

210-G	ISTITUTO SUPERIORE "CARLO. D'ARCO" e "ISABELLA D'ESTE"		Data		Pag. 1 di ...
PIANO DI PROGETTO / PROGRAMMAZIONE DIDATTICA					
PROGETTO/MATERIA	MADE IN ITALY – MY STORY				
TIPOLOGIA*	<input checked="" type="checkbox"/> ATTIVITA' DELL'ISTITUTO	<input type="checkbox"/> POTENZIAMENTO	<input checked="" type="checkbox"/> SCUOLA-TERRITORIO	<input type="checkbox"/> ATTIVITA' SPORTIVA	
1. FRUITORI	<input type="checkbox"/> PIU' CLASSI DELLE 2 SEZIONI <i>PUNT.PARZ° .../20</i>	<input checked="" type="checkbox"/> PIU' CLASSI STESSA SEZIONE <i>PUNT.PARZ° .../20</i>		<input checked="" type="checkbox"/> UNA CLASSE <i>PUNT.PARZ° .../10</i>	PUNTEGGIO° <i>.../20</i>
2. TRASVERSALITA': 2.1.REFERENTE /COORDINATORE	ENRICO MANFREDINI				PUNTEGGIO° <i>.../20</i>
2.2.INSEGNANTI COINVOLTI	<input type="checkbox"/> PIU' DOCENTI 2 SEZIONI <i>PUNT. PARZ° .../10</i>	<input checked="" type="checkbox"/> PIU' DOCENTI DI PIU' CLASSI STESSA SEZIONE <i>PUNT.PARZ° .../10</i>	<input type="checkbox"/> PIU' DOCENTI STESSA CLASSE <i>PUNT.PARZ° .../10</i>	<input type="checkbox"/> UN DOCENTE <i>PUNT.PARZ° .../5</i>	
2.3 DISCIPLINE COINVOLTE	<input checked="" type="checkbox"/> PIU' DISCIPLINE <i>PUNT. PARZ° .../10</i>			<input type="checkbox"/> UNA DISCIPLINA	
DURATA	DAL: NOVEMBRE 2014	AL: APRILE 2015		TOTALE ORE: 60	
3. PROGETTAZIONE E PROGRAMAZIONE					PUNTEGGIO°.../40
3.A.MOTIVAZIONI/ FINALITÀ	<p>Finalità generale del progetto Made in Italy – "MY Story" è favorire la comprensione del concetto di <i>made in Italy</i> tra i più giovani, rendendoli consapevoli delle radici storiche, economiche e culturali alla base del successo delle piccole e medie imprese italiane che valorizzano le risorse del proprio territorio, attraverso la realizzazione di prodotti di qualità, capaci di veicolare nel mondo valori e stili di vita unici.</p> <p>MY STORY ha individuato come best practices la filiera dell'olio della Sabina e il Consorzio del grana padano che saranno oggetto di laboratori che coinvolgeranno gli alunni delle scuole partner.</p> <p>L'obiettivo principale è la ricostruzione delle caratteristiche economiche e produttive del patrimonio agricolo, e industriale italiano.</p> <p>Più nello specifico, le finalità promosse dal progetto sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la consapevolezza del valore della storia, del capitale umano, delle tradizioni e della capacità di innovare necessarie per rendere un prodotto unico ed eccellente. In una parola, il valore immateriale che è dietro ogni produzione di eccellenza • la creazione di identità generata dalle produzioni di eccellenza, grazie ai beni immateriali che rappresentano • la promozione del concetto di tutela e valorizzazione verso beni materiali e immateriali in grado di generare identità e senso di appartenenza • la diffusione della cultura italiana, anche all'interno delle comunità immigrate (scuole coinvolte con il 20% di studenti 				PUNT.PARZ° <i>.../4</i>

stranieri), attraverso la realizzazione e la promozione di contenuti o prodotti intellettuali, simboli della tradizione italiana e dei suoi territori

