ONMEST2

WM8b Scoprire e appropriarsi del proprio territorio

Programma degli incontri con le scuole dei Centri di Cultura Locale di Sicilia

Programma di massima

1. Presentazione (rappresentante del CLC) (10')
2. Descrizione di ONMEST2 e dell'impatto sui CLC (AC SUD) (15')
3. Richiamo sintetico della metodologia ONMEST2-Delarpa di "Scoperta e appropriazione del proprio territorio" da parte degli studenti tramite una integrazione di strumenti tradizionali e elettronici (tablet, smartphone, pc) (AC SUD) (30')
4. Discussione aperta sui temi:
    - Adeguamento della metodologia ONMEST al contesto
    - Formazione degli insegnanti
    - Il contest finale
    - Gli scambi con le scuole dei CLC di Sicilia
    - Gli scambi con le scuole dei CLC degli altri paesi del progetto
    - Ruolo del CLC, Comune, enti e associazioni private, famiglie di supporto alla sensibilizzazione degli studenti
    - La lingua.

Metodologia ONMEST2-Delarpa di "Scoperta e appropriazione del proprio territorio"

Destinatari: Presidi, Docenti di una o due scuole dei Centri di Cultura Locale (CLC), studenti (14-15 anni)

Autore: Metodologia elaborata da DELARPA (Développement de l'artisanat et du patrimoine) con la collaborazione di UNFT (Unione Nazionale Donne Tunisine) e di PADIL (Alla portata delle Associazioni). Sviluppo e adeguamento alla Sicilia di AC SUD e con il supporto del Comune di Ispica.

Sommario

I. Obiettivi
II. Preparazione
III. Attività
IV. Contenuti
V. Strumenti e forme espressive**.**

I. Obiettivi

a) Iniziare gli studenti (14-15 anni e indirettamente delle loro famiglie), con l'aiuto dei loro docenti, alla conoscenza dei valori materiali e immateriali del territorio. Introdurli a utilizzare tali valori per uno sviluppo anche turistico rispettoso dell'ambiente. Secondo la logica ONMEST2 di un turismo: relazionale, ecologico, partecipativo, di confronto, basato sulla comunità locale.
b) Assisterli in una gestione evoluta della comunicazione che senza rinnegare le forme tradizionali sia decisamente orientata verso l'uso di strumenti web e informatici che sono la principale leva competitiva di un turismo 2.0.
c) Fornirli di strumenti per di gestione delle informazioni e comunicazione web con le altre scuole siciliane e degli altri paesi del progetto, per abituarli al loro interno a lavorare in gruppo e all'esterno a creare una rete interconnessa in modo da imparare a operare con competitività in un mondo globalizzato.

II. Preparazione

E' l'attività che consente di fornire ai docenti prima (tramite workshop organizzati dai CLC) e agli studenti poi le nozioni di base per procedere successivamente alla analisi e valorizzazione del territorio. Comprende:

- La spiegazione dei concetti di: "territorio", valori materiali e immateriali, sviluppo basato sul turismo relazionale, ecologico, partecipativo, di confronto. Nuovo ruolo della comunità locale nei confronti del turismo "community based".
- La presentazione del quadro nazionale (le scuole degli altri CLC) e transnazionale (i CLC degli altri stati del progetto) dei contatti.
- L'illustrazione dell'uso degli strumenti tecnici: tablet (3), smartphone, pc, macchine foto; dei software di informatica personale; delle modalità di trasferimento dati tra i vari strumenti; delle modalità di assemblaggio di testi + illustrazioni + video. Il tablet sarà fornito di app che consentono il trattamento dei testi e l'assemblaggio con le illustrazioni e lo scambio agevole di dati con il PC e gli smartphone.

III. Attività

Il primo esercizio è individuale.

A – MAPPA A MEMORIA DEI CENTRI DI CULTURA LOCALE

Esercizio: fare mentalmente uno schizzo della città (**Durata**: 1 ora)

Materiale: 1 foglio bianco A3 per studente, 1 matita, cancellino, temperamatite

Su un foglio bianco usando una matita, proporre agli studenti di fare uno schizzo dell'area facendo 3 specifiche domande:

a) Far loro individuare i principali punti di riferimento della parte vecchia della loro città, senza nessun suggerimento (edifici, piazze porti ecc.) E' importante che agli studenti sia permesso di descrivere spontaneamente la propria dell'area.
b) Confrontare e discutere i risultati
c) Selezionare alcuni esempi per la mostra finale

Le altre attività comprendono differenti laboratori a cui lo studente sceglie di partecipare e che funzionano prevalentemente tramite lavoro di gruppo.

B – LABORATORIO DI FOTOGRAFIA

Esercizio: Laboratorio di fotografia

Durata: visita della città, 2 ore.

