



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Publicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > UNESCO EDU

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

SULMONA

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE OVIDIO

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:

School

Specify:

FONDAZIONE CARISPAQ

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?:

Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.

Tipo di progetto

Educazione fino ai 18 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Il progetto prevede la realizzazione di 1 dispositivo interattivo stampato in 3D che riproduce l'Eremo di Sant'Onofrio al Morrone. L'obiettivo è quello di promuovere il sistema degli eremi abruzzesi attraverso due assi d'azione: realizzare un prodotto innovativo e implementare un processo virtuoso che coinvolga gli istituti scolastici. L'audioguida tattile interattiva fornisce informazioni multilingua sull'eremo (architettura, storia, religione, folklore) e il rispettivo contesto naturalistico e garantisce l'accesso alle informazioni da parte dei visitatori non vedenti.

Lo scopo è diffondere la cultura e la conoscenza del patrimonio posseduto, l'educazione alla sua tutela (soprattutto in un momento di grande disagio dovuto ad episodi di distruzione del patrimonio ambientale causato da incendi) attraverso l'Istituzione Scolastica, portavoce di valori specifici della comunità, identità e condivisione sociale, attraverso le più innovative tecnologie digitali considerate ormai prioritarie per tutti gli stati membri della Comunità Europea, valorizzando il passato con lo sguardo al futuro ai fini di diffondere e valorizzare la conoscenza europea delle emergenze culturali del territorio e favorire lo sviluppo di un turismo culturale sostenibile e sociale accessibile anche a giovani, famiglie e disabili.

(VD. ARTICOLO DI RIFERIMENTO AL LINK: <http://www.reteabruzzo.com/2017/03/30/Istituto-distruzione-ovidio-prepa...> [1])

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto unisce competenze disciplinari e metodologiche proprie della scuola all'esperienza metodologica dell'alternanza scuola-lavoro con la collaborazione ad un progetto di promozione del territorio elaborato da partner del territorio locale, regionale e nazionale. una azienda cittadina. Oltre a coinvolgere gli studenti in prima persona come creatori di conoscenza e prodotti il progetto è diretto a giovani, scolaresche di qualunque ordine scolastico, turisti italiani e stranieri, famiglie, cittadini che desiderano approfondire la conoscenza della propria città, visitatori con esigenze speciali, temporanee o permanenti, tra cui i disabili visivi, famiglie con bambini.. in una esperienza di comunità (incontro contesto culturale e contesto umano locale), soprattutto in considerazione del turismo religioso e culturale).

Destinatari allievi di **3 classi del terzo anno del Liceo Linguistico** ed **1 classe del quarto anno del Liceo Artistico dell'IIS Ovidio di Sulmona** ed i loro docenti.

Beneficiari: il turismo virtuale e reale, compreso quello sociale

Partners: Comitato Giovani della CNI per l'Unesco ; Hi-Storia Labs; Soc. Coop. e C.E.A Majambiente ; Soc. Coop. e C.E.A Il Bosso ; Soc. Coop e C.E.A Ambecò - Ambiente e Comunicazione ; ENTE PARCO NAZIONALE DELLA MAIELLA

Finalità: tutela e valorizzazione del patrimonio culturale artistico, architettonico, storico, religioso, ambientale locale, educazione al turismo culturale in un'ottica di sostenibilità; sviluppo e promozione della Cittadinanza Attiva ed Europea; cooperazione nella ricerca e nella formazione per lo scambio di esperienze ed il trasferimento delle conoscenze; potenziamento delle competenze chiave linguistiche, informatiche e di job experience (comunicazione nella madrelingua, nelle lingue straniere, competenze da digitale, competenza sociale e civica, espressione culturale, imprenditorialità); orientamento; coscienza della cultura strumento di democrazia, tolleranza e pace

ATTIVITA'

- seminario sul tema della struttura, dei valori e del Patrimonio Mondiale UNESCO con il coinvolgimento di tutte le classi. Durata: 10 ore.

-Incontri dedicati al tema dello sviluppo sostenibile e dell'educazione ambientale, con i partner CEA che affiancheranno gli studenti nella creazione dei contenuti riguardanti le emergenze naturalistiche del territorio circostante l'eremo oltre che nella realizzazione di un plastico 3D dell'eremo stesso e del territorio nel quale esso si innesta. Durata : 30 ore

- visita all'Ente Parco Nazionale della Majella con il partner Il Bosso e successiva visita con il partner Hi-Storia all'Eremo su cui dovranno concentrarsi durante il vero e proprio laboratorio didattico e fare i rilevamenti necessari al lavoro di progettazione successivo. Durata: 5 ore.