- la costruzione di un **dialogo tra scuole e mondo imprenditoriale**, nella propria Regione, nel territorio nazionale e nel panorama europeo
- la **valorizzazione delle eccellenze** del patrimonio del *made in Italy* attraverso collaborazioni con enti, scuole, associazioni, territorio, anche in ambito internazionale;
- la costruzione di **buone prassi replicabili** attraverso la realizzazione di progetti formativi originali e innovativi capaci di promuovere la cittadinanza attiva e la **partecipazione consapevole dei più giovani alla vita della propria comunità attraverso l'utilizzo strategico delle nuove tecnologie** per la fruizione, promozione e valorizzazione del territorio
- l'elaborazione di metodologie didattiche e materiali facilmente replicabili in contesti formativi analoghi e differenti
- la promozione di un **consumo critico** dei prodotti alimentari *made in Italy*
- lo **stimolo del pensiero progettuale creativo artistico** volto al miglioramento della coscienza di sé e del proprio rapporto col mondo in una prospettiva di costruzione dell'identità e del proprio progetto di vita

OBIETTIVO

- sensibilizzare rispetto il *made in Italy* e acquisiranno consapevolezza dei processi economici e produttivi nazionali e del proprio territorio
- attività di laboratorio volte a far conoscere le **eccellenze del proprio territorio** e le piccole e medie imprese locali che hanno saputo affermarsi sul mercato attraverso la realizzazione di prodotti di qualità, sia dal punto di vista tecnico che di veicolazione di contenuti intangibili
- comprendere il legame fra cultura e produzione agroalimentare e industriale ai fini della costruzione di un **progetto di vita anche lavorativo**
- acquisizione di **competenze tecnico-specialistiche** dei beneficiari in ambito digitale, in termini di strumenti e metodologie, anche in ottica di una loro **spendibilità nel mondo del lavoro**. Più nello specifico: conoscere e saper utilizzare tecniche digitali per elaborare prodotti multimediali relativamente alla fase di produzione e post-produzione video (costruzione della sceneggiatura, ripresa e montaggio); sviluppo dei contenuti testuali e fotografici per una piattaforma virtuale
- favorire nei giovani **la conoscenza e la partecipazione alla vita dei territori** in cui sono cresciuti attraverso l'utilizzo di **linguaggi e strumenti digitali** a loro più vicini;
- offrire un valido **supporto ai sistemi formativi formali e non formali** attraverso la **realizzazione di un percorso innovativo** sia per contenuti che per la metodologia didattica proposta;
- favorire lo sviluppo di una **società della conoscenza** così come definita **dalla strategia Europa 2020**, in cui fondamentale è il **coinvolgimento attivo ed inclusivo** dei giovani nelle attività formative;
- promuovere lo **sviluppo di strumenti/prodotti tecnologici innovativi** in grado di rispondere alle esigenze di **innovazione sociale e tecnologica** del territorio di riferimento;
- sviluppare una **rete stabile** di soggetti pubblici e privati, in grado di **sostenere** l'iniziativa nel tempo;
- creare **1 modello formativo replicabile e innovativo** (laboratori+ contest+implementazione piattaforma Expo virtuale con le storie digitali spot) in altri

contesti;

- accrescere nei beneficiari le **soft skills**, competenze trasversali, ritenute fondamentali per l'inserimento nel **mercato del lavoro** (abilità relazionali, sociali, come la comunicazione, la fiducia, l'affidabilità, la capacità di lavorare in gruppo, *etc.*);

- sfruttare le **ICT (video, foto, social e contenuti per il web)** per diffondere i risultati verso pubblici nazionali e non

- crescita della motivazione nello studio delle scienze e delle lingue grazie all'utilizzo concreto delle proprie competenze nella realizzazione di un progetto

- acquisizione di **hard skill** quali: pensiero narrativo, scrittura testo, espressione orale (registrazione), alfabetizzazione alle immagini, video montaggio digitale

