



**Candidatura N. 996446  
4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al  
patrimonio culturale, artistico, paesaggistico**

**Sezione: Anagrafica scuola**

**Dati anagrafici**

|                              |                                 |
|------------------------------|---------------------------------|
| <b>Denominazione</b>         | STATALE 'SALUTATI'              |
| <b>Codice meccanografico</b> | PTPS03000X                      |
| <b>Tipo istituto</b>         | LICEO SCIENTIFICO               |
| <b>Indirizzo</b>             | VIA G.MARCONI, 71               |
| <b>Provincia</b>             | PT                              |
| <b>Comune</b>                | Montecatini Terme               |
| <b>CAP</b>                   | 51016                           |
| <b>Telefono</b>              | 057278186                       |
| <b>E-mail</b>                | PTPS03000X@istruzione.it        |
| <b>Sito web</b>              | www.liceosalutati.it            |
| <b>Numero alunni</b>         | 818                             |
| <b>Plessi</b>                | PTPS03000X - STATALE 'SALUTATI' |

**Sezione: Autodiagnosi**

**Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare**

| Azione                        | SottoAzione                    | Aree di Processo   | Risultati attesi   |
|-------------------------------|--------------------------------|--|--|
| 10.2.5 Competenze trasversali | 10.2.5A Competenze trasversali | Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE<br>Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE | Elaborazione di strategie di progettazione cooperativa per la restituzione sociale del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, in connessione a istituzioni, enti, associazioni e altri soggetti attivi nei territori delle istituzioni scolastiche promotrici.<br>Promozione della progettazione interdisciplinare, sviluppando percorsi che integrino più aree tematiche in una ricostruzione organica e critica del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico<br>Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale |



## Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 996446 sono stati inseriti i seguenti moduli:

### Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali

| Tipologia modulo  | Titolo   | Costo              |
|---|--|--------------------|
| Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio  | LOCATION BASED GAMES PER CONOSCERE E PROMUOVERE IL PADULE DI FUCECCHIO, ANNO I                   | € 4.977,90         |
| Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio  | LOCATION BASED GAMES PER CONOSCERE E PROMUOVERE IL PADULE DI FUCECCHIO, ANNO II                  | € 4.977,90         |
| Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources) | ANALISI E PROPOSTA TERRITORIALE DI TURISMO CULTURALE, SOCIALE E AMBIENTALE SOSTENIBILE - ANNO I  | € 4.977,90         |
| Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources) | ANALISI E PROPOSTA TERRITORIALE DI TURISMO CULTURALE, SOCIALE E AMBIENTALE SOSTENIBILE - ANNO II | € 4.977,90         |
| Produzione artistica e culturale  | MAPPATURA E RIPRODUZIONE PITTORICA DELLE COSTRUZIONI RURALI DEL PADULE DI FUCECCHIO              | € 5.082,00         |
| Produzione artistica e culturale  | INTRECCIARE ESPERIENZE, TRADIZIONI E SAPERI  | € 4.977,90         |
|   | <b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>   | <b>€ 29.971,50</b> |



## Articolazione della candidatura

### 10.2.5 - Competenze trasversali

#### 10.2.5A - Competenze trasversali

#### Sezione: Progetto

#### Progetto: Montecatini e la Valdinievole per il Padule di Fucecchio

#### Descrizione progetto

Scrive Carlo Sgorlon: «Gli uomini sono anche il paese dove sono nati. Essi vengono dalla terra, che li ha creati e alimentati, e che li ha allevati con l'invisibile nutrimento delle tradizioni». Il legame con il proprio territorio, che la scuola contribuisce a rinsaldare e a rilanciare attraverso la sua conoscenza, costituisce il fulcro del presente progetto sulla Valdinievole e sul Padule di Fucecchio che, con sue alterne vicende storiche, ha creato il paesaggio rurale, parte fondamentale della nostra identità culturale e dell'immagine del nostro paese. Le azioni messe in atto daranno modo agli studenti di vivere esperienze che permetteranno loro di sviluppare una coscienza volta a custodire i beni che ci sono stati trasmessi e che abbiamo il compito di arricchire e tramandare a nostra volta.

La Valdinievole e il Padule di Fucecchio, che ne è parte, rappresentano il contesto geografico di riferimento del Progetto "Montecatini e la Valdinievole per il Padule di Fucecchio".

L'antica 'Vallis Nebulae', valle della nebbia o delle nuvole, a causa del terreno paludoso, è il bassopiano tra l'Arno inferiore e le falde dell'Appennino Tosco-Emiliano e rappresenta l'area che raccoglie le acque del bacino imbrifero che, confluendo nel Padule, dopo il ponte a Cappiano diventano Usciana e sboccano in Arno a Montecalvoli. Tutti i torrenti e i corsi d'acqua della valle scorrono verso la conca del Padule di Fucecchio, che costituisce il margine meridionale dell'area, al confine con la provincia di Firenze. La zona settentrionale e orientale della Valdinievole è collinare o montuosa: ci sono infatti i rilievi pre-appenninici a nord mentre il lungo sperone di Serravalle Pistoiese con il Montealbano ne limita il confine orientale fino all'Arno. A ovest il territorio della Valdinievole lascia spazio alla Piana di Lucca, della quale può essere considerata la continuazione orientale.

Il Padule di Fucecchio ha un'estensione di circa 1800 ettari e, nonostante risulti ampiamente ridotto rispetto all'antico lago-padule che prima delle bonifiche occupava gran parte della Valdinievole meridionale, rappresenta tuttora la più grande palude interna italiana e un'area di rilevante interesse naturalistico, contribuendo sensibilmente al bilancio complessivo della diversità biologica e morfologica del paesaggio. Notevole è il suo valore storico-ambientale sia per le emergenze presenti, sia per l'occasione che offre come modello di interpretazione del territorio.

Antichi borghi medievali di eccellente valore storico e paesaggistico incoronano la valle sovrastandola dalle colline, mentre in pianura si trovano le ville-fattoria della bonifica del Padule, i parchi, i famosi centri termali e l'area protetta.

Oltre alle ricchezze dei paesaggi e della natura, il Padule conserva il fascino delle vicende storiche legate alle grandi famiglie dei Medici e dei Lorena. Lo stesso Leonardo da Vinci, che si occupò di bonifiche e di problemi idraulici, raffigura e menziona più volte il Padule di Fucecchio (disegno del 5 agosto 1473 -GDS, Uffizi; studi idrografici -RLW 12277).

Rimangono tuttora significative testimonianze dell'opera dell'uomo, che nel corso dei secoli ha plasmato e modificato la struttura stessa dell'area umida e il suo paesaggio: i canali ed il sistema dei porti, segni di antiche ed importanti idrovie per il trasporto di cose e persone, che divennero le principali infrastrutture di collegamento dei vari insediamenti con la cintura collinare; il ponte mediceo di Cappiano, fulcro delle attività di regimazione delle acque e della pesca, nonché importante passaggio sulla via Francigena; il complesso della fattoria del Capannone, che rappresentava uno dei principali approdi della Valdinievole; gli edifici dell'archeologia industriale come gli essiccatoi del tabacco.

Le lapidi disseminate sui casotti o lungo gli argini dei canali raccontano invece una storia più recente: la tragedia del barbaro eccidio perpetrato dai tedeschi il 23 agosto 1944.

Oltre a costituire area di notevole interesse storico-antropologico e naturalistico, il Padule da sempre ha rappresentato un ambiente prezioso dal punto di vista economico per lo sfruttamento delle risorse che possiede. Conseguentemente nel tempo sono nate attorno al padule numerose attività di tipo economico e culturale che oggi vivono soprattutto nel ricordo degli anziani. Sono ancora presenti infatti, in forma residuale, attività legate alla lavorazione delle



erbe palustri: la raccolta e l'intreccio del 'sarello' e della 'sala' (per "rinvestire" sedie e fiaschi), della 'gaggia' e di altre piante tipiche dell'area umida sono tuttora praticate da pochi valenti artigiani.

Alla salvaguardia e valorizzazione delle qualità storiche, ambientali e naturalistiche dell'area del Padule e del Lago di Sibolla si dedica il Centro di Ricerca, Documentazione e Promozione del Padule di Fucecchio, costituito da rappresentanti di Enti Pubblici e Associazioni. Il Centro partecipa alla gestione della Riserva Naturale del Padule, produce materiale scientifico e divulgativo, organizzando al tempo stesso visite didattiche e turistiche. Gestisce, inoltre, il "Laboratorio per l'Educazione Ambientale del Padule di Fucecchio".

Il Progetto "Montecatini e la Valdinievole per il Padule di Fucecchio" si propone di vivicare il rapporto fra le nuove generazioni e il territorio. I moduli proposti si inseriscono all'interno dell'ampia ricerca sui servizi ecosistemici culturali, quei servizi che includono benefici non materiali quali l'eredità e l'identità culturale, l'arricchimento spirituale e intellettuale, l'apprezzamento dei valori estetici e ricreativi e che impegnano discipline quali le scienze sociali e antropologiche, l'economia, l'ecologia, utilizzando una vasta gamma di approcci metodologici. Una valutazione dei servizi ecosistemici culturali legati al Padule di Fucecchio, al territorio comunale e alla Valdinievole potrà essere utile a chiarire i legami lineari tra territorio, servizi e benefici con l'individuazione di utenze target per facilitare le decisioni gestionali legate ad un turismo ecosostenibile.

Il progetto è stato inizialmente pensato e progettato come un progetto di rete fra il Liceo 'Salutati' di Montecatini Terme, l'Istituto Tecnico 'Marchi-Forti' di Pescia e Monsummano Terme e l'Istituto Tecnico Agrario 'Anzilotti' di Pescia. I Collegi Docenti di tutti e tre gli Istituti hanno approvato la formazione della rete. Purtroppo nessuna delle tre scuole ha ritenuto di essere in grado di accollarsi l'onere amministrativo di essere scuola capofila, per cui, nonostante le delibere dei Collegi dei Docenti, la rete non si è potuta concretizzare. Il progetto è stato a questo punto rivisitato e scisso in due azioni comunque sinergiche, ma presentate separatamente dal Liceo 'Salutati' di Montecatini Terme e dell'Istituto Tecnico 'Marchi-Forti' di Pescia e Monsummano Terme. L'Istituto Tecnico Agrario 'Anzilotti', invece, non ha ritenuto di presentare un proprio progetto. Il Liceo 'Salutati' e l'Istituto Tecnico 'Marchi-Forti' risultano in collaborazione reciproca nelle rispettive sezioni 'coinvolgimento altri soggetti'. L'Istituto Tecnico Agrario 'Anzilotti' collabora con il solo Liceo 'Salutati'.

