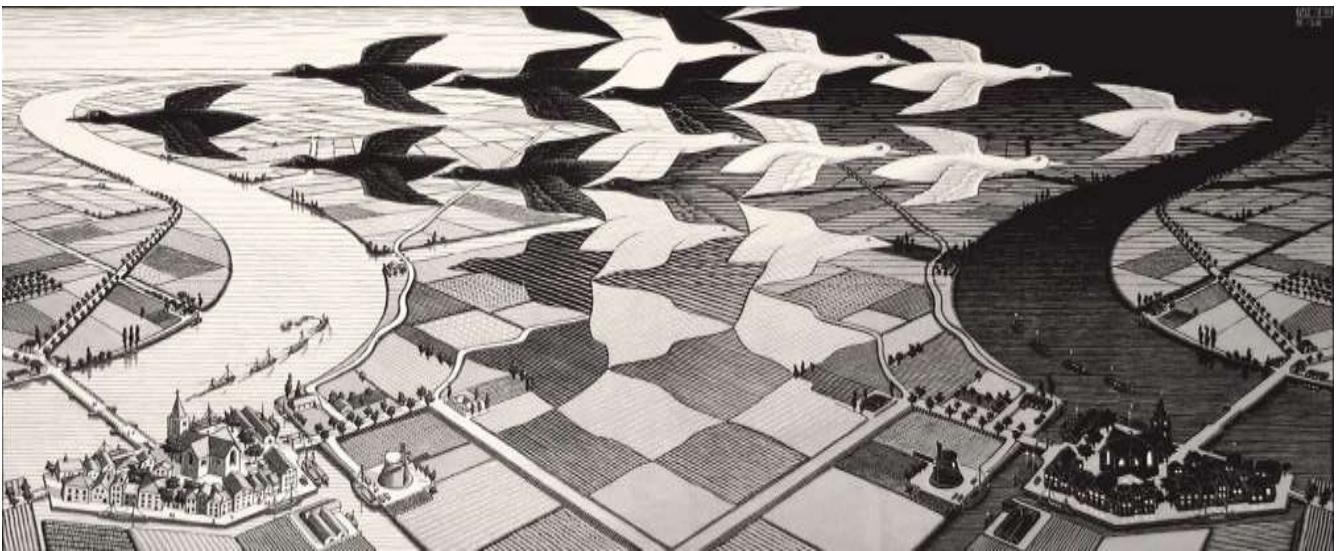


**Progetto didattico**

# **Terni dall'Interamna Nahars alla città industriale: itinerari nel landscape locale**

***Percorso di cittadinanza attiva tra città e ambiente***



**Proposta laboratoriale per la primaria e secondaria di I° grado**

**“I.C. Marconi” per l’a.s. 2021/2022**

Terni 28/01/2021

Ideazione, progettazione e coordinamento a cura di Rodolfo Graziani

Con la collaborazione di: *(in ordine alfabetico)*

**CAOS** (Centro Arti Opificio Siri) nelle persone di:

*Alessia Curini (Storica dell'Arte);*

*Manila Cruciani (Archeologa)*

**Coop. E. DI. T.** nella persona di:

*Vladimiro Coronelli (Storico di Storia locale e delle Istituzioni cittadine)*

**INU** (Istituto Nazionale di Urbanistica)

**LEGAMBIENTE UMBRIA**

**PARS Film srl**

e delle associazioni:

**Artò**

**HackLab**

e di:

**Michele Benucci** (Storico dell'Arte)

**Giacinto Compagnone** (Esperto settore multimediale, produzione video e animazione)

**Silvia Fadda** (Bibliotecaria, archivista)

Con la gentile disponibilità di:

**Archivio di Stato di Terni** nel mettere a disposizione competenze, documentazione, spazi e a collaborare nella realizzazione dei laboratori;

**BCT (Biblioteca Comunale Terni)** nel mettere a disposizione competenze, libri, documentazione, spazi e a collaborare nella realizzazione dei laboratori;

**Ufficio Musei – Di.M – Comune di Terni** nel mettere a disposizione competenze, know-how, documentazione e spazi per lo svolgimento ottimale del progetto;

**De Majo Stefano** (Regista e attore teatrale) nel mettere in scena alcuni suoi spettacoli teatrali.

## INDICE

Cap 1	<a href="#"><u>PREMESSA</u></a>	Pag.	4
Cap 2	<a href="#"><u>QUADRO TEORICO</u></a>	Pag.	5
Cap 3	<a href="#"><u>FOCUS PROBLEMATICI</u></a>	Pag.	7
Cap 4	<a href="#"><u>OBIETTIVI</u></a>	Pag.	8
Cap 5	<a href="#"><u>IL PROGETTO</u></a>	Pag.	10
	5.1 <a href="#"><u>Introduzione al progetto</u></a>	Pag.	10
	5.2 <a href="#"><u>Città</u></a>	Pag.	10
	5.3 <a href="#"><u>Laboratori</u></a>	Pag.	11
	5.4 <a href="#"><u>Natura</u></a>	Pag.	12
	5.5 <a href="#"><u>Laboratorio di teatro</u></a>	Pag.	12
	5.6 <a href="#"><u>Mappa del progetto</u></a>	Pag.	14
Cap 6	<a href="#"><u>DIFFUSIONE DEI RISULTATI</u></a>	Pag.	15
	6.1 <a href="#"><u>Organizziamo un evento</u></a>	Pag.	16
Cap 7	<a href="#"><u>METODOLOGIA</u></a>	Pag.	16
	7.1 <a href="#"><u>Sistema di verifiche</u></a>	Pag.	18
Cap 8	<a href="#"><u>RISORSE UMANE</u></a>	Pag.	18
Cap 9	<a href="#"><u>MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI</u></a>	Pag.	20
Cap 10	<a href="#"><u>INFORMAZIONE/FORMAZIONE INSEGNANTI</u></a>	Pag.	21
Cap 11	<a href="#"><u>MONTE ORE</u></a>	Pag.	21
Cap 12	<a href="#"><u>CRONOPROGRAMMA</u></a>	Pag.	23
Cap 13	<a href="#"><u>DOCUMENTAZIONE E BIBLIOGRAFIA</u></a>	Pag.	24

## ALLEGATI

### Allegato 01 – DIAGRAMMA DI FLUSSO AREE PROGETTUALI

	<u>LEGENDA</u>	Pag.	27
Flow 1	<u>INTRODUZIONE AL PERCORSO PROGETTUALE</u>	Pag.	28
Flow 2	<u>CITTÀ</u>	Pag.	29
Step 1	<u>Le città di fondazione</u>	Pag.	29
Step 2	<u>Sviluppo urbano e storico di Terni</u>	Pag.	30
Step 3	<u>La forma della città</u>	Pag.	35
Step 4	<u>Paesaggio naturale ed ecosistemi</u>	Pag.	36
Step 5	<u>Criticità ambientali e sviluppo sostenibile</u>	Pag.	37
Flow 3	<u>NATURA</u>	Pag.	39
Step 1	<u>Neurobiologia vegetale</u>	Pag.	39
Step 2	<u>Esercizi d'immersione e gestione dell'imprevisto</u>	Pag.	41
Flow4	<u>LABORATORIO DI TEATRO</u>	Pag.	42
	<u>OUTPUT MATERIALI/IMMATERIALI FINALI</u>	Pag.	44

### Allegato 02 – SCHEDE LABORATORI

All 02a	<u>Visita al Museo Archeologico</u>	Pag.	46
All 02b	<u>Passeggiate attraverso i secoli</u>	Pag.	48
All 02b/bis	<u>Passeggiate attraverso i secoli - Terni contemporanea</u>	Pag.	51
All 02c	<u>Storie tra le vie</u>	Pag.	52
All 02d	<u>Cronotizziamo!</u>	Pag.	55
All 02e	<u>La Pala di Piermatteo D'Amelia</u>	Pag.	57
All 02 f	<u>Orneore Metelli e la sua città</u>	Pag.	58
All 02 g	<u>Giancarlo De Carlo: il quartiere Matteotti</u>	Pag.	59
All 02 h	<u>Visita al museo "A. De Felice" - "Acqua &amp; Arte"</u>	Pag.	60
All 02 i	<u>Archeologia industriale a Terni</u>	Pag.	61
All 02 l	<u>Urban design</u>	Pag.	62
All 02 m	<u>Gli ecosistemi</u>	Pag.	63
All 02 n	<u>Progetto Green</u>	Pag.	65
All 02 o	<u>Il paesaggio bene comune</u>	Pag.	67
All 02 p	<u>Turner and Moore: abbacinante nera cascata</u>	Pag.	69
All 02 q	<u>Blink! - il lampo, l'istante e l'eterno.</u>	Pag.	70

## 1. PREMESSA

[\(Torna all'indice\)](#)

Il progetto nasce da una riflessione sulle problematiche contemporanee che il genere umano si troverà ad affrontare in un futuro non più remoto. I processi di globalizzazione, i cambiamenti in atto (climatici, ambientali, biologici e socio-economici) e la stessa tecnologia – se da un lato interconnette trasformando il mondo in un “villaggio globale”, dall’altro pongono diverse criticità: dalla disoccupazione tecnologica alla gestione dei dati personali fino alle nuove dipendenze tecnologiche – impongono nuovi livelli di riflessione, di consapevolezza e di responsabilità.

La nuova generazione, la cosiddetta “generazione digitale”, è immersa in queste trasformazioni. I bambini di oggi, gli adulti di domani, saranno in prima linea nell’individuare risposte e nel governare i cambiamenti. Gli scenari previsti nel 2050, secondo i rapporti climatici del 2019 dell’ONU-IPCC e del McKinsey Global Institute, saranno altamente problematici e conflittuali: da 700 milioni a 1,2 miliardi di persone vivranno in zone a rischio di fenomeni naturali estremi; aumento dell’immigrazione climatica; scarsità di risorse idriche; diminuzione della biodiversità; ... Secondo i “Rapporti” la stessa Europa, in particolare l’Europa meridionale, sarà attraversata dai cambiamenti con forti ricadute sul piano socio-economico. Nel 2050, gli alunni che attualmente frequentano il ciclo di scuola primaria e secondaria di I° grado, saranno chiamati ad individuare strategie di risposta. Risposte che investiranno sia il piano generale che le responsabilità e i comportamenti individuali, come la fase pandemica da COVID-19 sta dimostrando.

Per non cadere nel catastrofismo, come dice S. Mancuso, dovremmo pensare che nel 2050 avremo quattro miliardi di persone in più che penseranno e dunque avranno un'idea. Educare i bambini alla città, all’ambiente e alle risorse naturali come beni comuni e dotarli di strumenti di interpretazione della realtà, li aiuterà a sviluppare una cultura della domanda di qualità e, forse, ad avere qualche idea per il futuro. Ma dotarli di questi strumenti significa, principalmente, educarli alla cittadinanza attiva.

In questo quadro che nasce e si sviluppa l’idea progettuale. Il progetto è suddiviso in due macro aree: città e natura. La prima area riguarda il rapporto tra città e ambiente affrontato attraverso l’analisi dello sviluppo storico della città di Terni e dei relativi impatti ambientali; la seconda area approfondisce il mondo vegetale e il comportamento delle piante. Una terza parte, conclusiva, riguarderà la diffusione dei risultati attraverso l’organizzazione di un evento pubblico di due o tre giorni, da tenersi nel fine settimana e in un periodo compreso tra la fine della scuola e domenica 3 luglio 2022.

Il Progetto, come sarà illustrato meglio in seguito (Cap. [11](#)), sarà realizzato in parte in orario scolastico e in parte in orario extrascolastico. L’area “Terni” verrà affrontata in orario scolastico. Questa fase prevede, inoltre, la realizzazione di laboratori extrascolastici di approfondimento delle tematiche e/o degli snodi problematici affrontati in classe.

L’area “Natura” e il “Laboratorio di Teatro” saranno realizzati in orario extrascolastico. Si ritiene utile realizzare quest’area presso gli spazi scolastici dell’ I.C. Marconi

A supporto logistico delle famiglie sarà organizzato, per le attività extrascolastiche, un servizio di navetta

## 2. QUADRO TEORICO

[\(Torna all'indice\)](#)

*Perché proporre un laboratorio che tiene insieme la comunità umana e la comunità vegetale? Lo studio della città con la neurobiologia vegetale?*

L'esistenza dell'uomo si dispiega tra due poli: il polo artificiale della città e il polo della natura. Tenere insieme l'antrophos con il physis consente di sviluppare una riflessione sui rapporti d'interdipendenza che intercorrono tra l'uomo e l'ambiente. Riflessione che pone il "polo natura" come ciò che "non designa ciò che precede l'attività dello spirito umano, né ciò che si oppone alla cultura, ma ciò che permette ad ogni cosa di nascere e di divenire" (E. Coccia - 2018).

La città è l'habitat dell'uomo contemporaneo, la quinta in cui svolge le sue performances, dove rappresenta la sua quotidianità; ed è una quinta ricca di memoria storica. La città custodisce in se le tracce del passato. Attraverso la materia le comunità hanno plasmato la propria forma, hanno inciso la propria cultura, hanno rappresentato la propria visione della realtà. Lo studio della città, della propria città, rappresenta, quindi, uno strumento di costruzione dell'identità e del senso di appartenenza alla comunità in grado, da un lato, di contrastare i comportamenti tipici di alienazione da contesto e, dall'altro, di sviluppare un sentire comune positivo e di consapevolezza.

Consapevolezza che vuol dire anche consapevolezza dell'altro polo dell'esistenza umana: la natura, il regno vegetale. Quando si parla di vita pensiamo prima a noi stessi e poi agli animali. Il nostro sguardo antropocentrico ci induce ad umanizzare, a replicare la nostra morfologia di esseri animali, ad attribuire intelligenza in funzione della somiglianza a ciò che noi siamo: dovunque l'uomo non incontra altro che se stesso. Questo sguardo ci ha tenuti lontani da una conoscenza approfondita del regno vegetale, nonostante si stimi che tra il 95 e il 99,5% della biomassa del pianeta sia composta da piante e che il mondo vegetale componga per il 99,7% il nostro habitat. Tuttavia il mondo vegetale, in quanto ritenuto non dotato di "movimento", è stato considerato, da Aristotele in poi, più vicino al mondo inorganico che a quello animale, con Cartesio si è trasformato in materia inanimata e, attraverso Kant, si è contrapposto alla "morale". Premesse dell'uomo dominatore della terra o, per dirla con Cartesio, "e così diventare padroni e possessori della Natura" ("Discorso sul metodo") attraverso la tecnica e la scienza.

Questa visione della natura viene messa in discussione da S. Mancuso ed altri (fra i quali Eric Brenner e František Baluška), aprendo un approccio nuovo allo studio del mondo vegetale. Nel 2006, in un articolo pubblicato sulla rivista scientifica Trends in Plant Science, affermano che le piante sono in grado di interagire in maniera sofisticata con l'ambiente in cui vivono. Alcune strutture presenti nelle piante potrebbero essere alla base di integrazione ed elaborazione delle informazioni ambientali e della produzione dei corrispondenti comportamenti, al punto che si possono definire dotate di intelligenza. Questo articolo segna la nascita di una nuova disciplina nella ricerca scientifica: la neurobiologia vegetale. S. Mancuso oggi è direttore del laboratorio di neurobiologia vegetale presso la Facoltà di Agraria di Firenze.

Insegnare la neurobiologia vegetale agli alunni significa fargli conoscere il mondo vegetale con una diversa profondità e fornirgli strumenti concettuali ed operativi per esplorare la realtà con una sensibilità nuova. Consente di aprire un ragionamento sui rapporti che legano la "Comunità umana" e la "Comunità vegetale" e di sviluppare una riflessione critica sull'antropocentrismo e,

come in un gioco di specchi, sull'egocentrismo, in favore di uno sguardo pluricentrico relazionale con l'Altro da sé di cui la Natura è un polo. Questo percorso porta ad affrontare con i gli alunni il tema della tecnologia, della sua funzione strumentale di "attività dell'uomo che crea un mezzo in vista di fini", e della sua neutralità. Come afferma Heidegger nella Conferenza di Monaco del 1953 – *"La questione della tecnica"* – l'essenza della tecnica non è neutrale. La tecnica è un "pro-vocare" la natura per "disvelare" la sua energia e trasformarla in "fondo per l'impiego". Ma, come si chiede Heidegger, se l'uomo è impiegato a "pro-vocare" è a sua volta "pro-vocato". Non farà parte anche lui, in modo ancor più originario che la natura, del "fondo per l'impiego"?

Il concetto di comunità, di natura, di tecnica ci conduce all'altra tipologia di risposta, cioè allo sviluppo di una cultura della domanda di qualità (qualità urbana, architettonica, tecnologica, relazionale, nell'uso delle risorse, ambientale ...).

Agli inizi della modernità le città erano in media piccole, nel Cinquecento circa due dozzine di località nel mondo ospitavano più di 100.000 abitanti. Con la rivoluzione industriale si producono delle trasformazioni fondamentali nelle città. Il fenomeno dello spostamento massiccio verso la città della popolazione rurale sconvolge i precedenti processi di urbanizzazione. Una città come Londra, ad esempio, passa da circa 960 mila abitanti a inizio '800 a più di sette milioni di abitanti all'inizio del '900. Dopo il 1910 la maggioranza della popolazione nei paesi sviluppati risiede in città. Questo processo di urbanizzazione, con diversi andamenti, è tutt'ora in atto con manifestazioni estreme, di "inflazione urbana", soprattutto nei paesi in via di sviluppo. Si stima che nel 2050 circa il 70% della popolazione mondiale risiederà in città (a livello globale nel 1930 era il 30%, nel 1990 il 48%).

