituzionale www.istruzione.it e le scuole “ospiti” che vorranno inserire i percorsi proposti dai progetti nella loro programmazione didattica, troveranno sul sito *pagine web* opportunamente predisposte.

IL PERCORSO FORMATIVO

INTRODUZIONE

In tutte le nuove generazioni scolastiche, compresa la fascia dagli 11 ai 14 anni, è evidente il venir meno della motivazione dell'agire scolastico. Il processo formativo rischia di essere improduttivo se non impossibile quando diventa impossibile dare un senso a ciò che si fa a scuola, non solo in relazione al progetto culturale e professionale ma anche ad una identità esistenziale.

Rendere la scuola pienamente democratica significa riconoscere, come dato di fatto esistente, la molteplicità delle diversità evitando di costringerle in un curriculum rigido la cui offerta formativa è un percorso unico.

Il DPR 275/99 precisa (art. 4, comma 1) che «nell'esercizio dell'autonomia didattica le istituzioni scolastiche regolano i tempi dell'insegnamento e dello svolgimento delle singole discipline e attività nel modo più adeguato al tipo di studi e ai ritmi di apprendimento degli alunni

La legge 53/2003 rafforza il concetto di flessibilità in quanto prevede lo sviluppo e la valorizzazione dell'autonomia delle istituzioni scolastiche e l'articolazione dei piani di studio personalizzati. Questi ultimi, nel rispetto dell'autonomia delle istituzioni scolastiche, contengono un nucleo fondamentale, omogeneo su base nazionale, che rispecchia la cultura, le tradizioni e l'identità nazionale e una quota, riservata alle regioni, relativa agli aspetti di interesse specifico delle stesse, anche collegata con le realtà locali.

I piani di studio personalizzati sono quindi i percorsi di insegnamento e di apprendimento che le scuole sono tenute a preparare e a realizzare, avvalendosi delle facoltà decisionali loro attribuite dall'art. 8, comma 2, del Regolamento dell'Autonomia.

Il termine *personalizzato* caratterizza la specificità dei nuovi piani di studio, consistente nell'impegno a riferirsi costantemente, negli orientamenti che li sostanziano, alle «persone» delle allieve e degli allievi e alle loro motivazioni.

Ciò non significa che si debba predisporre un piano di studio apposito per ciascun allievo: si può ritenere adeguata da parte dei docenti, la progettazione di piani rientranti in una sorta di «fascia comune» di comportamenti cognitivi e relazionali, con più insistita caratterizzazione personalizzata e con l'eventuale uso degli strumenti di flessibilità previsti dall'art. 4 del DPR 275/99, nei riguardi di alunne e alunni che si discostano dai tratti tipici della fascia comune.

L'autonomia curricolare e organizzativa è il livello in cui l'autonomia delle scuole viene ad implicare anche il terreno dei contenuti di insegnamento. È la materia disciplinata dall'articolo 8

del Regolamento (“Definizione dei curricoli”) che per il ciclo secondario di secondo grado e per le classi della scuola primaria e secondaria di primo grado, che per scorrimento non sono state ancora coinvolte dalla riforma, non è regolamentata.

Forse questo significa che sul terreno della gestione del curricolo non ci sia oggi più nulla da fare? Le cose non stanno così. Infatti resta tuttora vigente la prima e provvisoria applicazione dell’articolo 8 disciplinata dal D. I. 234/2000 del 26 giugno 2000 nei seguenti articoli.

Art. 1: Esso prevede che, sino al complessivo riordino dei cicli scolastici, gli attuali indirizzi di studio (comprese le sperimentazioni vigenti) vanno intesi - nelle loro scansioni, nei loro programmi e nei loro orari - come i “curricoli” di cui parla l’articolo 8. A essi possono applicarsi tutti gli strumenti di flessibilità organizzativa, didattica e di autonomia di ricerca, sperimentazione e sviluppo già consentiti dal Regolamento dell’autonomia. Il D.I. 234/2000 può dunque avvalersi per una applicazione compiuta ed estesa non solo della flessibilità didattica e organizzativa garantita dagli articoli 3, 4 e 5 del Regolamento, ma anche delle prospettive offerte dai suoi articoli 6, 7 e 11.