## Sezione: Caratteristiche del Progetto

### Contesto di riferimento

Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio di riferimento dell'istituzione scolastica.

Le scuole che collaborano al progetto sulla valorizzazione del Padule di Fucecchio hanno come territorio di riferimento la Valdinievole, area in cui convivono realtà molto diverse tra loro. I comuni in cui ricadono sono i più popolosi delle tre zone in cui può essere omogeneamente suddivisa la Valdinievole e contano ciascuno circa 20.000 abitanti. Mentre la popolazione di Montecatini ha caratteristiche "cittadine" e basa la sua economia sul turismo (per la presenza di strutture termali e alberghiere) e sul commercio in genere, Pescia ha un territorio per lo più classificato come montano; le sue attività produttive principali riguardano i settori florovivaistico e cartario. Il comune di Monsummano risulta più lontano dalle principali arterie di comunicazione con un baricentro sociale oscillante fra la Valdinievole e le zone di Empoli, Fucecchio, Vinci e Pistoia; basa la sua economia sui settori calzaturiero e turistico. Nelle aree di territorio periferiche dei comuni si sfruttano le ampie pianure sottratte al Padule per una agricoltura più intensiva e tradizionale. Dal punto di vista sociale, gli studenti dei tre Istituti provengono da situazioni socio-economiche piuttosto eterogenee e da tre diverse province (Pistoia, Lucca e Firenze). Culturalmente il territorio è contraddistinto da una serie di moderne istituzioni, pronte a recepire gli stimoli di un presente in rapida trasformazione e a proporre iniziative culturali diversificate.

### Obiettivi del progetto

Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020 e, in particolare, come si intende sviluppare un'idea complessiva di potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico.

I moduli di cui è composto il progetto perseguono l'obiettivo di aiutare gli studenti a conseguire competenze trasversali quali:

- lo sviluppo della creatività per permettere ad una platea di utenti sempre più ampia di conoscere il territorio anche con strumenti multimediali;
- l'utilizzo delle nuove tecnologie per la produzione di testi multimediali;
- la capacità di individuazione degli aspetti estetici, espressivi, comunicativi, funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca sul paesaggio;
- l'arricchimento spirituale e intellettuale che deriva dai valori estetici e ricreativi del territorio, inteso come detentore di servizi ecosistemici;
- l'utilizzo degli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio culturale e artistico del territorio;
- la responsabilizzazione nella collaborazione e nella realizzazione di prodotti finali ad uso esterno.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Ripartizione per la Programmazione  
Direzione Generale per i processi di riforma di politica  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola STATALE 'SALUTATI'  
(PTPS03000X)

### Caratteristiche dei destinatari

Indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata una analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge il progetto

I destinatari primari del progetto sono prevalentemente gli studenti degli ultimi tre anni degli Istituti in collaborazione, anche in classi aperte orizzontalmente o verticalmente. Prima di realizzare i moduli proposti, i ragazzi verranno invitati a compilare un breve questionario per monitorare le loro conoscenze e competenze di base sulle tematiche di ciascun modulo (conoscenza dell'ambiente e del territorio, esperienze e opinione sul volontariato, uso delle tecnologie e conoscenza dell'informatica di base) e i loro bisogni formativi. L'identificazione delle conoscenze e delle competenze servirà non solo a individuare i ruoli dei ragazzi e a responsabilizzarli, ma anche a permettere loro di trasferirle ai propri compagni, mettendosi in gioco e a disposizione del gruppo durante il modulo. Ai ragazzi verrà chiesto anche che cosa si aspettano di imparare e di cosa hanno bisogno per raggiungere l'obiettivo di ciascun modulo.

I destinatari secondari del progetto sono i genitori, i parenti e i conoscenti che potranno contribuire con le loro conoscenze ed esperienze legate al territorio, ma anche il pubblico generale e i visitatori del Padule di Fucecchio che potranno utilizzare gli strumenti informativi e turistici prodotti dai ragazzi e messi a loro disposizione.

### Apertura della scuola oltre l'orario

Indicare ad esempio come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, sera, di sabato, nel periodo estivo.

I moduli formativi del progetto saranno svolti nelle ore pomeridiane, oltre l'orario curricolare, nei plessi di Montecatini Terme (Liceo "Salutati"), di Pescia e di Monsummano Terme (Istituto "Marchi-Forti"). L'apertura degli istituti oltre l'orario scolastico curricolare è garantita in via ordinaria dal personale ATA per il pomeriggio, con compiti di accoglienza e di sorveglianza nei confronti degli alunni partecipanti a vari percorsi. I PTOF degli istituti prevedono, infatti, l'attuazione di varie attività pomeridiane di potenziamento e ampliamento dell'offerta formativa. Inoltre, nelle sedi dell'Istituto "Marchi-Forti" sono attivi da oltre venti anni corsi serali di istruzione. Potrà anche essere prevista l'apertura mattutina nei mesi di giugno-luglio. Il Centro di Ricerca, Documentazione e Promozione del Padule di Fucecchio metterà a disposizione la propria sede di Castelmartini (Larciano) per le attività in orario extracurricolare che necessariamente dovranno essere svolte in quella sede.

### **Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni**

Indicare, ad esempio, il tipo di soggetti - Scuole, Università e/o Enti pubblici o privati - con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, e con quali finalità (messa a disposizione di spazi e/o strumentazioni, condivisione di competenze, volontari per la formazione, etc). Evidenziare anche se è previsto il coinvolgimento, in particolare, di Enti locali. Indicare, inoltre, se e come si intende enfatizzare il rapporto con gli attori del territorio e lavorare su casi reali per promuovere la dimensione esperienziale.

Le collaborazioni formalizzate dal Liceo "Salutati" per la partecipazione alla presente azione con l'Istituto Tecnico 'Marchi-Forti", con il "Centro di Ricerca, Documentazione e Promozione del Padule di Fucecchio", con il C.N.R. "Istituto di Biometereologia" sono state improntate ad una fattiva collaborazione didattico-progettuale con la condivisione delle competenze dei diversi attori. Il Collegio dei Docenti di ciascun Istituto scolastico ha approvato la reciproca collaborazione sia relativamente alla ideazione dei moduli che all'esecuzione del progetto.

Per la candidatura a questa azione abbiamo voluto coinvolgere il maggior numero possibile di enti pubblici locali (hanno aderito molti Comuni della Valdinievole che si sono impegnati a dare pubblicità al progetto), le associazioni che si occupano della tutela e della valorizzazione del Padule di Fucecchio, delle zone limitrofe e della sua storia economico-culturale (Associazione Amici del Padule, Associazione Intrecci).



**Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e famiglie nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto**

Indicare, ad esempio, come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli.

La partecipazione attiva dei genitori alla vita della scuola è necessaria per garantire coerenza educativa. Essa è indispensabile per rendere armonici i processi di istruzione e di educazione portati avanti dalle due istituzioni educative, famiglia e scuola. Il coinvolgimento delle studentesse e degli studenti sarà altresì fondamentale perché, attraverso il passaparola e la rete tra pari, si creino occasioni nuove di incontro, apprendimento, formazione e crescita. Con colloqui individuali gli studenti saranno stimolati a riflettere, prendere consapevolezza ed esplicitare le proprie difficoltà di apprendimento o di relazione con gli altri; questo permetterà ai docenti di individualizzare l'intervento didattico. Per contribuire in modo determinante alla buona riuscita del progetto, si intende far partecipare i genitori e la comunità scolastica ad un incontro iniziale di presentazione, per valutare quali siano le loro aspettative e tener conto della loro opinione. Un colloquio finale con le famiglie consentirà di avere il necessario feedback e di verificare l'esito dell'azione, che sarà discusso in sede collegiale per cercare di determinare l'efficacia del progetto anche nell'ottica di una iterabilità e scalabilità.

### Metodologie e Innovatività

Indicare, ad esempio: per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodologie/strategie didattiche saranno applicate nella promozione della didattica attiva (ad es. Tutoring, Peer-education, Flipped classroom, Debate, Cooperative learning, Learning by doing and by creating, Storytelling, Project-based learning, ecc.) e fornire esempi di attività che potranno essere realizzate; quali strumenti (in termini di ambienti, attrezzature e infrastrutture) favoriranno la realizzazione del progetto.

I moduli proposti sono innovativi per gli aspetti legati sia all'uso di strumenti multimediali, sia di moderne metodologie didattiche. Gli studenti sono chiamati in gioco anche dal punto di vista emotivo, sociale e culturale, così da costruire e ricercare il sapere educandosi reciprocamente, instaurando relazioni positive per favorire l'acquisizione di comportamenti sociali positivi. Lo stretto contatto con il territorio, grazie al coordinamento delle azioni con enti e istituzioni locali, permetterà ad esempio ai ragazzi di raccogliere informazioni, svolgere azioni di volontariato e imparare in ambiente naturale attraverso il Tutoring. Cooperative Learning, Learning by doing, Intergenerational Learning sono le metodologie didattiche applicate in alcuni moduli in cui saranno privilegiati il lavoro di gruppo, l'intervista per la raccolta delle informazioni, il dibattito, la realizzazione di prodotti o attività pratiche (carte, manufatti artigianali, riproduzioni pittoriche, prodotti multimediali). La realizzazione dei Location Based Games, ad esempio, implica l'utilizzo degli smartphones o degli iPhones, oltre che del pc con software open source. L'applicazione dello Storytelling, offre un'opportunità di Game Based Learning per gli utenti finali che fruiranno del gioco creato. Inoltre, attraverso la realizzazione degli eventi finali, i ragazzi avranno modo di illustrare il funzionamento degli strumenti utilizzati e le modalità di realizzazione dei prodotti ottenuti.

### **Coerenza con l'offerta formativa**

Indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola e, in particolare, se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altre azioni del PON-FSE, PON-FESR, PNSD, Piano Nazionale Formazione.