Tale fenomeno apre scenari complessi di ordine urbanistico – architettonico, di relazioni sociali e ambientali. La crescita urbana, nonostante gli strumenti regolatori, ha modificato radicalmente lo spazio urbano, la forma della città e il suo rapporto con il territorio. Definire oggi quale è la "forma" o i "confini" di una città è sempre più problematico. Le città si sviluppano in un continuum che inglobano centri minori e uniscono cittadine, comuni, una volta separati. Se consideriamo le zone industriali, appendici produttive della città, queste hanno inciso profondamente sul territorio producendo frammentazione ambientale e cambiandone radicalmente il paesaggio. All'incremento della domanda abitativa si è risposto con un'edilizia economica e mediocre creando quartieri dormitorio e/o ghetto: le periferie. Già negli anni '70 si parlava di "crisi della realtà urbana" che dal piano urbanistico – architettonico investiva il piano delle relazioni sociali producendo fenomeni di anomia e di alienazione da contesto.

L'aumento demografico, il processo d'urbanizzazione e il modello di sviluppo hanno incrementato l'impronta ecologica del sistema città aprendo una serie di criticità ambientali (consumo del suolo e delle risorse naturali, inquinamento, produzione dei rifiuti e, in futuro, approvvigionamento idrico, alimentare ...). Se fino al 1970 consumavamo solo le risorse che la Terra riusciva a rigenerare, il giorno in cui iniziava il deficit ambientale era il 31 dicembre, oggi la stessa quantità è consumata entro il due di agosto. Stiamo intaccando le riserve terrestri e le conseguenze sono note. Queste sono le sfide che le generazioni future dovranno gestire e risolvere mettendo in campo idee e approcci nuovi, i quali potranno maturare solo all'interno di una mutata visione prospettica della realtà e del mondo.

Al cambiamento di prospettiva contribuisce anche lo sviluppo di un nuovo punto di vista sul regno vegetale. Le piante, per la loro organizzazione e caratteristiche, possono offrire dei suggerimenti per la modernità. Sono organismi pionieri, lo furono nel paleozoico e lo sono state recentemente a Chernobyl trasformando la zona di esclusione, circa 30 km, in un'area con la più ricca biodiversità del nord Europa. In quanto organismi autotrofi producono più energia di quanto ne consumano. In quanto organismi sessili hanno sviluppato sofisticate strategie di sopravvivenza, di adattamento e un elevato grado di resilienza. Inoltre pensare al mondo vegetale significa pensare in termini di comunità e non di singolo. Le piante non sono individui (individuus = indivisibili), sono organismi modulari. La pianta è una rete in sé e per sé, un bosco è una rete di reti, una sorta di organismo unico connesso attraverso le radici con meccanismi di mutuo appoggio.

Imparare a guardare alla comunità vegetale, quindi, vuol dire non solo costruire una nuova relazione uomo/natura e pensare a nuovi modelli di sviluppo; significa, soprattutto, aprire una riflessione profonda sul senso di comunità e sul rapporto d'interdipendenza che unisce tra loro tutti gli abitanti del pianeta e questi con il mondo vegetale: in fondo siamo tutti collegati da una comunità di destino.

### 3. FOCUS PROBLEMATICI

[\(Torna all'indice\)](#)

Il progetto è ideato e articolato per aprire con gli alunni una riflessione su alcuni snodi problematici della società contemporanea che abbiamo sintetizzato in quattro rapporti: uomo/uomo, uomo/natura, uomo/tecnologia/natura, locale/globale.

**Rapporto uomo/uomo** come relazione inclusiva. Il Sé si costruisce e si definisce in relazione all'Altro e si rappresenta in una realtà di relazioni nelle quali è immerso e delle quali è parte. Interrogarsi sul senso di queste relazioni è domandarsi sulle condizioni dello stesso esistere di una persona la quale, solo in quanto situata in una determinata realtà, può entrare nel mondo, ossia vivere e agire.

**Rapporto uomo/natura** come relazione dell'esserci al mondo. Attraverso l'approfondimento parallelo della città e delle piante riflettere su come l'ambiente sia il prodotto del rapporto dinamico fra l'elemento naturale e l'elemento antropico. Rapporto tra l'energia potenziale/libera del sole, le biomasse e l'energia utilizzata dall'uomo. Riflettere sul rapporto tra limitatezza della Terra, delle risorse e sui tempi di rigenerazione; sullo sfruttamento intensivo delle risorse naturali come causa dell'impovertimento delle risorse disponibili e della distruzione del paesaggio naturale. Rapporti di cui l'elemento naturale è la condizione stessa degli scambi bio-sociali, cioè dell'esser-ci al mondo.

**Rapporto uomo/tecnologia/natura** come relazione di significato. L'uomo è anche "homo technologicus", il suo esserci nella storia è anche il suo dispiegarsi tecnologico. Oggi ciò che si rischia di perdere è il significato e lo scopo della tecnologia. Nell'era dell'automazione, della robotica, di internet e dei social far riflettere la "generazione digitale" sul rapporto uomo – tecnologia – natura e sulla sua strumentalità significa ricostruire un orizzonte di significato e di scopo. Premessa per permetterne un utilizzo consapevole e responsabile, a servizio del mondo, della collettività, e non solo di una sua parte contrapposta alle altre.



**Rapporto locale/globale** come sviluppo della consapevolezza della relazioni che legano la dimensione locale (responsabilità delle scelte, delle azioni locali e dei comportamenti individuali) con il piano globale.

#### **4. OBIETTIVI**

[\(Torna all'indice\)](#)

Gli obiettivi sono stati divisi in tre categorie:

##### **1. obiettivi generali orizzontali**

##### **2. obiettivi verticali**

##### **3. obiettivi specifici**

#### **Obiettivi generali orizzontali**

Permettere agli alunni di avvicinarsi a temi scientifici e di costruirsi una visione storico-scientifica delle problematiche del presente, utilizzando strumenti integrati e strategie didattiche inclusive e integrative;

- attivare un percorso che permetta il superamento dell'ottica antropocentrica ed egocentrica in favore di un ottica policentrica relazionale;
- Educare alla cittadinanza attiva attraverso la consapevolezza del rapporto che unisce ognuno agli altri e all'ambiente che lo circonda, presupposti per lo sviluppo della responsabilità sociale e civile;
- creare occasioni per conoscere e divulgare le buone pratiche consentendo agli alunni di interiorizzarle per una loro acquisizione permanente;
- imparare a ragionare in modo sistematico, a pensare in modo creativo e a lavorare in gruppo;
- consentire lo sviluppo di abilità differenziate abbinando l'incremento di un'intelligenza sintetico-disciplinare con lo sviluppo di abilità creative ed espressive proprie di ogni singolo alunno;
- supportare la scuola nello sviluppo delle competenze chiave.

#### **Obiettivi verticali**

##### **Città** – *(conoscenza della propria città e della storia locale)*

- Costruzione dell'identità che incrementi il senso di appartenenza alla comunità al fine di contrastare atteggiamenti emotivi tipici da alienazione dal contesto;
- consentire lo sviluppo di un ragionamento critico sul fenomeno socio-culturale "città" per acquisire la capacità ad un approccio interdisciplinare ai focus problematici;

- acquisire una visione e profondità storica nella lettura delle problematiche contemporanee come prodotti di processi complessi
- esplorare il rapporto ambiente/soggettività e la costruzione del paesaggio sociale.
- conoscere l'ambiente circostante, il funzionamento degli ecosistemi e le interconnessioni tra gli elementi fisici/naturali e le attività antropiche finalizzate all'acquisizione e potenziamento della consapevolezza civica e ambientale;
- Divulgare le buone pratiche per la riduzione/mitigazione degli impatti ambientali

### **Natura** – (conoscenza del regno vegetale)

- Conoscenza dei cicli naturali, in particolare dei vegetali, e delle piante come “sistema di comunità”;
- consentire lo sviluppo di un ragionamento critico sul rapporto tra mondo animale, di cui l'uomo è parte, e il mondo vegetale;
- sviluppare capacità di strategie di gestione dell'imprevisto.

### **Laboratorio di Teatro**

- Potenziare le competenze settoriali e interdisciplinari attingendo al sapere implicito del singolo alunno/a attraverso l'azione scenica;
- Operare una sintesi tra pensiero disciplinare e pensiero sintetico attraverso la tecnica e la rappresentazione teatrale del diverso da sé;
- Incremento del pensiero laterale attraverso gli esercizi di confronto, lavoro di equipe, con la consegna di strumenti relazionali e non solo disciplinari;
- Problematizzare la visione antropocentrica ed egocentrica attraverso il processo d'immedesimazione. Esperire l'“Altro” attraverso la drammaturgia e la metafora;
- Imparare ad esercitare l'abilità di ripensarsi ed immaginare, di esprimere il sé contaminato tra desideri ed immaginazione, tra mondi reali e mondi possibili, attraverso i linguaggi trasformativi (scrittura poetica, immedesimazione, drammatizzazione, progettazione).

### **Obiettivi specifici**

Per obiettivi specifici intendiamo le conoscenze e le abilità acquisite dagli alunni durante le singole fasi di implementazione del progetto e dei singoli laboratori.

(Per una visione più articolata degli obiettivi specifici si rinvia alla lettura degli “Output immateriali” dell'All. 01 – [Flow 1](#); Flow 2 step [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#); Flow 3 step [1](#), [2](#); [Flow 4](#); [Output finali](#). Obiettivi dell'All. 02 – [2a](#); [2b](#); [2b/bis](#); [2c](#); [2d](#); [2e](#); [2f](#); [2g](#); [2h](#); [2i](#); [2l](#); [2m](#); [2n](#); [2o](#)).

## 5. IL PROGETTO

[\(Torna all'indice\)](#)

Il progetto è stato articolato in:

- 1. introduzione al Progetto;**
- 2. Città;**
- 3. Natura;**
- 4. laboratorio di Teatro;**
- 5. diffusione dei risultati.**

Il quinto punto riguarda la presentazione pubblica dei risultati del progetto.

### 5.1. INTRODUZIONE AL PROGETTO

[\(Torna all'indice\)](#)

La prima fase è tesa a dare agli alunni una visione olistica del percorso affinché siano in grado di collocare ogni passaggio, ogni attività, in un quadro generale, per stimolarne il livello motivazionale e autovalutativo.

Si organizzerà, inoltre, una riunione con i genitori per informarli sulle attività laboratoriali al fine di renderli partecipi e disponibili ad altri incontri e alla partecipazione dei propri figli alle attività in orario extrascolastico.

*(Per maggiori dettagli si rinvia all'All. [01 – Flow 1](#))*

### 5.2. Città

[\(Torna all'indice\)](#)

In questa area sarà approfondito il tema dell'ambiente urbano, uno dei focus problematici della contemporaneità, attraverso l'analisi dello sviluppo urbano della città di Terni. Porre al centro il tema dello sviluppo urbano permette di accompagnare progressivamente l'alunno ad un approccio interdisciplinare alle problematiche. L'urbanistica, in quanto disciplina dello spazio urbano e del territorio antropizzato, consente di interconnettere agevolmente più discipline e di lavorare nelle aree di intersezione tra concetti e di interazione fra concetti e strumenti.

Data le fasce di età di riferimento e la complessità della problematica in oggetto la strategia utilizzata è quella di costruire un percorso graduale che prenda il via dall'esperienza dell'alunno/a. Per questo il percorso è stato suddiviso in due moduli. Il primo, di tipo diacronico, permette di connettere le competenze acquisite dall'alunno/a nel curriculum scolastico con le tematiche e problematiche affrontate e, al contempo, di costruire un percorso che dal sensibile, dal vissuto, introduca a livelli sempre più astratti di conoscenza e riflessione. Questo percorso agevola l'alunno/a a predisporre un setting concettuale e strumentale in grado di affrontare più agevolmente il piano sincronico, le problematiche contemporanee. Il primo modulo, quindi, è suddiviso in tre step. Il primo, "[Le città di fondazione](#)", è organizzato per permettere all'alunno/a di costruirsi i primi strumenti concettuali ed operativi e conoscere i processi di formazione delle città; nel secondo, "[Sviluppo urbano e storico di Terni](#)", si indagherà l'ambiente urbano nel suo sviluppo storico e le origini delle problematiche ambientali attuali; il terzo, "[La forma della città](#)",

permetterà all'alunno di costruirsi la forma mentale della città e il rapporto città/territorio nel suo sviluppo storico. I tre moduli saranno articolati in funzione della fascia di età di riferimento.

**“Sviluppo urbano e la storia di Terni”** è la parte centrale del modulo. Si lavorerà principalmente su due classi di concetti: la prima classe più a valenza tecnico-scientifica (territorio, paesaggio naturale, innovazione tecnologica, ...); la seconda più a valenza storico-interpretativa (paesaggio sociale, landscape, città mutevole, segno architettonico, patrimonio culturale, ...). Le trasformazioni dell'ambiente urbano saranno affrontate e lette interconnettendo diversi ambiti disciplinari: urbanistica, architettura, sociologia, storia locale, innovazione tecnologica, letteratura, storia dell'arte e della musica. Questo permette di contestualizzare il tema della trasformazione del paesaggio naturale e della costruzione del paesaggio sociale e, parallelamente, di posizionare la problematica ambientale introducendo, indirettamente, due concetti complessi: ecosistema urbano ed impronta ecologica.

In questo modulo, come educazione al Museo e ai beni culturali della città, saranno organizzate due visite guidate ai musei cittadini: una al Museo Archeologico “C. Giontella” e l'altra al Museo d'Arte Moderna e Contemporanea “A. De Felice” c/o il CAOS. Le visite, organizzate in forma laboratoriale (ved. All. [02a](#) e [02h](#)), saranno realizzate in orario scolastico per permettere la partecipazione di tutti gli alunni.

Nel secondo modulo – **“[Paesaggio naturale ed ecosistemi](#)”** e **“[Criticità ambientali e sviluppo sostenibile](#)”** – si affronterà il piano sincronico. Costruito il setting concettuale e strumentale e definito il campo d'osservazione si avvierà una riflessione sulle problematiche contemporanee che riguarderanno la città e l'ambiente in una prospettiva più tecnica scientifica. Si lavorerà principalmente sui concetti di territorio, habitat, ecologia, ecosistema, ecosistema urbano e sulle loro correlazioni.

La strategia di approccio sarà sempre graduale e circolare passando dal piano locale, sensibile, al piano generale, astratto, per poi ridiscendere sul piano locale. Questa strategia permette non solo di fissare in maniera più chiara le nozioni e le conoscenze, ma di sviluppare un ragionamento che legghi il locale con il piano globale e di accrescere negli alunni la consapevolezza dell'importanza delle proprie scelte ed azioni per la diminuzione e/o accrescimento della pressione ambientale.

Definite le problematiche si stimoleranno gli alunni a cercare e a definire delle risposte possibili fino a redigere un vademecum sul corretto uso delle risorse. (Vedere [All. 01 – Flow 2](#))

### **5.3. LABORATORI**

*[\(Torna all'indice\)](#)*

I laboratori che si realizzeranno in orario extrascolastico, a supporto delle attività svolte a scuola, sono: [Passeggiata attraverso i secoli](#); [Storie tra le vie](#); [Cronotopizziamo](#); [La Pala di Piermatteo D'Amelia](#); [O. Metelli](#); [G. De Carlo: il quartiere Matteotti](#); [Archeologia industriale a Terni](#); [Urban design](#); [Gli ecosistemi](#); [Progetto Green](#); [Paesaggio bene comune](#).

I laboratori sono stati pensati e progettati come momenti ludici di approfondimento dei focus problematici trattati in orario scolastico. Ogni laboratorio è articolato per permettere all'alunno/a di sviluppare le capacità di lavorare in gruppo per il raggiungimento di un obiettivo, di

incrementare i livelli di socializzazione, di interazione e permettere lo sviluppo delle competenze chiavi.

Tra le attività laboratoriali è inclusa la visione di due spettacoli teatrali di Stefano De Majo, uno ha come oggetto il Gran Tour a Terni ([All. 02p](#)) e l'altro i 108 bombardamenti a Terni ([All. 02q](#)). Gli spettacoli saranno realizzati in orario serale ed aperti alle famiglie.

(Per maggiori dettagli si rinvia all'[All. 02 – Schede laboratori](#))

#### **5.4. Natura**

[\(Torna all'indice\)](#)

In quest'area laboratoriale si affronterà il tema dell'intelligenza delle piante, la neurobiologia vegetale, e la loro capacità di interfacciarsi come comunità. Dato il carattere innovativo e altamente sperimentale della disciplina, sorta nel 2006 e con uno statuto epistemologico ancora non ben definito, si è ritenuto più utile all'accrescimento dell'alunno/a sviluppare il tema all'interno del laboratorio teatrale. Si ritiene questo approccio più efficace in quanto la metodologia e la tecnica teatrale (scomposizione – immedesimazione – ricomposizione), lavorando sul livello emotivo – creativo e relazionale – partecipativo, permette di attivare il processo di apprendimento per insight. Le informazioni così apprese hanno più probabilità di permanere nell'alunno/a e di essere successivamente riattivate e rielaborate in momenti e in fasi diverse. Lavorare, quindi, più sull'alunno/a attore che spettatore, più sull'accrescimento della curiosità e delle domande che non su risposte impersonali, più sul metodo che non sulla vastità dei contenuti.

Questa area è suddivisa in due step: "[Neurobiologia vegetale](#)" ed "[Esercizi d'immedesimazione e gestione dell'imprevisto](#)". Le attività svolte sono tese a rafforzare nell'alunno/a le conoscenze dei cicli naturali, in particolare del mondo vegetale, la filosofia delle piante come sistema di comunità e la loro importanza nella vita quotidiana di ogni essere umano.

Lo step 1 "**Neurobiologia vegetale**" è finalizzato a trasmettere agli alunni, in maniera semplice, la terminologia e i primi concetti chiave di biologia applicata e di neurobiologia vegetale. In particolare si approfondirà, anche attraverso l'osservazione diretta, l'autotrofismo, il ciclo delle piante, la flora locale, il comportamento e la "filosofia delle piante" (comunità vegetale, network e scambio d'informazioni, strategie di sopravvivenza, di adattamento e di resilienza).