- laboratori con il partner Hi-Storia Lab con l'obiettivo di produrre in classe un dispositivo 3D sull'Eremo e preparare i contenuti multimediali e le componenti tecnologiche. I laboratori didattici hi-Storia sono interdisciplinari e offrono agli allievi, che saranno chiamati a partecipare in prima persona, competenze negli ambiti di tecnologia, scienze, geometria, storia, arte, letteratura, lingue straniere. Il laboratorio è focalizzato sullo studio del bene culturale e sulla realizzazione di contenuti, modello 3D e stampa, produzione testi (in italiano ed in inglese/francese) , speakeraggio di tracce audio da inserire nel dispositivo, modellazione e stampa 3D, prototipazione con Arduino e coding. Il prodotto finale consisterà in un modellino 3D dell'Eremo che con il tocco delle mani diventerà fonte di ispirazione e approfondimento. Durata: 30 ore

- cineforum sul tema dello sviluppo sostenibile. Attraverso la proiezione di un film o un documentario si approfondiranno tematiche attuali come sostenibilità sociale, diritti umani, multiculturalità, sostenibilità economica, responsabilità sociale d'impresa, stile di vita sano, alimentazione (tutti argomenti appartenenti alla nuova Agenda per lo Sviluppo Sostenibile recentemente approvata dalle Nazioni Unite che si compone degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile) ecc. avvalendosi delle competenze interne al comitato e di professionisti di settore. Gli studenti saranno poi al centro di un dibattito guidato da esperti sul tema. Durata: 5 ore

-disseminazione del progetto interna ed esterna: link sul sito web scolastico, sulle pagine facebook della scuola; materiale pubblicitario; tavole rotonde di discussione; conferenza/evento pubblico per far conoscere il progetto ad operatori turistici, cittadinanza, stakeholders? Durata: 10 ore

METODOLOGIE

condivisione con organi collegiali, famiglie, studenti; ricerca singola e in team guidata dai docenti; **attività di aula e laboratoriale** (metodologie: **problem solving, cooperative learning**); **visite sul campo e report fotografico**; **briefing di monitoraggio con report formale e possibile rimodulazione**; **comunicazione costante, trasferimento, cooperazione** di informazioni/dati/conoscenze/prodotti anche attraverso smart communication ; **metodologia dell'alternanza scuola di tipo laboratoriale**; **comunicazione e disseminazione** del progetto a livello locale ed internazionale (attraverso report fotografico, video, mass media locali, conferenza e/o evento cittadini, partecipazione ad evento di presentazione); **valutazione ed autovalutazione tramite questionari, interviste a tutte le componenti coinvolte** ai fini della rilevazione dell'impatto e della trasferibilità

Strumenti di autovalutazione: . questionario di autovalutazione sulle nuove abilità e competenze (studenti) . questionario di soddisfazione relativo al progetto (studenti e docenti, tutor) . relazione (docenti) . intervista (studenti, docenti, tutor, partners)

Indicatori di valutazione dei risultati: prodotto (pertinenza, completezza, coerenza, organizzazione, correttezza, funzionalità, rispetto dei termini), processo: potenziamento conoscenze disciplinari, conoscenza e consapevolezza del retaggio culturale locale, conoscenze tessuto sociale economico turistico del territorio abilità e competenze nella ricerca espressione culturale, competenze linguistiche e digitali, competenze nelle soft skills (autonomia nel problem solving, cooperative learning, progettualità proattiva) orientamento, relazione e linguaggio (relazione con i formatori e figure adulte, uso di linguaggio settoriale-tecnico.professionale), metacognizione