Il progetto è coerente con le altre azioni del PON-FSE presentate, come quelle sull'Inclusione sociale e l'integrazione, sulle Competenze di base, sulla Cittadinanza digitale, globale e europea, nelle quali si privilegia la didattica laboratoriale ed esperienziale, l'apprendimento cooperativo, la flessibilità programmatica e metodologica.

Il progetto è coerente con le iniziative progettuali del PTOF d'Istituto. Fra i progetti del PTOF in linea con la presente azione ricordiamo:

- Carta canta nei Sistemi Informativi Territoriali per il Padule di Fucecchio, le cui finalità, nell'ottica della ricerca e della sperimentazione di nuove metodologie per un'efficace didattica delle scienze, sono quelle dell'utilizzo di software dedicati alla gestione di sistemi informativi territoriali
- Progetti di inclusione
- Attività connesse con il PNSD
- Attività di alternanza scuola - lavoro, fra le quali potranno rientrare quelle proposte nei moduli qui presentati, come già deliberato dal Collegio dei Docenti del 7 giugno 2017 al punto 6

## Inclusività

Indicare, ad esempio, quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.

Le metodologie didattiche proposte sono calate in una comunità di apprendimento in cui si costruisce socialmente la conoscenza e si promuove l'autorealizzazione reciproca degli studenti; l'apprendimento cooperativo è quindi l'approccio elettivo in quanto favorisce l'interdipendenza positiva, l'interazione promozionale, l'insegnamento delle abilità sociali, la responsabilità individuale e la revisione del lavoro.

Gli allievi con maggior disagio negli apprendimenti potranno beneficiare anche degli ausili tecnologici che utilizzeremo (smartphones o iPhones, LIM, tablet, pc, ecc...). Gli interventi educativi e l'approccio didattico non convenzionale coinvolgeranno anche gli studenti con bisogni educativi speciali di varia natura, permettendo un incremento del loro profitto scolastico. La presenza del tutor d'aula consentirà un approccio diversificato e mirato alle esigenze di coloro che sono portatori di problematicità di tipo sociale e culturale. Costituisce per altro un punto di forza il partenariato con l'associazione "Intrecci", da sempre sensibile alle problematiche sociali e lavorative di ragazzi con disabilità di vario tipo.

### Impatto e sostenibilità

Indicare, ad esempio, in che modo saranno valutati gli impatti previsti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio; quali strumenti saranno adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze, quali collegamenti ha il progetto con la ricerca educativa.

Agli studenti destinatari dei moduli sarà fornito un questionario iniziale in base al quale poter individuare le attese dei singoli, al fine di calibrare l'intervento didattico tenendo anche conto degli specifici interessi dei partecipanti. Durante lo svolgimento dei corsi, i docenti e i tutor utilizzeranno griglie di osservazione sull'acquisizione delle competenze raggiunte, comprese quelle trasversali. Per la valutazione saranno somministrate prove iniziali, **intermedie** e finali sulle competenze e conoscenze dei singoli moduli, utilizzando quelle tipologie di valutazione che l'esperto riterrà idonee in relazione al singolo modulo e all'utenza. Docenti e tutor redigeranno puntualmente un "diario di bordo" sull'attività svolta. Al termine saranno somministrati agli studenti questionari di autovalutazione e di customer satisfaction utili a verificare la corrispondenza fra le attese e gli obiettivi effettivamente raggiunti. I risultati saranno discussi in sede collegiale per cercare di migliorare l'efficacia del progetto anche nell'ottica di una iterabilità e scalabilità: una partecipazione di tutta la comunità scolastica permetterà di cogliere tutti gli aspetti positivi del miglioramento delle competenze raggiunte attraverso la sperimentazione attiva delle metodologie innovative.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Ripartizione per la Programmazione  
Direzione Generale per i processi di riforma di edilizia  
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV  
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola STATALE 'SALUTATI'  
(PTPS03000X)

### **Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio**

Indicare, ad esempio, come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio; se il progetto prevede l'apertura a sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione; se saranno prodotti materiali/modelli riutilizzabili e come verranno messi a disposizione; quale documentazione sarà realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti (Best Practice).

Il percorso di sviluppo delle competenze trasversali, comprese quelle relative alla diffusione della cultura imprenditoriale, fornirà agli studenti una buona conoscenza del territorio e degli strumenti per la sua promozione per affrontare con maggiore consapevolezza anche la loro vita futura, acquisendo i mezzi per divenire parte di una cittadinanza attiva e responsabile. I prodotti del progetto (percorsi didattici documentati, materiali innovativi anche multimediali, banche dati) potranno essere fruiti anche negli anni successivi: a seconda delle esigenze didattiche il progetto potrà ampliarsi o modificarsi in funzione delle peculiari necessità e disponibilità. L'esperienza iniziale potrà favorire gli interventi sulla programmazione di istituto e sul curricolo verticale, stimolando anche la modifica delle scelte metodologico-didattiche, che potranno giovare di informazioni didattiche derivanti da un percorso di approfondimento specifico. In particolare risulta fondamentale la possibilità del progetto di avere delle caratteristiche standardizzabili e quindi trasferibili al di là delle differenze del contesto specifico. La diffusione per mezzo siti web dell'iniziativa, garantita dagli Istituti scolastici in collaborazione e dagli Enti aderenti al progetto, il confronto e il passaparola tra tutti gli allievi coinvolti, gli incontri con i genitori degli studenti, la mostra itinerante prodotta, mostreranno al territorio le diverse attività svolte nei vari moduli.



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Ripartizione per la Programmazione  
Direzione Generale per i programmi in materia di educazione  
scuola, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola STATALE 'SALUTATI'  
(PTPS03000X)

### **Coinvolgimento degli Enti Locali**

Indicare ad esempio come saranno coinvolti gli Enti locali nel progetto, specificando anche il ruolo che svolgeranno.

Il progetto è stato presentato agli Enti Locali interessati. Tutti gli Enti Locali, che sono quelli elencati nella sezione 'Coinvolgimento altri soggetti - coinvolgimento di ulteriori attori del territorio', hanno dichiarato di apportare al progetto un valore in termine di coinvolgimento del territorio e di svolgere all'interno del progetto la pubblicizzazione dell'iniziativa e la diffusione dei risultati finali del progetto.

Le amministrazioni comunali di Montecatini Terme e di Monsummano Terme hanno accolto con molto interesse la proposta progettuale.

In particolare, il Comune di Montecatini Terme ha voluto dare sostegno all'azione addirittura con una deliberazione di Giunta Comunale, la numero 201 del 12 luglio 2017.

Il Comune di Monsummano Terme, il cui Sindaco, tra l'altro, è Presidente pro-tempore della Provincia di Pistoia, una buona parte del cui territorio è occupata dal Padule di Fucecchio, ha voluto sottolineare l'interesse verso il progetto rendendosi disponibile a svolgere all'interno dell'azione non solo la pubblicizzazione dell'iniziativa e la diffusione dei risultati, ma anche la collaborazione alla definizione dei punti di forza e di criticità e la disponibilità ad ospitare visite didattiche.



## Sezione: Progetti collegati della Scuola

### Presenza di progetti formativi della stessa tipologia previsti nel PTOF

| Titolo del Progetto             | Riferimenti | Link al progetto nel Sito della scuola  |
|---------------------------------|-------------|---|
| Alternanza Scuola Lavoro        | 20          | <a href="http://www.liceosalutati.it/wp-content/uploads/2010/12/Piano-Triennale-dellofferta-formativa-2016-2019.pdf">http://www.liceosalutati.it/wp-content/uploads/2010/12/Piano-Triennale-dellofferta-formativa-2016-2019.pdf</a> |
| Carta Canta                     | 27          | <a href="http://www.liceosalutati.it/wp-content/uploads/2010/12/Piano-Triennale-dellofferta-formativa-2016-2019.pdf">http://www.liceosalutati.it/wp-content/uploads/2010/12/Piano-Triennale-dellofferta-formativa-2016-2019.pdf</a> |
| Curricoli digitali              | 27          | <a href="http://www.liceosalutati.it/wp-content/uploads/2010/12/Piano-Triennale-dellofferta-formativa-2016-2019.pdf">http://www.liceosalutati.it/wp-content/uploads/2010/12/Piano-Triennale-dellofferta-formativa-2016-2019.pdf</a> |
| Inclusione                      | 30          | <a href="http://www.liceosalutati.it/wp-content/uploads/2010/12/Piano-Triennale-dellofferta-formativa-2016-2019.pdf">http://www.liceosalutati.it/wp-content/uploads/2010/12/Piano-Triennale-dellofferta-formativa-2016-2019.pdf</a> |
| Piano Nazionale Scuola Digitale | 25          | <a href="http://www.liceosalutati.it/wp-content/uploads/2010/12/Piano-Triennale-dellofferta-formativa-2016-2019.pdf">http://www.liceosalutati.it/wp-content/uploads/2010/12/Piano-Triennale-dellofferta-formativa-2016-2019.pdf</a> |