Lo step 2 "**Esercizi di immedesimazione e gestione dell'imprevisto**" lavorerà su due livelli. Il primo livello approfondirà la capacità delle piante di gestire l'imprevisto. Il secondo livello, partendo dalle modalità di gestione dell'imprevisto nel mondo vegetale, lavorerà per far acquisire all'alunno la consapevolezza dell'imprevisto e per sviluppare strategie adeguate di risposta. Il fine è di permettere all'alunno/a una gestione più consapevole dell'imprevisto come strumento di rinforzo della gestione dell'emotività. (Per maggiori dettagli si rinvia all'[All. 01 – Flow 3](#))

#### **5.5. LABORATORIO DI TEATRO**

[\(Torna all'indice\)](#)

Nel laboratorio di teatro si lavorerà sull'elaborazione di una sintesi creativa tra le due aree del Progetto, come sperimentazione di un possibile rapporto simbiotico tra il mondo vegetale e il

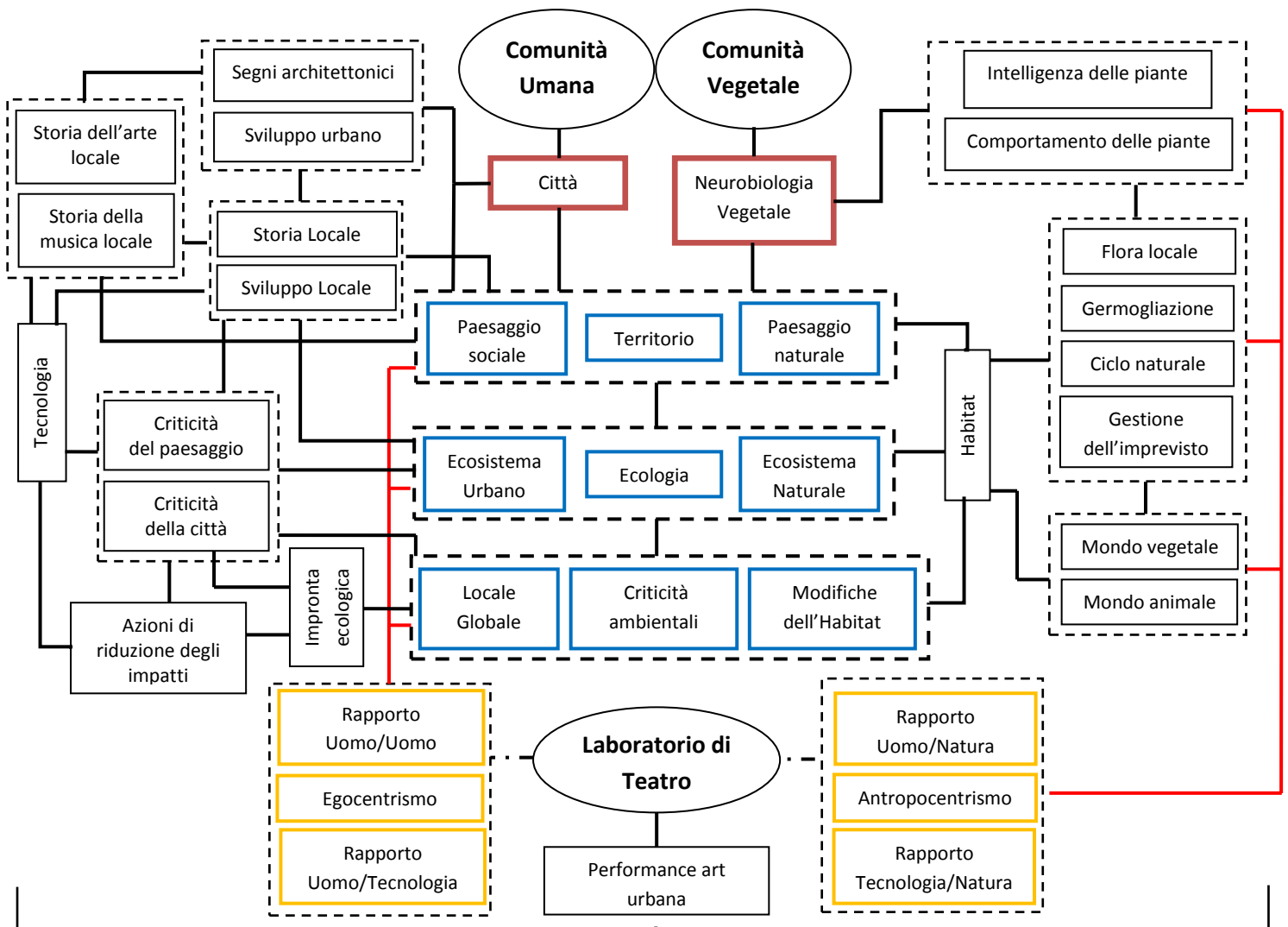
mondo urbano. Si affronterà la coerenza tra l'immagine del mondo della botanica e quello della fisica odierna (in relazione all'unitarietà della materia che forma l'Universo) come metafora dell'interdipendenza che unisce tra loro tutti gli abitanti del pianeta: capire una pianta aiuta a comprendere il mondo; capire la comunità vegetale aiuta a progettare gli spazi urbani. Nell'elaborazione della performance art la regista teatrale sarà affiancata da un architetto per progettare, insieme ai bambini, un intervento artistico – urbano.

Il fine è di sensibilizzare l'alunno/a ad un rispetto profondo dell'ambiente e di incrementarne la consapevolezza della natura come "la possibilità dell'essere al mondo e, per converso, tutto ciò che lega una cosa al mondo e alla storia fa parte della sua natura" (E. Coccia – 2018). Lavorare, quindi, sul superamento dell'ottica antropocentrica in favore di una riscoperta del mondo vegetale, delle piante, non solo come elemento essenziale dell'esserci nel mondo ma come stimolo per ripensare un futuro possibile.

In questa area laboratoriale si lavorerà, quindi, sulla tecnica teatrale come mezzo per saldare la sfera cognitiva con la sfera emotiva. Partendo dalle conoscenze e dagli strumenti acquisiti nelle due aree progettuali gli alunni/e elaboreranno autonomamente, con il supporto della regista teatrale e di un architetto, una performance art urbana sul rapporto tra comunità vegetale e comunità umana. *(Per maggiori dettagli si rinvia all'[All. 01 – Flow 4](#))*

## 5.6. MAPPA DEL PROGETTO

[\(Torna all'indice\)](#)



Finanziamenti?

SI











Organizziamo un evento

NO

Evento pubblico

Diffusione dei risultati

### LEGENDA

-  Area laboratorio
-  Focus problematico
-  Focus tematico
-  Area tematica
-  Snodo problematico
-  Blocco tematico
-  Correlato con
-  Elaborato in
-  Connesso con
-  Relazione con
-  Contenuti in ingresso

## 6. DIFFUSIONE DEI RISULTATI

[\(Torna all'indice\)](#)

**Dalla scuola al territorio.** La restituzione al territorio del lavoro svolto e delle problematiche emerse chiude le attività laboratoriali.

I lavori prodotti dagli alunni saranno pubblicizzati attraverso la costruzione di un evento ad hoc di due/tre giorni che permetta una diffusione più ampia possibile del lavoro, quindi non avendo solo come riferimento i genitori e i famigliari, che rimangono comunque referenti centrali, ma la cittadinanza nel suo insieme. Per questo si ritiene utile realizzarlo in un fine settimana in un periodo compreso tra la fine della scuola al 3 luglio 2022.

Dato che l'evento pubblico è, anche se indirettamente, un momento di presentazione pubblica della scuola, riteniamo necessario che la sua ampiezza, profondità e articolazione venga definita in collaborazione con la scuola. In questa fase ci limitiamo a dare solo delle indicazioni di massima come elementi di riflessione successiva.

L'evento potrebbe contenere:

- un momento di confronto e scambio di esperienze con scuole e/o contesti che hanno lavorato su tematiche simili;
- un dibattito pubblico che, partendo dal lavoro dei bambini, coinvolga gli stakeholder principali della città.

In riferimento ai singoli prodotti del percorso laboratoriale si prevedono, in questa fase, le seguenti modalità di presentazione:

**MOSTRA AL CAOS →** Esposizione dei prodotti di bambini:

Elaborati grafici

Elaborati scritti

Cronotopiziamo

Plastico (Urban design)

Melodie vegetali (Progetto Green)

Foto/Video di documentazione del processo laboratoriale

**E-BOOK →** L'E-Book sarà organizzato come guida multimediale per la visita dell'utente della mostra. Per la realizzazione dell'E-Book verrà utilizzato il materiale grafico, multimediale e scritto degli alunni. Il materiale elaborato potrà essere utilizzato per la pubblicazione sul sito dell'I.C. Marconi.

**VIDEOGIOCO →** Presentazione del videogioco (Progetto Green)



**VADEMECUM →** Diffusione tramite blog o sito Internet e realizzazione di una pubblicazione cartacea. Il Vademecum verrà distribuito alle famiglie dei bambini, durante l'evento e nei luoghi di maggiore flusso di persone.

**SPETTACOLO TEATRALE →** Rappresentazione, pomeridiana o serale, della performance e presentazione del metodo di lavoro utilizzato con i bambini. Pubblicazione della ripresa dello spettacolo sul blog o sito.

**GESTIONE POST EVENTO →** foto, riprese e relazioni di eventuali interventi saranno pubblicate sul sito dell'I.C.Marconi

Realizzazione di una pubblicazione (libro + DVD) del processo laboratoriale e dell'evento finale

### **6.1. ORGANIZZIAMO UN EVENTO**

[\(Torna all'indice\)](#)

Se il bando di finanziamento che verrà individuato permetterà il finanziamento di attività legate all'organizzazione di eventi per la diffusione dei risultati, riteniamo utile coinvolgere i bambini in tutte le fasi che caratterizzano l'organizzazione di un evento.

Si realizzerà, a chiusura del ciclo scolastico, un campus estivo, gestito da personale qualificato, finalizzato all'organizzazione dell'evento e centrato sulla metodologia di "imparare facendo" (tinkering). Una volta spiegato agli alunni che cosa è un evento, le diverse tipologie di eventi, le fasi e gli elementi che lo costituiscono, gli alunni/e si avventureranno nella sua organizzazione, dallo sviluppo dell'idea fino alla realizzazione. L'animatore, durante tutto il processo, svolgerà principalmente il ruolo di facilitatore, cioè di supporto e di orientamento.

Rendere i bambini soggetti attivi nell'organizzazione dell'evento è utile per la crescita e per il rafforzamento delle competenze chiave e il raggiungimento dei seguenti obiettivi:

- Sviluppare l'autostima, l'autorialità e la creatività
- Imparare sperimentando per stimolare l'attitudine alla risoluzione dei problemi
- Far esprimere le potenzialità di ogni alunno assecondando i propri interessi
- Sperimentare il lavoro di team, imparare a collaborare, per il raggiungimento di obiettivi comuni
- Sviluppare la capacità di analizzare e riflettere sui propri comportamenti in funzione degli obiettivi posti e condivisi dal gruppo
- Rafforzare le relazioni interpersonali

## **7. METODOLOGIA**

[\(Torna all'indice\)](#)

Sul piano metodologico porre la "città" e la "comunità vegetale" come oggetti di studio in un unico percorso significa integrare due piani scientifici – le scienze umane e le scienze naturali – e lavorare nelle loro aree d'intersezione: applicare il metodo interdisciplinare.

Più che di metodologia o di tecnica in senso stretto riteniamo, per questo progetto, più utile parlare di approccio metodologico generale (per i riferimenti documentali e bibliografici ved. Cap. 13).

Dovendo affrontare con gli alunni problematiche complesse e con un set concettuale e strumentale afferente a diverse discipline, alcune non appartenenti al percorso curricolare standard, si è ritenuto più funzionale lavorare sulle aree d'intersezione di diversi orientamenti educativi, ed elaborare una strategia di approccio graduale alla problematica. Si procederà a partire dall'esperienza quotidiana del bambino per arrivare, gradualmente, a livelli di ragionamento e di astrazione più articolati.

Si inizierà in forma intradisciplinare per trasmettere i concetti chiave inerenti alle nuove discipline. Acquisiti i nuovi concetti si passerà al piano multidisciplinare e, successivamente, al piano interdisciplinare per consentire al bambino di "attraversare" le problematiche da diverse angolature, di costruendo una sintesi fra i diversi ambiti disciplinari. Acquisiti gli strumenti concettuali, operativi e metodologici, definito e attraversato il campo di ricerca, si passerà ad un approccio transdisciplinare (Laboratorio di teatro) per porre al centro le pratiche intellettive e affettive dell'alunno/a, rendendolo/a protagonista delle situazioni di apprendimento.

Il percorso, quindi, è strutturato per stimolare la curiosità dei ragazzi/e e per accompagnarli verso la pratica della ricerca come esperienza di produzione culturale, attraverso l'apprendimento per problemi. In questa prospettiva la matematica intesa *come pensiero matematico*, l'italiano inteso *come comunicazione nella madrelingua*, la scienza intesa *come utilizzo del metodo scientifico e come capacità di usare il linguaggio specifico della disciplina*, attraversano trasversalmente tutte le aree del progetto.

Alle attività individuali verranno affiancate e privilegiate momenti di discussione, di confronto e di lavoro di gruppo. L'attività di collaborazione, il lavoro di gruppo e il teatro permettono di lavorare contemporaneamente sia sull'acquisizione di nuove conoscenze e nel rafforzare le competenze, sia sullo sviluppo della creatività, dell'immaginazione e del pensiero laterale ("Zona di Sviluppo Prossimale" di L. Vygotsky).

**Il teatro a scuola.** La narrazione scenica, è un metodo centrale per lo sviluppo del pensiero laterale in quanto consente di immettere nozioni, aneddoti, osservazioni che, nella loro sperimentazione, incrementano la capacità di risolvere in maniera diverse situazioni e interrelazioni. La rappresentazione teatrale consente di rivelare nuove idee attraverso l'atto del linguaggio, del pensiero, di una azione creativa individuale e collettiva, creando legami sociali inclusivi e sostenendo la maturazione di identità aperte e plurali. Una strategia euristica-partecipativa che, coinvolgendo attivamente tutti gli alunni, contribuisce a migliorare la qualità delle relazioni tra pari: il mio Sé comunica interagisce con altri Sé verso un obiettivo condiviso.

Il teatro, inoltre, è un metodo di sviluppo dell'autorialità e della creatività infantile e della capacità di comunicare con la parola e con il corpo le emozioni e i sentimenti. L'azione scenica incrementa le abilità dei bambini in quanto permette di legare, attraverso l'agire, la complessità dell'esercizio proposto alle competenze acquisite (transdisciplina). I ragazzi/e, prima coinvolti nell'ascolto e nella riflessione sulle tematiche proposte, poi nella rielaborazione drammaturgica delle stesse e

successivamente nell'azione scenica possono arrivare, attraverso l'immedesimazione teatrale, a personalizzarsi dal loro ruolo quotidiano attivando processi di riflessione nuova, empatica, sintetica e collettiva. L'attività drammaturgico – teatrale costituisce, inoltre, un momento di verifica del livello di apprendimento degli argomenti e di stimolo ad un'azione integrata alla trattazione di temi scientifici. L'utilizzo dell'immaginazione è fondamentale per incrementare le abilità logiche legate alle associazioni libere.

### 7.1. **SISTEMA DI VERIFICHE.**

[\(Torna all'indice\)](#)

Sono previste, in forma indiretta, delle attività di verifica in itinere sul modello di verifiche in classe e di compiti di realtà (Per una visione sinottica [“Output materiali finali”](#) All. 01).

I prodotti realizzati verranno discussi in classe alla fine di ogni fase e consegnati alla scuola come documentazione formale del lavoro svolto e dei risultati raggiunti. I stessi prodotti costituiranno il monitoraggio degli obiettivi raggiunti e l'eventuale scostamento con gli obiettivi attesi.

Su richiesta della scuola si possono prevedere un sistema di verifica più formali, dirette, sul modello delle verifiche in classe, delle prove INVALSI e/o del compito di realtà.

Su richiesta della scuola, o richieste esplicitamente dal bando di finanziamento, si attiverà un sistema di monitoraggio formale con personale qualificato. L'eventuale sistema di monitoraggio sarà organizzato all'interno dello stesso monte ore previsto dal progetto.

In caso di partecipazione di più classi al laboratorio sarà attivato il monitoraggio sul benessere degli alunni nell'apprendimento.

## 8. **RISORSE UMANE**

[\(Torna all'indice\)](#)

Le risorse umane e professionali utilizzate per la realizzazione del progetto sono molteplici, affiancheranno gli insegnanti ordinari e avranno una funzione di supporto per approfondire alcune tematiche, per affrontare problematiche particolarmente complesse o per la realizzazione di alcuni esercizi e/o prodotti. Il progetto è stato pensato ed organizzato come un lavoro di collaborazione fra gli insegnanti e le risorse professionali esterne. Per rafforzare l'attività di collaborazione e la sinergia tra insegnanti e risorse esterne sono previsti corsi di informazione/formazione per gli insegnanti, propedeutici all'attività laboratoriale, per gli ambiti disciplinari e/o tematici non afferenti alle discipline del ciclo scolastico.

Di seguito verranno elencate le figure utilizzate e il ruolo che svolgeranno nelle diverse aree del Progetto.

