



PROCESS BOOK

Schede e link utili

MODELLO DI PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

mapPAnormus#percorsidisenso

Premessa

Come ribadito dall'Agenda di Seul 2010, l'**arts education** dev'essere considerata "componente fondamentale e durevole del rinnovamento qualitativo dell'educazione", in quanto contribuisce "a cogliere le sfide sociali e culturali del mondo contemporaneo". In questa prospettiva, l'Educazione alle Arti non deve essere concepita solo come un insegnamento tra gli altri, ma come uno speciale punto di vista, dal quale è possibile ripensare i modelli dell'educazione. Adottare questo punto di vista può essere un'occasione vincente per adeguare creativamente i processi educativi ad un mondo in continuo cambiamento.

Tema

Raccontare la città, attraverso i sensi, le emozioni, rappresentandone e sintetizzandone le caratteristiche in pannelli descrittivi e in una mappa sensoriale.

Utilità per il curricolo

Prevede un percorso in classe, declinabile per i diversi gradi scolastici e coerente con il curricolo delle diverse discipline. Gli studenti che partecipano esercitano competenze trasversali quali collaborative learning, problem solving, decision making; maturano empatia, capacità di ricerca e sperimentazione, spirito di iniziativa; esercitano manualità, comunicazione, verbalizzazione, sintesi. Il progetto si configura anche come un modello educativo, in quanto pone al centro dell'esperienza gli alunni saranno loro, dopo aver partecipato a visite guidate, a collegare i monumenti visti ai sensi e alle emozioni e allestendo la mostra finale.

Perché i sensi. Collegamento al RAV

Certamente quando visitiamo un luogo si attivano molti canali sensoriali, prima di tutto la vista. Si intende proporre un itinerario caratterizzato dalla necessità di attivare un senso privilegiato. Ad esempio per la vista si propongono scorci prospettici, viste inusuali, luoghi 'nascosti', per il tatto sono indicati quei luoghi 'da toccare' dove cioè è possibile, con le mani, stabilire un altro contatto con l'ambiente, sentire la materia, riconoscere sensazioni. L'idea è quella di suggerire un approccio con la città e i suoi luoghi che stimoli un senso prima che gli altri imparando a riconoscere e appropriarsi di odori, sapori, suoni, memorie, avere più attenzione, lasciarsi emozionare.

Il progetto interessa alcuni degli Indicatori per il Rapporto di Autovalutazione di Istituto quali, in particolare:

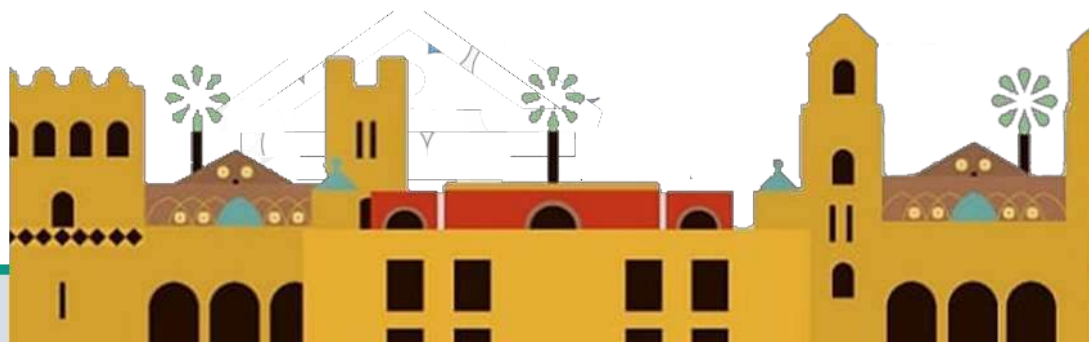
- Competenze chiave e di cittadinanza. Ambiente di apprendimento e clima scolastico.
- Attività di inclusione.

Gruppi di lavoro degli insegnanti. Confronto tra insegnanti.

Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie.