## Sezione: Coinvolgimento altri soggetti

### Elenco collaborazioni con attori del territorio

| Oggetto della collaborazione   | N. soggetti | Soggetti coinvolti            | Tipo accordo | Num. Pr protocollo | Data Protocollo | All egato |
|--|-------------|-------------------------------|--------------|--------------------|-----------------|-----------|
| Publicizzazione dell'iniziativa e diffusione dei risultati finali del progetto, collaborazione progettuale.  | 1           | Amici del Padule di Fucecchio | Accordo      | 2523               | 19/07/2017      | Si        |
| Collaborazione alla definizione dei punti di forza e di criticità, collaborazione progettuale, disponibilità a ospitare visite didattiche, disponibilità alla collaborazione, disponibilità allo svolgimento dei moduli. | 1           | Associazione Intrecci Onlus   | Accordo      | 2469               | 13/07/2017      | Si        |





|  |   |  |         |      |            |    |
|--|---|--|---------|------|------------|----|
| <p>Publicizzazione dell'iniziativa e diffusione dei risultati finali del progetto, collaborazione progettuale. Collaborazione alla definizione dei punti di forza e di criticità. Disponibilità ad ospitare visite didattiche. Disponibilità alla collaborazione e allo svolgimento dei moduli.</p> <p>NB Nel file zip sono allegati due documenti protocollati: il documento prot. 2052 del 13 giugno 2017 (con il quale il Centro propone al Liceo "Salutati", all'Istituto "Marchi-Forti" e all'Istituto "Anzilotti" di partecipare al bando) e il documento prot. 2506 del 18 luglio con il quale dichiara di voler collaborare allo svolgimento del progetto come sopra indicato.</p> | 1 | CENTRO DI RICERCA, DOCUMENTAZIONE E PROMOZIONE DEL PADULE DI FUCECCHIO | Accordo | 2506 | 18/07/2017 | Si |
| <p>Collaborazione progettuale. Disponibilità alla collaborazione e allo svolgimento dei moduli.</p>  | 1 | Consiglio Nazionale delle Ricerche                                     | Accordo | 2489 | 14/07/2017 | Si |
| <p>L'Ente dichiara di apportare al progetto un valore in termini di coinvolgimento del territorio, di pubblicizzare l'iniziativa e diffondere i risultati finali di progetto.</p>  | 1 | COMUNE DI LARCIANO   | Accordo | 2470 | 13/07/2017 | Si |
| <p>L'Ente dichiara di apportare al progetto un valore in termini di coinvolgimento del territorio, di pubblicizzare l'iniziativa e diffondere i risultati finali di progetto.</p>  | 1 | Comune di Pieve a Nievole  | Accordo | 2490 | 14/07/2017 | Si |
| <p>L'Ente dichiara di apportare al progetto un valore in termini di coinvolgimento del territorio, di pubblicizzare l'iniziativa e diffondere i risultati finali di progetto.</p>  | 1 | Comune di Chiesina Uzzanese  | Accordo | 2527 | 19/07/2017 | Si |
| <p>L'Ente dichiara di apportare al progetto un valore in termini di coinvolgimento del territorio, di pubblicizzare l'iniziativa e diffondere i risultati finali di progetto.</p>  | 1 | Comune di Montecatini Terme  | Accordo | 2491 | 14/07/2017 | Si |
| <p>L'Ente dichiara di apportare al progetto un valore in termini di coinvolgimento del territorio, di pubblicizzare l'iniziativa e diffondere i risultati finali di progetto, di collaborare alla definizione dei punti di forza e di criticità del territorio, di essere disponibile ad ospitare visite didattiche.</p>   | 1 | COMUNE DI MONSUMMANO TERME   | Accordo | 2508 | 18/07/2017 | Si |

**Collaborazioni con altre scuole**



| Oggetto  | Scuole                | Num. Protocollo | Data Protocollo | All<br>egato |
|--|-----------------------|-----------------|-----------------|--------------|
| <p>Il progetto è stato inizialmente pensato e progettato come un progetto di rete fra il Liceo 'Salutati' di Montecatini Terme, l'Istituto Tecnico 'Marchi-Forti' di Pescia e Monsummano Terme e l'Istituto Tecnico Agrario 'Anzilotti' di Pescia. I Collegi Docenti di tutti e tre gli Istituti hanno approvato la formazione della rete. Purtroppo nessuna delle tre scuole ha ritenuto di essere in grado di accollarsi l'onere amministrativo di essere scuola capofila, per cui, nonostante le delibere dei Collegi dei Docenti, la rete non si è potuta concretizzare. Il progetto è stato a questo punto rivisitato e scisso in due azioni comunque sinergiche, ma presentate separatamente dal Liceo 'Salutati' di Montecatini Terme e dell'Istituto Tecnico 'Marchi-Forti' di Pescia e Monsummano Terme. L'Istituto Tecnico Agrario 'Anzilotti', invece, non ha ritenuto di presentare un proprio progetto. Il Liceo 'Salutati' e l'Istituto Tecnico 'Marchi-Forti' risultano in collaborazione nella sezione 'coinvolgimento altri soggetti'. L'Istituto Tecnico Agrario 'Anzilotti' collabora con il Liceo 'Salutati'. La collaborazione, iniziata con la fase progettuale, riguarderà l'intero svolgimento del progetto e la disseminazione dei risultati.</p> | PTTD01000E 'F.MARCHI' | 2468            | 13/07/20<br>17  | Si           |



|  |                                |             |                        |           |
|--|--------------------------------|-------------|------------------------|-----------|
| <p>Il progetto è stato inizialmente pensato e progettato come un progetto di rete fra il Liceo 'Salutati' di Montecatini Terme, l'Istituto Tecnico 'Marchi-Forti' di Pescia e Monsummano Terme e l'Istituto Tecnico Agrario 'Anzilotti' di Pescia. I Collegi Docenti di tutti e tre gli Istituti hanno approvato la formazione della rete. Purtroppo nessuna delle tre scuole ha ritenuto di essere in grado di accollarsi l'onere amministrativo di essere scuola capofila, per cui, nonostante le delibere dei Collegi dei Docenti, la rete non si è potuta concretizzare. Il progetto è stato a questo punto rivisitato e scisso in due azioni comunque sinergiche, ma presentate separatamente dal Liceo 'Salutati' di Montecatini Terme e dell'Istituto Tecnico 'Marchi-Forti' di Pescia e Monsummano Terme. L'Istituto Tecnico Agrario 'Anzilotti', invece, non ha ritenuto di presentare un proprio progetto. Il Liceo 'Salutati' e l'Istituto Tecnico 'Marchi-Forti' risultano in collaborazione nella sezione 'coinvolgimento altri soggetti'. L'Istituto Tecnico Agrario 'Anzilotti' collabora con il Liceo 'Salutati'. La collaborazione, iniziata con la fase progettuale, riguarderà l'intero svolgimento del progetto e la disseminazione dei risultati.</p> | <p>PTTA010004 D. ANZILOTTI</p> | <p>2528</p> | <p>19/07/20<br/>17</p> | <p>Si</p> |
|--|--------------------------------|-------------|------------------------|-----------|

**Sezione: Riepilogo Moduli**

**Riepilogo moduli**

| Modulo   | Costo totale       |
|--|--------------------|
| LOCATION BASED GAMES PER CONOSCERE E PROMUOVERE IL PADULE DI FUCECCHIO, ANNO I                   | € 4.977,90         |
| LOCATION BASED GAMES PER CONOSCERE E PROMUOVERE IL PADULE DI FUCECCHIO, ANNO II                  | € 4.977,90         |
| ANALISI E PROPOSTA TERRITORIALE DI TURISMO CULTURALE, SOCIALE E AMBIENTALE SOSTENIBILE - ANNO I  | € 4.977,90         |
| ANALISI E PROPOSTA TERRITORIALE DI TURISMO CULTURALE, SOCIALE E AMBIENTALE SOSTENIBILE - ANNO II | € 4.977,90         |
| MAPPATURA E RIPRODUZIONE PITTORICA DELLE COSTRUZIONI RURALI DEL PADULE DI FUCECCHIO              | € 5.082,00         |
| INTRECCIARE ESPERIENZE, TRADIZIONI E SAPERI  | € 4.977,90         |
| <b>TOTALE SCHEDE FINANZIARIE</b>   | <b>€ 29.971,50</b> |

**Sezione: Moduli**



## Elenco dei moduli

**Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio**

**Titolo: LOCATION BASED GAMES PER CONOSCERE E PROMUOVERE IL PADULE DI FUCECCHIO, ANNO I**

### Dettagli modulo

| Dettagli modulo           |  |
|---------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>      | LOCATION BASED GAMES PER CONOSCERE E PROMUOVERE IL PADULE DI FUCECCHIO, ANNO I   |
| <b>Descrizione modulo</b> | <p><b>DESCRIZIONE:</b></p> <p>L'uso di nuove tecnologie e dispositivi mobili oggi è incredibilmente familiare e i giovani nativi digitali sono incredibilmente abili nell'usare le tecnologie, anche se spesso lo fanno senza tuttavia esplorare le loro potenzialità, funzioni e senza conoscere eventuali utilità. Tra le tecnologie d'informazione e comunicazione (ICT), gli smartphones e tablets che sono oramai di uso comune. Per questi dispositivi esistono piattaforme per lo sviluppo di giochi basati sulla georeferenziazione che danno l'opportunità di conoscere spazi reali e visitarli in modo diverso. I giochi geolocalizzati (Location Based Games) permettono infatti di esplorare un luogo reale interagendo con personaggi e oggetti o strumenti virtuali posizionati in un certo punto nello spazio. Per proseguire nel gioco, i giocatori devono raggiungere le icone che compaiono su una mappa e risolvere quesiti o quiz, ascoltare suoni o storie, possono fare foto e condividerle con altri giocatori. Ovviamente le meccaniche di gioco e le potenzialità dei Location Based Games dipendono dal tipo di piattaforma utilizzata. Nel nostro modulo, privilegeremo le piattaforme open source, gratuite per il grande pubblico.</p> <p>I Location Based Games possono essere strumenti non solo ludici ma anche utili al trasferimento della conoscenza a fini educativi ma anche turistici.</p> <p><b>OBIETTIVI DEL MODULO:</b></p> <p>Incrementare la sensibilità ambientale e la conoscenza dei ragazzi verso l'ambiente attraverso attività di formazione e volontariato per arrivare allo sviluppo di LBGs (Location Based Games) utili alla fruizione dell'area del padule di Fucecchio da parte del pubblico.</p> <p><b>STRUTTURA DEL MODULO:</b></p> <p>Gli studenti, gli insegnanti e i facilitatori (guide ambientali, esperti ICT), come parte di una squadra, sono impegnati a seguire un processo di apprendimento incentrato sulla protezione della natura e strutturato in cinque fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Raccolta di storie e informazioni sull'area protetta del Padule di Fucecchio da svolgersi sia in autonomia sia con gli incontri presso il Centro Visite del Padule di Fucecchio (es. 10 ore);</li> <li>2) Visita all'area protetta delle Morette e Righetti e attività di volontariato (10 ore);</li> <li>3) Dalle conoscenze e le competenze acquisite, gli studenti rielaborano una storia (storytelling) con l'identificazione di personaggi e azioni, che faccia da filo conduttore per il Location Based Game (3 ore).</li> <li>4) Formazione sulla piattaforma scelta per il LBG (es. Enigmapp o ARIS) e sviluppo del Location Based Game (7 ore).</li> </ol> <p><b>CONTENUTI DEL MODULO:</b></p> <p>Il modulo utilizza differenti metodologie didattiche a seconda dell'obiettivo di ciascuna fase di lavoro come indicato nella struttura.</p> <p>Unità didattica 1: Raccolta delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brevi seminari frontali per descrivere le peculiarità dell'area protetta ma anche i fattori di rischio e le minacce ambientali e le necessità;</li> <li>• Interviste ad anziani (apprendimento intergenerazionale) per conoscere i mestieri e le attività produttive che erano legate al Padule di Fucecchio;</li> <li>• Documentazione e ricerca in rete di altre curiosità e informazioni.</li> </ul> |



Unità didattica 2: Due visite nelle aree protette (Morette e Righetti) e attività di volontariato.