### **Figura professionale:**

1. **Coordinatore del progetto.** Si prevedono due coordinatori di Progetto, uno interno alla scuola ed uno esterno

## AREA 1 – CITTÀ

### LE CITTÀ DI FONDAZIONE

ORARIO SCOLASTICO		ORARIO EXTRASCOLASTICO	
ATTIVITÀ	REALIZZATE DA	TITOLO LABORATORIO	REALIZZATO DA
TUTTE	Istituto Nazionale di Urbanistica		

### SVILUPPO URBANO E STORICO DI TERNI

ORARIO SCOLASTICO		ORARIO EXTRASCOLASTICO	
ATTIVITÀ	REALIZZATE DA	TITOLO LABORATORIO	REALIZZATO DA
Attività riferite allo sviluppo urbano di Terni, agli aspetti architettonico e tecnologici	Istituto Nazionale di Urbanistica	<b>PASSEGGIATA ATTRAVERSO I SECOLI</b> <i>(Itinerari nella Terni storica)</i>	Michele Benucci - Storico dell'arte Vladimiro Coronelli - Storico (Coop. INU – Itinerario Terni contemporanea dalla II° G.M. ad oggi <i>in collaborazione con l'Archivio di Stato</i>
Visita al Museo Archeologico "C. Giontella"	Manila Cruciani – Archeologa	<b>STORIE TRA LE VIE</b>	Silvia Fadda – Bibliotecaria archivista <i>in collaborazione con la BCT</i>
		<b>CRONOTOPIZZIAMO!</b>	PARIS Film srl
Storia dell'arte	Insegnante o docente scuola secondaria di primo grado dell'I.C. Marconi	<b>LA PALA DI PIERMATTEO D'AMELIA</b>	Michele Benucci - Storico dell'Arte
		<b>ORNEORE METELLI E LA SUA CITTÀ</b>	Michele Benucci - Storico dell'Arte
Storia della musica	Insegnante o docente scuola secondaria di primo grado dell'I.C. Marconi		
		<b>G. DE CARLO: IL QUARTIERE MATTEOTTI</b>	Alessia Curini - Storica dell'Arte
Visita al Museo "A. De Felice"	Alessia Curini – Storica dell'Arte		
Archeologia industriale	Istituto Nazionale di Urbanistica oppure insegnante o docente scuola secondaria di primo grado dell'I.C. Marconi	<b>ARCHEOLOGIA INDUSTRIALE A TERNI</b>	Alessia Curini - Storica dell'Arte

### LA FORMA DELLA CITTÀ

ORARIO SCOLASTICO		ORARIO EXTRASCOLASTICO	
ATTIVITÀ	REALIZZATE DA	TITOLO LABORATORIO	REALIZZATO DA
TUTTE	INU	<b>URBAN DESIGN</b>	Ass. HACKLAB

## PAESAGGIO NATURALE ED ECOSISTEMI

ORARIO SCOLASTICO		ORARIO EXTRASCOLASTICO	
ATTIVITÀ	REALIZZATE DA	TITOLO LABORATORIO	REALIZZATO DA
TUTTE	Legambiente Umbria	PASSEGGIATA TRA GLI ECOSISTEMI LOCALI	Legambiente Umbria
		PROGETTO GREEN	Ass. HACKLAB

## CRITICITÀ AMBIENTALI E SVILUPPO SOSTENIBILE

ORARIO SCOLASTICO		ORARIO EXTRASCOLASTICO	
ATTIVITÀ	REALIZZATE DA	TITOLO LABORATORIO	REALIZZATO DA
TUTTE	Istituto Nazionale di Urbanistica Legambiente Umbria	PAESAGGIO BENE COMUNE (Passeggiata nel paesaggio locale)	Istituto Nazionale di Urbanistica

## AREA 2 – NATURA

### NEUROBIOLOGIA VEGETALE

ORARIO SCOLASTICO		ORARIO EXTRASCOLASTICO	
ATTIVITÀ	REALIZZATE DA	TITOLO LABORATORIO	REALIZZATO DA
		TUTTE	Legambiente Umbria

### ESERCIZI DI IMMEDIASIMAZIONE E DI GESTIONE DELL'IMPREVISTO

ORARIO SCOLASTICO		ORARIO EXTRASCOLASTICO	
ATTIVITÀ	REALIZZATE DA	TITOLO LABORATORIO	REALIZZATO DA
		TUTTE	Ass. ARTò

### LABORATORIO DI TEATRO

ORARIO SCOLASTICO		ORARIO EXTRASCOLASTICO	
ATTIVITÀ	REALIZZATE DA	TITOLO LABORATORIO	REALIZZATO DA
		TUTTE	Ass. ARTò

## 9. MATERIALE E STRUMENTI DIDATTICI

[\(Torna all'indice\)](#)

Il materiale didattico è messo a disposizione dai singoli professionisti coinvolti nelle attività, sarà autoprodotta, progettata e realizzata ad hoc per ogni modulo del progetto e/o laboratorio.

Insieme ai classici strumenti didattici si prevede l'utilizzo di strumenti multimediali (foto, video, strumenti informatici, piattaforme online, ...) a supporto dell'attività didattica.

Tra gli strumenti didattici è previsto la tenuta di un "Diario di bordo" che avrà la funzione di un vero e proprio taccuino di viaggio. Nel "Diario di bordo" l'alunno/a prenderà appunti, scriverà riflessioni, emozioni, farà schizzi, disegni e potrà arricchirlo di immagini, foto e con tutto ciò che ritiene utile e necessario a fissare gli argomenti trattati e il "viaggio" realizzato.

Il "diario di bordo" costituirà la base attraverso il quale l'alunno/a stilerà testi e/o relazioni più formali, ed è parte del sistema di valutazione dell'andamento progettuale. Alla fine del progetto il bambino/a trasformerà il "diario di bordo" in un testo multimediale. (Ved. All. 01)

## 10. INFORMAZIONE/FORMAZIONE DEGLI INSEGNANTI

[\(Torna all'indice\)](#)

Per consentire agli insegnanti di avere un ruolo attivo nel Progetto e per meglio integrare l'attività laboratoriale con il percorso curricolare degli alunni è previsto, se la scuola lo ritiene opportuno, organizzare un corso di formazione sulla neurobiologia vegetale e sull'urbanistica.

Nel corso di neurobiologia vegetale verranno trattati i seguenti argomenti: l'intelligenza delle piante; il pensiero di comunità; analisi del pensiero antropocentrico.

Nel corso di urbanistica verranno trattati i seguenti argomenti: le tematiche principali trattate nel progetto (area Polis); tecniche e metodi d'insegnamento dell'urbanistica ed architettura ai bambini.

Il monte ore finale e l'organizzazione dei corsi sarà deciso in collaborazione con gli insegnanti interessati, il quale non potrà essere inferiore alle 14 ore per il corso di neurobiologia vegetale e alle 6 ore per il corso di urbanistica.

## 11. MONTE ORE

[\(Torna a cap. 1\)](#) [\(Torna all'indice\)](#)

Il progetto si articola in attività in orario scolastico e attività in orario extrascolastico.

1. **Attività in orario scolastico.** In questa fascia oraria vengono svolte le attività relative all'area progettuale "Polis" e sono incluse le uscite didattiche al Museo Archeologico "C. Giontella" e al Museo d'Arte Moderna e Contemporanea "A. De Felice"
2. **Attività in orario extrascolastico.** Le attività in orario extrascolastico sono:
  - i. le attività laboratoriali di supporto e di rafforzamento dei temi trattati in orario scolastico;
  - ii. le attività relative all'area progettuale "Physis" e al "Laboratorio di Teatro".

Il monte ore complessivo necessario per la realizzazione del Progetto, considerato l'età degli alunni e il tipo di lavoro previsto, è di circa **194** ore di cui:

- in orario scolastico **56** ore delle quali:  
8 ore per le uscite didattiche, visite ai musei, e 48 ore in classe. La realizzazione del progetto è previsto in sette mesi, il che equivale, mediamente, ad un impegno di circa 2 gg/settimana di un'ora cadauno, escluse le visite ai musei.
- in orario extrascolastico **138** ore così articolate:
  - ◆ **Incontro con i genitori**  
3 ore per illustrargli il progetto e renderli disponibili a far partecipare i bambini/e alle attività extrascolastiche  
(Incontro da svolgersi preferibilmente presso la scuola "Matteotti")

- ◆ Area progetto **NATURA**  
16 ore complessive delle quali:  
8 ore per la parte relativa alla biologia vegetale, si terrà 1gg/settimana per 2 ore/giorno;  
8 ore per la parte relativa all'applicazione delle tecniche drammaturgiche alla biologia si terrà 1gg/settimana per 2 ore/giorno.  
(Attività da svolgersi preferibilmente presso la scuola "Matteotti")
- ◆ Area progetto **LABORATORIO DI TEATRO**  
22 ore per il laboratorio teatrale (*Performance art urbana*) e si terrà 1gg/settimana per 2 ore/giorno.  
(Attività da svolgersi preferibilmente presso la scuola "Matteotti")
- ◆ **LABORATORI** area progetto **CITTÀ**  
97 ore circa di laboratori extrascolastici delle quali:  
37 ore circa per uscite didattiche (itinerari in città e fuori città) che si terranno il sabato;  
56 ore per i laboratori di approfondimento delle tematiche e problematiche affrontate a scuola, che si terranno di media un 1/gg settimana per circa 2 ore/giorno.  
4 ore per la visione dei due spettacoli teatrali aperti alle famiglie

In dettaglio:

#### **INTRODUZIONE AL LABORATORIO**

STEP	TITOLO	ORARIO SCOLASTICO		ORARIO EXTRASCOLASTICO	ALTRO
		CLASSE	USCITE		
1	Introduzione al Progetto	1			<b>3 ore</b> incontro genitori
<b>TOTALE ORE</b>		<b>1</b>			<b>3</b>

#### **CITTÀ**

STEP	TITOLO	ORARIO SCOLASTICO		ORARIO EXTRASCOLASTICO	ALTRO
		CLASSE	USCITE		
1	Le città di fondazione	4			
2	Lo sviluppo storico di Terni	22	8	59	<b>4 ore</b> visione spettacoli Teatrali
3	La forma della città	4		8	
4	Paesaggio naturale ed ecosistemi	3		17	
5	Criticità ambientali e sviluppo sostenibile	15		9	
<b>TOTALE ORE</b>		<b>48</b>	<b>8</b>	<b>93</b>	<b>4</b>

## NATURA

STEP	TITOLO	ORARIO SCOLASTICO		ORARIO EXTRASCOLASTICO	ALTRO
		CLASSE	USCITE		
1	Neurobiologia vegetale			8	
2	Tecniche teatrali applicate alla biologia			8	
TOTALE ORE				16	

## LABORATORIO DI TEATRO

STEP	TITOLO	ORARIO SCOLASTICO		ORARIO EXTRASCOLASTICO	ALTRO
		CLASSE	USCITE		
1	Laboratorio teatrale			22	
TOTALE ORE				22	

Incidenza\* dell'implementazione del progetto sull'orario delle discipline curriculari

DISCIPLINE	ORE UTILIZZATE
Storia**	8
Italiano	5
Scienze	7
Geografia	4
Tecnologia	6
Educazione civica e ambientale	8
Arte e immagine	5
Musica	4
Matematica	0
Inglese	0
<b>TOTALE</b>	<b>47</b>

\* In fase previsionale l'incidenza è stata calcolata in relazione delle tematiche trattate.

\*\*Delle quali: scuola primaria 4 ore (50%) in storia preromana e romana; scuola secondaria di 1° grado 4 ore (50%) al periodo storico dalla città industriale alla città contemporanea.

Dal prospetto mancano **9 ore** per le attività d'introduzione al progetto e per le due visite guidate ai musei.

**La presente costituisce un'ipotesi di lavoro che sarà validata o modificata in fase operativa a seguito di un confronto gli insegnanti e docenti coinvolti.**

## 12. CRONOPROGRAMMA

[\(Torna all'indice\)](#)

Si ritiene che la tempistica riportata nel cronoprogramma permette di svolgere efficacemente le attività laboratoriali, di mantenere un ritmo adeguato senza rischi di dispersione e, al contempo, di non essere di ostacolo al percorso scolastico ordinario.



Ipotesi di cronoprogramma:

TITOLO/MESE	SET	OTT	NOV	DIC	GEN	FEB	MAR	APR	MAG	GIU
<i>Introduzione al Progetto</i>										
Polis e laboratori collegati										
Physis										
Laboratorio teatrale										

### 13. DOCUMENTAZIONE E BIBLIOGRAFIA

[\(Torna all'indice\)](#)

#### Documenti

- Agenda Urbana 2030
- Convenzione Europea sul Paesaggio
- DM 16/11/2012 n° 254
- Documenti programmatici dell'I. C. "G. Marconi" Terni – Scuola Primaria
- Indicazioni strategiche per l'utilizzo didattico delle attività teatrali
- Miele A. (commento a cura di) – Competenze chiave per l'apprendimento permanente: la nuova Raccomandazione UE – PearsonItalia - 2018
- Programma d'azione globale dell'UNESCO per l'istruzione in vista dello sviluppo sostenibile
- Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente, come modificato dalla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente
- Rapporti climatici 2019: ONU-IPCC "Intergovernmental Panel on Climate Change"; McKinsey Global Institute "Climat Risk and response. Physical hazards and socioeconomic impacts"

#### Bibliografia

- G. Ceccarini - *Antropologia del paesaggio: il landscape come processo culturale* – Scienze sociali n° 9 - 2014
- P. Cerri – *Industrializzazione e sviluppo Urbano* – C. Ed. Loescher – 1978
- A. Clementi (a cura di) - *Il Senso delle memorie in architettura e urbanistica* – C. Ed. Laterza - 1990
- E. Coccia - *La vita delle piante. Metafisica della mescolanza* – C. Ed. Il Mulino – 2018
- M. Di Cintio - *Multidisciplinarietà e interdisciplinarietà nel progetto di educazione alla cittadinanza e ai diritti umani* – in Parlamenti Regionali – FrancoAngeli – 2005
- S. Mancuso - *Plant Revolution* – C. Ed. Giunti – 2017
- A. Moroni – *Interamna. Dall'agricoltura all'acciaio. Una città nuova* – Regione Umbria – 2015
- A. Tarquini - *La forma della città industriale. Terni. Il progetto delle parti* – C. Ed. De Luca Editori d'Arte – 2015

**ALLEGATI**

# ALLEGATO 01

*Diagramma di flusso aree progettuali*

[\*\(Torna all'indice\)\*](#)

**LEGENDA**



**Input**



**Attività**



**Output materiale**



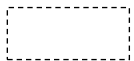
**Output immateriale**



**Connettore di pagina/flow**



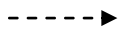
**Interconnessione laboratori**



**Informazioni di supporto**



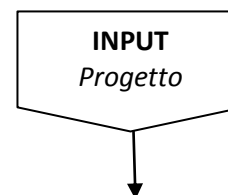
**Flusso delle attività**



**Flusso delle informazioni**

## Flow Chart 1 – INTRODUZIONE

[\(Torna all'indice\)](#)

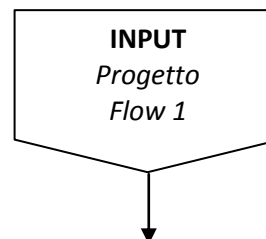


### Introduzione al percorso laboratoriale

[\(Torna a 5.1\)](#)

STEP	MATERIE COINVOLTE	ORARIO SCOLASTICO	ORARIO EXTRASCOLASTICO
1		<p><b>1a</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">                     Spiegazione delle attività laboratoriali agli alunni                 </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> </div>	<p><b>1b</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">                     Incontro con i genitori: Spiegazione delle attività laboratoriali: articolazione, significato, contenuti                 </div>
<b>OUTPUT MATERIALE DI FASE</b>			
<b>OUTPUT IMMATERIALE DI FASE</b> <a href="#">(Torna al cap. 4)</a>		Illustrare i contenuti, la metodologia utilizzata e le informazioni utili per il coinvolgimento degli alunni nelle attività laboratoriali	Illustrare l'utilità del laboratorio per il percorso curricolare. Prepararli ad altri incontri e alla partecipazione degli alunni alle attività extrascolastiche.

## FLOW CHART 2 – CITTÀ



[\(Torna all'indice\)](#)

### Le città di fondazione

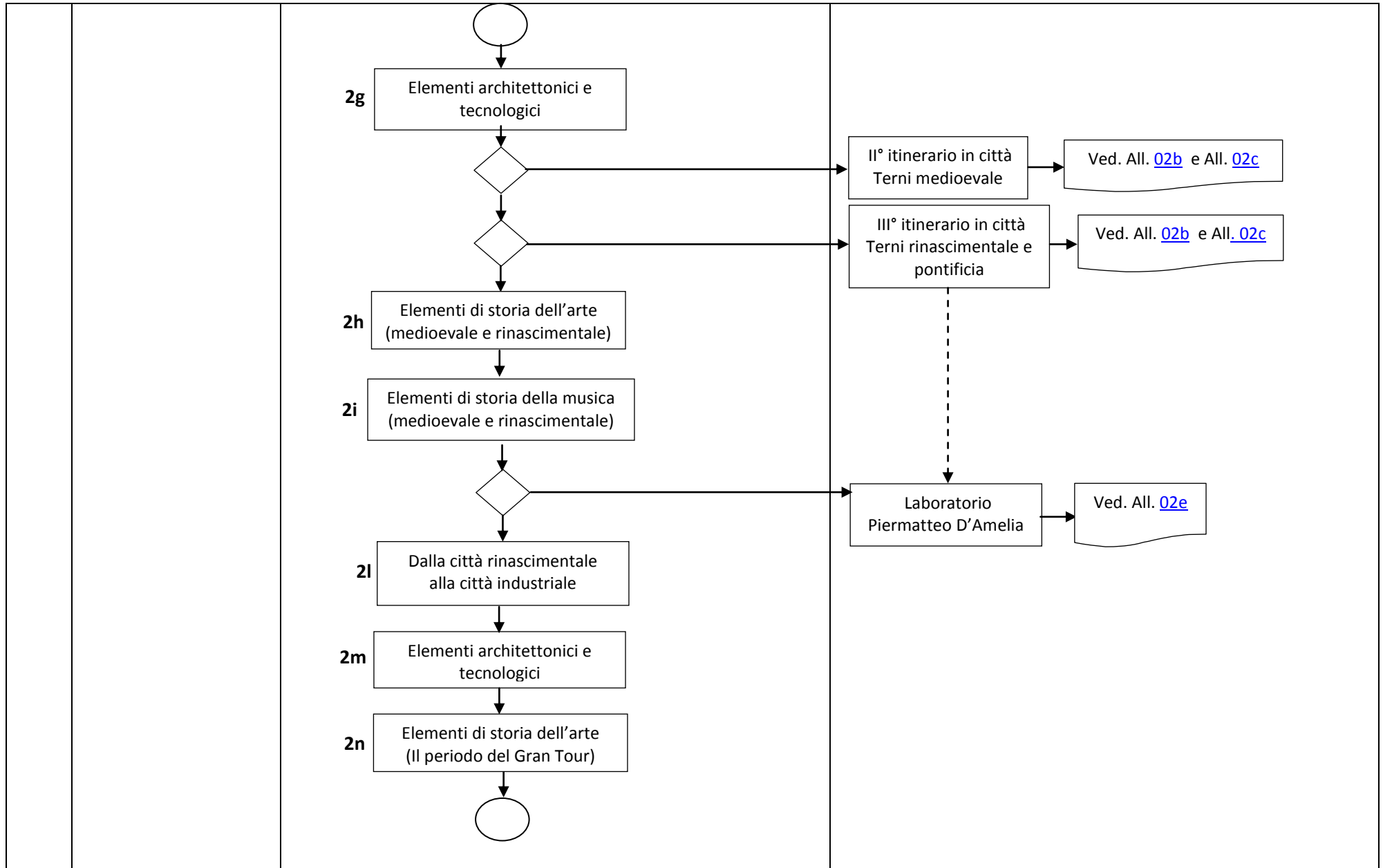
[\(Torna a 5.2\)](#)