Esiti del percorso

Il progetto ha come traguardo una raccolta finale degli esiti del processo di indagine e rappresentazione del territorio, effettuato dalle classi, impaginati in pannelli espositivi o presentazioni digitali, finalizzata a una mostra didattico-educativa, utile anche per dare visibilità al percorso nell'Istituto (per esempio con l'invito di autorità cittadine). I materiali prodotti, saranno anche consegnati sotto forma di scheda sintetica, al gruppo *Inclusione* dell'Istituto che realizzerà così la mappa sensoriale, anche con l'uso della realtà aumentata. Inoltre i materiali saranno condivisi con la scuola superiore con cui è stato attivato un gemellaggio, per la realizzazione di una app. Si tratta quindi di un vero progetto verticale fortemente inclusivo e multiprospettico



LINK UTILI

Team building

L'innovazione emerge quasi sempre da un lavoro collaborativo e di gruppo. Ecco una possibile attività da fare in classe con semplici materiali per far sperimentare agli studenti il lavoro di squadra.

Costruisci con le cannucce colorate! (Ita): <https://goo.gl/FP8i2B>

Nome e logo del gruppo

Aziende, band musicali o squadre di calcio comunicano la loro immagine di gruppo attraverso un'icona, dei colori, un nome che li renda riconoscibili.

Come creare un logo efficace (Ita): <http://goo.gl/UNWHi1> • <http://goo.gl/zcbTe5>

T-shirt identificativa

Se volete creare una t-shirt da indossare durante le varie fasi del lavoro, ecco un Tutorial (Ita): <http://goo.gl/oMffQ>

Osservare Alcune tecniche di User Centered Research (Eng): <https://goo.gl/Lx8E0P>

Ricerca sull'utente (Ita): <http://goo.gl/Um81ab> **Osservare (Ita):**

<http://goo.gl/XySg4P>

Lo scopo del brainstorming è quello di sfruttare il potenziale del pensiero collettivo, ovvero della squadra. Il brainstorming può essere utilizzato durante tutto il percorso, ogni volta che si ha bisogno di confrontare le idee.

Brainstorming:

<http://goo.gl/9ZM3D2> • <http://goo.gl/XIpSz1> <http://goo.gl/juA1ie> • <https://goo.gl/11PnSn>

<http://goo.gl/r4NoMS>

Storytelling:

<https://goo.gl/K4COQP> • <http://goo.gl/Vd5Xs2> <http://goo.gl/2mEH6m> •

<http://goo.gl/OiDoj8> <https://goo.gl/Z19x7g>

Fare una mostra:

<http://goo.gl/EudCxH> • <http://goo.gl/iJbHTK> <http://goo.gl/ELzLG7> • <http://goo.gl/dhmhev>

<http://goo.gl/DMD8zB>

Fare un reportage fotografico: <http://goo.gl/1v29YM> • <http://goo.gl/4PBAz6>

Condividere col digitale RA e VA:

Realtà aumentata con **Aurasma**,

Cartina parlante con **thinklink**-

condivisione di presentazioni on line su **heganoo** o **hypersay**

esempi fumetto [qui](http://www.parcoappenninolucono.it/apl/portal?a=3806) e <http://www.parcoappenninolucono.it/apl/portal?a=3806>

I PERCORSI SENSORIALI

VISTA

"riportare alla vista" la città negata, la memoria, ciò che è

UDITO; alla scoperta dei suoni, dei cunti, dei canti, della parola tramandata

GUSTO "Palermo da assaporare" pietanze, dolci e cibo da

OLFATTO: i secolari alberi dei giardini storici, alle piante da frutto e degli odori delle piante migranti

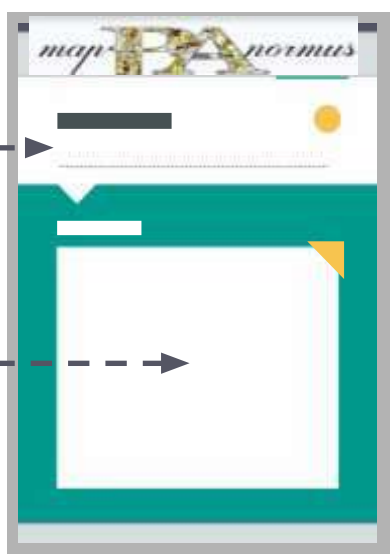
TATTO: non avreste mai immaginato di poter sentire la materia, il pulsare delle statue, toccare le tessere di un mosaico

APPARTENENZA: i luoghi dove rintracciare l'insegnamento di FALCONE, BORSELLINO e di chi ha difeso la legalità

Date un nome al vostro gruppo

Trovate il nome che possa identificare meglio chi siete. Usate una sola parola (keyword) e spiegate le motivazioni della scelta attraverso una breve descrizione testuale. Una volta individuato il nome, disegnate una forma stilizzata e date anche un colore che permetta a tutti di riconoscervi. Con il nome e il logo potrete marcare qualsiasi materiale dall'inizio alla fine del percorso

Indicate e spiegate il nome.



