



SCHEDA DI PRESENTAZIONE PIANIFICAZIONE PROGETTO

PTF (Piano Triennale Formazione) 2016/17-2017/18-2018/19

(Delibera di adozione Consiglio di Istituto n. 75 del 10.01.2017)

(Delibera di integrazione Consiglio di Istituto n. 140 del 10.07.2018)

Con riferimento al RAV 2017

SCHEDA LAB.: "Tecnologia e territorio" traguardo: 2.1.1 OBPR: 01,02,05

Denominazione	PROGETTO 2018-2019 FONDAZIONE SANT'ANNA ISTITUTO DI FORMAZIONE CULTURALE DI PERUGIA "Tecnologia e territorio: una sfida quotidiana che si prefigge di esaltare e valorizzare il patrimonio culturale e sociale di oggi, di ieri e di domani, garantendo ad ogni cittadino di mantenersi protagonista del suo tempo" ASSISI CUORE DEL MONDO - TERRITORIO CULTURALE PATRIMONIO UNESCO DAL 2000
Responsabile Progetto	BALDELLA LISA - MARANI MIRNA

RIFERIMENTO AL PTOF 2016-19

- Potenziamento degli apprendimenti
- Innovazione

CONTESTO DELL'AZIONE

- PNSD Piano Nazionale Scuola Digitale(2019-21)
- Piano Annuale Inclusione (PAI 2018-19)
- Curricolo verticale competenze laboratori
- Piano di miglioramento (PdM 2018-19)

SETTORE DI INSEGNAMENTO-APPRENDIMENTO

Sec. I grado - classi seconde

ARTICOLAZIONE DELL'AZIONE/LABORATORIO

- Annuale

SCHEDA DESCRITTIVA

Compilatori:

Prof.ssa LISA BALDELLA - Prof.ssa MARANI MIRNA

1	Priorità cui si riferisce RAV 2017-18	- Ridurre gli scostamenti di esito nel passaggio primaria secondaria - Ridurre la variabilità di esito fra le classi Migliorare i livelli delle 8 competenze chiave raggiunti dagli alunni al termine del primo ciclo
2	Traguardo di risultato RAV 2017-18	- Consolidare il trend positivo del liv. base nelle competenze C2, C3, C4 e C5 aumentando del 8% gli studenti che raggiungono un livello superiore (C+D) al termine del primo ciclo.
3	Obiettivo di processo	- individuare ulteriori contesti laboratoriali per il potenziamento dei livelli di competenze scientifico-tecnologiche, linguistiche e trasversali; - armonizzare le modalità operative dei diversi gruppi di lavoro verticali in ottica di sistema; - incrementare le competenze