STEP	MATERIE COINVOLTE	ORARIO SCOLASTICO	ORARIO EXTRASCOLASTICO
1	<p><i>Storia</i></p> <p><i>Geografia</i></p>	<pre> graph TD     Start(( )) --&gt; 1a[1a Città e territorio]     1a --&gt; 1b[1b Le città di fondazione]     1b --&gt; 1c[1c Lo spazio urbano]     1c --&gt; 1d[1d Tessuto e tessuti urbani (trama e ordito)]     1d --&gt; End(( ))                     </pre>	
<b>OUTPUT MATERIALE DI FASE</b>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Relazione</div>	
<b>OUTPUT IMMATERIALE DI FASE</b> <a href="#">(Torna al cap. 4)</a>		<p>Conoscenza del rapporto fra territorio e nascita della città</p> <p>I riti e i miti che presiedevano la fondazione della città nell'antichità</p> <p>Conoscere le città di fondazione nelle diverse epoche storiche</p> <p>Conoscere il concetto di spazio e tessuto urbano</p> <p>Acquisizione dei primi strumenti concettuali ed operativi</p>	

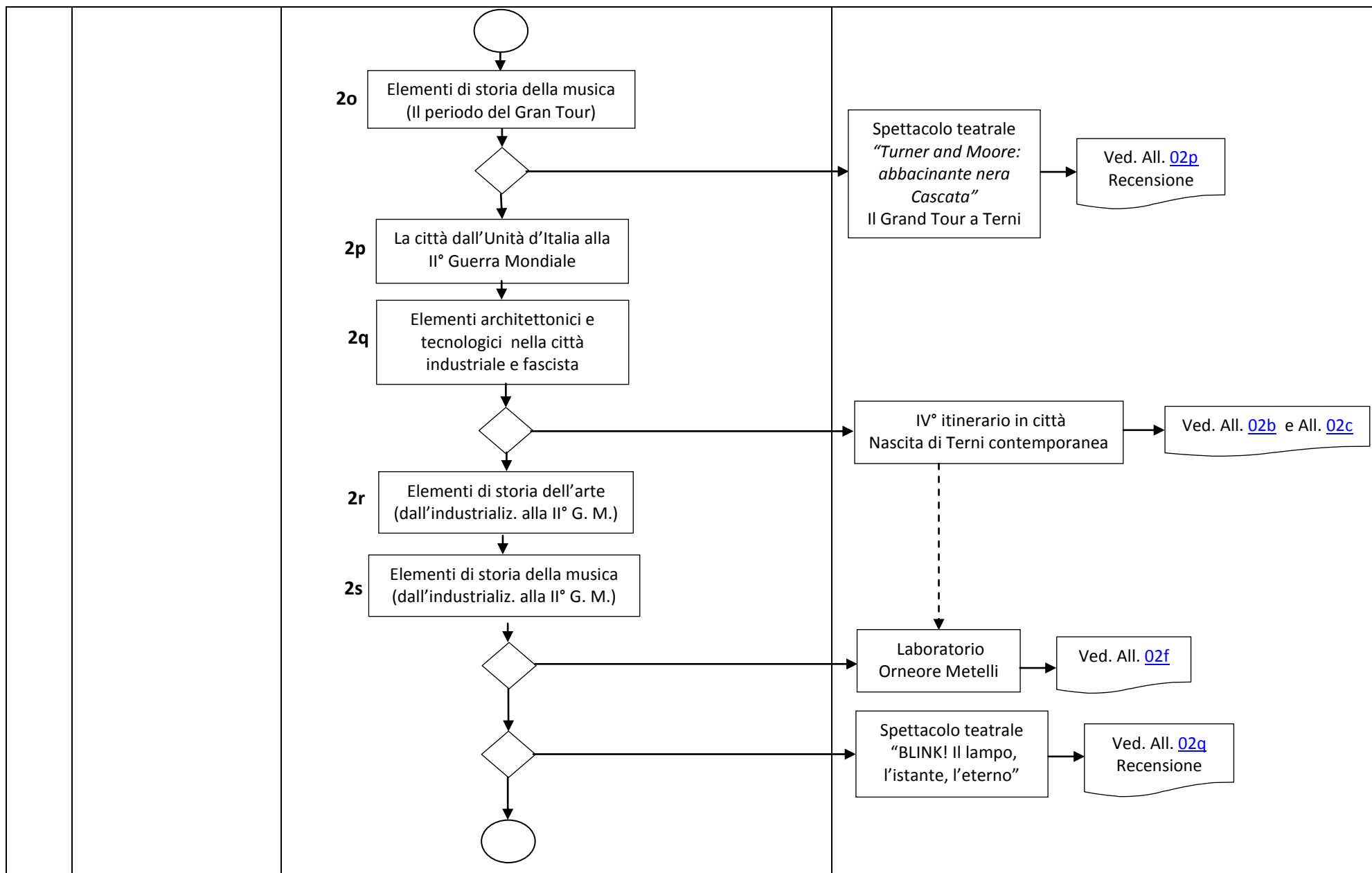
## Sviluppo urbano e storico di Terni

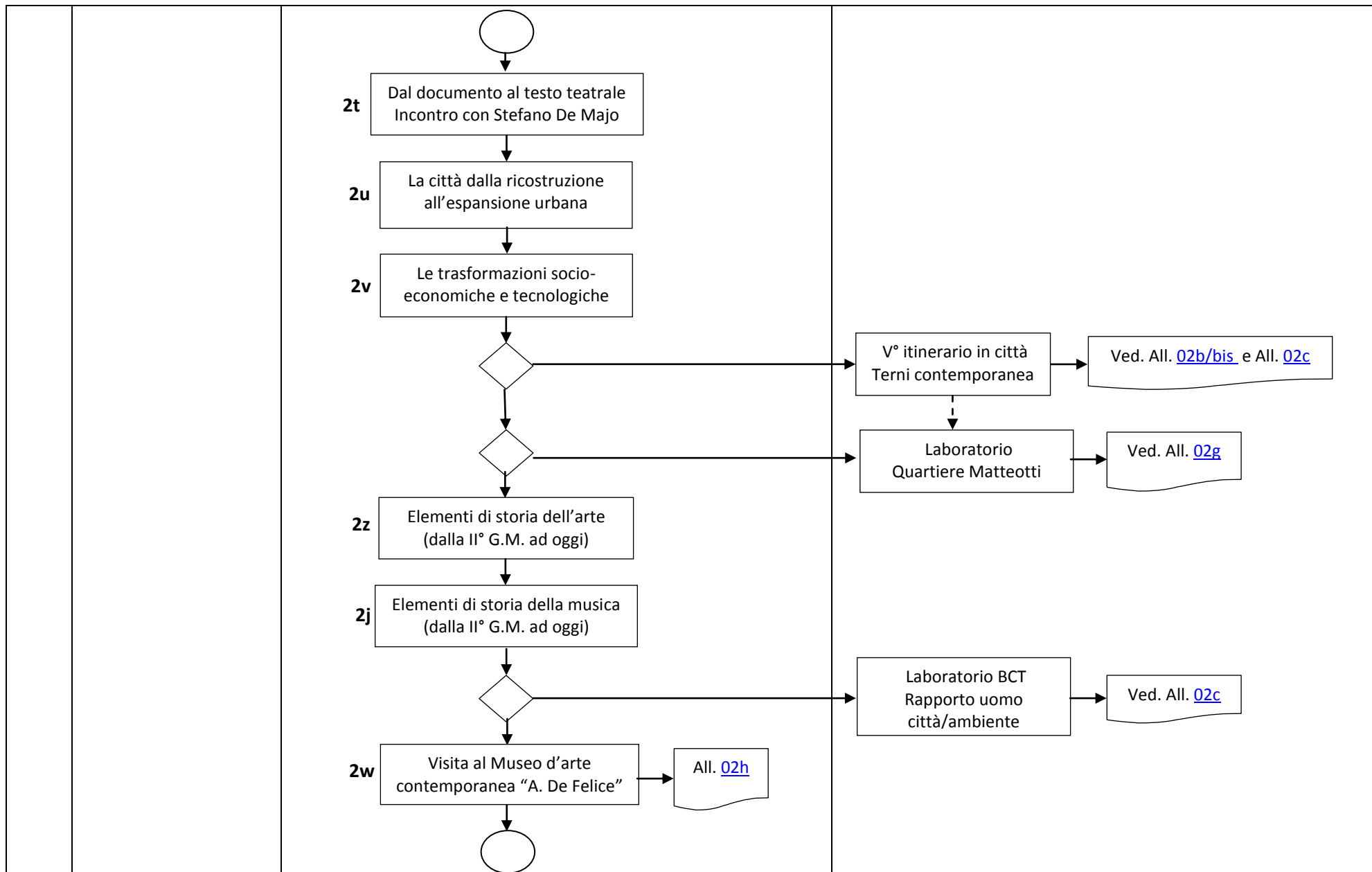
[\(Torna a 5.2\)](#) [\(Torna all'indice\)](#)

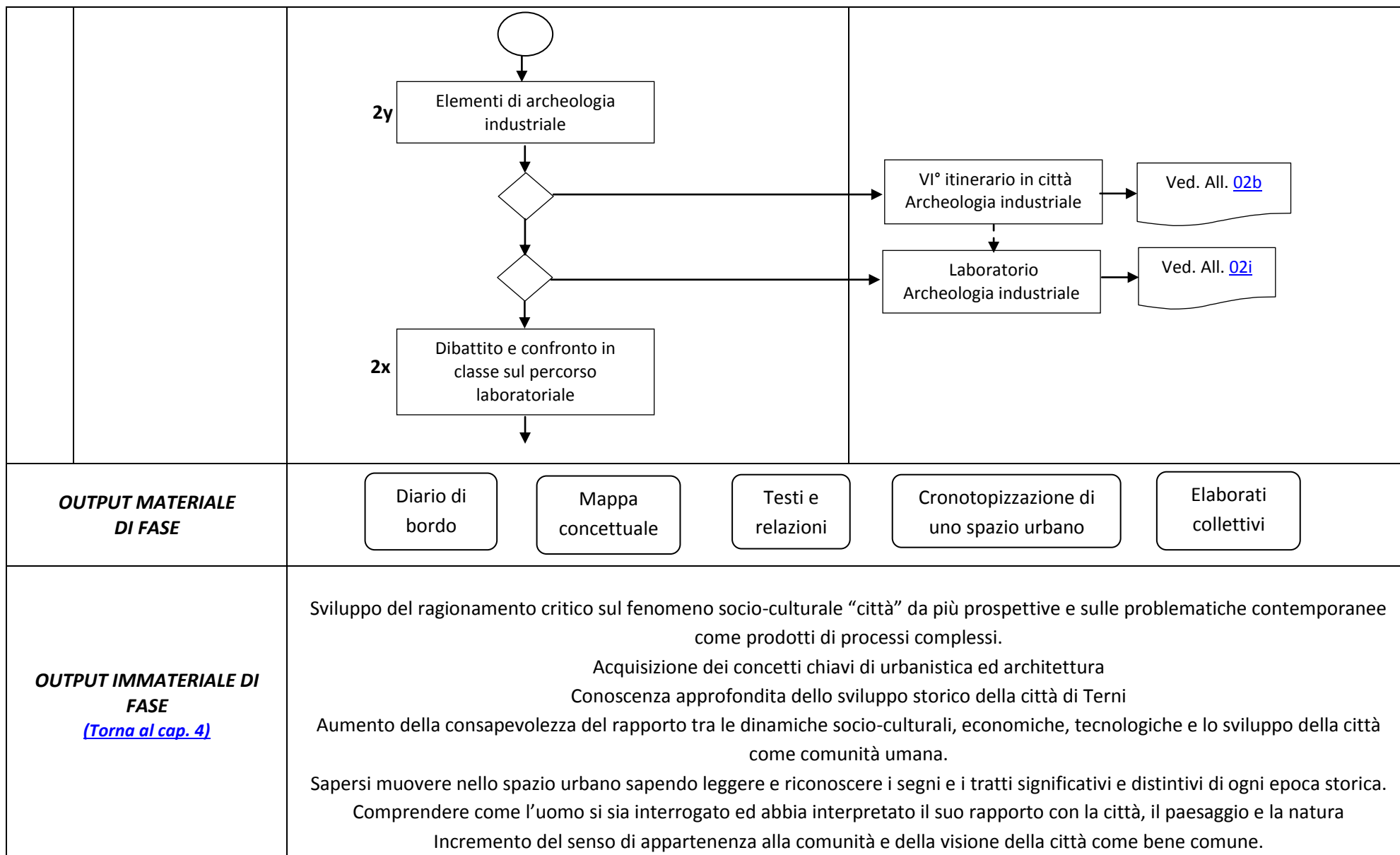
STEP	MATERIE COINVOLTE	ORARIO SCOLASTICO	ORARIO EXTRASCOLASTICO
2	<p><b>Storia</b></p> <p><b>Geografia</b></p> <p><b>Italiano</b></p> <p><b>Arti e Immagine</b></p> <p><b>Musica</b></p> <p><b>Tecnologia</b></p> <p><b>Applicazione Tecniche</b></p> <p><b>Informatica</b></p>	<pre> graph TD     Start(( )) --&gt; 2a[2a Caratteristiche geografiche del territorio di Terni e primi insediamenti]     2a --&gt; 2b[2b Dagli insediamenti preromani alla città romana]     2b --&gt; 2c[2c Lo sviluppo urbano nel periodo romano]     2c --&gt; 2d[2d Elementi architettonici e tecnologici]     2d --&gt; 2e[2e Visita al Museo archeologico di Terni "C. Giontella" - CAOS]     2c --- 3D[Visione di "Viaggio in 3D" ricostruzione di Terni e Carsulae in età romana]     2e --- 02a[All. 02a]     2e --&gt; D1{ }     D1 --&gt; Itin[1° itinerario in città Terni romana]     D1 --&gt; D2{ }     D2 --&gt; Lab[Laboratorio CronoTopzziamo!]     D2 --&gt; 2f[2f Dalla città medioevale alla città rinascimentale]     2f --&gt; End(( ))     </pre>	<p>I° itinerario in città Terni romana → Ved. All. <a href="#">02b</a> e All. <a href="#">02c</a></p> <p>Laboratorio CronoTopzziamo! → Ved. All. <a href="#">02d</a></p>











## La forma della città

[\(Torna a 5.2\)](#) [\(Torna all'indice\)](#)

STEP	MATERIE COINVOLTE	ORARIO SCOLASTICO	ORARIO EXTRASCOLASTICO
3	<p><i>Storia</i></p> <p><i>Geografia</i></p> <p><i>Geometria</i></p> <p><i>Matematica</i></p> <p><i>Tecnologia</i></p> <p><i>Informatica</i></p> <p><i>Matematica</i></p>	<pre> graph TD     Start(( )) --&gt; 3a[3a Analisi delle trasformazioni storiche del tessuto urbano]     3a --&gt; 3b[3b Riproduzione di parti del tessuto urbano]     3b --&gt; 3c[3c Analisi e descrizione del risultato ottenuto]     3c --&gt; 3d[3d I tessuti urbani]     3d --&gt; 3e[3e Ricombinazione dei tessuti e costruzione della forma della città]     3e --&gt; Decision{ }     Decision --&gt; Lab[Laboratorio Urban design]     Lab --&gt; Ref[Ved. All. 021]                     </pre>	<p>Laboratorio Urban design → Ved. All. <a href="#">021</a></p>
<p><b>OUTPUT MATERIALE DI FASE</b></p>	<p>Costruzione della forma della città</p>	<p>Plastico della città</p>	
<p><b>OUTPUT IMMATERIALE DI FASE</b> <a href="#">(Torna al cap. 4)</a></p>	<p>Riconoscere i diversi tessuti urbani e i segni dominanti al loro interno.                      Acquisire l'immagine mentale della forma urbana e dei tessuti storici della città                      Comprensione del rapporto città/territorio                      Rafforzare le competenze digitali</p>		

## Paesaggio naturale ed ecosistemi

[\(Torna a 5.2\)](#) [\(Torna all'indice\)](#)