- Il gruppo di giovani verrà guidato nelle aree protette per conoscere da vicino l'ecosistema e le specie ornitiche che vi abitano. Dovranno raccogliere materiale audio/video che poi sarà utile alla fase finale del modulo.
- Attività pratiche di volontariato riguarderanno cura e manutenzione dell'osservatorio faunistico, dell'idrofittario presso il centro visite, supporto ai visitatori etc.
- Queste attività stimoleranno le abilità e predisposizioni personali per attività manuali, comunicazione oltre che garantire un apprendimento in ambiente naturale, grazie a una forma di educazione esperienziale.

Unità didattica 3: Creazione della storia che sarà trasformata in Location Based Game

- Dalle informazioni e le esperienze svolte nella fase precedente, i ragazzi elaborano una storia. Lo storytelling avrà l'obiettivo di creare uno scenografia del gioco in cui le azioni della storia virtuale si verificano in uno spazio reale (il padule di Fucecchio) e in cui sono localizzate. Per fare questo, i ragazzi devono sapere il tipo di testi che possono essere caricati sul gioco.
- Introduzione e formazione sulla piattaforma per Location Based Games che è stata scelta per la costruzione del gioco dagli esperti esterni, in accordo con i ragazzi.
- Questa attività induce lavoro di squadra, collaborazione e consenso per giungere alla versione finale della storia; stimola capacità comunicative, creatività e fantasia, ma anche basi di programmazione.

Unità didattica 4: Creazione di un LBG per l'area protetta Padule di Fucecchio.

- Trasferimento della storia sulla piattaforma di gioco.
- Supportati da esperti esterni, i ragazzi trasferiranno il contenuto della storia nella piattaforma di gioco scelta. Questo comporta anche il test di funzionamento in situ per verificare che il gioco funzioni correttamente.
- La costruzione del gioco implica la formulazione e l'implementazione di passaggi logici e sequenziali, inoltre i ragazzi approcciano il linguaggio di programmazione pur utilizzando un'interfaccia semplice e intuitiva.

MODALITA' DI VERIFICA E DI VALUTAZIONE:  
 L'applicazione del modulo sarà valutata in termini di competenze e conoscenze acquisite attraverso un test di valutazione da sottoporre prima e dopo implementazione.

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Data inizio prevista</b>           | 20/09/2018   |
| <b>Data fine prevista</b>             | 30/04/2019   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | PTPS03000X   |
| <b>Numero destinatari</b>             | 19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)                  |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: LOCATION BASED GAMES PER CONOSCERE E PROMUOVERE IL PADULE DI FUCECCHIO, ANNO I**

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo     | Valore unitario | Quantità | N. so ggetti | Importo voce |
|------------|---------------|----------------------|-----------------|----------|--------------|--------------|
| Base       | Esperto       | Costo ora formazione | 70,00 €/ora     |          |              | 2.100,00 €   |
| Base       | Tutor         | Costo ora formazione | 30,00 €/ora     |          |              | 900,00 €     |
| Gestione   | Gestione      | Costo orario persona | 3,47 €/ora      |          | 19           | 1.977,90 €   |

|  |               |  |  |  |  |                   |
|--|---------------|--|--|--|--|-------------------|
|  | <b>TOTALE</b> |  |  |  |  | <b>4.977,90 €</b> |
|--|---------------|--|--|--|--|-------------------|

## Elenco dei moduli

**Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio**  
**Titolo: LOCATION BASED GAMES PER CONOSCERE E PROMUOVERE IL PADULE DI FUCECCHIO, ANNO II**

### Dettagli modulo

|                           |  |
|---------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>      | LOCATION BASED GAMES PER CONOSCERE E PROMUOVERE IL PADULE DI FUCECCHIO, ANNO II  |
| <b>Descrizione modulo</b> | <p><b>DESCRIZIONE:</b></p> <p>L'uso di nuove tecnologie e dispositivi mobili oggi è incredibilmente familiare e i giovani nativi digitali sono incredibilmente abili nell'usare le tecnologie, anche se spesso lo fanno senza tuttavia esplorare le loro potenzialità, funzioni e senza conoscere eventuali utilità. Tra le tecnologie d'informazione e comunicazione (ICT), gli smartphones e tablets che sono oramai di uso comune. Per questi dispositivi esistono piattaforme per lo sviluppo di giochi basati sulla georeferenziazione che danno l'opportunità di conoscere spazi reali e visitarli in modo diverso. I giochi geolocalizzati (Location Based Games) permettono infatti di esplorare un luogo reale interagendo con personaggi e oggetti o strumenti virtuali posizionati in un certo punto nello spazio. Per proseguire nel gioco, i giocatori devono raggiungere le icone che compaiono su una mappa e risolvere quesiti o quiz, ascoltare suoni o storie, possono fare foto e condividerle con altri giocatori. Ovviamente le meccaniche di gioco e le potenzialità dei Location Based Games dipendono dal tipo di piattaforma utilizzata. Nel nostro modulo, privilegeremo le piattaforme open source, gratuite per il grande pubblico.</p> <p>I Location Based Games possono essere strumenti non solo ludici ma anche utili al trasferimento della conoscenza a fini educativi ma anche turistici.</p> <p><b>OBIETTIVI DEL MODULO:</b></p> <p>Incrementare la sensibilità ambientale e la conoscenza dei ragazzi verso l'ambiente attraverso attività di formazione e volontariato per arrivare allo sviluppo di LBGs (Location Based Games) utili alla fruizione dell'area del padule di Fucecchio da parte del pubblico.</p> <p><b>STRUTTURA DEL MODULO:</b></p> <p>Gli studenti, gli insegnanti e i facilitatori (guide ambientali, esperti ICT), come parte di una squadra, sono impegnati a seguire un processo di apprendimento incentrato sulla protezione della natura e strutturato in cinque fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Raccolta di storie e informazioni sull'area protetta del Padule di Fucecchio da svolgersi sia in autonomia sia con gli incontri presso il Centro Visite del Padule di Fucecchio (es. 10 ore);</li> <li>2) Visita all'area protetta delle Morette e Righetti e attività di volontariato (10 ore);</li> <li>3) Dalle conoscenze e le competenze acquisite, gli studenti rielaborano una storia (storytelling) con l'identificazione di personaggi e azioni, che faccia da filo conduttore per il Location Based Game (3 ore).</li> <li>4) Formazione sulla piattaforma scelta per il LBG (es. Enigmapp o ARIS) e sviluppo del Location Based Game (7 ore).</li> </ol> <p><b>CONTENUTI DEL MODULO:</b></p> <p>Il modulo utilizza differenti metodologie didattiche a seconda dell'obiettivo di ciascuna fase di lavoro come indicato nella struttura.</p> <p>Unità didattica 1: Raccolta delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brevi seminari frontali per descrivere le peculiarità dell'area protetta ma anche i fattori di</li> </ul> |





rischio e le minacce ambientali e le necessità;

- Interviste ad anziani (apprendimento intergenerazionale) per conoscere i mestieri e le attività produttive che erano legate al Padule di Fucecchio;
- Documentazione e ricerca in rete di altre curiosità e informazioni.

Unità didattica 2: Due visite nelle aree protette (Morette e Righetti) e attività di volontariato.

- Il gruppo di giovani verrà guidato nelle aree protette per conoscere da vicino l'ecosistema e le specie ornitiche che vi abitano. Dovranno raccogliere materiale audio/video che poi sarà utile alla fase finale del modulo.
- Attività pratiche di volontariato riguarderanno cura e manutenzione dell'osservatorio faunistico, dell'idrofitario presso il centro visite, supporto ai visitatori etc.
- Queste attività stimoleranno le abilità e predisposizioni personali per attività manuali, comunicazione oltre che garantire un apprendimento in ambiente naturale, grazie a una forma di educazione esperienziale.

Unità didattica 3: Creazione della storia che sarà trasformata in Location Based Game

- Dalle informazioni e le esperienze svolte nella fase precedente, i ragazzi elaborano una storia. Lo storytelling avrà l'obiettivo di creare uno scenografia del gioco in cui le azioni della storia virtuale si verificano in uno spazio reale (il padule di Fucecchio) e in cui sono localizzate. Per fare questo, i ragazzi devono sapere il tipo di testi che possono essere caricati sul gioco.
- Introduzione e formazione sulla piattaforma per Location Based Games che è stata scelta per la costruzione del gioco dagli esperti esterni, in accordo con i ragazzi.
- Questa attività induce lavoro di squadra, collaborazione e consenso per giungere alla versione finale della storia; stimola capacità comunicative, creatività e fantasia, ma anche basi di programmazione.

Unità didattica 4: Creazione di un LBG per l'area protetta Padule di Fucecchio.

- Trasferimento della storia sulla piattaforma di gioco.
- Supportati da esperti esterni, i ragazzi trasferiranno il contenuto della storia nella piattaforma di gioco scelta. Questo comporta anche il test di funzionamento in situ per verificare che il gioco funzioni correttamente.
- La costruzione del gioco implica la formulazione e l'implementazione di passaggi logici e sequenziali, inoltre i ragazzi approcciano il linguaggio di programmazione pur utilizzando un'interfaccia semplice e intuitiva.

MODALITA' DI VERIFICA E DI VALUTAZIONE:  
 L'applicazione del modulo sarà valutata in termini di competenze e conoscenze acquisite attraverso un test di valutazione da sottoporre prima e dopo implementazione.