		professionali del personale per la progettazione di contesti laboratoriali e reperimento risorse;
4	Priorità di programmazione	<p>COMPETENZA DI SISTEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Autonomia. -didattica e organizzativa. -Valutazione e miglioramento Didattica per competenze e innovazione metodologica. <p>COMPETENZE PER IL 21^MO SECOLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lingue straniere - Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento
5	Destinatari	Alunni scuola secondaria di primo grado classi seconde
6	Ambito/i di intervento	<p>Per i docenti</p> <p>Discipline coinvolte : Tecnologia, Arte.</p> <p>Le Attività laboratoriali proposte, sono parte integrante:</p> <p>1. del Piano Triennale di Formazione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obiettivo prioritario per i docenti: incrementare le competenze professionali nell'utilizzo di metodologie attive che rendano lo studente protagonista attivo e co-costruttore del suo sapere attraverso compiti di realtà, strategie da trovare e scelte da motivare. <p>2. del P.D.M 2016-19</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obiettivo di miglioramento per i docenti: individuare scelte di mediazione didattica, mirate ad un apprendimento competente e volte al potenziamento dei laboratori strutturati per adottare una modalità pervasiva di operare nei contesti scientifico-tecnologici, linguistici e trasversali. - obiettivo/i di miglioramento/i per gli/le alunni/e: potenziare la capacità di performance degli alunni/e con azioni sia sul fronte della mediazione didattica intervenendo sulla dimensione del processo di apprendimento, che sul fronte della varianza di esito all'interno del percorso dell'obbligo per determinare ottimali condizioni di apprendimento garantendo all'intera popolazione scolastica pari opportunità di successo formativo; <p>3. del Curricolo verticale dei laboratori</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obiettivo di processo per i docenti: sviluppare il pensiero convergente nell'applicazione di procedure precise e il pensiero divergente e creativo di fronte a nuovi problemi da risolvere, per i quali le procedure solitamente utilizzate non funzionano; <p>4. del Curricolo verticale per competenze</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obiettivo di processo per i docenti: individuare contesti laboratoriali per la rilevazione dei traguardi di sviluppo delle competenze verticalizzati nelle 8 competenze chiave; - obiettivo/i di miglioramento/i per gli/le alunni/e: eseguire compiti di prestazione per la rilevazione dei traguardi di sviluppo delle competenze; <p>5. dei piani annuali disciplinari</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obiettivo specifico per i docenti: sperimentare, praticare e rendere ordinarie prassi educativo didattiche di lezioni coinvolgenti, motivanti e volte alla contestualizzazione dei contenuti in compiti per la costruzione delle competenze; - obiettivo/i di miglioramento/i per gli/le alunni/e: recuperare e potenziare le conoscenze del patrimonio storico, culturale e sociale di un territorio. - Sensibilizzazione e promozione di una cultura del territorio da tutelare oggi e da mantenere viva nel tempo, anche con l'ausilio di strumenti tecnologici di cui le nuove generazioni fruiscono ampiamente. Valorizzazione del concetto di cittadinanza attiva. - Promozione dell'uso della tecnologia intesa come strumento per fare cultura e non come dominante esistenziale dei giovani d'oggi.
		<p>Per gli/le alunni/e Sviluppare</p> <ul style="list-style-type: none"> • la coordinazione oculo-manuale • la capacità di risolvere problemi



		<ul style="list-style-type: none"> • la capacità di lavorare in gruppo • la capacità di osservazione della realtà che ci circonda • la capacità di rielaborazione e creazione ex novo in ambito progettuale e digitale favorendo e sviluppando il talento creativo e l'inventiva personale.
		<ul style="list-style-type: none"> • istituto • Classi seconde <p>CONTESTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • interdisciplinare o scolastico
		<ul style="list-style-type: none"> • internazionale • nazionale • locale
		<ul style="list-style-type: none"> • formazione di contesti • formazione di figure/gruppi
		<ul style="list-style-type: none"> • azioni di sistema ambito INTERDISCIPLINARE
		<ul style="list-style-type: none"> • apprendimento/insegnamento-curricolo verticale degli apprendimenti • apprendimento/insegnamento-innovazione didattica
7	Attività previste	<p>ATTIVITA' PER I DOCENTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Partecipazione al -Bando per il progetto 2018-19 "Tecnologia e territorio: una sfida quotidiana che si prefigge di esaltare e valorizzare il patrimonio culturale e sociale di oggi, di ieri e di domani, garantendo ad ogni cittadino di mantenersi protagonista del suo tempo" promosso dalla Fondazione Sant'Anna di Perugia e dal Club per l'Unesco di Perugia-Gubbio, in condivisione con l'Ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria; - Collaborazione sia a livello teorico che a livello di coordinamento pratico per la restituzione del lavoro in itinere e del lavoro finale ricavato dall'insieme delle diverse attività laboratoriali; <p>ATTIVITA' PER GLI STUDENTI:</p> <p>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO DISCIPLINA</p> <p>ARTE E TECNOLOGIA AMBITI FORMATIVI: GLI STRUMENTI LE CONVENZIONI GRAFICHE E LE REGOLE DI COSTRUZIONE DELLE FIGURE PIANE.</p> <p>CLASSI SECONDE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CREAZIONE DI TASSELLAZIONI SU CARTA, CARTONCINO E STOFFA, CREAZIONE DI TAVOLE TECNICO ARTISTICHE RICAVATE DALLO STUDIO DELLA CITTA' DI ASSISI NELLA SUA INTEREZZA, DI PARTICOLARI ARCHITETTONICI, DIPINTI E FREGI DI PARTICOLARE INTERESSE, STUDIO APPROFONDITO SU ROSONI E FACCIAE, STUDIO DI PARTICOLARI ARCHITETTONICI SIGNIFICATIVI, DI MONUMENTI ARCHITETTONICI, DI PIAZZE, DI PARTICOLARI PUNTI NODALI DELLA CITTA'; • STUDIO DI PITTORI E SCULTORI ARTISTI DIPINTI E OPERE D'ARTE COLLOCATE E PRESENTI ALL'INTERNO DELLA CITTA' UMBRA, RIPRODUZIONE DI ALCUNE DELLE OPERE MAGGIORI E PIU' SIGNIFICATIVE