Art. 2: Ogni scuola può riorganizzare i propri percorsi didattici secondo modalità fondate su obiettivi specifici di apprendimento relativi alle competenze degli alunni. Il che sta a dire che anche i programmi attuali possono essere trasformati in veri e propri piani di studi personalizzati.

Il Dpr 275/99, supporta il Decreto 234/2000 con gli artt. 6 e 7.

In questo contesto si inseriscono i percorsi formativi proposti dai progetti speciali “Sulle orme di Vacuna”, promosso da Comune di Rieti, “Sulle orme della regina Camilla”, promosso da Comune di Castro dei Volsci e “Sulle orme di Sinuessa” promosso da Comune di Mondragone. Essi oltre ad avere valenza educativa in quanto evidenziano, tra l’altro, come il mondo antico sia pieno di personaggi e che, come la regina Camilla, la Dea Vacuna, la Venere Sinuessa, non intendano lasciarsi imprigionare dai ruoli affidati loro, e che riescono ad emergere e a portare avanti i propri ideali, hanno una forte valenza disciplinare sia per gli “studenti attori” che per gli “studenti visitatori”.

I tre progetti costituiscono tre tipologie di buone pratiche da trasferire, riprodurre e sostenere su tutto il territorio nazionale.

I progetti dei comuni di Rieti e Castro dei Volsci, realizzati lo scorso anno scolastico e tuttora riproposti, possono essere considerati buone pratiche soprattutto per la tipologia dell’offerta didattica in essi contenuta.

Il comune di Rieti ha affidato la progettazione e la realizzazione del progetto “Sulle orme di Vacuna” ad una Associazione culturale che oltre a progettare il percorso e a formare i docenti e allievi , ha organizzato il pacchetto turistico instaurando accordi e convenzioni con il territorio.

Il Comune di Castro dei Volsci, invece, ha affidato la progettazione dei percorsi di “Sulle orme della regina Camilla” ad uno psicologo dell’età evolutiva e la formazione dei docenti e degli studenti attori ad un gruppo di ricerca costituito da esperti di storia del territorio e da docenti delle scuole coinvolte, curando in prima persona tutti gli aspetti organizzativi per la definizione del pacchetto turistico.

La progettazione dei percorsi, per entrambe le esperienze, non ha previsto il coinvolgimento del livello scolare che, dal numero delle adesioni, è risultato essere il beneficiario privilegiato ,cioè la scuola secondaria di primo grado. Infatti nel progettare i percorsi didattici sono mancate competenze specifiche per il livello scolare della fascia primaria e secondaria di primo grado.

Il progetto che parte nell’a.s. 2005-06 “Sulle orme della venere Sinuessa”, promosso dal Comune di Mondragone, infatti, intende integrare l’esperienza già fatta con contenuti, attività e strategie didattiche adeguate alla fascia d’età 10-14 anni, coinvolgendo nella progettazione una scuola secondaria di primo grado e proponendo come fulcro progettuale e organizzativo il Museo Civico.

Le tre esperienze, quindi, propongono modelli, strategie e attività diversificate sia nella progettazione che nella realizzazione dei percorsi formativi e le scuole che vorranno aderire al progetto nel ruolo di “visitatori” potranno definire gli obiettivi formativi dei loro percorsi didattici orientandoli agli obiettivi specifici di apprendimento intercettati dal progetto e in seguito elencati.

IPOTESI DI PERCORSI FORMATIVI IN CORSO D’OPERA

I percorsi formativi proposti relativi al progetto in questione, intendono contribuire alla individuazione e all'organizzazione ,per lo studente, di attività educative e didattiche unitarie che avranno lo scopo di aiutarlo a trasformare in competenze personali le seguenti abilità disciplinari ;

Scuola dell'infanzia

□ Il sé e l’altro

Conoscere la propria realtà territoriale (luoghi, storie, tradizioni) e quella di altri bambini (vicini e lontani) per confrontare le diverse situazioni anche sul piano del loro ‘dover essere’.