- Partite dalla parola chiave/keyword appena coniata per creare un marchio, un logo, un simbolo che possa rappresentare il team di progetto.
- Disegnate un simbolo semplice:
- forme e sagome che possano facilmente identificare la parola chiave/keyword;
- monocromatico o con pochi colori se no non risulta efficace.

Servono spunti?

Pensate al vostro mondo immaginario

Chi siete?

- Un oggetto?
- Un'entità astratta?
- Un quadro?
- Un palazzo?
- Un orologio?

Da dove venite?

- Da un altropianeta?
- Dal passato?
- Dalcielo, mare, monti?

Se foste...

- Un colore?
- Un animale?
- Un gigante?
- Un'isola?
- Una stella?
- Un eroe?
- Una bottiglia?
- Unite due mondi
- Siete un ponte?
- Una corda?
- Un nastro adesivo?
- Un elastico?
- Una ragnatela?

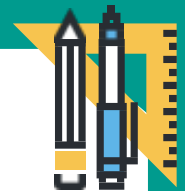


Datevi un nome



Di che senso sei?

Create un logo



Blank area for creating a logo.

Create i team





  Progetto Verticale D'Istituto A.S. 2019/19					
GRUPPI DI LAVORO		RUOLI	ATTIVITA'	CONSEGNE	
COMPITO del capogruppo è di coordinare le attività della classe NOME GRUPPO CAPOGRUPPO COMPONENTI		FOTOGRAFO CURATORE REFERENTE RESPONSABILE MODERATORE RELATORE	Indicare data, ora e attività 	Indicare le consegne di lavoro 	

Metodo di lavoro: i gruppi

In un cartellone riportate il seguente schema da appendere in classe, e con post it aggiungete le varie attività

Riproducete il modello di scheda su un foglio della misura desiderata.



indicate il senso scelto

indicate il luogo che avete individuato


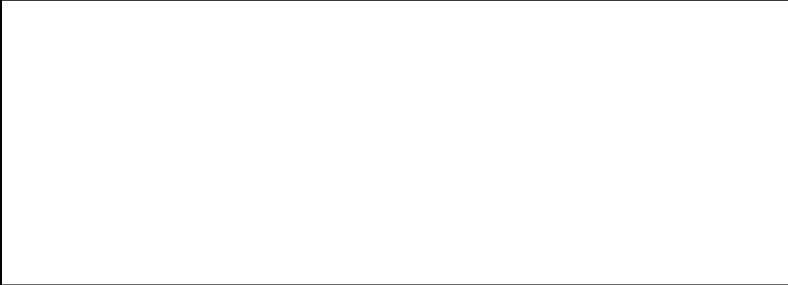
indicate emozioni che vi suscita

descrivete la caratteristiche

motivate la vostra scelta

Indicare quanto serve a sottolineare il fatto che l'idea parte da un'osservazione precisa

Associate le emozioni che il luogo vi suscita (vedi ultima pagina)