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014 - 2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
D.G. per gli Affari Internazionali - Ufficio IV
Programmazione e gestione dei fondi strutturali europei
e nazionali per lo sviluppo e la coesione sociale

PON 2014 - 20 COMPETENZE DI BASE



		<ul style="list-style-type: none"> • STUDIO DELL'AMBIENTE E DEL TERRITORIO DI ASSISI; • L'INTERPRETAZIONE DELLA CITTA' TRA REALE E IMMAGINARIO - REALIZZAZIONE DI INSTALLAZIONI/ PANNELLI sul tema della città e sogno di P.Klee. "L'arte non deve rappresentare il visibile, ma rendere visibile l'invisibile". • USO CORRETTO DI MATERIALI E ATTREZZI PER IL DISEGNO TECNICO E PER LE COSTRUZIONI GEOMETRICHE PIANE; • IMPIEGO DI STRUMENTI E REGOLE DEL DISEGNO TECNICO E ARTISTICO NELLA RAPPRESENTAZIONE DI OGGETTI E PROCESSI; • INTERPRETAZIONI DI SEMPLICI DISEGNI TECNICI E DI GEOMETRIE RICAVATE DA OGGETTI, ELEMENTI ARCHITETTONICI REALI PRESENTI NEL NOSTRO INTORNO CULTURALE, RICAVANDONE INFORMAZIONI QUANTITATIVE E QUALITATIVE SVILUPPANDO CREATIVITA' NELLA REINTERPRETAZIONE DELLE TASSELLAZIONI RILEVATE E NELL'ASSEMBLAGGIO DI QUESTE PER LA SUCCESSIVA CREAZIONE DEL PROGETTO; • REINTERPRETAZIONE E CREAZIONE DI ALCUNE DELLE MAGGIORI OPERE ARTISTICHE STUDIATE; • DIGITALIZZAZIONE DI IMMAGINI CON THINKLINK CON REGISTRAZIONI AUDIO DESCRIZIONI ANCHE IN LINGUA DEI PARTICOLARI E DEI MONUMENTI STUDIATI, IMMAGINI, REALIZZAZIONI PITTORICHE, VIDEO, MUSICHE TESTIMONIANZE DI TRADIZIONI LOCALI. • ELABORAZIONE DI UNA MAPPA INTERATTIVA MULTIMEDIALE UNA SORTA DI TOUR VIRTUALE DELLA CITTA' FINALIZZATA ALLA VALORIZZAZIONE DEL REALE CON IL DIGITALE. • RACCOLTA DI TUTTI GLI ELABORATI FOTOGRAFIE VIDEO E REGISTRAZIONI AUDIO CREAZIONE DI UN E-BOOK DIGITALE AL FINE DI VALORIZZARE IL LAVORO SVOLTO DI ANALISI E DESCRIZIONE DELLA CITTA' DI ASSISI CUORE DEL MONDO TERRITORIO CULTURALE PATRIMONIO UNESCO DAL 2000 .
8	<p>Stati di avanzamento e contesto di monitoraggio</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. VERRANNO FATTI DEI MONITORAGGI E VERIFICHE IN ITINERE A SCADENZA MENSILE SUL LAVORO ANALOGICO SVOLTO IN ENTRAMBE LE DISCIPLINE. IN QUESTA FASE SARA' PARTE INTEGRANTE E INDISPENSABILE PER LA PROSECUZIONE DEL LAVORO L'ANALISI DELLA CITTA', DEI PARTICOLARI TECNICI E ARCHITETTONICI - ARTISTICI DA RIPRODURRE E RIVISITARE E REINTERPRETARE PER IL COMPLETAMENTO DEL LAVORO. 2. SARANNO REVISIONATI E PROGRESSIVAMENTE CONTROLLATI TUTTE LE TAVOLE GRAFICHE E ARTISTICHE E TECNICHE DA PRESENTARE E INSERIRE NEL PROGETTO 3. SARANNO PROGRESSIVAMENTE RACCOLTE LE FOTO DELLA CITTA' SCATTATE DAI RAGAZZI DA INSERIRE ALL'INTERNO DELL'OPERA DIGITALE. 4. OGNI CLASSE PROCEDERA' IN AUTONOMIA NEL LAVORO INTERDISCIPLINARE FINO AL COMPLETAMENTO E ALLA RACCOLTA DEL MATERIALE PER L'ELABORAZIONE DELL'OPERA PROGETTUALE DEFINITIVA. 5. VERRA' REALIZZATA CON PHOTOSHOP LA TAVOLA DI COMPOSIZIONE GRAFICA SULLA CITTA' DI ASSISI DA DIGITALIZZARE. 6. VERRANNO NELLA FASE FINALE RACCOLTI TUTTI GLI ELABORATI GRAFICI PROGETTUALI PER LA DIGITALIZZAZIONE DEL LAVORO DI ANALISI INIZIALE DELLA CITTA' 7. SARANNO RACCOLTE LE FOTOGRAFIE MIGLIORI E GLI ELABORATI PRODOTTI ALL'INTERNO DELLA MAPPA DIGITALE E DELL'E-BOOK 8. VERRANNO INSERITI ALL'INTERNO DELLA MAPPA DIGITALE TUTTI I VIDEO PIU' INTERESSANTI TROVATI DAI RAGAZZI PAGINE WEB SCELTE E SELEZIONATE,