210-H

**ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
I.T.G. "C. D'ARCO" e MAGISTRALE "I. D'ESTE"**

Data

Pag. 2 di

PIANO DI PROGETTO / PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

3.B.ATTIVITÀ/MODULI	OBIETTIVI SPECIFICI DELLE ATTIVITÀ	CONTENUTI SPECIFICI DELLE ATTIVITÀ	METODOLOGIE/ STRUMENTI PREVISTI	TIPO VERIFICA	TOT. ORE PREVISTE E DURATA (inizio e fine dell'attività)	PUNT.PARZ* .../20
FASE 1.. : ATTIVITA' LABORATORIALE CON SYMBOLA					3	

<p>I laboratori di made in Italy sono volti a rendere visibili alla coscienza degli studenti il valore immateriale che sta dietro ad ogni produzione di eccellenza del made in Italy (la storia, le relazioni, le tradizioni e la creatività). C'è un'Italia di cui spesso non si ha consapevolezza e che fa cose di cui essere orgogliosi: è l'Italia dei tanti territori irripetibili, per caratteristiche economiche e produttive del patrimonio agricolo, artigianale e industriale. Symbola accompagnerà i ragazzi in un viaggio tra i tanti talenti, non di rado poco conosciuti, del nostro Paese: fatti di tradizione e di capacità innovative, di memoria e di immaginazione, di creatività, in cui la competitività fa leva sulla green economy e la cultura, si costruisce con le comunità, fa leva sulla bellezza e la coesione sociale, parte dai territori e grazie ad una caparbia vocazione alla qualità, arriva al mondo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - stimolare la conoscenza dei fattori chiave del made in Italy - aprire una riflessioni sulle proprie abitudini alimentari, a vantaggio di un consumo critico delle produzioni agroalimentari di eccellenza del nostro territorio - conoscere le caratteristiche principali delle realtà produttive del territorio nazionale 	<p>Laboratorio</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attività laboratoriale - Preparazione dispense e strumenti di studio e conoscenza preparati dall'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> - produzione di elaborati multimediali 	
<p>FASE 2. VISITA AZIENDALE PRESSO AZIENDA AGRICOLA CARPANETA</p> <p>La visita di studio per la classe dell' Istituto Carlo d' Arco si terrà in giornata presso ERSAF e il Consorzio Grana Padano. Il processo di produzione del grana padano e le tecniche per la valutazione della qualità del prodotto costituiscono i temi salienti della visita che gli studenti della classe coinvolta faranno presso i laboratori mantovani dell'Ersaf (Ente Regionale per i servizi all'agricoltura e alle foreste)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - conoscere il processo di produzione di un prodotto del territorio 	<p>Visita aziendale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visita aziendale 	<ul style="list-style-type: none"> - esercitazione fotografica sulle parole chiave del made in Italy 	<p>6</p>

<p>FASE 3. Laboratorio di digital storytelling</p> <p>L'attività di formazione sarà realizzata attraverso il digital storytelling (DST), inteso come la moderna espressione dell'antica arte di raccontare storie che combina la narrazione con una varietà di strumenti digitali e multimediali.</p> <p>Una <i>storia digitale</i> è la breve narrazione di un evento che integra diversi linguaggi: alcuni tipici del racconto, altri della sceneggiatura utilizzando immagini, video, voce ed effetti sonori. Il DST permette di sviluppare diverse abilità: capacità di scrittura e di espressione orale, abilità tecnologiche e sensibilità artistica e di generare impatto emotivo e cognitivo a livello individuale, di comunità e sul territorio.</p> <p>Il DST è diventato un fenomeno educativo e culturale di portata internazionale, considerando che è attualmente utilizzato in oltre 80 paesi con diverse applicazioni, tra cui l'istruzione, il marketing, e le tecniche di auto-espressione.</p> <p>Da un punto di vista strettamente didattico la scelta dello storytelling quale strumento di narrazione e trasmissione della conoscenza nasce dall'esigenza di fornire agli utenti un canale comunicativo ed espressivo complementare a quelli più tradizionali. La narrazione e l'esperienza personale in un percorso di DST si combinano con le potenzialità della tecnologia (blended) rendendolo uno strumento didattico partecipativo e valido. Le narrazioni digitali in questo modo assolvono non solo ad una funzione di conservazione e di raccolta di esperienze e memoria ma anche di scambio e di aggregazione sociale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - conoscere una moderna tecnica di marketing - comprendere la specificità e la complementarità dei linguaggi al fine di creare un prodotto multimediale - saper impiegare una tecnica di narrazione in ottica crossmediale 	<p>Laboratorio</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attività laboratoriale - Preparazione dispense e strumenti di studio e conoscenza preparati dall'insegnante 		<p>5</p>
--	--	--------------------	--	--	----------