STEP	MATERIE COINVOLTE	ORARIO SCOLASTICO	ORARIO EXTRASCOLASTICO
4	<p><i>Scienze</i></p> <p><i>Tecnologia</i></p> <p><i>Educazione civica e ambientale</i></p> <p><i>Informatica</i></p> <p><i>Italiano</i></p> <p><i>Matematica</i></p>	<pre> graph TD     Start(( )) --&gt; 4a[4a Il paesaggio naturale]     4a --&gt; 4b[4b Habitat ed Ecosistema]     4b --&gt; D1{ }     D1 --&gt; Lab1[Laboratorio Gli ecosistemi]     D1 --&gt; Lab2[Laboratorio Progetto Green]     D2{ } --&gt; Lab2     Lab1 --&gt; Ref1[Ved. All. 02m]     Lab2 --&gt; Ref2[Ved. All. 02n]     D2 --&gt; 4c[4c Impatti ambientali e impronta ecologica]     4c --&gt; End(( ))                     </pre>	<p>Laboratorio Gli ecosistemi → Ved. All. <a href="#">02m</a></p> <p>Laboratorio Progetto Green → Ved. All. <a href="#">02n</a></p>
<b>OUTPUT MATERIALE DI FASE</b>	<p>Diario di Bordo</p> <p>Relazione sugli ecosistemi</p> <p>Sintonizzazioni melodie vegetali</p> <p>Videogioco</p>		
<b>OUTPUT IMMATERIALE DI FASE</b> <a href="#">(Torna al cap. 4)</a>	<p>Acquisizione a livello più astratto dei concetti fondamentali di territorio, paesaggio, ecosistema, ecosistema urbano</p> <p>Approfondire la conoscenza degli ecosistemi</p> <p>Aumentare la consapevolezza dell'azione modificatrice dell'uomo sull'ambiente e del rapporto dinamico ed aperto fra il sistema urbano e il sistema naturale</p> <p>Rafforzare le competenze in scienza</p> <p>Acquisizione di conoscenze base di elettronica e rafforzamento delle competenze digitali</p>		

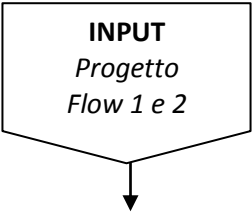
## Criticità ambientali e sviluppo sostenibile

[\(Torna a 5.2\)](#) [\(Torna all'indice\)](#)

STEP	MATERIE COINVOLTE	ORARIO SCOLASTICO	ORARIO EXTRASCOLASTICO
5	<p><i>Scienze</i></p> <p><i>Educazione civica e ambientale</i></p> <p><i>Italiano</i></p> <p><i>Arte e immagine</i></p> <p><i>Tecnologia</i></p> <p><i>Informatica</i></p> <p><i>Matematica</i></p>	<pre> graph TD     Start(( )) --&gt; 5a[5a Le criticità e le sfide della città contemporanea]     5a --&gt; 5b[5b Le criticità e le sfide del paesaggio contemporaneo]     5b --&gt; D1{ }     D1 --&gt; 5c[5c Vademecum delle best practice]     D1 --&gt; D2{ }     D2 --&gt; 5d[5d Rappresentazione soggettiva del paesaggio e/o della città]     5d --&gt; 5f[5f Le sfide della contemporaneità: lo sviluppo sostenibile]     5f --&gt; 5g[5g Dal diario al testo (racconto, articolo, ...)]     5g --&gt; End1(( ))     5c --&gt; End2(( ))     </pre>	<p>Laboratorio Il paesaggio bene Comune</p> <p>Ved. All. <a href="#">02o</a></p>

<p><b>OUTPUT MATERIALE DI FASE</b></p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">Vademecum delle best practice</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">Diario di Bordo</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">Testo individuale</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">Elaborazione soggettiva del paesaggio</div> </div>		
<p><b>OUTPUT IMMATERIALE DI FASE</b> <i>(Torna al cap. 4)</i></p>	<p style="text-align: center;">Potenziamento delle competenze in scienza</p> <p style="text-align: center;">Consapevolezza delle relazioni tra sviluppo storico della città e le criticità ambientali</p> <p style="text-align: center;">Sviluppo della consapevolezza della relazione fra il locale e il globale.</p> <p style="text-align: center;">Aumentare la consapevolezza dell'azione modificatrice dell'uomo sull'ambiente e del rapporto dinamico ed aperto fra il sistema urbano e il sistema naturale</p> <p style="text-align: center;">Incremento della capacità di lettura dei dati e della loro rappresentazione grafica e comprensione delle correlazioni dei dati con la realtà.</p> <p style="text-align: center;">Acquisizione di buone pratiche per un corretto uso delle risorse.</p> <p style="text-align: center;">Potenziamento della capacità di scrittura ed espressione con linguaggio appropriato</p> <p style="text-align: center;">Capacità di esprimere la realtà, l'esperienza e le emozioni con diverse mezzi espressivi.</p>		

# FLOW CHART 3 – NATURA



[\(Torna all'indice\)](#)

## Neurobiologia vegetale

[\(Torna a 5.4\)](#)

STEP	MATERIE COINVOLTE	ORARIO SCOLASTICO	ORARIO EXTRASCOLASTICO
1	Scienze		<pre> graph TD     Start(( )) --&gt; 1a[1a Neurobiologia vegetale e biologia applicata]     1a --&gt; 1b[1b Struttura e organizzazione delle piante]     1b --&gt; 1c[1c Il ciclo naturale (biologia applicata)]     1c --&gt; 1d[1d Analisi dei germogli (biologia applicata)]     1d --&gt; 1e[1e Filosofia delle piante (biologia applicata)]     1e --&gt; 1f[1f Comportamento animale, dell'uomo e dei vegetali]     1f --&gt; 1g[1g Filosofia delle piante (biologia applicata)]     1g --&gt; End(( ))                     </pre>



<p><b>OUTPUT MATERIALE DI FASE</b></p>		<p>Elaborati di scrittura</p>
<p><b>OUTPUT IMMATERIALE DI FASE</b> <a href="#">(Torna al cap. 4)</a></p>	<p>Incremento delle conoscenze in ambito scientifico disciplinare (scienze naturali) Sviluppare collegamenti intersettoriali Potenziamento delle competenze intersettoriali e interdisciplinari Sviluppo della capacità critica</p>	

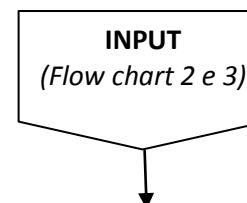
## Esercizi d'immedesimazione e gestione dell'imprevisto

[\(Torna a 5.4\)](#) [\(Torna all'indice\)](#)

STEP	MATERIE COINVOLTE	ORARIO SCOLASTICO	ORARIO EXTRASCOLASTICO
2	<p><i>Scienze</i></p> <p><i>Italiano</i></p>		<pre> graph TD     Start(( )) --&gt; 2a[Esercizi di immedesimazione]     2a --&gt; 2b[Esercizi d'improvvisazione]     2b --&gt; 2c[Esercizi sull'ascolto]     2c --&gt; 2d[Gestione dell'imprevisto]     2d --&gt; 2e[Esercizi di improvvisazione e simulazione teatrale]             </pre>
	<p><b>OUTPUT MATERIALE DI FASE</b></p>		<p>Bozza di testo narrativo-teatrale (Costruzione del punto di vista individuale dei bambini)</p>
<p><b>OUTPUT IMMATERIALE DI FASE</b> <a href="#">(Torna al cap. 4)</a></p>		<p>Incremento di abilità cognitive dell'area destra del cervello                      Potenziamento delle proprie abilità relazionali                      Sviluppo della capacità critica                      Trasferimento di conoscenze in processi attuativi e verbali attraverso l'improvvisazione                      Sviluppo della fiducia nelle proprie capacità espressive                      Crescita delle abilità di interazione con il compagno</p>	

## FLOW CHART 4 – LABORATORIO DI TEATRO

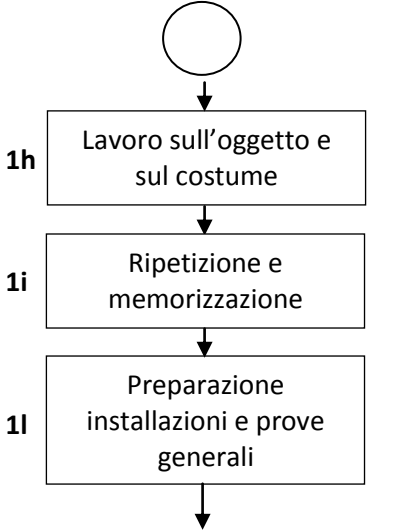
### Laboratorio di teatro



[\(Torna all'indice\)](#)

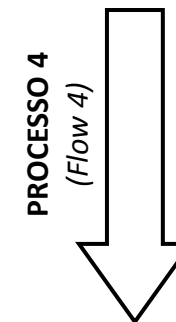
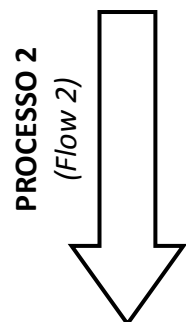
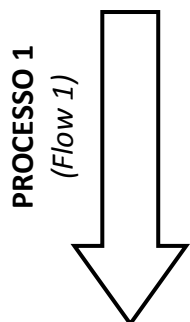
[\(Torna a 5.5\)](#)

STEP	MATERIE COINVOLTE	ORARIO SCOLASTICO	ORARIO EXTRASCOLASTICO
1	<p><i>Scienze</i></p> <p><i>Italiano</i></p> <p><i>Storia</i></p> <p><i>Musica</i></p> <p><i>Arte e immagine</i></p> <p><i>Tecnologia</i></p>		<pre> graph TD     Start(( )) --&gt; 1a[Drammaturgia applicata]     1a &lt;--&gt; Side1[Divisione in gruppi di lavoro e autovalutazione]     1a --&gt; 1b[Analisi critica sugli argomenti trattati]     1b --&gt; 1c[Definizione dell'idea della performance]     1c &lt;--&gt; Side2[Individuazione dello spazio urbano]     1c --&gt; 1d[Scrittura del testo e memorizzazione]     1d --&gt; 1e[Memorizzazione e ripetizione]     1e --&gt; 1f[Lavoro sul corpo e sul personaggio]     1f --&gt; 1g[Lavoro sui materiali]     1g --&gt; End(( ))                     </pre>

			 <pre> graph TD     Start(( )) --&gt; 1h[Lavoro sull'oggetto e sul costume]     1h --&gt; 1i[Ripetizione e memorizzazione]     1i --&gt; 1l[Preparazione installazioni e prove generali]     1l --&gt; Output[Performance art urbana (spettacolo teatrale)] </pre>
	<p><b>OUTPUT MATERIALE DI FASE</b></p>		<p>Performance art urbana <i>(spettacolo teatrale)</i></p>
<p><b>OUTPUT IMMATERIALE DI FASE</b> <a href="#">(Torna al cap. 4)</a></p>			<p>Incremento delle competenze necessarie al lavoro di gruppo Sviluppo di abilità di ascolto Educazione al rispetto della diversità d'opinione Analisi dei tempi dell'altro e integrazione Incremento delle abilità di scrittura attraverso la creazione di uno stile comune ai diversi elaborati Potenziamento delle competenze settoriali e interdisciplinari attingendo al sapere implicito del singolo Riconoscimento condiviso delle abilità del singolo ed incremento della fiducia in se stessi Superamento delle proprie paure attraverso la proposta al pubblico del lavoro svolto Educarsi ad allontanarsi dalle aspettative del singolo a favore del lavoro di gruppo Imparare a convivere con le proprie fragilità sperimentando il lavoro in team come occasione per superare le stesse Incrementare la fiducia nelle proprie abilità e conoscenze intersettoriali</p>

## OUTPUT FINALI

[\(Torna all'indice\)](#)



<p><b>OUTPUT MATERIALE FINALI</b> <a href="#">(Torna a 7.1)</a></p>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">Diari di bordo</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">Relazioni/testi individuali</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">Cronotopizzazione di uno spazio urbano</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">Plastico urbano</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">Sintonizzazioni melodie vegetali</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">Videogioco</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">Rappresentazioni del paesaggio</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">Vademecum delle best practice</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px;">Performance art urbana</div> </div>
<p><b>OUTPUT IMMATERIALE FINALI</b> <a href="#">(Torna al cap. 4)</a></p>	<p>Acquisizione di strumenti cognitivi, concettuali, metodologici ed operativi per la lettura critica dei fenomeni storici, sociali e culturali.</p> <p>Acquisire la capacità ad un approccio interdisciplinare ai focus problematici</p> <p>Acquisire una visione e profondità storica nella lettura delle problematiche contemporanee come prodotti di processi complessi</p> <p>Sviluppo della responsabilità sociale e civile come strumenti di cittadinanza attiva e in grado di stimolare un approccio attivo/proattivo alle problematiche</p> <p>Supporto allo sviluppo del pensiero matematico, computazionale e laterale</p> <p>Arricchire il proprio bagaglio terminologico e sviluppare un uso corretto del medesimo in riferimento al contesto/registro comunicativo</p> <p>Supporto alla scuola nello sviluppo delle competenze-chiave dell'alunno.</p>

# ALLEGATO 02

## *Schede laboratori*

[\(Torna all'indice\)](#)

[\(Torna a 5.3\)](#)

## Allegato 02a

[\(Torna all'indice\)](#)

[\(Torna al Flow\)](#)



### “Fecondità e pienezza” *due parole sul popolo tra i due fiumi*

[\(Torna a Cap. 5.2\)](#)

itinerario didattico al Museo Archeologico “Claudia Giontella” di Terni

*a cura di Manila Cruciani*

*Nacque l'uomo, o fatto con divina semenza da quel grande artefice,  
principio di un mondo migliore, o plasmato dal figlio di Giapeto [Prometeo]  
a immagine degli dèi che tutto regolano,  
impastando con acqua piovana la terra ancora recente, la quale,  
da poco separata dall'alto ètere, ancora conservava qualche  
germe del cielo insieme a cui era nata.*

Ovidio \_ Le Metamorfosi

## **Finalità**

educare al patrimonio culturale della città di Terni

## **Obiettivi**

[\(Torna al cap. 4\)](#)

### **Macro obiettivi**

- comprendere il processo di proto-urbanizzazione della conca ternana (l'influenza degli elementi naturali, la consistenza di quelli antropici)
- comprendere il processo di romanizzazione della città di Terni (gli aspetti funzionali dell'urbanistica, quelli propagandistici della architettura)

### **Micro obiettivi**

- conoscere la geografia e le caratteristiche del fiume Nera attraverso le fonti storiche e letterarie
- conoscere il popolo dei Naharti attraverso le fonti storico-epigrafiche e le testimonianze archeologiche della sezione pre-romana del museo civico archeologico
- conoscere lo spazio geografico e la dimensione storica di Terni in età romana
- conoscere la *forma urbis* di Terni attraverso le fonti storico-epigrafiche e le testimonianze archeologiche della sezione romana del museo civico archeologico

## **Durata**

2 ore dentro visita museale

## **Presentazione**

L'itinerario didattico indaga le origini della nostra città con una duplice prospettiva:

- evidenziare l'importanza dell'acqua nella sua fondazione ed evoluzione, soddisfacendo le necessità quotidiane e determinando i bisogni spirituali della comunità locale;
- porre in luce i valori simbolici attribuiti alle rappresentazioni della natura e del paesaggio e ai programmi figurativi dell'*aurea aetas* romana.



## **PASSEGGIATE ATTRAVERSO I SECOLI\***

### ***Terni dall'epoca romana alla II guerra mondiale***

*a cura di Michele Benucci – Storico dell'Arte; Vladimiro Coronelli – Storico di Storia locale e delle Istituzioni cittadine*

Cinque itinerari urbani alla scoperta delle tracce del passato e dei segni lasciati dalla storia sul corpo vivo della città, lungo i quali i bambini saranno accompagnati da uno o più operatori (storici, storici dell'arte e archeologi) che li condurranno in un percorso attraverso l'evoluzione nei secoli della forma della città, del suo tessuto viario, dei suoi luoghi e dei suoi edifici con le loro mutevoli funzioni. Ad ogni itinerario gli alunni potranno incontrare altri operatori specializzati che illustreranno loro alcuni dei luoghi, manufatti e personaggi storici che troveranno lungo il cammino. Ogni partecipante verrà dotato di una mappa generale della città, di un'altra con il percorso di volta in volta affrontato e della copia di una pianta storica che rappresenta Terni nel XVI secolo che sarà utile a sviluppare riflessioni sul tema dell'incontro e per individuare la viabilità storica e le emergenze materiali inerenti al percorso.

#### **Obiettivi**

[\(Torna al cap. 4\)](#)

- Conoscere direttamente lo spazio urbano attraverso le testimonianze materiali, le immagini pittoriche e fotografiche e i documenti d'archivio
- Conoscere l'evoluzione della città dall'età antica a quella contemporanea
- Approfondire la conoscenza di alcuni edifici e luoghi cittadini e della loro storia.
- Evidenziare come gli interventi urbanistici post-unitari e le distruzioni belliche abbiano stravolto il tessuto urbano e cancellato molte delle testimonianze della Terni preindustriale

#### **I itinerario – Terni romana**

[\(Torna al Flow\)](#)

Dal Rione Castelli (segni della guerra: distruzione dell'ospedale, ruderi della chiesa di Sant'Andrea) parte l'esplorazione della Terni romana lungo il cardo passando dall'antico Foro (accenno al motivo dell'antica denominazione di piazza della Repubblica come "Platea Columnnarum" e ai segni della guerra testimoniati dalla presenza del palazzo dell'INA e di piazza Europa) per arrivare al teatro e all'anfiteatro. In itinere saranno mostrati i resti di edificio romano a piazza San Giovanni Decollato, i mosaici a palazzo Pierfelici, il teatro romano, i mosaici di palazzo Gazzoli, l'anfiteatro e le mura romane della passeggiata.

## II itinerario – Terni medioevale

[\(Torna al Flow\)](#)

Dal Duomo a Porta Spoletina passando da via dell'Arringo, Via Roma, San Salvatore/Tempio del Sole, piazza dei Bambini e delle Bambine, Piazza della Repubblica e Corso Vecchio. Questo itinerario (da compiere a ritroso rispetto al primo) vuole "rappresentare" **il percorso del Comune medievale dalla fase consolare**, che vede l'aristocrazia cittadina di origine romano-longobarda stringersi attorno alla figura del **vescovo** (*duomo con sepolture, cripta e facciata, nuova destinazione dell'anfiteatro, il teatro come esempio di edificio pubblico romano riconvertito in abitazioni private*), eleggere i suoi **consoli** e convoca l'**Arengo**, l'assemblea di tutti i capofamiglia della città e prima forma di Consiglio comunale (*via dell'Arringo*), fino all'ascesa del "**populus**" e ai conseguenti conflitti tra ceti **econsorterie familiari** (*torre Barbarasa e più avanti insula e torre dei Castelli*), che porteranno alla **fase podestarile del comune popolare** (palazzo del podestà, attuale BCT, via dei Priori e "Platea Columpnarum", oggi piazza della Repubblica, come cuore del Comune basso medioevale).

