

TITOLO PROGETTO	L'ARTE A PORTATA DI MANO
DENOMINAZIONE SCUOLA	LICEO CLASSICO "GIOACCHINO DA FIORE"
COD. MECCANOGRAFICO	CSPC190001
COD. FISCALE	98042650782
INDIRIZZO/COMUNE/PROVINCIA	VIA VERDI, 265 – RENDE (CS)
TEL. 0984/402380	CSPC1900 01@ISTRUZIONE.IT

RESPONSABILE DEL PROGETTO	
DIRIGENTE	BRUNELLA BARATTA
EMAIL	BRUNELLA.BARATTA@ISTRUZIONE.IT
REFERENTI DEL PROGETTO	
PIZZONIA TIZIANA	TIZIANA.PIZZONIA@LICEOCLASSICORENDECS.EDU.IT
ARCURI ROSAMARIA	ARCURI@LICEOCLASSICORENDECS.EDU.IT
REFERENTE AZIENDALE DEL PROGETTO	
GIOVANNI MENNITI	GIOVANNI.MENNITI@3DRESEARCH.IT

PRESENTAZIONE DEL SOGGETTO PROPONENTE, IN CUI INDICARE GLI INTERESSI E QUANT'ALTRO UTILE PER MOTIVARE LA PROPOSTA PROGETTUALE

Il Liceo Classico "Gioacchino da Fiore" mostra da sempre particolare attenzione agli studenti più fragili garantendo una proposta di educazione e istruzione di qualità per tutti, affinché ciascuno possa riconoscere e valorizzare le proprie potenzialità, in quanto il ben-essere della persona, non solo all'interno della scuola, si ottiene solo con l'essere se stessi, nei pregi e nei difetti.

La diversità è una risorsa e una ricchezza piuttosto che un limite, la garanzia di partecipazione piena di ciascuno alla vita scolastica, rispettando i bisogni educativi di tutti crea un ambiente in cui, a prescindere da abilità, genere, linguaggio, origine etnica o culturale, ognuno si senta valorizzato e ha uguali opportunità.

In questa ottica il nostro Istituto negli ultimi anni ha cercato di garantire a tutti gli alunni il successo formativo, con particolare attenzione a quelli con DSA certificato e BES certificati o individuati dalla scuola, ma anche a tre studenti non vedenti. In particolare questi ultimi sperimentano, spesso, difficoltà nell'acquisizione di un repertorio di gesti spendibili nelle diverse situazioni sociali e nel riconoscimento ed utilizzo spontaneo della gestualità, legato alla mancanza della percezione visiva che, impedendo il processo imitativo, rende più difficoltoso l'apprendimento spontaneo di comportamenti gestuali – sociali codificati.

Il Gioacchino ha così provveduto all'installazione di percorsi tattilo-plantari, mappe in rilievo e altri indicatori visivi divenendo il primo edificio scolastico sul territorio che consente ai disabili sensoriali di spostarsi all'interno della scuola in completa autonomia, divenendo la prima scuola ALL-INCLUDED nella provincia di Cosenza.

Il progetto “L’Arte a portata di... mano” si pone in linea con la mission della nostra scuola attenta a sviluppare percorsi ed attività che mirino al superamento e alla rimozione degli ostacoli di apprendimento favorendo un inserimento positivo degli studenti all’interno del gruppo dei pari.

L’Arte a portata di ... mano prevede la realizzazione di quadri tattili, traduzione tridimensionale di opere d’arte e vuole favorire l’arricchimento personale e formativo, oltre che di inclusione sociale di tutti gli studenti coinvolti, visto che saranno proprio loro a realizzare i materiali tattili e audio come canali alternativi alla percezione visiva. La progettazione e realizzazione dei prodotti artistici e dei contenuti delle “brochure sonore” e la loro fruizione da parte di tutti fornirà agli utenti con gravi deficit visivi ed ai loro compagni una risorsa straordinaria al loro processo di apprendimento nel contesto sociale ed educativo perché favorirà un approccio multisensoriale all’arte per tutti i team coinvolti. La percezione tattile di un’opera d’arte, infatti, non è un’esperienza riservata solo a persone con deficit visivo, ma può costituire un arricchimento per tutti: *vedere con le mani* può rafforzare la comprensione dell’opera stessa.