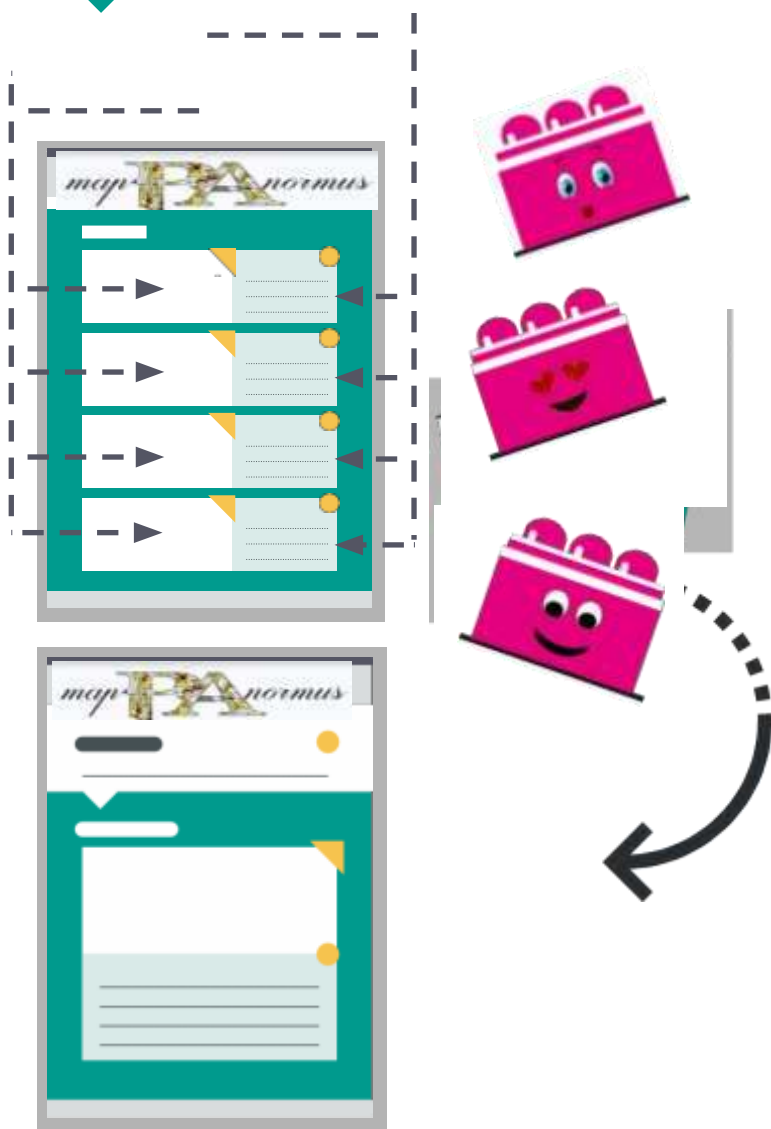


Brainstorming: le regole

- Riprodurre tante schede quante necessarie.
- Restare fedeli all'argomento trattato ma non giudicare, farsi solo ispirare dall'idea del compagno che disegnando passerà il foglio senza parlare.
- Generare idee schizzando, disegnando liberamente e velocemente o scrivendo poche parole.
- Produrre collegamenti e ipotesi il più velocemente possibile.

Alla fine del primo giro, discutete le idee emerse. Poi riguardate il materiale prodotto e ridefinite eventuali miglioramenti

Osservazioni, ricerche, note




Dopo la discussione, confrontate le idee del gruppo; decidete quale oggetto-monumento-contesto, tra i tanti, volete studiare; disegnate uno o più schizzi e scegliete quello che lo valorizza o rappresenta meglio, quali dettagli mostrare. Questo è un lavoro preparatorio alla riproduzione grafica

Approfondimento, ricerca

Curiosità
Tecnica Artistica
Fonte Bibliografica
Materiale costruttivo
Storia
Collegamento
Mappa
Glossario
Linea del Tempo

Ricordate di indicare SEMPRE le fonti del materiale che riportate





.....

.....

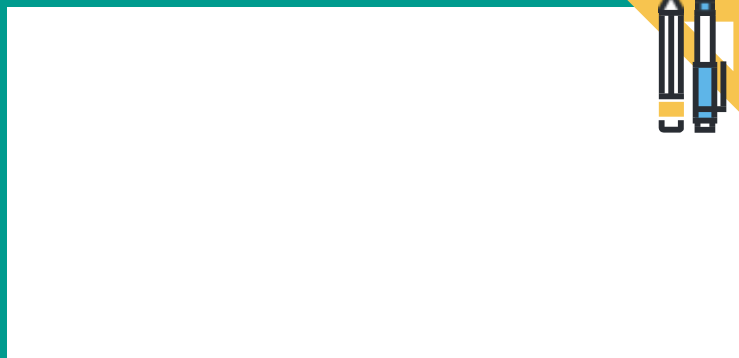
.....