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2017-10-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Obiettivi culturali: conoscere le tematiche UNESCO e i valori da esso promossi e veicolati; conoscere i beni culturali ed ambientali locali, in particolare in modo il patrimonio naturalistico, culturale e paesaggistico legato al complesso degli eremi della Majella e del Morrone, ponendo particolare attenzione all'Eremito di Sant'Onofrio al Morrone; conoscere le peculiarità ed emergenze ambientali del territorio del Parco Nazionale della Majella; conoscere e valorizzare la vocazione e potenzialità turistica della città di Sulmona, città di Ovidio; conoscere la realtà lavorativa del proprio territorio; acquisire competenze storico artistiche e tecnologiche; ; promuovere la cultura dell'open source ; valorizzare e rendere fruibile a tutti i livelli e con pari opportunità un importante elemento architettonico e storico del proprio territorio. Il progetto mira a trasmettere input di motivazione, autovalutazione e conoscenze di sé. L'innovatività del progetto consiste nella utilizzazione di strumenti tecnologici che promuovono la cultura dell'open source e che permettono il dialogo tra saperi umanistici e il know-how di fabbricazione digitale. La natura laboratoriale del progetto che si configura come compito di realtà rispondente ad esigenze culturali e turistiche del territorio permette l'integrazione tra una metodologia di alternanza scuola lavoro, la conoscenza di una realtà storico architettonico ambientale significativa del territorio locale, la conoscenza di uno strumento tecnologico di promozione turistica (opportunità economica) del proprio territorio nelle sue caratteristiche strutturali e potenzialità comunicative e l'opportunità di creare un'esperienza di comunità nel possibile contatto dal vivo con il target sociale e turistico. Gli studenti avranno la consapevolezza di contribuire concretamente alla crescita culturale propria e del proprio territorio anche grazie alla possibilità di aprire un dialogo con la città prevedendo la collocazione delle audioguide interattive da loro realizzate all'interno di una struttura di informazioni turistiche cittadina per garantirne la fruizione da parte di cittadini e turisti.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

Strumenti di autovalutazione: . questionario di autovalutazione sulle nuove abilità e competenze (studenti) . questionario di soddisfazione relativo al progetto (studenti e docenti, tutor) . relazione (docenti) . intervista (studenti, docenti, tutor, partners) Indicatori di valutazione dei risultati: 1. prodotto (pertinenza, completezza, coerenza, organizzazione, correttezza, funzionalità, rispetto dei termini) 2. processo: potenziamento conoscenze disciplinari conoscenza e consapevolezza del retaggio culturale locale conoscenze tessuto sociale economico turistico del territorio abilità e competenze nella ricerca espressione culturale competenze linguistiche e digitali competenze nelle soft skills (autonomia nel problem solving, cooperative learning, progettualità proattiva) orientamento 3. relazione e linguaggio (relazione con i formatori e figure adulte, uso di linguaggio settoriale-tecnico.professionale) 4. metacognizione Prodotti:. progetto dispositivo interattivo. testi in italiano ed in lingue straniere da inserire nel dispositivo. speakeraggio delle tracce audio. dispositivo interattivo stampato in 3D che riproduce l'Eremo di Sant'Onofrio al Morrone. evento pubblico di presentazione alla città presso struttura cittadina con la partecipazione di tutti i partner, alla presenza delle autorità cittadine e degli operatori della scuola e del turismo, possibilmente con la partecipazione di un testimonial dalla risonanza pubblico. . incontri di accordo, ideativi ?organizzativi con i partner e con il team di docenti coinvolto . incontro di presentazione . inserimento link al progetto ed al prodotto sui siti web e sulle pagine facebook scolastico e dei partner . evento pubblico alla presenza di autorità cittadine, rappresentanti del mondo della scuola e del turismo, con eventuale partecipazione di testimonial pubblico Il progetto prevede un ampliamento dei contenuti in progress da progettare per i successivi anni scolastici, coinvolgendo nuove classi e focalizzandosi su altri contenuti del patrimonio dei beni culturali ed ambientali del territorio locale.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Interagiscono 60 studenti, 7 docenti, 10 tra rappresentanti dei partners ed esperti (**Comitato Giovani della CNI per l'Unesco , Hi-Storia Labs, Soc. Coop. e C.E.A Majambiente , Soc. Coop. e C.E.A Il Bosso , Soc. Coop e C.E.A, Ambecò - Ambiente e Comunicazione , ENTE PARCO NAZIONALE DELLA MAIELLA, COMUNE DI SULMONA**); nel processo informativo ed in quello della comunicazione : 200 studenti, famiglie degli studenti coinvolti direttamente nel progetto; intera comunità cittadina

Forme di interazione: incontri, workshop, visite guidate, seminari, laboratori linguistici informatici progettuali e di realizzazione hardware , cineforum, breafing, comunicazione e condivisione dati e prodotti su social network attraverso smart comunicazione (sms, email, WA, FB)

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?:

Da 1 a 3 anni

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:

Meno di 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Finanziamenti pubblici o privati

Note eventuali:

LICEO ARTISTICO LICEO CLASSICO LICEO LINGUISTICO LICEO SCIENZE UMANE

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

No

Since when?:

2016-10-01 00:00:00

When is it expected to become self-sufficient?:

2016-10-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

Where? By whom?:

Il progetto prevede un ampliamento dei contenuti in progress da progettare per i successivi anni scolastici, coinvolgendo nuove classi e focalizzandosi su altri contenuti del patrimonio dei beni culturali ed ambientali del territorio locale. L'iniziativa può essere trasferita ad altri contesti scolastici (adattabile sia a scuole primarie sia a scuole secondarie di I livello oltre che a scuole secondarie superiori) poiché coinvolge competenze e metodologie tipiche della didattica (compresa l'alternanza scuola lavoro) per cui è implementabile nel curriculum scolastico, unitamente alla conoscenza, coscienza e valorizzazione del territorio a livello culturale/turistico quindi trasferibile a qualsiasi realtà territoriale. Il progetto è di tipo replicabile ed atto a promuovere la cultura dell'open source in cui i saperi umanistici dialogano con il know-how di fabbricazione digitale.

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Strategie innovative per la conoscenza, l'educazione, tutela e valorizzazione dell'ambiente e del patrimonio culturale, metodologie didattiche di coinvolgimento partecipativo attivo che renda protagonisti gli studenti nel processo di costruzione delle conoscenze, nel potenziamento di competenze digitali, nell'attivazione di competenze imprenditoriali, nell'acquisizione di competenze spendibili anche nel mercato del lavoro; strategie di correlazione tra offerta formativa e sviluppo culturale sociale economico del territorio; strategie di realizzazione di un organico collegamento tra scuola mondo del lavoro società civile con una partecipazione attiva di tutti i soggetti coinvolti

Are you available to help others to start or work on similar projects?:

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):







Limiti: mancanza di informazione sulle tematiche; barriere burocratiche e finanziarie; presenza di non sufficienti competenze digitali e soft skills Soluzioni: seminari di sensibilizzazione rivolti a studenti, docenti (anche di altre scuole del territorio comprese nelle Reti scolastiche già attive) famiglie, cittadinanza; coinvolgimento attivo delle istituzioni pubbliche del territorio per una condivisione della governance; coinvolgimento informativo e collaborativo di associazioni ambientaliste e culturali del territorio; sensibilizzazione di enti fondazioni e sponsor finalizzata a sostegno del progetto; disseminazione progettuale attraverso organi di stampa locale e nazionale; formazione digitale attraverso workshop con esperti, workshop sulle soft skills

Future plans and wish list (max. 750 characters):

. cineforum sul tema dello sviluppo sostenibile con testimonial di risonanza nazionale . evento pubblico di presentazione alla città presso struttura cittadina con la partecipazione di tutti i

partner, alla presenza delle autorità cittadine e degli operatori della scuola e del turismo, possibilmente con la partecipazione di un testimonial dalla risonanza pubblica .
disseminazione interna ed esterna dei prodotti finali . partecipazione ad eventuali concorsi specifici e/o festival/manifestazioni a tema ambientalista/culturale/ digitale . seminari di disseminazione di buone pratiche presso altre scuole del territorio (compresa Università dell'Aquila), nell'ambito di incontri realizzati da organi scolastici regionali/nazionali, associazioni culturali locali nazionali internazionali

Allegati:

-  [LABORATORIO CREAZIONE DISPOSITIVO AUDIOTATTILE 3 D](#) [2]
-  [WORKSHOP FORMATIVO DIGITALE PER CULTURA E AMBIENTE](#) [3]
-  [SEMINARIO EDUCAZIONE AMBIENTALE](#) [4]
-  [VISITA ENTE PARCO](#) [5]
-  [VISITA EREMO SANT'ONOFRIO](#) [6]
-  [PARTECIPAZIONE ALLA GIORNATA NAZIONALE DEL PAESAGGIO](#) [7]
- [sa030468](#) [8]

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 - Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

URL di origine: <http://2017.gjc.it/it/progetti/unesco-edu>

Collegamenti

- [1] <http://www.reteabruzzo.com/2017/03/30/listituto-distruzione-ovidio-prepara-un-modello-3d-su-beni-parco-maiella/>
- [2] http://2017.gjc.it/sites/default/files/unesco_edu.jpg
- [3] http://2017.gjc.it/sites/default/files/workshop_unesco_edu.jpg
- [4] http://2017.gjc.it/sites/default/files/seminario_educazione_ambientale.jpg
- [5] http://2017.gjc.it/sites/default/files/visita_ente_parco.jpg
- [6] http://2017.gjc.it/sites/default/files/visita_eremo_santonofrio.jpg
- [7] http://2017.gjc.it/sites/default/files/giornata_nazionale_paesaggio.jpg
- [8] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/sa030468>