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>Data inizio prevista</b>           | 20/09/2019   |
| <b>Data fine prevista</b>             | 30/04/2020   |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | PTPS03000X   |
| <b>Numero destinatari</b>             | 19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)                  |
| <b>Numero ore</b>                     | 30   |

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: LOCATION BASED GAMES PER CONOSCERE E PROMUOVERE IL PADULE DI FUCECCHIO, ANNO II**

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo | Valore unitario | Quantità | N. so ggetti | Importo voce |
|------------|---------------|------------------|-----------------|----------|--------------|--------------|
|------------|---------------|------------------|-----------------|----------|--------------|--------------|



|          |               |                      |             |  |    |                   |
|----------|---------------|----------------------|-------------|--|----|-------------------|
| Base     | Esperto       | Costo ora formazione | 70,00 €/ora |  |    | 2.100,00 €        |
| Base     | Tutor         | Costo ora formazione | 30,00 €/ora |  |    | 900,00 €          |
| Gestione | Gestione      | Costo orario persona | 3,47 €/ora  |  | 19 | 1.977,90 €        |
|          | <b>TOTALE</b> |                      |             |  |    | <b>4.977,90 €</b> |

## Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)**

**Titolo: ANALISI E PROPOSTA TERRITORIALE DI TURISMO CULTURALE, SOCIALE E AMBIENTALE SOSTENIBILE - ANNO I**

### Dettagli modulo

|                           |  |
|---------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>      | ANALISI E PROPOSTA TERRITORIALE DI TURISMO CULTURALE, SOCIALE E AMBIENTALE SOSTENIBILE - ANNO I  |
| <b>Descrizione modulo</b> | <p><b>DESCRIZIONE:</b><br/>La dimensione culturale dell'ecosistema ha una grande importanza sia nelle società industrializzate che ricercano servizi ricreativi sia in quelle rurali, soprattutto quando c'è una forte identità culturale con l'ambiente. Sebbene i servizi ecosistemici culturali siano riconosciuti importanti e valutati da vari stakeholders e abbiano un punteggio elevato nelle valutazioni delle percezioni pubbliche, a volte vengono sacrificati dai decisori per ragioni economiche. I vantaggi fisici, emotivi e mentali prodotti dai servizi ecosistemici culturali sono spesso intuitivi e impliciti e il valore ad essi attribuito dipende dalle valutazioni individuali e culturali del loro contributo al benessere, mentre raramente sono riflessi da indicatori economici e raramente sono commercializzabili. Una valutazione dei servizi ecosistemici culturali legati al Padule di Fucecchio può essere utile a chiarire i legami lineari tra ecosistema, servizi e benefici con l'individuazione di utenze target e facilitare le decisioni gestionali. In questo tipo di studi però l'approccio partecipativo e individuale è fondamentale visto il forte legame con sentimenti, senso di comunità, esperienze personali, legame tra persone, luoghi e paesaggi. La ricerca sui servizi ecosistemici culturali impegna discipline che includono l'ecologia, l'economia e le scienze sociali e utilizza una vasta gamma di approcci di ricerca.</p> <p><b>OBIETTIVO DEL MODULO:</b><br/>Impostazione e realizzazione di uno studio per la valutazione dei servizi ecosistemici culturali legati al Padule di Fucecchio per quantificare o individuare l'identità culturale, i valori estetici e ricreativi, individuando anche potenziali altri target e facilitare le decisioni gestionali, soprattutto in prospettiva di una produzione di carta sentieristica per l'accesso al territorio.</p> <p><b>STRUTTURA DEL MODULO:</b><br/>Gli studenti, insieme agli insegnanti e ad esperti lavoreranno insieme per:<br/>1) Analisi statistica dei dati di affluenza al Centro di Ricerca e Promozione del Padule di Fucecchio (5 ore);<br/>2) 2a. Realizzazione di un questionario da sottoporre a un campione di popolazione della provincia di Pistoia per la valutazione dei servizi ecosistemici culturali legati al Padule di Fucecchio e valutare l'opinione della viabilità escursionistica nel territorio.<br/>2b. Raccolta dati tramite interviste a un campione rappresentativo della popolazione della provincia di Pistoia.<br/>2c. Digitalizzazione dei dati e analisi, discussione dei risultati.<br/>(17 ore)</p> |





3) Realizzazione di una carta escursionistica per l'accesso al territorio (8 ore).

**CONTENUTI DEL MODULO:**

Il modulo utilizza differenti metodologie di ricerca e analisi territoriali che includono l'uso dei fogli di calcolo, della statistica descrittiva, la realizzazione di questionari di indagine e software di grafica per la carta escursionistica.

Unità didattica 1 - Analisi statistica dei dati di affluenza al Centro di Ricerca, Documentazione e Promozione del Padule di Fucecchio

- Una introduzione frontale su obiettivi e attività del Centro di Ricerca, Documentazione e Promozione del Padule di Fucecchio;
- Descrizione della metodologia di raccolta dei dati di affluenza e raccolta del materiale di base (es. schede del numero di visitatori);
- Digitalizzazione dei dati su foglio di lavoro;
- Indicazione della statistica descrittiva di base da applicare per l'analisi dei dati;
- Analisi dei dati (risultati e discussione).

Unità didattica 2 - Realizzazione di un questionario di indagine per la valutazione dei servizi ecosistemici culturali legati al Padule di Fucecchio e valutazione dell'opinione sulla viabilità escursionistica nel territorio.

- Introduzione frontale sui servizi ecosistemici culturali (SEC);
- Descrizione della metodologia di raccolta dei dati per la valutazione dei SEC e delineazione della metodologia per l'individuazione del campione da intervistare;
- Realizzazione del questionario/intervista;
- Somministrazione del questionario e raccolta dei dati (interviste);
- Analisi dei dati (risultati e discussione).

Unità didattica 3 - Realizzazione di una carta escursionistica per l'accesso al territorio.

- Riqualificazione e pulizia dei sentieri già esistenti
- Realizzazione di carte ed itinerari per la loro promozione turistica

**MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE**

La verifica del modulo riguarderà il raggiungimento dei risultati e la valutazione della qualità del lavoro svolto.

Gli studenti saranno particolarmente assistiti nelle fasi di realizzazione del questionario e di analisi dei dati.

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Data inizio prevista</b>           | 20/09/2018  |
| <b>Data fine prevista</b>             | 30/04/2019  |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources) |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | PTPS03000X  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)   |
| <b>Numero ore</b>                     | 30  |

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: ANALISI E PROPOSTA TERRITORIALE DI TURISMO CULTURALE, SOCIALE E AMBIENTALE SOSTENIBILE - ANNO I**

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo     | Valore unitario | Quantità | N. so ggetti | Importo voce |
|------------|---------------|----------------------|-----------------|----------|--------------|--------------|
| Base       | Esperto       | Costo ora formazione | 70,00 €/ora     |          |              | 2.100,00 €   |
| Base       | Tutor         | Costo ora formazione | 30,00 €/ora     |          |              | 900,00 €     |



FONDI STRUTTURALI EUROPEI

pon 2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
 Dipartimento per la Programmazione  
 Direzione Generale per i processi di riforma e di sviluppo  
 scolastico, per la gestione dei fondi strutturali per  
 l'istruzione e per l'innovazione digitale  
 Ufficio IV  
 MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Scuola STATALE 'SALUTATI'  
 (PTPS03000X)

|          |               |                      |            |  |    |                   |
|----------|---------------|----------------------|------------|--|----|-------------------|
| Gestione | Gestione      | Costo orario persona | 3,47 €/ora |  | 19 | 1.977,90 €        |
|          | <b>TOTALE</b> |                      |            |  |    | <b>4.977,90 €</b> |

## Elenco dei moduli

**Modulo: Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)**

**Titolo: ANALISI E PROPOSTA TERRITORIALE DI TURISMO CULTURALE, SOCIALE E AMBIENTALE SOSTENIBILE - ANNO II**

### Dettagli modulo

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>Titolo modulo</b>      | ANALISI E PROPOSTA TERRITORIALE DI TURISMO CULTURALE, SOCIALE E AMBIENTALE SOSTENIBILE - ANNO II  |
| <b>Descrizione modulo</b> | <p><b>DESCRIZIONE:</b><br/>         La dimensione culturale dell'ecosistema ha una grande importanza sia nelle società industrializzate che ricercano servizi ricreativi sia in quelle rurali, soprattutto quando c'è una forte identità culturale con l'ambiente. Sebbene i servizi ecosistemici culturali siano riconosciuti importanti e valutati da vari stakeholders e abbiano un punteggio elevato nelle valutazioni delle percezioni pubbliche, a volte vengono sacrificati dai decisori per ragioni economiche. I vantaggi fisici, emotivi e mentali prodotti dai servizi ecosistemici culturali sono spesso intuitivi e impliciti e il valore ad essi attribuito dipende dalle valutazioni individuali e culturali del loro contributo al benessere, mentre raramente sono riflessi da indicatori economici e raramente sono commercializzabili. Una valutazione dei servizi ecosistemici culturali legati al Padule di Fucecchio può essere utile a chiarire i legami lineari tra ecosistema, servizi e benefici con l'individuazione di utenze target e facilitare le decisioni gestionali. In questo tipo di studi però l'approccio partecipativo e individuale è fondamentale visto il forte legame con sentimenti, senso di comunità, esperienze personali, legame tra persone, luoghi e paesaggi.<br/>         La ricerca sui servizi ecosistemici culturali impegna discipline che includono l'ecologia, l'economia e le scienze sociali e utilizza una vasta gamma di approcci di ricerca.</p> <p><b>OBIETTIVO DEL MODULO:</b><br/>         Impostazione e realizzazione di uno studio per la valutazione dei servizi ecosistemici culturali legati al Padule di Fucecchio per quantificare o individuare l'identità culturale, i valori estetici e ricreativi, individuando anche potenziali altri target e facilitare le decisioni gestionali, soprattutto in prospettiva di una produzione di carta sentieristica per l'accesso al territorio.</p> <p><b>STRUTTURA DEL MODULO:</b><br/>         Gli studenti, insieme agli insegnanti e ad esperti lavoreranno insieme per:<br/>         1) Analisi statistica dei dati di affluenza al Centro di Ricerca e Promozione del Padule di Fucecchio (5 ore);<br/>         2) 2a. Realizzazione di un questionario da sottoporre a un campione di popolazione della provincia di Pistoia per la valutazione dei servizi ecosistemici culturali legati al Padule di Fucecchio e valutare l'opinione della viabilità escursionistica nel territorio.<br/>         2b. Raccolta dati tramite interviste a un campione rappresentativo della popolazione della provincia di Pistoia.<br/>         2c. Digitalizzazione dei dati e analisi, discussione dei risultati.<br/>         (17 ore)<br/>         3) Realizzazione di una carta escursionistica per l'accesso al territorio (8 ore).</p> <p><b>CONTENUTI DEL MODULO:</b></p> |



Il modulo utilizza differenti metodologie di ricerca e analisi territoriali che includono l'uso dei fogli di calcolo, della statistica descrittiva, la realizzazione di questionari di indagine e software di grafica per la carta escursionistica.