.....

.....

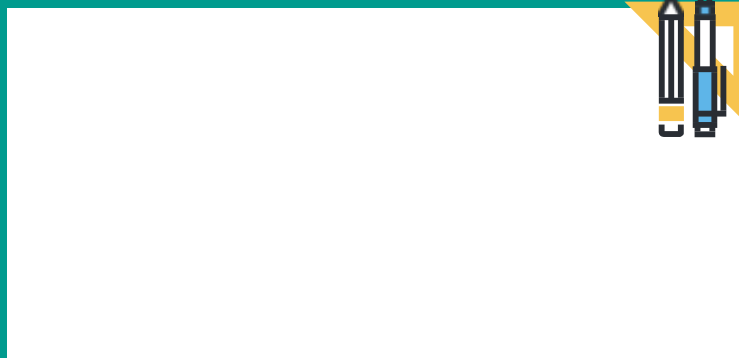
.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....

Notizie storiche, curiosità, miti, leggende...



.....



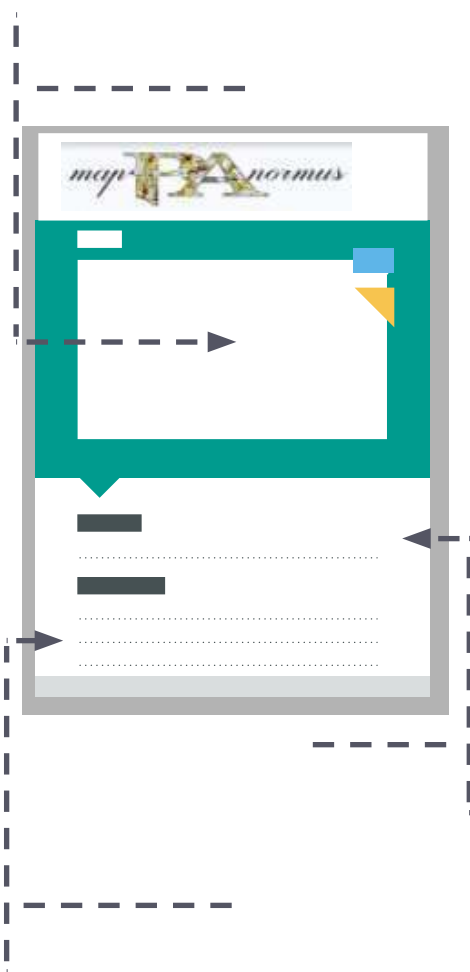
.....

.....

.....

.....

Rappresentazione grafica



Scegli la tecnica che preferisci, esegui i contorni in modo molto netto, adatto alla stampa.

Cerca di riportare le linee generali, gli ingombri. Rendi visibile la struttura, relazioni modulari, rintraccia geometrie

Puoi riportare una porzione di mappa per localizzare il luogo di studio







il mio punto di vista



LOCALIZZAZIONE



Pannello espositivo, template

DESCRIZIONE DEL LUOGO

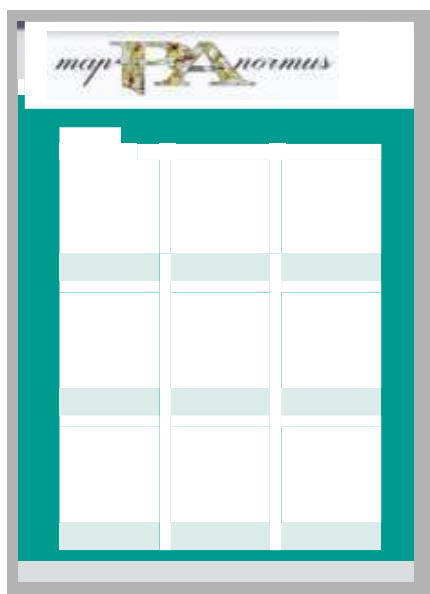
LOGO CLASSE

DESCRIZIONE DEL LUOGO	storia	curiosità	
	descrizione	disegno	
	localizzazione	geometrie	foto
	emozione		

COLORE DEL SENSO

Raccontare il percorso: Storytelling

La storia serve a descrivere le specifiche del monumento/luogo/servizio: a quale senso può appartenere, che cosa è, come lo si usa, dove si trova, la sua storia, le curiosità, le caratteristiche, quale materiale o colore, come appare.