❑ Corpo, movimento, salute

Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco, prendendo coscienza della propria dominanza corporea e della lateralità, coordinando i movimenti degli arti

❑ Fruizione e produzione di messaggi

Ascoltare, comprendere e riesprimere narrazioni lette o improvvisate di fiabe, favole, storie, racconti e resoconti.

Utilizzare il corpo e la voce per imitare, riprodurre, inventare suoni, rumori, melodie anche col canto, da soli e in gruppo; utilizzare e fabbricare strumenti per produrre suoni e rumori, anche in modo coordinato col gruppo.

❑ Esplorare, conoscere e progettare

Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo; ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità; registrare regolarità e cicli temporali

Ricordare e ricostruire attraverso diverse forme di documentazione quello che si è visto, fatto, sentito, e scoprire che il ricordo e la ricostruzione possono anche differenziarsi

Scuola primaria

Classe prima

❑ Storia.

Riconoscere la ciclicità in fenomeni regolari e la successione delle azioni in una storia, in leggende, in aneddoti e semplici racconti storici

Rappresentare graficamente in pianta spazi vissuti e percorsi anche utilizzando una simbologia non convenzionale.

❑ Geometria

Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e viceversa.

Ritrovare un luogo attraverso una semplice mappa.

❑ Introduzione al pensiero razionale

Raccogliere dati e informazioni e saperli organizzare con rappresentazioni iconiche, secondo opportune modalità (pittogrammi).

□ Musica

Utilizzare la voce, il proprio corpo, e oggetti vari, a partire da stimoli musicali, motori, ambientali e naturali, in giochi, situazioni, storie e libere attività per espressioni parlate, recitate e cantate, anche riproducendo e improvvisando suoni e rumori del paesaggio sonoro

□ Arte e immagine

Utilizzare la linea di terra, disegnare la linea di cielo ed inserire elementi del paesaggio fisico tra le due linee

□ Scienze motorie e sportive

Muoversi secondo una direzione controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali.

Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole

Seconda e terza classe

□ Italiano

Comprendere il significato di semplici testi orali e scritti riconoscendone la funzione (descrivere, narrare, regolare, ...) e individuandone gli elementi essenziali (personaggi, luoghi, tempi)..

Produrre brevi testi orali di tipo descrittivo, narrativo e regolativo..

Leggere testi descrittivi e narrativi di storia, mitologia, geografia.

Pianificare semplici testi scritti, distinguendo le idee essenziali dalle superflue e scegliendo le idee in base a destinatario e scopo.

□ Storia

Riordinare gli eventi in successione logica e analizzare situazioni di concomitanza spaziale e di contemporaneità.

Individuare a livello sociale relazioni di causa e effetto e formulare ipotesi sugli effetti possibili di una causa

Riconoscere la differenza tra mito e racconto storico.

Leggere ed interpretare le testimonianze del passato presenti sul territorio.

Individuare nella storia di persone diverse vissute nello stesso tempo e nello stesso luogo gli elementi di costruzione di una memoria comune

□ Geografia

Leggere semplici rappresentazioni iconiche e cartografiche, utilizzando le legende e i punti cardinali.

Riconoscere e rappresentare graficamente i principali tipi di paesaggio (urbano, rurale, costiero, montano ...).

Descrivere un paesaggio nei suoi elementi essenziali, usando una terminologia appropriata.

□ Introduzione al pensiero razionale

Raccontare con parole appropriate (ancorché non specifiche) le esperienze fatte in diversi contesti, i percorsi di soluzione, le riflessioni e le conclusioni.

In contesti vari individuare, descrivere e costruire relazioni significative, riconoscere analogie e differenze.

□ Tecnologia e informatica

Accedere ad Internet per cercare informazioni

Scrivere semplici brani utilizzando la videoscrittura e un correttore ortografico e grammaticale.