Istituto Comprensivo Assisi 3

sito web: www.istitutocomprensivoassisi3.edu.it



		VIDEO YOUTUBE E TRAMITE LINK SFRUTTATI PER LA DIGITALIZZAZIONE ANIMATA DELLA TAVOLA GRAFICA SU ASSISI CREATA. 9. VERRA' IDEATO DAI RAGAZZI UNA SORTA DI TOUR VIRTUALE DELLA CITTA' DI ASSISI DESCRIZIONE DIGITALE DELLA CITTA' REALE IN CUI E' PREVISTA LA COLLABORAZIONE DI TUTTI NELLE DIVERSE DISCIPLINE COINVOLTE PER LA REALIZZAZIONE DI FILE AUDIO, DESCRIZIONI IN LINGUA, VIDEO,.....
9	Documentazione/ Diffusione *	E-BOOK PER LA PARTECIPAZIONE AL CONCORSO MAPPA INTERATTIVA ANIMATA DIGITALE CON THINGLINK UTILIZZANDO ANCHE IMMAGINI DI THINGLINK 360° E VR EDITOR REALIZZAZIONE DI TOUR VIRTUALE DELLA CITTA' DI ASSISI CORREDATA DA VIDEO REGISTRAZIONI AUDIO ITALIANO E INGLESE /SPAGNOLO, MUSICHE, IMMAGINI, PRESENTAZIONI, ISTALLAZIONI, PLASTICI.
10	Risorse umane / area Docenti discipline coinvolte nel progetto secondaria di primo grado:	Arte, Tecnologia.
11	Altre risorse necessarie	Pannelli di vario materiale utilizzabili a scuola, vernice conduttiva, colori materiali di facile consumo a scuola stoffe e materiali di riciclo, ricariche colla a caldo, strumenti vari per la lavorazione e taglio del materiale (lavoro all'interno degli atelier creativi e in classe).

CRONOPROGRAMMA DELLE ATTIVITÀ a.s.2018/2019

Descrizione sintetica attività	Inizio	fine	S	O	N	D	G	F	M	A	M
PRIMA FASE: PROGETTAZIONE DEL LABORATORIO	Ultima settimana di settembre	Prima settimana di ottobre		x							
SECONDA FASE: ATTIVITA' NELLE CLASSI in itinere con i docenti coinvolti	Dalla prima settimana di novembre	Il lavoro proseguirà nei mesi a lato indicati prestando particolare cura alle consegne dei prodotti programmati			x	x	x	x	x		
TERZA FASE: RESTITUZIONE IN ITINERE						x			x	x	
QUARTA FASE: RENDICONTAZIONE FINALE Partecipazione al concorso programmato E al Parents Day	Nel mese di Novembre	Il lavoro si intensificherà nei mesi di Aprile e maggio per la rendicontazione finale dei progetti in essere svolti in continuità				x				x	x