La scheda è predisposta per lo storyboard dello storytelling. A cosa serve?

A COSTRUIRE UN VIDEO O UN POWER POINT

Decidete in classe quale modalità di racconto usare per rappresentare il vostro scenario finale.

A RACCONTARE UNA STORIA CHE NON TUTTI CONOSCONO Una situazione che immaginate come vera ma che nessuno ha vissuto perché accaduta in un tempo lontano. Come la raccontate? Quali modalità utilizzate per raccontare quel luogo attraverso una storia?

A DESCRIVERE I COMPORTEMENTI DELLE PERSONE

Chi utilizza quel luogo? Per quale scopo? A che tipologia/target di persone si rivolge? È sufficientemente conosciuto? È ben collegato?

A SPIEGARE IL CONTESTO DOVE È INSERITO Descrivete in dettaglio le caratteristiche del luogo e le sue vicende storiche, come lo vivono le persone, individuate interazioni, tradizioni, dinamiche di vita.

PER RAPPRESENTARE L'IDEA

Si può usare qualsiasi tecnica: disegnare, fotografare, fare un modellino d'ambiente, usare plastilina, pasta di sale, alberelli. O ancora fare un collage, montare/inserire l'oggetto/ambiente/servizio su una delle foto scattate precedentemente. Si può fare una scansione del disegno e continuare il lavoro in digitale con l'ausilio del computer.



Storyboard

1

2

3

4

5

6

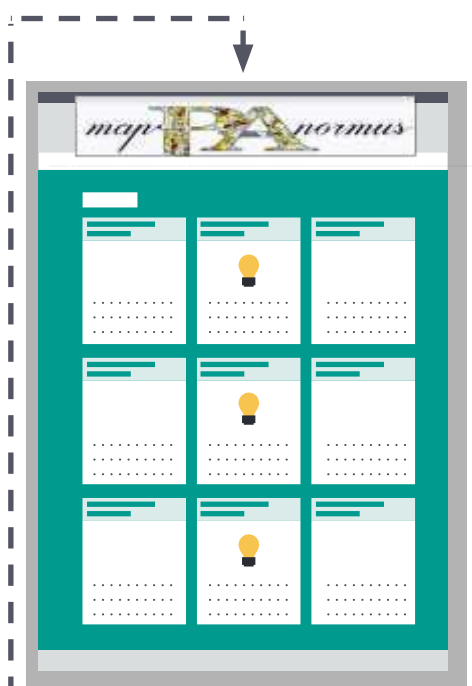
8

9

10

Le emozioni e gli sticker per rappresentarle

È una peculiarità del percorso serve a riappropriarsi del territorio in modo emozionale.



sticker emotion

Ritagliate e posizionate sul pannello descrittivo i piccoli sticker (o Post-it...) completando l'icona con il nome delle emozioni
È una modalità divertente per far chiarezza e rappresentare l'emozione che vi suscita un luogo, in modo visuale.



Allegria

serenità

amore



Insoddisfazione

Sorpresa

Delusione

Negative

Agitazione Delusione Desolazione Collera
Insoddisfazione Indignazione Stress Solitudine
Smarrimento disgusto Spavento Malinconia
serenità

Positive

Energia vitalità Gioia Piacere Entusiasmo
Sicurezza Forza Armonia Orgoglio Libertà
Godimento Allegria
Tranquillità Sorpresa Nostalgia

Emozioni variabili

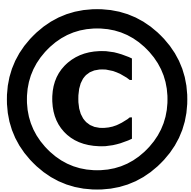
Turbamento Confusione Calma Incredulità
indifferenza