Unità didattica 1 - Analisi statistica dei dati di affluenza al Centro di Ricerca, Documentazione e Promozione del Padule di Fucecchio

- Una introduzione frontale su obiettivi e attività del Centro di Ricerca, Documentazione e Promozione del Padule di Fucecchio;
- Descrizione della metodologia di raccolta dei dati di affluenza e raccolta del materiale di base (es. schede del numero di visitatori);
- Digitalizzazione dei dati su foglio di lavoro;
- Indicazione della statistica descrittiva di base da applicare per l'analisi dei dati;
- Analisi dei dati (risultati e discussione).

Unità didattica 2 - Realizzazione di un questionario di indagine per la valutazione dei servizi ecosistemici culturali legati al Padule di Fucecchio e valutazione dell'opinione sulla viabilità escursionistica nel territorio.

- Introduzione frontale sui servizi ecosistemici culturali (SEC);
- Descrizione della metodologia di raccolta dei dati per la valutazione dei SEC e delineazione della metodologia per l'individuazione del campione da intervistare;
- Realizzazione del questionario/intervista;
- Somministrazione del questionario e raccolta dei dati (interviste);
- Analisi dei dati (risultati e discussione).

Unità didattica 3 - Realizzazione di una carta escursionistica per l'accesso al territorio.

- Riqualificazione e pulizia dei sentieri già esistenti
- Realizzazione di carte ed itinerari per la loro promozione turistica

#### MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica del modulo riguarderà il raggiungimento dei risultati e la valutazione della qualità del lavoro svolto.

Gli studenti saranno particolarmente assistiti nelle fasi di realizzazione del questionario e di analisi dei dati.

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Data inizio prevista</b>           | 20/09/2019  |
| <b>Data fine prevista</b>             | 30/04/2020  |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources) |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | PTPS03000X  |
| <b>Numero destinatari</b>             | 19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo)   |
| <b>Numero ore</b>                     | 30  |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: ANALISI E PROPOSTA TERRITORIALE DI TURISMO CULTURALE, SOCIALE E AMBIENTALE SOSTENIBILE - ANNO II

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo     | Valore unitario | Quantità | N. so ggetti | Importo voce      |
|------------|---------------|----------------------|-----------------|----------|--------------|-------------------|
| Base       | Esperto       | Costo ora formazione | 70,00 €/ora     |          |              | 2.100,00 €        |
| Base       | Tutor         | Costo ora formazione | 30,00 €/ora     |          |              | 900,00 €          |
| Gestione   | Gestione      | Costo orario persona | 3,47 €/ora      |          | 19           | 1.977,90 €        |
|            | <b>TOTALE</b> |                      |                 |          |              | <b>4.977,90 €</b> |



## Elenco dei moduli

### Modulo: Produzione artistica e culturale

### Titolo: MAPPATURA E RIPRODUZIONE PITTORICA DELLE COSTRUZIONI RURALI DEL PADULE DI FUCECCHIO

#### Dettagli modulo

| Dettagli modulo           |  |
|---------------------------|--|
| <b>Titolo modulo</b>      | MAPPATURA E RIPRODUZIONE PITTORICA DELLE COSTRUZIONI RURALI DEL PADULE DI FUCECCHIO  |
| <b>Descrizione modulo</b> | <p><b>DESCRIZIONE</b></p> <p>Oltre a rappresentare un'area palustre di rilevante valore naturalistico, inserita nelle elenco delle zone umide di importanza internazionale, il Padule di Fucecchio è ricco di edifici ed altre strutture architettoniche di valore storico e culturale. Esso infatti è stato per secoli una grande risorsa per le comunità rivierasche, che vi hanno svolto numerose attività lavorative (come la pesca e la raccolta delle erbe palustri), nonché una via di comunicazione importante, data la navigabilità dei canali e la connessione con L'Arno, ovvero con le città di Firenze e Pisa.</p> <p>Le strutture di maggiore pregio architettonico del Padule di Fucecchio, come il Ponte Mediceo di Cappiano, la Dogana del Capannone e le ville delle fattorie medicee edificate attorno ad esso, sono state studiate e descritte da vari autori. Al contrario numerose costruzioni legate all'economia rurale popolare del XIX e del XX secolo sono ancora poco indagate e descritte ed in parte soggette a danni causati da incuria ed atti vandalici.</p> <p>Il lavoro in esame si propone pertanto di censire e descrivere, anche attraverso una fedele rappresentazione pittorica, quest'ultima tipologia di costruzioni rurali, con particolare riferimento ai "casotti", le strutture murarie più caratteristiche e diffuse nelle aree interne del Padule.</p> <p>Trattandosi di edifici ancora utilizzati in periodi recenti è ancora possibile raccogliere testimonianze dirette sulle fasi ultime del loro utilizzo quali strutture di servizio per attività economiche tradizionali, ancora praticate nel secondo dopoguerra (fino agli anni 60-70).</p> <p><b>OBIETTIVO DEL MODULO</b></p> <p>Sviluppare la conoscenza del patrimonio architettonico "minore" del Padule di Fucecchio mediante la mappatura, anche su supporto digitale, e la realizzazione di schede descrittive delle costruzioni rurali più prossime o interne all'area umida, con particolare riferimento ai casotti, ai porti, alle case coloniche ed alle tabaccaie.</p> <p>Rappresentazione pittorica dei manufatti più significativi, in modo da ottenere oltre alla documentazione fotografica, dei lavori artistici adatti alla divulgazione.</p> <p>Sensibilizzazione degli studenti - nonché dei cittadini e degli amministratori ai quali il lavoro sarà presentato - verso la necessità di prendersi cura di strutture che, pur essendo in gran parte di proprietà privata, rappresentano elementi di interesse pubblico, in quanto legati ad una memoria collettiva ancora viva, che è centrale nella caratterizzazione identitaria delle comunità della Valdiniievole.</p> <p>Formulazione di ipotesi e proposte di utilizzo delle strutture in funzione di attività connesse al turismo, alla conservazione della natura ed alla ricerca.</p> <p><b>STRUTTURA DEL MODULO</b></p> <p>Il modulo proposto si articola nelle seguenti fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazione generale delle caratteristiche ambientali, storiche e culturali del Padule di Fucecchio, finalizzata a definire il contesto nel quale si colloca il lavoro;</li> <li>• Pianificazione del lavoro di gruppo - delle uscite e delle attività in aula - e costituzione di</li> </ul> |



sottogruppi per la realizzazione di specifiche attività. Definizione di metodologie di condivisione del lavoro finalizzate al massimo coinvolgimento di tutti gli studenti, alla valorizzazione delle attitudini individuali, ed alla massimizzazione del valore aggiunto che può derivare dal lavoro di squadra.

- Messa a punto dei materiali e degli strumenti necessari: schede descrittive; questionari; supporti e materiali per la mappatura, per la rappresentazione pittorica e fotografica ecc.
- Raccolta di informazioni, mediante interviste a persone anziane che hanno lavorato in Padule.
- Attività esplorativa sul territorio e censimento dei manufatti presenti nel settore/i prescelto/i.
- Rappresentazione pittorica di alcuni dei manufatti più significativi (che potrà essere eseguita in estemporanea o sulla base di fotografie appositamente scattate nel corso dell'attività di campo) in presenza di un disegnatore esperto.
- Condivisione e assemblaggio dei materiali prodotti.

#### CONTENUTI DEL MODULO

I contenuti del modulo sono i seguenti

- Conoscenza del territorio, nelle sue componenti, fisiche, biologiche, paesaggistiche, storiche e culturali.
- Acquisizione di informazioni dirette relative all'uso dei fabbricati rurali, mediante interviste a persone che hanno vissuto l'ultima fase delle attività tradizionali ed essi legate. Raccolta di materiale documentativo, con particolare riferimento a foto d'epoca.
- Individuazione e mappatura dei manufatti nel settore/i dell'area palustre in esame. Descrizione, anche mediante rappresentazione pittorica. Valutazione dello stato di conservazione.
- Stesura di una relazione e selezione dei materiali prodotti in funzione della divulgazione degli stessi.
- Formulazione di idee e proposte relative al recupero ed alla gestione di alcuni edifici in funzione di pratiche quali il turismo naturalistico e culturale, la conservazione della natura e la ricerca.

#### MODALITÀ DI VERIFICA E DI VALUTAZIONE

Verifiche sulla efficacia nel raggiungimento degli obiettivi previsti saranno effettuate sia nel corso che alla fine del lavoro.

In particolare si valuteranno il gradimento ed il coinvolgimento emotivo ed intellettuale degli studenti, l'efficacia di tutor ed esperti nel motivare e supportare il lavoro degli studenti, la qualità del lavoro svolto. Le verifiche in itinere, effettuate anche mediante appositi questionari assegnati agli studenti, potrà eventualmente consentire anche parziali variazioni di approccio e metodologia.

#### DIVULGAZIONE PRESSO LA COMUNITÀ DEL LAVORO SVOLTO

Gli elaborati prodotti saranno digitalizzati e inseriti nei siti web dell'istituto scolastico e del Centro di Ricerca, Documentazione e Promozione del Padule di Fucecchio.

Una selezione dei materiali, con particolare riferimento ai dipinti ed al materiale fotografico e documentativo acquisito potrà essere oggetto di una specifica mostra itinerante, da allestire presso i locali del Centro Visite della Riserva Naturale del Padule di Fucecchio e in strutture museali della Valdinievole.

Potrà inoltre essere organizzato un incontro con i rappresentanti delle istituzioni locali nel quale gli studenti potranno avanzare proposte operative di recupero e destinazione a nuove funzioni dei beni oggetto del progetto.