“Tecnologia e territorio: una sfida quotidiana che si prefigge di esaltare e valorizzare il patrimonio culturale e sociale di oggi, di ieri e di domani, garantendo ad ogni cittadino di mantenersi protagonista del suo tempo”
ASSISI CUORE DEL MONDO - TERRITORIO CULTURALE PATRIMONIO UNESCO DAL 2000



La decisione del Parlamento Europeo di designare il **2018 Anno europeo del patrimonio culturale** evidenzia il ruolo del nostro patrimonio ereditato nell'ottica di una storia e di un'identità conosciute e condivise da tutte le comunità degli Stati Membri, assegnando al patrimonio culturale, colto nella sua molteplice e inesauribile varietà, un ruolo cruciale per il rilancio dell'Europa, e quindi anche dell'Italia. Per cultura s'intende l'ecosistema dei processi, dei beni e delle attività che promuovono la rappresentazione e la memoria storica e contemporanea delle comunità e le linee di ricerca delle scienze e delle arti.

Lo scenario del patrimonio culturale comprende i siti archeologici e architettonici, i paesaggi urbani e rurali e le città storiche, le tradizioni locali e le arti, i musei e i laboratori, le biblioteche e gli archivi. Il Patrimonio favorisce e sostiene la coesione e l'integrazione sociale promuovendo la riqualificazione di aree degradate, la promozione del senso di appartenenza alla comunità. Il Patrimonio è anche il motore che collega memoria e innovazione, identità e progettualità delle comunità e dei cittadini, e cresce arricchendosi del presente che si trasforma in passato e del futuro che diventa contemporaneo.

I viaggiatori percorrono la rete di strade della conoscenza e dell'identità comune. Attraverso questo itinerario vengono vissuti e salvaguardati il patrimonio tangibile e i contenuti e valori intangibili e immateriali con esso connessi. Nuovi viaggiatori disegnano e percorrono continuamente nuove reti di strade della conoscenza e dell'identità culturale comune, riscoprendo il patrimonio culturale attraverso itinerari in cui si emozionano contribuendo a co-crearlo e a dividerlo senza barriere all'accesso.

L'Anno europeo del patrimonio culturale è un'occasione per noi progettuale che vogliamo cogliere in materia di ridefinizione e riconoscimento delle Culture Digitali quali identità culturale della contemporaneità. Il progetto promuove la cultura digitale come fonte di conoscenza necessaria per i cittadini europei del presente e del futuro. **Il progetto si concentra sulla creazione di attività laboratoriali manuali e digitali, sulla co-creazione di un insieme di competenze ANALOGICHE E DIGITALI che abilitino ad assicurare la conservazione, sostenibilità, valorizzazione e promozione di un patrimonio, quello intorno a noi, garantendone l'identità e il trasferimento come memoria per le generazioni future.**

La percezione di tutto ciò che ci circonda si configura come un **processo conoscitivo** complesso durante il quale il soggetto raccoglie e codifica informazioni su elementi diversi (rapporto figura sfondo, luminosità, colore, distanze, profondità di campo,....per pervenire alla costruzione di un tutto spaziale e unitario e strutturato. **Lo spazio intorno a noi prima che elemento di analisi razionale della realtà, è un elemento emozionale di esistenza dell'essere** (Nicolodi, 1992)

L'immagine ambientale secondo **Lynch** (1960) sarebbe cioè il risultato di un interazione tra osservatore e ambiente: l'ambiente suggerisce distinzioni e relazioni, l'osservatore seleziona, organizza, attribuisce significati a ciò che vede.