<p>FASE 4. Realizzazione video per partecipazione al contest</p> <p>A partire dallo sviluppo di un soggetto, i ragazzi produrranno il loro video dalla fase di ripresa fino all'editing finale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - individuare ed impiegare gli strumenti per la realizzazione di un'opera audiovisiva - individuare e risolvere problematiche relative ai processi di produzione di un'opera a passo uno (dall'ideazione alla realizzazione) - gestire le relazioni personali con gli altri membri del gruppo e organizzare il proprio compito in funzione dei tempi stabiliti dal piano di produzione 	<p>Laboratorio</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attività laboratoriale - Preparazione dispense e strumenti di studio e conoscenza preparati dall'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> - produzione di un filmato della durata massima di 2 minuti. 	<p>15</p>
---	--	--------------------	--	--	-----------

210-I	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE I.T.G. "C. D'ARCO" e MAGISTRALE "I. D'ESTE"	Data		Pag. 3 di
PIANO DI PROGETTO / PROGRAMMAZIONE DIDATTICA				
3.C. INDICATORI/DESCRITTORI VALUTAZIONE PROGRAMMAZIONE				<i>PUNT.PARZ*</i> <i>.../4</i>
TIPO VERIFICA	INDICATORI/DESCRITTORI DI VALUTAZIONE APPRENDIMENTO ALLIEVO	PESO/	GIUDIZIO	
TEST QUESTIONARIO	1. PER OGNI FASE DEL PROGETTO LA RESITUZIONE AVVERRA' SUGLI ARGOMENTI INERENTI AL PERCORSO EFFETTUATO.	1. 2. 3 4. 5. 6		
ALTRO				

210-L	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE I.T.G. "C. D'ARCO" e MAGISTRALE "I. D'ESTE"	Data		Pag 4 di
PIANO DI PROGETTO / PROGRAMMAZIONE DIDATTICA				
PROGETTO/MATERIA				
3.D.INDICATORI/DESCRITTORI DI VALIDAZIONE DEL PROGETTO/PROGRAMMAZIONE DIDATTICA				<i>PUNT.PARZ*</i> .../4
<p>-FEEDBACK DEL PROGETTO (MOD. 407) -QUESTIONARI DI CUSTOMER SATISFACTION: DEFINIZIONE DI STANDARD MINIMI -DATI STATISTICI SUL GRADO DI PARTECIPAZIONE (MOD. 214, 214B) -ATTESTATO DI COMPETENZE ACQUISITE (MOD. 291) -ALTRO</p>				

210-M	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE I.T.G. "C. D'ARCO" e MAGISTRALE "I. D'ESTE"	Data		Pag 5di
PIANO DI PROGETTO / PROGRAMMAZIONE DIDATTICA				
3.E. BENI E RISORSE				<i>PUNT.PARZ*</i> .../8
Beni necessari		Parte riservata all'ufficio di segreteria Indicare le somme necessarie		
Materiali di consumo		<u>IL PROGETTO E' INTERAMENTE FINANZIATO DA UN BANDO DI CONCORSO AL QUALE LA SCUOLA HA PARTECIPATO CON ESITO POSITIVO</u> <u>(CHIEDERE AL REFERENTE PROF. MANFREDINI)</u>		
Altre spese da effettuare <i>Indicare le spese generali che si rendono necessarie (p.e. missioni)</i>				
Provenienza delle risorse finanziarie <i>Indicare da quali contributi di Enti/ Privati/ Stato/Dotazione autonoma della scuola, provengono le somme da impiegare</i>				
Allocazione delle risorse finanziarie <i>Indicare su quale indirizzo saranno prioritariamente impiegate le risorse finanziarie</i>				
Firma del Docente responsabile del progetto:	Visto: il Dirigente scolastico			