## III itinerario – Terni rinascimentale e pontificia

[\(Torna al Flow\)](#)

Evidenzia la sostanziale continuità del tessuto e dell'impianto urbano ternano dall'epoca romana a quella rinascimentale lungo tutto il periodo pontificio. Costeggiando le mura cittadine di viale della Rinascita si andrà da Porta Sant'Angelo (con possibile visita ai rifugi antiaerei) e dai sottostanti mulini del Comune, costruiti sulla Forma del Sersimone, verso la chiesa di San Francesco. L'edificio sacro sarà oggetto di una visita con particolare attenzione alla cappella Paradisi e fornirà l'occasione per la narrazione delle vicende che lo legarono alla città già dalla sua fondazione fino al bombardamento che ne distrusse il transetto (anche lapide dei caduti sotto i bombardamenti della II guerra mondiale). Percorrendo l'antico decumano (via Cavour) si raggiungerà Palazzo Mazzancolli, splendido esempio di edilizia quattrocentesca e attuale sede dell'Archivio di Stato, dove ai bambini saranno mostrati e illustrati importanti documenti testimoni delle fasi cruciali della storia cittadina. Seguiranno poi le visite e l'illustrazione di palazzo Spada e Palazzo Giocosi.

## IV itinerario – Nascita della città contemporanea

[\(Torna al Flow\)](#)

La nascita della città contemporanea sarà l'oggetto di questa quarta passeggiata durante la quale i bambini potranno rendersi conto di come, a partire dagli anni immediatamente successivi all'unità d'Italia, lo spostamento del centro e degli assi viari cambiò completamente il volto e la forma della città. Dall'antico Foro romano (poi "platea Columpnarum", quindi piazza Maggiore, piazza Umberto I e oggi piazza della Repubblica) cuore pulsante della città per oltre 2.000 anni, si raggiungerà il nuovo centro cittadino, piazza Tacito, percorrendo corso Tacito, la cosiddetta "strada nuova", realizzato letteralmente tagliando il tessuto urbano e gli edifici cittadini che si trovavano sul suo percorso. Su di esso si affacciano interessanti esempi di edifici in stile liberty e neoclassico che saranno illustrati agli alunni e si apre lo squarcio di largo Villa Glori, lasciato dagli urbanisti del secondo dopoguerra a testimonianza degli squarci prodotti dai bombardamenti nel

tessuto urbano e nelle coscienze degli esseri umani. Dal lato opposto rispetto alla città del passato si raggiunge la stazione ferroviaria appena realizzata mentre l'asse ortogonale collega il nuovo centro, dove trovano luogo tra l'altro il palazzo del Governo (parentesi su Bazzani) e quello della banca d'Italia, da un lato al nascente polo industriale costituito dall'acciaieria e dalla fabbrica d'armi e da quello opposto alla nuova capitale del regno finalmente unificato.

## **V itinerario vedere All. 02/bis – Terni contemporanea**

### **VI itinerario – La città industriale**

[\(Torna al Flow\)](#)

La città industriale. Ex Siri, Lanificio Gruber, "Lu Palazzone", Fabbrica d'armi (opz.), Scuole Industriali (oggi IPSIA), Borgo Sant'Agnese.

L'ultimo itinerario riguarderà le origini della città industriale. Partendo dal sito dell'ex Siri, le fonderie pontificie che già alla fine del XVIII secolo costituirono il primo nucleo siderurgico della città, la visita proseguirà verso il lanificio Gruber (fondata nel 1846) e la fabbrica d'armi (1875), altre importanti realtà industriali sorte lungo il corso fiume Nera nel XIX secolo. Le tre tappe successive, il cosiddetto "Palazzone", le scuole industriali (altro progetto del Bazzani) e il borgo di Sant'Agnese, illustreranno come l'industrializzazione e in particolare l'impianto delle acciaierie ternane stravolsero la città donando un nuovo volto e una nuova anima all'antica città.

#### **Durata:**

Itinerari in città di 4/5 ore, inclusa un'ora dedicata al laboratorio "Storie tra le vie" (All 02c)

#### **PRODUZIONE:**

Diario di bordo, relazione, foto ed eventuali schizzi

*\*Realizzato in collaborazione con l'Archivio di Stato di Terni che metterà a disposizione documenti, progetti, disegni e foto utili alla comprensione del periodo storico trattato.*

## PASSEGGIATE ATTRAVERSO I SECOLI\*

### ITINERARIO V - TERNI CONTEMPORANEA

*a cura di Istituto Nazionale di Urbanistica*

#### Obiettivi

[\(Torna al cap. 4\)](#)

- comprendere la trasformazione subita dalla città nel '900, alla luce delle vicende politiche e socio-economiche che l'hanno investita dopo la II° Guerra Mondiale fino ad oggi
- rapporto tra pianificazione urbanistica, progetto urbano e architettura
- Conoscere i principali urbanisti ed architetti che hanno operato a Terni

#### Itinerario in città

[\(Torna al Flow\)](#)

Percorso in città:

- Quartiere Matteotti
- piazza della Repubblica: Biblioteca, ex palazzo delle Poste;
- corso Tacito e via della Stazione: largo Villa Glori, ex Mercato coperto e palazzo INPS;
- Corso del Popolo
- Quartiere CLAI
- Ex Siri (attuale CAOS)

L'itinerario si concluderà al CAOS dove sarà visionato il video "CronoTopia", documentario multimediale sulle trasformazioni dello spazio urbano e della destinazione d'uso dalla fabbrica SIRI fino al CAOS

#### PRODUZIONE:

Diario di bordo, relazione, foto ed eventuali schizzi

#### Durata

Itinerario in città di 4/5 ore, inclusa un'ora dedicata al laboratorio "Storie tra le vie" (Ved. All 02C)

\* Realizzato in collaborazione con l'Archivio di Stato di Terni che metterà a disposizione i disegni di importanti architetti, utili alla comprensione del metodo di lavoro di un architetto-urbanista.

## STORIE TRA LE VIE\*

a cura di Silvia Fadda

### OBIETTIVI

[\(Torna al cap. 4\)](#)

- Valorizzare di percorsi cittadini attraverso le lente caleidoscopica della letteratura dell'infanzia;
- Fornire una prospettiva creativa sulla città attraverso un itinerario articolato in soste strategiche animate dalla lettura ad alta voce di libri (albi illustrati) dalla narrazione vivace e suggestive illustrazioni e brani scelti inerenti al tema del rapporto uomo/città e uomo/ambiente e come questo rapporto si sia modificato nel tempo;
- Offrire attraverso la lettura dei testi e brani scelti la possibilità di una riflessione ecologica, storica e sociale sulla città con una specifica attenzione alla città di Terni
- Potenziare la capacità di lettura interdisciplinare di un fenomeno o contesto

### INCONTRI

#### I° parte: Letture in città

Lo spazio urbano come luogo di riflessione e ascolto. Durante gli itinerari di esplorazione della città saranno letti ai bambini, in contesti urbani evocativi, 3 o 4 brani di diversi autori. Le letture tendono a illustrare e a contestualizzare la visione del rapporto uomo/città e uomo/ambiente nel periodo storico trattato.

Gli itinerari e gli autori selezionati per le "Storie tra le vie" sono:

ITINERARIO	AUTORI
Terni romana <a href="#">(Torna al Flow)</a>	<b><i>Case così, Antonella Abbatiello, Edizioni Donzelli</i></b>  Il libro offre uno spunto di riflessione sulla città come espressione dello spirito di chi la vive.
Terni medievale <a href="#">(Torna al Flow)</a>	<b><i>Nel mio quartiere non succede mai niente, Ellen Raskin, Edizioni Terre di mezzo</i></b>  Attraverso la storia del piccolo protagonista, si invita all'osservazione dell'evoluzione della città nei vari periodi storici

<p>Terni rinascimentale</p> <p><a href="#">(Torna al Flow)</a></p>	<p><b><i>Salto di città in città, Gek Tessaro, Edizioni Artebambini</i></b></p> <p>Con l'aiuto di meravigliose immagini l'autore accompagna i bambini in una storia fantastica per imparare a vedere con una nuova prospettiva la propria città.</p> <p><b><i>Viaggio in Italia, J. Wolfgang Goethe, Edizioni Rizzoli</i></b></p> <p>Per capire attraverso le parole del letterato tedesco l'attrazione e il fascino che la storia medievale e rinascimentale esercitava sui viaggiatori borghesi dell'epoca.</p>
<p>Terni post unitaria</p> <p><a href="#">(Torna al Flow)</a></p>	<p><b><i>La mia città è, Mook, Edizioni Corsare</i></b></p> <p>Il libro, frutto di un progetto Europeo sulla multiculturalità e lo sviluppo sostenibile, mediante le immagini e i colori che caratterizzano la storia invita i lettori a soffermarsi sulle bellezze del posto in cui si vive.</p>
<p>Terni contemporanea</p> <p><a href="#">(Torna al Flow)</a></p>	<p><b><i>Le città invisibili, Italo Calvino, edizioni Mondadori;</i></b></p> <p>Il lettore diventa protagonista del cammino onirico proposto dall'autore alla scoperta di città fantastiche che, oltre a essere scrigni "di memorie, di desideri, di segni di un linguaggio (...)" costituiscono uno spunto di riflessione sul rapporto tra la città e l'ambiente e uomo e ambiente.</p> <p><b><i>Marcovaldo ovvero le stagioni in città, Italo Calvino, Edizioni Mondadori.</i></b></p> <p>Le avventure e le disavventure del protagonista raccontano in chiave ironica il difficile connubio tra i ritmi veloci della città che corre nella direzione scelta dall'uomo e i ritmi lenti e ciclici della natura.</p> <p><b><i>La città bucata, Satomi Ono, Edizioni Orecchio acerbo</i></b></p> <p>Il libro affronta il tema dell'ecologia attraverso una storia fantastica ambientata in</p>

	una città nella quale le scelte forsennate dei suoi abitanti si ritorcono contro gli stessi.
--	--

## **II° parte: Area lettura BCT**

[\(Torna al Flow\)](#)

A seguito di ogni itinerario viene realizzato un laboratorio, in collaborazione con la BCT, di approfondimento interpretativo, tramite il libero confronto e discussione, degli autori e dei brani letti. Durante i laboratori verranno svolte, inoltre, attività manuali legate all'itinerario e alle letture quali elaborazioni di testi, studio e riflessione su immagini della città nei vari periodi storici attraverso la ludodidattica-

Il quarto e il quinto laboratorio sono tesi a indagare come il rapporto uomo/città e uomo/ambiente è stato problematizzato e si è trasformato nel tempo.

### **PRODUZIONE:**

Diario di bordo ed elaborazione di testi

### **DURATA**

I° parte letture di 1 ore all'interno degli itinerari (Ved. All. 02b e 2b/bis)

II° parte due laboratori presso la BCT di 2 ore cadauno

\*Realizzato in collaborazione con la BCT

## **CRNOTIPIZZIAMO!**

*a cura di PARS Film s.r.l.*

Esperire le potenzialità del mezzo audiovisivo anche con l'utilizzo di device quali tablet e smartphone; "giocare" con le categorie di spazio e tempo; sperimentare una modalità di storytelling capace di configurarsi come nuova modalità di conoscenza del territorio attraverso la Storia e le storie di cui è depositario; dare vita ad un processo didattico multidisciplinare (storia, italiano, arte, informatica, cinema), innovativo e coinvolgente

E' questo il concept del progetto *Cronotipizziamo*, che, dopo una prima sperimentazione presso il CAOS di Terni all'interno del bando per le Imprese Culturali e Creative della Regione Umbria, potrà essere articolato in altri luoghi e contesti e reinventato ad altezza di bambino.

Il progetto mira a ricostruire la storia di uno spazio della città attraverso i secoli, costruendo un vero e proprio viaggio nel tempo attraverso le possibilità creative offerte dalle nuove tecnologie, usando gli strumenti dell'edutainment, del gaming etc., rielaborando con rigore storico ma assoluto libertà immaginativa nelle forme della narrazione e della rappresentazione i materiali storici, d'archivio etc.

### **Gli step di articolazione del progetto sono:**

- 1) individuazione dello spazio oggetto di racconto (potrà essere scelto in base al proprio sentire, al proprio vissuto, con la sola limitazione che si tratti di un luogo che possa cronotipizzato, quindi che abbia vissuto trasformazioni temporali);
- 2) attraverso esempi e visioni, offrire un quadro delle possibilità creative di narrazione (sia a livello artistico che informatico);
- 3) ricerca di materiale documentario, iconografico, testimonianze orali che forniscano le coordinate storiche di base all'interno dei quali operare, creando e rielaborando;
- 4) stesura del progetto di cronotipizzazione, quella che potremmo definire, più tradizionalmente, sceneggiatura;
- 5) preparazione e realizzazione delle riprese;
- 6) costruzione del video "cronotopico" attraverso la condivisione del lavoro di post-produzione;
- 7) costruzione di un'app per la fruizione del video e di altri materiali;
- 8) installazione del progetto cronotopico nello spazio individuato attraverso l'utilizzo di beacon;



9) comunicazione e promozione del progetto.

In base alle risorse disponibili per l'implementazione dell'attività progettuale, sarà possibile inserire anche l'utilizzo di altre soluzioni tecnologiche, sempre costruite di concerto con i bambini, come la realtà aumentata etc. (oltre a quelle già indicate).

### **Obiettivi**

[\(Torna al cap. 4\)](#)

- 1) conoscere il territorio con prospettive inedite;
- 2) conoscere ed utilizzare le diverse fonti storiche;
- 3) sperimentare un processo di elaborazione storiografica;
- 4) conoscere e usare gli elementi fondamentali del linguaggio cinematografico attraverso le due categorie fondanti di spazio e tempo;
- 5) conoscere e usare le nuove forme di narrazione audiovisiva e le relative tecnologie;
- 6) creare, immaginare, rielaborare criticamente in vista di un obiettivo condiviso e dati alcuni elementi di partenza;
- 7) usare l'espressione visiva, verbale e corporea in modo consapevole;
- 8) conoscere e usare creativamente nuovi strumenti e nuove possibilità dell'informatica.

### **Produzione:**

Ricostruire la storia di uno spazio della città attraverso i secoli

**Monte orario previsto per la realizzazione delle attività progettuali:** 16 ore

**Luogo di svolgimento delle attività:** scuola, vari luoghi per ricerca materiali ( a titolo di esempio: bct - biblioteca comunale terni, Archivio di Stato), spazi della città (in base alla scelta effettuata)

## **LA PALA DI PIERMATTEO D'AMELIA**

### **L'opera più significativa della Pinacoteca Aurelio De Felice presso il CAOS**

*a cura di Michele Benucci – Storico dell'Arte*

Laboratorio da svolgere dopo l'itinerario III (ved. All 02b)

#### **Obiettivi:**

[\(Torna al cap. 4\)](#)

- Conoscere Piermatteo D'Amelia
- Comprendere il modo di operare di un artista rinascimentale e la funzione della simbologia nell'opera d'arte
- Riflettere sul concetto di armonia
- Educare al patrimonio storico-artistico locale

#### **Sintesi dell'attività:**

L'incontro inizierà con una breve sintesi sulle notizie biografiche relative all'artista.

La così detta *Pala dei Francescani*, di Piermatteo di Manfredi, rappresenta una delle maggiori opere nell'esiguo catalogo dell'artista amerino.

L'opera permetterà agli studenti, attraverso l'analisi stilistica, iconografica e materiale, di comprendere appieno il modo di operare di un importante artista del Rinascimento.

La sua collocazione originaria nella chiesa di San Francesco, inoltre, la vedeva inserita nel pieno del tessuto edilizio chiesastico del centro cittadino e pertanto era considerata uno dei maggiori manufatti artistici rinascimentali ammirabili da tutta la cittadinanza per vari secoli.

**Produzione:** schizzi e disegni

**Durata:** 2 ore di attività, da svolgere presso il CAOS davanti all'opera

## **ORNEORE METELLI E LA SUA CITTÀ**

### ***Lo sguardo di un pittore autodidatta sulla città di Terni***

*a cura di Michele Benucci – Storico dell'Arte*

Laboratorio da svolgere dopo l'itinerario IV (ved. All 02b)

#### **Obiettivi:**

[\(Torna al cap. 4\)](#)

- Conoscere la vita e le opere di Metelli
- Riflettere su come un'artista viveva, interpretava e rappresentava la sua città e la società dell'epoca
- Stimolare l'osservazione mediante la capacità di riconoscere i luoghi e la loro evoluzione.
- Educare al patrimonio storico-artistico locale

#### **Sintesi dell'attività:**

L'incontro inizierà con una breve sintesi sulle notizie biografiche relative all'artista.

Attraverso i quadri di Metelli è possibile cogliere appieno il cambiamento epocale del tessuto edilizio nella prima metà del Novecento. L'occhio attento del pittore, infatti, analizza alcuni punti focali del centro cittadino e non solo offrendo molti spunti di analisi dei cambiamenti avvenuti prima dei profondi stravolgimenti apportati dai bombardamenti sulla città. Verranno presentate più opere per illustrare, quanto più possibile, il cambiamento avvenuto. Le opere di Metelli, per la loro particolare spontaneità, ben si prestano per il dialogo visivo con alunni delle scuole elementari.

**Produzione:** schizzi e disegni

**Durata:** 2 ore di attività, da svolgere presso il CAOS davanti alle opere di O. Metelli.

## **GIANCARLO DE CARLO: IL QUARTIERE MATTEOTTI**

*a cura di Alessia Curini*

Le seguenti proposte sono state elaborate nell'ambito della collaborazione con il progetto *Polis &Physis*, che coinvolge il CAOS nello svolgimento di parte del II modulo di tale progetto.