La città è un complesso di simboli, stratificati nel corso della storia. questi simboli si esprimono tanto nelle strutture fisiche (strade piazze monumenti) quanto nei modi di vita, nelle cerimonie, nei rituali della vita urbana, quanto, ancora, nelle immagini e nei discorsi che parlano della città: si va dagli stereotipi con cui viene rappresentato il carattere degli abitanti nelle chiacchiere di tutti i giorni alle simbologie presenti nei gonfaloni e negli stemmi, dalle illustrazioni alle guide turistiche sino alle tecniche di marketing che gli esperti di comunicazione usano per promuovere un centro urbano agli occhi degli operatori economici internazionali. Il processo di costruzione sociale di un patrimonio simbolico



territoriale condiviso, la guida che noi utilizzeremo nello studio dell'intorno territoriale e di Assisi, la città che abbiamo scelto per il nostro progetto, si fonda e si sviluppa su vari elementi:

1 - **Manufatti edilizi ed artistici:** Basilica di San Francesco d'Assisi (divisa in parte inferiore e superiore), Basilica di Santa Chiara, Cattedrale di San Rufino, Chiesa di Santa Maria Maggiore, Chiesa di San Pietro, Chiesa Nuova, Oratorio dei pellegrini, Chiesa di san Damiano...

2- Altri tipi di manufatti: della **tradizione gastronomica, tecnologica, artistica, artigianato.**

3 - **Tradizioni locali:** nelle forme sia di **feste, sagre**, eventi sedimentati nella tradizione, il richiamo a padri fondatori, persone fisiche o collettive; Il Calendimaggio, il palio di San Rufino, La cavalcata di Satriano, Il festival internazionale per la pace, La Marcia per la Pace, La festa di San Francesco.

4 - **Grandi personaggi e soggetti locali: leader simbolici**, in campo religioso, economico, noti personaggi dell'arte, dello spettacolo o dello sport.

5 - **Eventi storici.**

Il progetto rivolto e ideato per i ragazzi/e delle classi seconde della scuola secondaria di primo grado inizia così; e finisce con l'ideazione e la costruzione di un'e-book totalmente personalizzato interattivo e digitale, una sorta di guida non cartacea come supporto al visitatore ideale curioso e interessato alla città di Assisi. La creazione di un libro di un **e-BOOK** sarà il prodotto finale, ma il lavoro dei ragazzi inizierà con lo studio del reale, dell'intorno culturale a cui appartengono, del territorio in cui vivono. Hanno analizzato e riprodotto alcuni **rosoni** o **particolari geometrici architettonici** ricercati nella città di Assisi, delle opere dei più famosi pittori e scultori di diverse epoche presenti. Li hanno analizzati geometricamente, riprodotti reinterpretandoli anche con l'utilizzo di diverse tecniche pittoriche. L'attività infine dopo un'attenta ed approfondita analisi della città umbra, dopo una prima riproduzione e reinterpretazione analogica del territorio in cui essi stessi vivono, si è incentrata nella ricerca di video in YouTube o di pagine Web particolarmente interessanti che collegate e inserite come link hanno arricchito e completato l'elaborazione cartacea prodotta. Il progetto in assoluto è stata un'esperienza arricchente non solo per i nostri studenti ma anche per noi insegnanti, in cui il processo Analogico e digitale è stato portato avanti in completa sintonia, finalizzato allo sviluppo organizzato e coerente di un prodotto finale: un vero e proprio atto creativo e progettuale focalizzato alla realizzazione di una mappa interattiva animata digitale e di un e-book per la valorizzazione della città di Assisi come città contemporanea. Il progetto raccoglie tutti gli elaborati grafici prodotti dai ragazzi e scannerizzati, tutta la documentazione fotografica inedita prodotta precisa e attenta, esaustiva della città che i ragazzi hanno potuto scattare durante mesi di lavoro. Una sorta di mappa, un viaggio alla scoperta di un mondo, per particolari esploratori, ideatori e artisti, che con matite, colori, oggetti riciclati, stoffe, cartoncini, hanno analizzato, apprezzato e disegnato la loro città, frutto di una lettura attenta e vissuta del loro intorno, frutto e testimonianza del legame che li unisce con il loro spazio realmente vissuto.

I ragazzi in questo modo hanno imparato ad apprezzare le opere architettoniche e a leggere le opere d'arte con gli occhi della fantasia e della creatività. Disegnare, modellare, dare forma e colorare secondo la propria sensibilità significa "lasciare una traccia" di sé: come in passato gli artisti hanno impresso nelle loro opere, messaggi, suggestioni personali e immagini del loro tempo, così i nostri studenti hanno avuto l'occasione di esprimere le proprie e personali emozioni nell'unicità della loro opera e nella restituzione della loro personale visione digitale del mondo.