Disegnare a colori i modelli realizzati o altre immagini adoperando semplici programmi di grafica.

Inserire nei testi le immagini realizzate

□ Musica

Riconoscere, descrivere, analizzare, classificare e memorizzare suoni ed eventi sonori in base ai parametri distintivi, con particolare riferimento ai suoni dell'ambiente e agli oggetti e strumenti utilizzati nelle attività e alle musiche ascoltate

□ Arte e immagine

Distribuire elementi decorativi su una superficie (simmetrie bilaterali e rotatorie).

Leggere e/o produrre una storia a fumetti, riconoscendo e facendo interagire personaggi e azioni del racconto.

Utilizzare immagini ed accompagnarle con suoni al computer.

❑ Scienze motorie e sportive

Rispettare le regole dei giochi organizzati, anche in forma di gara..

Cooperare all'interno di un gruppo.

Interagire positivamente con gli altri valorizzando le diversità.

Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare, individualmente e collettivamente, stati d'animo, idee, situazioni, ecc

Quarta e quinta classe

❑ Italiano

Riferire oralmente su un argomento di studio, un'esperienza o un'attività scolastica/extrascolastica.

Comprendere ed utilizzare la componente sonora dei testi (timbro, intonazione, intensità, accentazione, pause) e le figure di suono (rime, assonanze, ritmo) nei testi espressivo/poetici

Rilevare corrispondenze lessicali tra dialetto e lingua.

Dato un testo orale/scritto produrre una sintesi orale/scritta efficace e significativa

Individuare corrispondenze/diversità tra la pronuncia dell'italiano regionale e l'italiano standard.

Analizzare alcuni processi evolutivi del lessico d'uso.

Riconoscere le differenze linguistiche tra forme dialettali e non.

❑ Storia

Individuare elementi di contemporaneità, di sviluppo nel tempo e di durata nei quadri storici di civiltà studiati.

Utilizzare testi di mitologia e di epica e qualche semplice fonte documentaria a titolo paradigmatico

Collocare nello spazio gli eventi, individuando i possibili nessi tra eventi storici e caratteristiche geografiche di un territorio.

Scoprire radici storiche antiche classiche e cristiane della realtà locale

□ Geografia

Orientarsi e muoversi nello spazio, utilizzando piante e carte stradali.

Calcolare distanze su carte, utilizzando la scala grafica e/o numerica.

Realizzare schizzi di percorsi finalizzati e mappe mentali di territori dell'Italia e della propria regione con la simbologia convenzionale

□ Tecnologia e informatica

Approfondire ed estendere l'impiego della videoscrittura.

Creare semplici pagine personali o della classe da inserire sul sito web della scuola.

Consultare opere multimediali

□ Musica

Usare le risorse espressive della vocalità, nella lettura, recitazione e drammatizzazione di testi verbali, e intonando semplici brani monodici e polifonici, singolarmente e in gruppo

Cogliere i più immediati valori espressivi delle musiche ascoltate, traducendoli con la parola, l'azione motoria, il disegno.

Cogliere le funzioni della musica in brani di musica per danza, gioco, lavoro, cerimonia, varie forme di spettacolo.

□ Arte e immagine

Rielaborare, ricombinare e modificare creativamente disegni e immagini, materiali d'uso, testi, suoni per produrre immagini.

Esprimersi e comunicare mediante tecnologie multimediali.

Analizzare, classificare ed apprezzare i beni del patrimonio artistico-culturale presenti sul proprio territorio.

□ Scienze motorie e sportive

Cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente, anche in una competizione, con i compagni.

□ Educazione alla cittadinanza

Interagire, utilizzando buone maniere, con persone conosciute e non, con scopi diversi.

Accettare, rispettare, aiutare gli altri e i “diversi da sé”, comprendendo le ragioni dei loro comportamenti.