INDICAZIONE DELLE COLLABORAZIONI CON SOGGETTI ESTERNI (ES. IMPRESE);

1. UNIONE ITALIANA CIECHI
2. MUSEO DEI BRETTII E DEGLI ENOTRI
3. 3DRESEARCH

INDIVIDUAZIONE DEL/DEI REFERENTE/I TUTOR DEL PROGETTO, INTERNI ALLA SCUOLA CHE CURA LA REGISTRAZIONE DELLA CLASSE/CLASSI, SECONDO LE MODALITÀ INDICATE NEL PRESENTE REGOLAMENTO

Pizzonia Tiziana – Arcuri Rosamaria

DESCRIZIONE DEL PROGETTO PROPOSTO, ATTRAVERSO UN VIDEO (MAX 3 MINUTI) E/O POSTER E/O SLIDE CON PRESENTAZIONE DEL TEAM

https://www.canva.com/design/DAFPBxeVHuQ/goUrNA0vnl249oqCPZFuDA/view?utm_content=DAFPBxeVHuQ&utm_campaign=share_your_design&utm_medium=link&utm_source=shareyourdesignpanel

INDICAZIONE DEGLI OBIETTIVI FINALI

Il progetto vuole creare uno spazio non condizionato in cui anche l’insicurezza e il desiderio di mettersi in gioco diventi possibilità di dialogare con gli altri. La disabilità diventa così non elemento di discriminazione ma occasione di incontro e arricchimento reciproco: ognuno offre la propria abilità e nel contempo apprende dall’altro arricchendo il proprio saper fare e favorendo la relazione e l’inclusione.

Pertanto, si pone come obiettivi:

- Rendere possibile e autentica l’integrazione sociale e scolastica
- Rafforzare la capacità di utilizzare in modo consapevole nuovi strumenti di comunicazione ed analisi
- Favorire l’innovazione didattica con l’interazione con figure professionali specifiche
- Sviluppare l’azione educativa in coerenza con i principi dell’inclusione

- Sviluppare la capacità di vivere pienamente la scuola, l'ambiente, il territorio, il gruppo
- Promuovere l'apprendimento cooperativo.
- Favorire l'acquisizione di abilità e forme di espressioni sempre nuove e diverse.
- Stimolare le capacità creative e la condivisione delle emozioni.

INDICAZIONE DEI RISULTATI ATTESI

Per quanto riguarda i risultati attesi, attraverso lo studio dei monumenti, la realizzazione dei contenuti e la progettazione e modellazione 3D, il percorso consente di approfondire conoscenze sul patrimonio culturale locale e di renderle fruibili al più ampio numero di utenti anche quelli con disabilità

Inoltre sarà possibile un potenziamento delle competenze in ambito STEM, applicate a contesti reali. In particolar modo saranno mobilitate competenze digitali nell'uso di software di creazione di testi ed audio, modellazione 3D, geometria e matematica durante la modellazione.

Il percorso, durante le varie fasi, mette in gioco e potenzia le competenze di cittadinanza e quelle del DigComp che ogni ragazzo europeo dovrebbe possedere. Ci si aspetta inoltre che il percorso:

- rafforzi il legame tra allievi e territori
- migliori l'accessibilità dei beni culturali,
 - contribuisca alla valorizzazione del patrimonio culturale attraverso le attività didattiche e promuova la scuola come centro di produzione territoriale per favorire l'inclusività e migliorare la collaborazione con gli enti culturali
 - trasformi le dinamiche di diffidenza, esclusione o non accettazione a favore di una maggiore collaborazione e integrazione
 - favorire il coinvolgimento partecipativo degli studenti
 - migliori le competenze digitali degli studenti e delle studentesse

INDICAZIONE DEI PERCORSI DIDATTICI, EDUCATIVI E FORMATIVI, DEI PUNTI FOCUS CHE EVIDENZINO LA QUALITÀ, LE TEMPISTICHE E I MODELLI ORGANIZZATIVI

Il progetto prevede che le studentesse e gli studenti partecipino ad un percorso cross-disciplinare su tecnologie digitali e conoscenza del patrimonio artistico locale, impostato su una metodologia product-based learning, finalizzato allo studio e alla divulgazione di alcuni monumenti locali attraverso la realizzazione di artefatti con una stampa 3D o quadri tattili corredati anche da descrizione affinché il non vedente possa creare e usufruire di un percorso artistico guidato sui monumenti locali toccando e ascoltando tracce audio, prodotte dai ragazzi, in corrispondenza di ogni punto di interesse storico-artistico rappresentato sulla riproduzione affinché sia fruibile a tutti.

Nel primo modulo gli allievi, insieme ai partner e ai docenti, saranno coinvolti nella selezione dei soggetti artistici da trattare mediante un laboratorio di progettazione partecipata. In particolare sarà cura della scuola coinvolgere la sede locale dell'Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti, responsabilizzando tutti i soggetti coinvolti e dando consapevolezza dell'azione di innovazione sociale alla quale si parteciperà. Successivamente è prevista una prima visita guidata ai beni culturali selezionati, accompagnati dal docente di arte e da membri delle Associazioni culturali locali partner del progetto. Verrà anche illustrato il funzionamento dei "modellini parlanti" (Hi-storia) che il percorso ha l'obiettivo di far realizzare agli studenti e alle studentesse.