**Data inizio prevista** 20/09/2019

**Data fine prevista** 30/04/2020



|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Produzione artistica e culturale                |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | PTPS03000X                                      |
| <b>Numero destinatari</b>             | 20 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo) |
| <b>Numero ore</b>                     | 30  |

### Sezione: Scheda finanziaria

#### Scheda dei costi del modulo: MAPPATURA E RIPRODUZIONE PITTORICA DELLE COSTRUZIONI RURALI DEL PADULE DI FUCECCHIO

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo     | Valore unitario | Quantità | N. so ggetti | Importo voce      |
|------------|---------------|----------------------|-----------------|----------|--------------|-------------------|
| Base       | Esperto       | Costo ora formazione | 70,00 €/ora     |          |              | 2.100,00 €        |
| Base       | Tutor         | Costo ora formazione | 30,00 €/ora     |          |              | 900,00 €          |
| Gestione   | Gestione      | Costo orario persona | 3,47 €/ora      |          | 20           | 2.082,00 €        |
|            | <b>TOTALE</b> |                      |                 |          |              | <b>5.082,00 €</b> |

### Elenco dei moduli

**Modulo: Produzione artistica e culturale**

**Titolo: INTRECCIARE ESPERIENZE, TRADIZIONI E SAPERI**

#### Dettagli modulo

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>Titolo modulo</b>      | INTRECCIARE ESPERIENZE, TRADIZIONI E SAPERI   |
| <b>Descrizione modulo</b> | <p>DESCRIZIONE:</p> <p>Tornare indietro nel tempo e assaporare il clima della società contadina, abituata a non buttare via niente, ad utilizzare ogni risorsa naturale a disposizione e a lavorare manualmente con tanto sudore e fatica: un esempio da trasmettere alle giovani generazioni abituate invece all'usa e getta, sicuramente più attente all'ambiente che li circonda, ma poco all'arte del recupero.</p> <p>Le piante palustri venivano impiegate sia per l'allevamento del bestiame che per la realizzazione di manufatti di uso domestico: un ruolo di particolare importanza aveva la Grande carice (Carex elata), conosciuta localmente come "sarello". Durante lo svolgimento del modulo, all'interno della Riserva Naturale del Padule di Fucecchio potranno essere recuperati prati umidi e vegetazione di sponda anche al fine di produrre materiale vegetale adatto alle attività di intreccio (la "sala" ed il "sarello"). Parallelamente saranno realizzati laboratori didattici non solo sul sarello, ma anche sulle erbe tessili e sulle erbe tintorie che vedranno come protagonisti i ragazzi seguiti dall'esperto e dal tutor. Le attività che si tengono nella stagione tradizionale di taglio delle erbe palustri (le varie fasi dello sfalcio e della preparazione delle piante spontanee, la lavorazione finale, ecc) saranno variamente documentate (fotografie, video) per la produzione di un cortometraggio e di materiale multimediale che gli studenti dovranno realizzare.</p> <p>OBIETTIVO DEL MODULO:</p> <p>Il modulo ha come obiettivi prioritari la valorizzazione, la riproposizione e la documentazione multimediale dell'attività di intreccio delle erbe del Padule di Fucecchio, che è stata nei secoli passati una importante risorsa per tutti gli abitanti della Valdinievole.</p> |





Avrà anche lo scopo di sottolineare l'importanza della competenza mediale come bagaglio culturale, non solo tecnico, che oggi è necessario per tutti e a cui le giovani generazioni si devono preparare.

#### STRUTTURA DEL MODULO:

Il modulo proposto si articola nelle seguenti fasi:

- Presentazione generale delle caratteristiche ambientali, storiche e culturali del Padule di Fucecchio, finalizzata a definire il contesto nel quale si collocano le attività proposte.
- Pianificazione del lavoro di gruppo - delle uscite e delle attività in aula - e costituzione di sottogruppi per la realizzazione di specifiche attività. Definizione di metodologie di condivisione del lavoro finalizzate al massimo coinvolgimento di tutti gli studenti, alla valorizzazione delle attitudini individuali, ed alla massimizzazione del valore aggiunto che può derivare dal lavoro di squadra.
- Partecipare attiva alla raccolta e all'esecuzione pratica dell'intreccio e documentazione filmata delle differenti esperienze.
- Scrittura della sceneggiatura e realizzazione di un cortometraggio sulle attività dell'intreccio, che sarà condiviso sui siti istituzionali.

#### CONTENUTI DEL MODULO:

##### Unità didattica 1: Intrecci

- Introduzione frontale sulle caratteristiche ambientali, storiche e culturali del Padule di Fucecchio e sulle attività delle differenti associazioni presenti sul territorio.
- Ricerca di documentazione sul sarelo, sulla sala, sul salcio rosso, sulle altre erbe tessili e sulle erbe tintorie del Padule; l'attività potrà essere svolta sia in biblioteca comunale sia visitando l'area dedicata del Museo del Territorio di Monsummano Terme.
- Raccolta della "sala" e del "sarelo" accompagnati in piccoli gruppi all'interno dell'Area Righetti.
- Preparazione dei materiali per la produzione dei manufatti: il sarelo verrà pettinato (pettinatura) e riunito in manelli (ammannellamento) prima delle lavorazioni.
- Lavorazione delle erbe palustri: tecniche della treccia e del cordino per la realizzazione di manufatti ad opera degli studenti, per far loro rivivere l'esperienza degli antichi artigiani delle erbe palustri (cestini e ceste, impagliatura del fiasco, riproduzione di antiche reti per la pesca, stuoie, ecc...).
- Le varie fasi delle attività di raccolta e lavorazione saranno filmate e fotografate.

##### Unità didattica 2: Media Education

- L'esperto si propone di percorrere le fasi che portano alla realizzazione di un documentario filmato sulla raccolta e lavorazione del sarelo, sulle attività artigianali esistenti, sulle opere realizzate dagli studenti e dagli artigiani, partendo dall'ideazione del video e arrivando alla sua produzione (scrittura del soggetto e disegno dello storyboard).
- Montaggio al computer con software free dedicati delle riprese effettuate con videocamera, telefonini, tablet, macchine fotografiche.
- Pubblicizzazione e disseminazione del prodotto finale: una selezione dei manufatti prodotti, del materiale video e documentario acquisito potranno essere oggetto di una mostra itinerante, da allestire presso i locali del Centro Visite della Riserva Naturale del Padule di Fucecchio e in strutture museali della Valdinievole.

#### MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica del modulo riguarderà il raggiungimento dei risultati e la valutazione della qualità del lavoro svolto.

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Data inizio prevista</b>           | 02/05/2018                                      |
| <b>Data fine prevista</b>             | 30/03/2019                                      |
| <b>Tipo Modulo</b>                    | Produzione artistica e culturale                |
| <b>Sedi dove è previsto il modulo</b> | PTPS03000X                                      |
| <b>Numero destinatari</b>             | 19 Allievi secondaria superiore (secondo ciclo) |



Numero ore

30

**Sezione: Scheda finanziaria**

**Scheda dei costi del modulo: INTRECCIARE ESPERIENZE, TRADIZIONI E SAPERI**

| Tipo Costo | Voce di costo | Modalità calcolo     | Valore unitario | Quantità | N. so ggetti | Importo voce      |
|------------|---------------|----------------------|-----------------|----------|--------------|-------------------|
| Base       | Esperto       | Costo ora formazione | 70,00 €/ora     |          |              | 2.100,00 €        |
| Base       | Tutor         | Costo ora formazione | 30,00 €/ora     |          |              | 900,00 €          |
| Gestione   | Gestione      | Costo orario persona | 3,47 €/ora      |          | 19           | 1.977,90 €        |
|            | <b>TOTALE</b> |                      |                 |          |              | <b>4.977,90 €</b> |





## Azione 10.2.5 - Riepilogo candidatura

### Sezione: Riepilogo

#### Riepilogo progetti

| Progetto   | Costo              |
|--|--------------------|
| Montecatini e la Valdinievole per il Padule di Fucecchio | € 29.971,50        |
| <b>TOTALE PROGETTO</b>                                   | <b>€ 29.971,50</b> |

|   |   |
|---|---|
| <b>Avviso</b>   | 4427 del 02/05/2017 - FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico(Piano 996446) |
| <b>Importo totale richiesto</b>   | € 29.971,50   |
| <b>Num. Prot. Delibera collegio docenti</b>   | prot. 968/e3  |
| <b>Data Delibera collegio docenti</b>   | 10/03/2017  |
| <b>Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto</b>   | prot 1267/e3  |
| <b>Data Delibera consiglio d'istituto</b>   | 29/03/2017  |
| <b>Data e ora inoltro</b>   | 20/07/2017 11:14:46   |
| <b>Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei</b> | Sì  |

#### Riepilogo moduli richiesti

| Sottoazione                             | Modulo  | Importo    | Massimale |
|---|---|------------|-----------|
| <b>10.2.5A</b> - Competenze trasversali | Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio:<br><u>LOCATION BASED GAMES PER CONOSCERE E PROMUOVERE IL PADULE DI FUCECCHIO, ANNO I</u>  | € 4.977,90 |           |
| <b>10.2.5A</b> - Competenze trasversali | Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio:<br><u>LOCATION BASED GAMES PER CONOSCERE E PROMUOVERE IL PADULE DI FUCECCHIO, ANNO II</u> | € 4.977,90 |           |



|                                  |   |                    |             |
|----------------------------------|---|--------------------|-------------|
| 10.2.5A - Competenze trasversali | Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources):<br><u>ANALISI E PROPOSTA TERRITORIALE DI TURISMO CULTURALE, SOCIALE E AMBIENTALE SOSTENIBILE - ANNO I</u>  | € 4.977,90         |             |
| 10.2.5A - Competenze trasversali | Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources):<br><u>ANALISI E PROPOSTA TERRITORIALE DI TURISMO CULTURALE, SOCIALE E AMBIENTALE SOSTENIBILE - ANNO II</u> | € 4.977,90         |             |
| 10.2.5A - Competenze trasversali | Produzione artistica e culturale:<br><u>MAPPATURA E RIPRODUZIONE PITTORICA DELLE COSTRUZIONI RURALI DEL PADULE DI FUCECCHIO</u>   | € 5.082,00         |             |
| 10.2.5A - Competenze trasversali | Produzione artistica e culturale:<br><u>INTRECCIARE ESPERIENZE, TRADIZIONI E SAPERI</u>   | € 4.977,90         |             |
|                                  | <b>Totale Progetto "Montecatini e la Valdinievole per il Padule di Fucecchio"</b>   | <b>€ 29.971,50</b> | € 30.000,00 |
|                                  | <b>TOTALE CANDIDATURA</b>   | <b>€ 29.971,50</b> |             |