Suddividere incarichi e svolgere compiti per lavorare insieme con un obiettivo comune

Realizzare attività di gruppo (giochi sportivi, esecuzioni musicali, ecc...) per favorire la conoscenza e l'incontro con culture ed esperienze diverse

□ Educazione dell'affettività

Attivare atteggiamenti di ascolto / conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri

In situazione di gioco, di lavoro, di relax, ..., esprimere la propria emotività con adeguate attenzioni agli altri e alla domanda sul bene e sul male.

Scuola secondaria di primo grado

Primo biennio

□ Italiano

Identificare attraverso l'ascolto attivo e finalizzato vari tipi di testo e il loro scopo.

Ricostruire oralmente la struttura informativa di una comunicazione orale con/senza l'aiuto di note strutturali.

Interagire con flessibilità in una gamma ampia di situazioni comunicative orali formali e informali con chiarezza e proprietà lessicale, attenendosi al tema, ai tempi e alle modalità richieste dalla situazione

Comprendere ed interpretare in forma guidata e/o autonoma testi letterari e non (espositivi, narrativi, descrittivi, regolativi, ecc.) attivando le seguenti abilità:

- individuare informazioni ed elementi costitutivi dei testi,
- individuare il punto vista narrativo e descrittivo,
- comprendere le principali intenzioni comunicative dell'autore

Leggere in forma guidata e/o autonoma testi poetici d'autore e analizzarli a livello fonico, metrico-sintattico, polisemico.

Leggere testi su supporto digitale e ricavarne dati per integrare le conoscenze scolastiche

Riscrivere testi narrativi applicando trasformazioni quali:

- ❑ modificare l'ordine delle sequenze del testo, riscrivendolo a partire dalla fine,
- ❑ eliminare o aggiungere personaggi,
- ❑ modificare gli ambienti,
- ❑ operare transcodifiche (da un genere all'altro, da una favola ad un racconto, da un romanzo ad una sceneggiatura, da una biografia ad un testo teatrale, ...) e contaminazioni (di più testi e più stili).

❑ Geografia

Orientarsi sul terreno con l'uso della carta topografica, della pianta, della bussola.

Riconoscere le trasformazioni apportate dall'uomo sul territorio, utilizzando carte ed immagini

Analizzare, mediante osservazione diretta/indiretta, un territorio (del proprio Comune, della propria Regione, dell'Italia, dell'Europa) per conoscere e comprendere la sua organizzazione, individuare aspetti e problemi dell'interazione uomo-ambiente nel tempo

❑ Informatica

Utilizzare le risorse reperibili sia in Internet sia negli archivi locali.

Utilizzare la comunicazione in rete locale.

❑ Arte e immagine

Leggere e interpretare i contenuti di messaggi visivi rapportandoli ai contesti in cui sono stati prodotti.

Analisi di opere d'arte d'epoche storiche diverse attraverso criteri quali: superfici e figure geometriche piane; textures e contrasto materico di superfici; volumi chiusi, volumi aperti e la tridimensionalità volumetrica; il fenomeno cromatico e i colori fondamentali (primari, secondari, terziari); colori acromatici e miscele cromatiche; regole della composizione; effetti del movimento.

Riconoscere e leggere le tipologie principali dei beni artistico-culturali (zone archeologiche, complessi architettonici, collezioni pittoriche, ...); individuare i beni artistici e culturali presenti nel territorio, compreso l'arredo urbano, riconoscendo le stratificazioni dell'intervento dell'uomo.

Utilizzare l'immagine fotografica, multimediale ed elettronica (rielaborazione con software interattivi di opere, progettazione di oggetti e di ambienti, ecc.).

❑ Scienze motorie e sportive

Rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture, individualmente, a coppie, in gruppo.

Classe terza

❑ Italiano

Avviarsi alla selezione di fonti ritenute occasioni di arricchimento personale e culturale

Ricostruire oralmente la struttura argomentativa di una comunicazione orale.