Nel secondo modulo invece saranno effettuate le ricerche sul bene culturale selezionato. Durante queste attività, sarà richiesto di individuare gli elementi più rilevanti del monumento, analizzando

criticamente i monumenti selezionati in base a criteri storici, artistici e architettonici e sentendo in particolar modo le ragazze non vedenti quali elementi in particolare vogliono evidenziare del bene culturale. Gli allievi svilupperanno anche competenze legate allo storytelling applicato al patrimonio culturale locale, scrivendo testi descrittivi accattivanti da utilizzare nell'audioguida. Inoltre applicano le prime competenze digitali registrando con software opensource Audacity le tracce audio corrispondenti ai testi scritti. In questa parte è possibile anche prevedere attività di traduzione dei testi in più lingue, con successivo speakeraggio nelle lingue straniere selezionate. Gli allievi lavoreranno in gruppi, in attività impostate seguendo i paradigmi del cooperative learning e challenge based learning.

Il terzo modulo del percorso riguarderà la progettazione e modellazione dell'artefatto. La fase di modellazione consentirà in maniera visuale e attiva approfondimenti su geometria e matematica, ma anche lo studio dell'architettura e del patrimonio locale nelle varie epoche in cui è stratificato il patrimonio culturale locale. In questa parte è possibile prevedere l'uso della gamification: l'allievo è sfidato a modellare correttamente l'elemento, azione che permetterà la conquista di punti in base al coefficiente di difficoltà dell'elemento: si potrà sperimentare l'uso della gamification nell'arte e nella modellazione, Gli alunni inoltre utilizzeranno le stampanti 3D, per fabbricare digitalmente i monumenti riprodotti.

Nel quarto modulo si lavorerà sulla programmazione software e grafica, pensando a come "aumentare" le riproduzioni create con la stampante 3D, permettendo agli utenti di ascoltare i contenuti prodotti dagli allievi. Questa fase sarà importante per introdurre il concetto di innovazione sociale e culturale, mostrando come le tecnologie possono essere utilizzate per valorizzare il patrimonio culturale e per risolvere un problema sociale (permettere a non vedenti di poter fruire meglio del patrimonio culturale locale). All'interno di questo modulo alcuni studenti e studentesse durante il percorso prepareranno i contenuti multimediali e le componenti tecnologiche, supportate dallo staff di Hi-storia, producendo in classe anche un dispositivo hi-Storia su un bene culturale della città in cui ha sede la scuola, progettando i contenuti multimediali, sviluppando le componenti tecnologiche e rendendo il patrimonio culturale locale un po' più accessibile ai non-vedenti e ipovedenti.

Durante il quinto ed ultimo modulo sarà effettuata una attività di revisione (debug) in cui saranno invitati membri della sezione locale (provinciale) dell'Unione Italiana dei ciechi e degli ipovedenti, o in alternativa utenti non-vedenti volontari. Gli ospiti valideranno i percorsi e daranno indicazioni per il miglioramento dello stesso. Inoltre in questa fase sarà progettata, insieme ai partner, la restituzione pubblica dei dispositivi prodotti, coinvolgendo i musei locali. La fase si conclude con una mostra finale, ospitata a scuola.

Le attività del percorso sono basate su metodologia learning by doing, project-based ed in particolar modo product-based. Durante la fase di visita guidata e ricerca delle informazioni sul monumento, gli allievi lavoreranno con metodo BYOD per realizzare, con il proprio dispositivo, fotografie e catture fotometriche grazie ad applicazioni gratuite. Le attività di progettazione e scrittura testi saranno basate sul challenge based learning.

I contenuti saranno strutturati come Unità d'apprendimento e saranno liberamente disponibili permettendo a docenti e studenti anche delle altre classi di poter attuare attività didattiche simili. Il percorso infatti ha l'obiettivo di rendere possibile e autentica l'integrazione scolastica attraverso le nuove tecnologie in un'ottica "for all" perché "vedere con il tatto" e quindi spostare i sensi dell'intelletto rafforza in tutti la comprensione dell'opera d'arte.

DURATA COMPLESSIVA DEL PROGETTO

Biennale

STRUMENTAZIONE UTILIZZATA;

Nel realizzare il percorso verranno utilizzati software (anche open source) per la progettazione e realizzazione di artefatti 3D, stampante 3D, stampante braille carta alle bobine di ecoplastica necessarie e stampare in 3D il monumento, fino all'elettronica di consumo (scheda Arduino, basette etc). Eventuale noleggio di attrezzatura necessaria. Termoform, carta a microcapsule e fornello termico

RUOLO DEI PARTNER

Il ruolo dei partner sarà quello di supportare ma anche formare docenti e alunni sull'uso di software per la realizzazione di oggetti 3D affinché si possa realizzare un percorso multisensoriale inclusivo sull'arte accessibile alle persone con disabilità visiva.

Aiuterà a realizzare l'**arte 4.0**, un'arte che coniuga l'espressione artistica alle potenzialità tecnologiche, creando un'opportunità di inclusione sociale e culturale per le persone con disabilità visiva.