Proposte di indagine

	olfatto	gusto	vista	udito	tatto	appartenenza
1	Fossa della Garofala	Mercato Ballarò alberto l'olivario, cannatella bottega	Quartiere meschita	abbanniata	Porta città araba in oratorio dei bianchi	Gruppi volontariato libera turismo a ballaro
2	Giardino del Castello della Zisa	Mercato CAPO LE SPEZIE	cappella delle dame	i suoni del fiume	Mani nuove, mestieri antichi. La tradizione artigiana ieri e oggi	Libera sapori e saperi legali
3	Orto Botanico	SEMENZA mercato borgo vecchio	kemonia papireto	conservatorio bellini	VIA DIVISI	Foresteria santa chiara
4	Parco d'Orleans	cibo di strada inteso come pratica culturale	Cappuccini	teatro massimo	CHIESA DEL PILIERE	Dipinto murale il trionfo di davide di pietro novelli in san giovanni dell'origlione
5	Villa Giulia	Chiesa di Santa Caterina, frutta martorana	stanza dello scirocco via maqueda palazzo marchesi e bagno ebraico	percorso sonoro a piedi. Dalle porte della Palermo Arabo-Normanna fino ai centri del potere	Tarsie Casa Professa, Giochi di strada moscacieca	Oratorio ecce homo al capo
6	Villa Filippina	caramelle carrubbo fabbrica 1890	qanat	teatro dei pupi	botteghe artigiane	palestra annessa all'ex convento di s basilio
7	Villa Garibaldi	Fabbrica Tutone ANICE	catacombe s. michele arcangelo	teatro ditirammu	teatro cuticchio	ex caserma falletta
8	s.Giovanni degli Eremiti giardino piante officinali	caramelle Terranova	catacombe porta d'ossuna	la cala	piazza della vergogna	chiesa e locali collegio della sapienza a piazza magionr
9	La Magione chiosstro e giardino	Caffè Morettino	cripta lanza a s. massimiliano -delle repentine -dell'oratorio della morte in s. orsola -chiesa di s. matteo	La magione pozzo e suoni acqua	cancellata della cattedrale	Cimitero degli inglesi
10	Cappella palatina giardino	Torrefazione Stagnitta	chiesa s. giuseppe cafasso misteri beati paoli catacombe balate -chiesa s maria del gesu al capo beati paoli -chiesa dell'annunziata		fontana del genio	Città dei ragazzi
11	Giardino di Villa Napoli e piccola Cuba	MERCATO SCOMPARSO VUCCIRIA lattarini e della fieravecchia	chiesa s. eulalia		mura delle cattive	archivio di stato
12	Giardino Palazzina Cinese	FRUTTA SECCA CANDITI	palazzo baldi (beati paoli)		panificio morello	parco uditore
13	Villa Malfitano	Pani ca meusa /ebrei Quartiere delle logge via argenteria garraffello	casa basile		marmi mischi s. salvatore	sorgente acquasanta
14	Riserva di Capo Gallo	LEGUMI	ponte dell'ammiraglio		putti oratori	ricostruzione di villa deliella

15	Villa Trabia	OLIO OLIVE MANDORLE	La magione pozzo			conca d'oro e cementificazione
16	Giardino Villino Florio	FARINA, PANE E BISCOTTI mulino s. antonino	Cappella palatina mosaici		La magione chiosstro e pozzo	parco della salute foro italico riqualificare la costa
17	Villa Bonanno	GELATO GRANITE	villino favaloro		Cappella palatina mosaici	danisinni ri.de. rinasce dal degrado
18	Villa Pantelleria		villino florio all'olivuzza			parco di villa turrisi
19	Riserva di Monte Pellegrino		mucarnas della zisa			Street art borgo vecchio
20	Giardino Inglese		chiesa s. cristina la vetere			Parco libero grassi acqua dei corsari Campagna sport popolare in spazio pubblico
21	La costa/cala		la cuba			Giardino della Concordia (realizzato dal 2000 in un terreno confiscato alla mafia. Traversa via castelforte).
22	Villa Sperlinga		oratorio del sabato			
23	Villa Niscemi		s. giovanni dei lebbrosi			
24	Villa Pantelleria		Porta città araba in oratorio dei bianchi			
25	Villa Terrasi		s. maria della catena			

Buon lavoro



Questo documento è stato costruito prendendo spunto dal kit didattico *Smart Coding* di **La Fabbrica- Samsung**. È a disposizione di ogni scuola ed è rilasciato sotto la licenza [Creative Commons 3.0 Attribuzione Italia](#)