Le proposte, che riguardano la sezione contemporanea e l'archeologia industriale, sono presentate in forma di bozza e suscettibili di variazione.

### **Obiettivi:**

[\(Torna al cap. 4\)](#)

1. Acquisire conoscenze della storia dell'architettura contemporanea locale;
2. Riflettere sul significato di ascolto e partecipazione in ambito sociale;
3. Riflettere sul significato di cambiamento come intervento eversivo e generatore di conflitti;
4. Approcciare i processi complessi di mediazione e co-progettazione tra portatori d'interesse contrapposti;
5. Sollecitare la capacità di cooperazione e di confronto;
6. Stimolare la creatività e l'immaginazione;

### **Sintesi dell'attività:**

L'attività sarà innescata da un focus dell'operatrice sulla storia del quartiere Matteotti, utilizzando materiale che includa video e documenti d'archivio, e consisterà nel simulare un negoziato ispirato al processo di partecipazione e confronto alla base del progetto di Giancarlo De Carlo; i partecipanti saranno divisi in gruppi che rappresenteranno gli attori coinvolti (operai, Società Terni, Pubblica Amministrazione, sindacati) e, guidati dall'operatrice, dovranno costruire un confronto immaginando di essere coinvolti nella progettazione di un complesso residenziale. Al termine del negoziato sarà prodotto un tabellone di restituzione delle fasi del processo attraverso il quale si discuterà sulle criticità incontrate, portando l'attenzione sull'attualità del tema della partecipazione e della co-progettualità.

A partire dal tema della cooperazione, della progettazione partecipata, l'operatrice proporrà una performance di gioco partecipata al gruppo, che sarà chiamato a immaginare e a realizzare la propria città fantastica utilizzando materiali e oggetti forniti, in uno spazio reso suggestivo dall'uso delle luci. L'operatrice guiderà la costruzione progressiva di un paesaggio urbano, sostenendo lo scambio di idee e le relazioni immaginarie tra gli edifici e le infrastrutture in modo da rinforzare l'aspetto co-progettuale.

Durante e al termine della performance, il lavoro collettivo verrà fotografato e ripreso per la realizzazione di un video documentario e di restituzione dell'attività.

**Durata:** 4/5 ore totali di attività nel museo De Felice

### **Ambiti e aree disciplinari:**

Storia dell'architettura contemporanea, elementi di sociologia e mediazione sociale, educazione alla cittadinanza

### **Produzione:**

Simulazione di negoziato, la città fantastica, video riprese dell'attività

## **ACQUA & ARTE**

### ***Itinerario didattico al Museo d'Arte Moderna e Contemporanea "A. De Felice"***

*a cura di Alessia Curini*

Le seguenti proposte sono state elaborate nell'ambito della collaborazione con il progetto *Polis & Physis*, che coinvolge il CAOS.

Le proposte, che riguardano la sezione contemporanea e moderna del museo sono presentate in forma di bozza e suscettibili di variazione.

Da realizzarsi a seguito della visita guidata alla sez. Arte Moderna e Contemporanea

#### **Obiettivi:**

[\(Torna al cap. 4\)](#)

1. Conoscere le opere esposte al Museo e le correnti artistiche che rappresentano
2. Acquisire conoscenze sulla propria città
3. Stimolare la curiosità e la capacità di osservazione
4. Conoscere il patrimonio storico-artistico locale

#### **Sintesi dell'attività:**

Al termine della visita guidata i ragazzi potranno giocare nel museo risolvendo indovinelli e cercando le opere e i luoghi a tema acqua nel CAOS.

#### **Ambiti e aree disciplinari:**

Storia dell'arte

#### **Produzione:**

Elaborato collettivo

**Durata:** 3 ore, comprensive di visita al Museo e di laboratorio

## **ARCHEOLOGIA INDUSTRIALE A TERNI**

*a cura di Alessia Curini*

Le seguenti proposte sono state elaborate nell'ambito della collaborazione con il progetto *Polis & Physis*, che coinvolge il CAOS nello svolgimento di parte del II modulo di tale progetto.

Le proposte, che riguardano la sezione contemporanea e l'archeologia industriale, sono presentate in forma di bozza e suscettibili di variazione.

### **Obiettivi:**

[\(Torna al cap. 4\)](#)

1. Conoscere i temi dell'archeologia industriale e della rigenerazione urbana
2. Approccio ai temi dello sviluppo sostenibile, dell'inquinamento, del consumo di suolo, della rigenerazione degli spazi e delle comunità
3. Conoscenza della storia e dello sviluppo economico e urbano di Terni
4. Sollecitare la riflessione sui temi di giustizia sociale e difesa dell'ambiente

### **Sintesi:**

Attraverso l'utilizzo di materiali video si percorrerà lo sviluppo della Terni industriale, esaminando le dinamiche di sviluppo della città e le criticità sociali e ambientali che tale sviluppo ha portato con sé. L'attenzione sarà focalizzata su alcuni siti industriali del ternano, sia rigenerati (CAOS) che dismessi e si proporrà un'attività progettuale ispirata alla rigenerazione immaginaria di una di queste aree.

**Durata:** 3 ore

### **Ambiti e aree disciplinari:**

Storia, archeologia industriale, rigenerazione urbana, sostenibilità economica e sociale.

### **Produzione:**

Attività progettuale

## **URBAN DESIGN**

*a cura di Hacklab*

La seguente proposta è stata elaborata nell'ambito della collaborazione con il progetto *Polis &Physis*, che coinvolge l'ass. Hacklab nello svolgimento del modulo "La forma della città".

### **OBIETTIVI:**

[\(Torna al cap. 4\)](#)

1. Applicazione di concetti di calcolo matematico e geometrico, imparare a ragionare in modo sistematico, a pensare in modo creativo e a lavorare in gruppo;
2. rafforzare le competenze digitali attraverso l'utilizzo della piattaforma Tinkercad per la progettazione e l'acquisizione di elementi di base del disegno digitale;
3. imparare ad utilizzare la stampante 3D

### **SINTESI DELL'ATTIVITÀ**

#### ● **Urban Design 1**

Durante questa attività verrà progettato e realizzato un piccolo plastico relativo a un'area specifica della città di Terni. Gli oggetti vengono progettati tramite piattaforma online Tinkercad e poi stampanti in 3D.

#### ● **Urban Design 2**

Durante questa attività verranno progettati e realizzati alcuni monumenti e palazzi della città di Terni, prima tramite disegno digitale e poi con l'uso del taglio laser.

### **AMBITI E AREE DISCIPLINARI:**

Geografia, architettura, informatica, tecnologia, matematica

### **PRODUZIONE:**

Plastico di parte della città di Terni inclusi edifici e monumenti a valenza storico-culturale

### **DURATA:**

8 ore complessivi divisi in quattro incontri di due ore cadauno

### **LUOGO DI SVOLGIMENTO:**

Il laboratorio si realizzerà nella sede dell'ass. Hacklab, situata presso il CAOS.

## **GLI ECOSISTEMI**

### ***Alla scoperta degli ecosistemi lacustri, fluviali e boschivi***

*a cura di Legambiente*

#### **Obiettivi**

[\(Torna al cap. 4\)](#)

- Conoscere i principali ecosistemi, il loro funzionamento e le loro correlazioni
- Riflettere sui cambiamenti in atto, sulle cause e le possibili azioni di mitigazione

#### **Premessa**

il percorso parte dal Lago di Piediluco e seguendo il percorso del fiume Nera, o del fiume Velino, si arriva alla Cascate delle Marmore. Lungo questo percorso verranno approfonditi i diversi ecosistemi che si incontrano.

#### ***Ecosistema lago***

Il Lago di Piediluco rappresentano per l'Umbria una straordinaria risorsa ambientale, naturale e culturale, per la pesca e per la produzione energetica. Ma il riscaldamento globale fa sentire i suoi effetti anche sui laghi aumentando la temperatura delle acque, causando siccità, favorendo fenomeni come la crescita abnorme delle alghe che danneggiano dell'intera rete trofica acquatica, modificando numero, dimensioni e distribuzione di molti pesci d'acqua dolce.

#### **Sintesi dell'attività**

Con l'uscita al Lago di Piediluco, sarà possibile approfondire varie tematiche tra cui l'ecosistema acquatico, la biodiversità lacustre, le problematiche ecologiche connesse alla risorsa idrica oltre che all'inquinamento da microplastiche ed individuare le azioni che possiamo mettere in campo per ridurre le cause dei cambiamenti climatici.

#### ***Ecosistema fiume***

I fiumi ed i corsi d'acqua sono ecosistemi di rilevante importanza nel contesto in cui viviamo.



### **Sintesi dell'attività**

Il percorso consente di analizzare gli elementi antropici e naturali che caratterizzano la storia del fiume e che connotano l'ambiente circostante e di valutarne lo stato di salute attraverso l'analisi chimico-fisica dell'acqua e lo studio delle comunità biotiche.

### ***Ecosistema boschivo***

Il bosco non è solo la somma dei singoli alberi o semplicemente fornitore di legname. Esso rappresenta un habitat assai diversificato, composto da alberi, arbusti e piante erbacee, funghi, muschi e licheni e sono molti gli animali che vivono nei boschi.

### **Sintesi delle attività**

Scoprire le relazioni del bosco consente di conoscere il patrimonio straordinario di biodiversità che caratterizza il Pianeta e di comprendere come queste siano determinanti per la vita sulla Terra.

### **Incontro unico**

Itinerario in ambito territoriale dal Lago di Piediluco alla Cascata delle Marmore

### **Produzione:**

Diario di bordo, foto, e relazione

### **Durata:**

è previsto un unico incontro di 7 ore circa.

## **PROGETTO GREEN**

*a cura di Hacklab*

La seguente proposta è stata elaborata nell'ambito della collaborazione con il progetto *Polis & Physis* che coinvolge l'ass. Hacklab nello svolgimento di parte del tema "Physis" di tale progetto.

### **OBIETTIVI:**

[\(Torna al cap. 4\)](#)

1. Applicazione di concetti di calcolo matematico, imparare a ragionare in modo sistematico, a pensare in modo creativo e a lavorare in gruppo;
2. acquisire conoscenze base di elettronica e la sua applicazione per la traduzione dei dati biologici delle piante in suoni per la produzione di melodie;
3. rafforzare le competenze digitali attraverso la programmazione e realizzazione di un videogame;
4. rafforzare le conoscenze di scienza, in particolare di biologia vegetale;
5. aumentare il rispetto verso il mondo vegetale da parte del bambino, aumentando la consapevolezza della pianta come organismo vivente e in grado di interagire con il mondo circostante.

### **SINTESI DELL'ATTIVITÀ**

- **Saldare è semplice e Green Groove**

I partecipanti imparano la saldatura a stagno e realizzano un progetto interattivo "Green Groove" con una apposita scheda SparkFun. Il progetto prevede dei connettori che possono essere utilizzati con una pianta in modo che questa emetta dei suoni una volta che viene toccata.

- **Ficus Melody**

Si realizza un'installazione interattiva con le schede preparate in precedenza, unite ad alcuni kit "Ficus Melody". Questi ultimi permettono di realizzare delle melodie attraverso il tocco delle foglie di una pianta su cui sono stati applicati dei connettori simili a quelli dell'elettrocardiogramma. I segnali così raccolti vengono inviati ad un sintetizzatore, che realizza la melodia.

- **Coding & Making (veg version)**

Questa attività è divisa in due momenti consecutivi.

- Inizialmente si utilizza la piattaforma online Scratch per realizzare un videogame che preveda l'utilizzo grafico di frutta e verdura.

Per questa prima fase potrebbe essere molto utile un quaderno di esercizi di Scratch.

- In seguito si realizza un controller per il proprio videogame: si costruisce un prototipo di controller attraverso una scheda Makey Makey e materiale di consumo, come cartone, fili metallici, carta stagnola, nastro adesivo in rame o in alluminio. Tra questo materiale ci sarà anche la frutta e verdura utilizzata a livello grafico.

**AMBITI E AREE DISCIPLINARI:**

Scienze, musica, informatica, tecnologia, matematica

**PRODUZIONE:**

installazione interattiva e creazione di melodie; produzione di un videogame

**DURATA:**

10 ore complessivi divisi in cinque incontri di due ore cadauno

**LUOGO DI SVOLGIMENTO:**

Il laboratorio si realizzerà nella sede dell'ass. Hacklab, situata presso il CAOS.

## **IL PAESAGGIO BENE COMUNE**

### ***lettura dei “segni” del paesaggio***

*a cura di Istituto Nazionale di Urbanistica*

#### **PREMESSA**

Con questa attività si intende proporre una metodologia di apprendimento del linguaggio del paesaggio espresso mediante i «segni», individuabili in un determinato territorio, che, nella loro complessa sovrapposizione e nella loro articolata relazione, determinano i valori paesaggistici di quel territorio, valori riconosciuti dalle popolazioni che vi risiedono o che vi transitano, vi lavorano o che assumono ruoli decisionali, di governo, di tutela, di conservazione di valorizzazione o di riqualificazione laddove quei valori riconosciuti non esprimano più quel grado di soddisfacimento collettivo auspicato per una migliore qualità della vita.

La metodologia delineata prevede una disaggregazione dei segni del paesaggio in funzione della loro forma e dimensione, areale, lineare e puntuale, e della loro significatività rispetto alla capacità fondativa o meno di costruire quel determinato contesto di paesaggio. In questo senso un determinato segno può assumere un ruolo strutturante per il paesaggio, un ruolo complementare o di dettaglio.

In questo modo si potrà effettuare una lettura dei segni del paesaggio, a diverse scale, articolando tali segni nella loro forma e dimensione, nella loro rilevanza e ruolo di significatività, pertanto si potrebbe realizzare un apparato cartografico capace di esprimere e raffigurare il sistema complesso dei segni del paesaggio che nel suo insieme rappresenta il paesaggio medesimo, di un determinato contesto territoriale. La cartografia che si potrà elaborare, denominata «Caratteri del paesaggio», si fonda su una legenda composta come una matrice di righe e colonne, dove rispettivamente verranno fissati gli indicatori di forma, puntuale, lineare, areale, di ciascun segno del paesaggio e gli indicatori di rilevanza paesaggistica, che corrispondono alle definizioni di strutturante, complementare e di dettaglio. In questa matrice pertanto si potranno individuare gli elementi del paesaggio e classificarli in funzione degli indicatori di cui sopra. Una lettura di questo genere e la sua rappresentazione semantica potranno consentire l'elaborazione cartografica dei Caratteri del paesaggio in grado di raccontare, come un palinsesto, la sovrapposizione dei caratteri naturali e antropici dei contesti paesaggistici analizzati. In questa lettura dei segni si potrà altresì individuare e rappresentare, come segni particolari, quegli elementi, sempre rispetto alla loro forma, dimensione e significatività, che rappresentano motivo di disturbo, di alterazione, di squilibrio e dissonanza e che possono essere denominati «Elementi detrattori del paesaggio».

**Obiettivi:**

[\(Torna al cap. 4\)](#)

- Comprendere il rapporto uomo-territorio e le relazioni di reciprocità tra comunità insediate e natura/ambiente/cultura
- Comprensione del significato e ruolo della pianificazione paesaggistica

**Incontro unico****Itinerario in ambito territoriale dove sperimentare la lettura dei segni del paesaggio**

Percorso: ambito territoriale periurbano dove poter riscontrare il ruolo dell'antropizzazione su suoli naturali e seminaturali, parzialmente o totalmente urbanizzati

**Produzione:**

Diario di bordo, foto, schizzi o disegni, relazione

**Durata:**

è previsto un unico incontro di 6/7 ore circa

## RECENSIONE

### “Turner and Moore: abbacinante nera Cascata”



Uno spettacolo multisensoriale di teatro, cinema e pittura seguendo la vita e l'opera del più celebre esponente del romanticismo inglese che aprì le porte dell'arte alla pittura moderna e allo studio della luce. Il parallelo perfetto tra le vicende della biografia e l'energia soverchiante del paesaggio in un conflitto tra orrido e sublime si incrocerà con la poetica di Thomas Moore che la comune visita dei due artisti alla Cascata delle Marmore esattamente 200 anni fa, consacrò nell'esperienza artistica e umana di entrambi.

Lo spettacolo scritto e interpretato da Stefano de Majo si avvarrà delle spettacolari immagini in video art di Paul Harden proiettate sul grande schermo in un unicum di luce e colore che avvolgerà l'attore con suggestivi effetti sonori

Lo spettacolo fu parte del Terni Falls Festival, in programma a Terni, Narni e in Valnerina dall'11 al 20 ottobre 2019

## RECENSIONE

**“BLINK! - Il lampo, l'istante e l'eterno.”**



Quella notte di San Lorenzo del 1943, 1018 nostri concittadini ternani scrutarono per l'ultima volta le stelle cadenti nel cielo ed espressero il desiderio che l'indomani la guerra dopo tre anni, potesse finalmente finire.

In quel momento nella base aerea statunitense di Pont du Fahs in Tunisia oltre duecento giovanissimi aviatori, sotto il meraviglioso cielo stellato africano, vennero svegliati per intraprendere le operazioni che all'alba li avrebbero visti decollare verso Terni.

L'indomani mattina, quel terribile 11 agosto 1943, per la 1<sup>a</sup> di 108 interminabili volte comparvero sul cielo di Terni le spaventose fortezze volanti.

11.08...1^ di 108...1018 morti.

Dio ha creato solo i numeri e le stelle disegnano in cielo cifre numeriche. Tutto il resto è opera dell'uomo.

Da sempre nella notte di San Lorenzo gli uomini volgono lo sguardo alle stelle esprimendo loro i nostri desideri segreti. L'uomo sogna la pace ma poi si affanna a voler uccidere sempre un nemico.

Le stelle questa notte ci racconteranno che il vero nemico è dentro noi stessi. Se le sapremo ascoltare.

**UOMO ASCOLTA! IL NEMICO NON TACE.**

Spettacolo multisensoriale bilingue di voci, memorie e lampi di stelle tratto dal romanzo: "Ascolta! Il nemico non tace" di Stefano de Majo edito da Daliotta.