Comprendere e interpretare autonomamente/con guida testi, non solo letterari, di tipologie diverse per:

- ❑ riconoscere e formulare ipotesi sul significato di particolari scelte narrative e stilistiche,
- ❑ riconoscere le tesi esposte e l'opinione dell'autore
- ❑ esplicitare le principali relazioni extra-testuali (rapporti del testo con altri testi, col contesto culturale e le poetiche di riferimento, ...), approfondire la comprensione degli impliciti e delle presupposizioni

Ricerca materiali e fonti da utilizzare nello sviluppo di un testo a dominanza argomentativa.

❑ Storia

Distinguere tra storia locale, regionale, nazionale, europea, mondiale, e coglierne le connessioni, nonché le principali differenze (anche di scrittura narrativa).

Mettere a confronto fonti documentarie e storiografiche relative allo stesso fatto, problema, personaggio, e interrogarle, riscontrandone le diversità e le somiglianze.

Approfondire il concetto di fonte storica e individuare la specificità dell'interpretazione storica.

Utilizzare in modo paradigmatico alcune fonti documentarie per verificarne la deformazione, volontaria o involontaria, soprattutto per quanto riguarda i mass-media

Usare il passato per rendere comprensibile il presente e comprendere che domande poste dal presente al futuro trovano la loro radice nella conoscenza del passato

❑ Geografia

Orientarsi e muoversi in situazione utilizzando carte e piante

Individuare connessioni con situazioni storiche, economiche e politiche

□ Arte e immagine

Analisi di opere d'arte del periodo storico considerato, attraverso le varie componenti della comunicazione visiva, i fattori che determinano soluzioni rappresentative e compositive, il contesto sociale, le tecniche.

Leggere i documenti visivi e le testimonianze del patrimonio artistico-culturale, riconoscendone le funzioni; analizzare e confrontare le diverse funzioni dei beni del patrimonio culturale e ambientale individuandone il valore estetico

□ Educazione alla cittadinanza

Riconoscere le radici storiche e i contesti geografici di riferimento degli stemmi regionali, provinciali e comunali

DAGLI OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AGLI OBIETTIVI FORMATIVI

Le attività proposte nel percorso sono state progettate utilizzando strategie e metodologie didattiche che, per loro natura, faciliteranno l'identificazione degli obiettivi formativi. La visita interattiva, l'apprendimento cooperativo, il gioco di ruolo e l'ambiente di apprendimento diverso da quello tradizionale (l'apprendimento tra pari), possono combinarsi armonicamente per formare l'ambiente educativo adatto alla fascia di età a cui l'attività si riferisce.

È questo ambiente che contribuirà a far emergere le esperienze degli allievi e ad individuare, a partire da esse, le dissonanze cognitive e non cognitive che possono giustificare la formulazione di obiettivi formativi da raggiungere, alla portata delle capacità degli allievi e, in prospettiva, coerenti con il Profilo educativo, culturale e professionale, nonché con il maggior numero possibile di obiettivi specifici di apprendimento.

Gli obiettivi formativi, sebbene formulati dai docenti in maniera analitica e disciplinare, vanno sempre formulati a partire da problemi ed attività che, per definizione, sono sempre unitari e sintetici, quindi mai riducibili né ad esercizi che pretendono di raggiungerli in maniera atomistica, né alla comprensione dell'esperienza assicurata da singole prospettive disciplinari o da singole "educazioni". Richiedono, piuttosto, sempre, la mobilitazioni di sensibilità e prospettive pluri, inter e transdisciplinari. Inoltre, aspetto ancora più importante, esigono che siano sempre dotate di senso, e quindi motivanti, per chi le svolge e per chi le propone.

Scegliere una leggenda invece che un fatto storico reale permette ai docenti e agli allievi, durante la visita, di adattare i percorsi ai bisogni formativi del gruppo per facilitarne l'apprendimento, facendo leva sull'interesse e sulla motivazione.

Le attività sono state progettate intorno ad una idea centrale, che fa da sfondo alla giornata, e poi sviluppate per livelli di apprendimento in relazione alla fascia di età degli ospiti.