210-N	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE I.T.G. "C. D'ARCO" e MAGISTRALE "I. D'ESTE"		Data		Pag. 6 di
PIANO DI PROGETTO / PROGRAMMAZIONE DIDATTICA					
4. COLLABORAZIONI ESTERNE	FORMALIZZATA CON PIU' DI 2 ENTI <input type="checkbox"/> <i>PUNT. PARZ° .../20</i>	FORMALIZZATA CON 2 ENTI <input checked="" type="checkbox"/> <i>PUNT. PARZ° .../10</i>	FORMALIZZATA CON 1 ENTE <input type="checkbox"/> <i>PUNT. PARZ° .../5</i>	PUNTEGGIO* <i>.../20</i>	
Risorse umane Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e degli eventuali collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti			Parte riservata all'ufficio di segreteria Indicare le somme necessarie al pagamento delle persone		
Docenti interni ENRICO MANFREDINI SARO TORREGGIANI O ALESSANDRA VIGNA NICOLA PREVIDI (n. ore e nominativi da verificare in base ad eventuali accompagnatori scelti dal consiglio di classe)	N° ore extracurricolari/curricolari 50 20 15		Euro <u>IL PROGETTO E' INTERAMENTE FINANZIATO DA UN BANDO DI CONCORSO AL QUALE LA SCUOLA HA PARTECIPATO CON ESITO POSITIVO (CHIEDERE AL REFERENTE PROF. MANFREDINI)</u>		
Docenti esterni SYMBOLA MELTINGPRO ERSAF	N° ore				
Collaboratori (esperti)	N° ore				
Non docenti (ATA)	N° ore Aggiuntive: Intensificazione:				
Altro	N° ore				

210-O	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE I.T.G. "C. D'ARCO" e MAGISTRALE "I. D'ESTE"	Data		Pag 7di
-------	---	------	--	---------

PIANO DI PROGETTO / PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

LEGENDA:

* PROGETTI (cfr. CD del 11/06/09)

“ATTIVITA’ DELL’ISTITUTO”:

Progetti finalizzati a sostenere e potenziare strutture e servizi funzionali all’attività scolastica

ACCOGLIENZA

ORIENTAMENTO IN INGRESSO

ORIENTAMENTO IN USCITA (inclusivo del progetto *Test per l’accesso universitario*)

BIBLIOTECA (gestione e prestiti)

STAGE ITG – STAGE MAG.LE

IL QUOTIDIANO IN CLASSE

VISITE DI ISTRUZIONE E SCAMBI CULTURALI

“POTENZIAMENTO”

Progetti da svolgersi in orario curricolare od extracurricolare finalizzati allo sviluppo e potenziamento delle conoscenze e delle competenze relative alle discipline presenti negli ordinamenti di ciascun corso di studio.

Nella valutazione di tali progetti si terrà conto dell’ implementazione nel curriculum disciplinare e del ricorso a metodologie innovative quali la didattica laboratoriale, l’uso di strategie di *problem solving*, di *cooperative learning*, la progettazione di percorsi interdisciplinari/multidisciplinari, l’utilizzo di strumenti multimediali.

“SCUOLA-TERRITORIO”

Progetti in collaborazione con enti locali

LABORATORIO TEATRALE

CRESCERE NELLA SCUOLA DI TUTTI

PROGETTI SICUREZZA

PROGETTO “VALENTINI” (in collaborazione con SCUOLA EDILE e COMUNE di Mantova)

“SCUOLE APERTE”

Progetti in collaborazione con altri istituti o istituzioni della provincia

(Conclusione del Progetto **SCIENZA...E NON SOLO**)

“ATTIVITA’ SPORTIVA”