I laboratori creativi di entrambe le discipline, Arte e Tecnologia, modulati secondo alcuni dei temi più importanti hanno preso in considerazione **ponti, rosoni, chiese, parchi, piazze e tanti luoghi di interesse storico artistico e antropologico culturale da rispettare e valorizzare** per uno spazio da vivere insieme e dove scoprire e valorizzare la propria città è diventata progressivamente la parte più importante di tutte le attività di laboratorio proposte. I ragazzi delle classi seconde che hanno partecipato attivamente al progetto hanno individuato, inoltre, degli elementi modulari e geometrici nello spazio che li circonda e lavorando su questi hanno in Tecnologia creato delle **Tassellazioni geometriche**, idealizzando, interpretando e valorizzando con la propria personale suggestione il territorio vicino, unendo il disegno tecnico e scientifico con l'arte.

In Arte è stato contemporaneamente affrontato il **tema della città e sogno di P.Klee**, analizzato parallelamente allo studio di altri pittori, artisti e scultori. Ciò ha affascinato i ragazzi guidandoli nell'elaborazione e creazione di tavole con l'applicazione anche di stoffe i cui i colori sono stati creati da pigmenti vegetali. Hanno rappresentato, analizzato, sviscerato in un modo del tutto inedito e nuovo, ricco di suggestioni, la città di Assisi, ciò gli ha consentito di utilizzare e applicare tecniche anche nuove pittoriche e non, proseguendo con la visione dell'artista/ artisti analizzati, lavorando sulla visione della città come dicotomia tra reale e idealizzato. **"L'arte non deve rappresentare il visibile, ma rendere visibile l'invisibile"**.

La realizzazione dell' **e-book e della mappa interattiva digitale** ha coinvolto la città di Assisi e il suo territorio in un tour virtuale in cui il mondo digitale si fonde con il reale, in cui la città diventa smart e super tecnologica trasformando Assisi nella città del domani, mutando uno spazio urbano a 360°. Uno spazio che mette al centro i cittadini e i visitatori, offrendogli servizi sempre più all'avanguardia e personalizzati, che migliori la qualità della vita di chi vi abita e renda più emozionante la visita da parte di coloro che la vivono anche solo per poche ore.

I ragazzi hanno lavorato sul concetto di innovazione, per rendere e trasformare, ancora di più la città di Assisi, in una città straordinaria, ancora più bella, più vivibile e speciale. Hanno saputo sfruttare la loro creatività in azioni rispettose dell'intorno esistente, di progetto e valorizzazione dello spazio urbano, coniugando l'eredità antica (fatta di storia, cultura, spiritualità, bellezze artistiche e paesaggistiche) con le eccezionali opportunità date dalle nuove tecnologie unendo sinergicamente analogico e digitale. In questo modo, sfruttando il proprio tablet o smartphone, un cittadino o un turista avrà l'occasione in qualsiasi punto si trovi della città di Assisi di apprezzare le meraviglie esistenti descritte dai ragazzi, da video scaricati e anche autoprodotti, disegni, studi progettuali e artistici, audio, musiche.

Portando con se l'e-book e la mappa digitale realizzata dai ragazzi con Thinglink ogni turista si sentirà parte integrante della città e non avrà alcuna difficoltà nell'apprezzare il Patrimonio culturale che lo circonda, ascoltando leggendo e orientandosi all'interno di uno spazio comune di un territorio di valore. Nella mappa vi saranno spazi emozionali vissuti, spazi reali collegati tra loro in realtà virtuale, in cui i link del nostro lavoro manuale, creativo e digitale, rimanderanno immediatamente alla città. Con lo studio del reale, dell'intorno culturale a cui appartengono, i ragazzi si sono fatti promotori culturali del proprio territorio, hanno ideato una soluzione progettuale in cui sono riusciti pienamente a dare un plus- valore alla loro città Assisi, al territorio in cui vivono, valorizzandolo.

Petrignano, 24/04/2019

referente/responsabile

PROF.SSA LISA BALDELLA

PROF.SSA MIRNA MARANI