Materiale: Macchina fotografica, computer, tablet, smartphone.

Nella visita all'area agli studenti sarà chiesto di pendere una serie di fotografie dei principali soggetti: l'area, il suo patrimonio storico e le sue attività.

Durante il laboratorio studenti e professori selezioneranno le foto fatte

Agli studenti sarà chiesto di selezionare un numero sufficiente di foto per dare una completa visione d'insieme dell'ambiente locale. Queste foto saranno messe su un tabellone A0 per essere esposte nella mostra finale.

C – LABORATORIO DI DISEGNO

Esercizio: Laboratorio di disegno (**Durata** : Visita, 2 ore e successivo lavoro in classe)

Materiale: materiale necessario per disegnare e dipingere

Visitando l'area agli studenti sarà chiesto di fare una serie di fotografie e disegni dei principali soggetti;la città vecchia, il villaggio il loro patrimonio e le loro attività.

Usando disegni, foto o anche la memoria, ogni studente deve fare un disegno che rappresenti l'area il più ampiamente possibile sia nelle sue attività che nei suoi spazi pubblici.

D - LABORATORIO DI RIELABORAZIONE SCRITTA/ELETTRONICA

Durata 2 ore

Materiale: materiale per scrivere, computer, tablet, smartphone.

Alla fine della visita e dei laboratori, durante il laboratorio di scrittura, agli studenti sarà chiesto di elaborare un piccolo testo di descrizione della propria area usando una lista di elementi tipici che insieme possano fornire un'immagine dell'area.

Prima di iniziare il lavoro individuale gli insegnanti selezioneranno una gamma di soggetti che hanno avuto un maggior impatto sugli studenti durante la loro visita. In questo modo gli insegnanti sceglieranno questi soggetti cosicché insieme possano fornire una rappresentazione complessiva dell'area.

Ogni studente comporrà quindi un testo sul soggetto scelto. Questo può essere fatto in un linguaggio di loro scelta.

Una volta che gli studenti avranno finito le loro relazioni, queste dovrebbero essere collocate in una sequenza da usare per la mostra finale.
Un confronto interessante sarà quello tra la "mappa a memoria" e la mappa finale.

E – MOSTRA

La raccolta e l'assemblaggio dei lavori degli studenti può essere fatto, dagli insegnanti con o senza l'aiuto degli studenti:

- Gli insegnanti selezioneranno i lavori tentando di includere i lavori di tutti gli studenti.
- Gli studenti dovranno metterei loro lavori su 5 fogli di misura A0
- Per trasferire questo lavoro nei diversi Paesi di Omnest2 sarebbe preferibile che questo venisse fatto sul computer scannerizzando i disegni e le foto.
- Il nome e l'età di ogni studenti dovrebbe apparire in testa ad ogni lavoro.
- Ogni Paese deve presentare un numero uguale di foto, testi, disegni e diagrammi fatti durante l'anno sulla mappa fatta a memoria. Possono essere aggiunte le foto prese durante i laboratori o le visite.

Il nome della scuola e i nomi dei partecipanti (insegnanti e studenti) devono apparire almeno su uno dei pannelli esposti.

IV. Contenuti

A. LA CITTA' VECCHIA-VILLAGGIO-VISITA E ALTRE ATTIVITA'

Esercizio: guidare una visita dell'area locale (ONMEST2 sentieri) e attività culturali
Durata: mezza giornata

Materiale: macchina fotografica o fotocamera, blocco per appunti matite.

Attività: Visitare la città vecchia o un territorio locale significativo.Gli studenti devono prendere nota dell'impatto sulla popolazione (modo di vivere, standard di vita, attività, caratteristiche), delle strutture cittadine e rurali (edifici, condizione delle strade, correlazione con le attività turistiche).

Chiave di lettura e elaborazione:

1. Identificare le attività collegate alla valorizzazione del turismo e del patrimonio locale: mercati tradizionali e altri, cantieri navali, laboratori, e il loro impatto sull'area.
2. Identificare le attività nella città vecchia
3. Fare una lista dei prodotti trovati nelle zone commerciali, la loro origine, la loro qualità e la percentuale dei prodotti locali.
4. Rilevare alcuni mestieri, così come vecchie tecniche di lavoro locali(strumenti usati, metodi tradizionali di lavoro manuale, varietà della cucina, strumenti, annotando il loro nome..)
5. Documentare queste attività usando fotografie, disegni e annotazioni per valorizzare una mostra dove ogni gruppo di studenti dovrebbe introdurre la propria area.

LAVORO DI CLASSE: Struttura del territorio di cultura locale

Tema principale: Scoperta della cartografia storica e delle immagini da satellite

Durata: 2 ore.

Materiale: 1 foglio A3 per studente, matita , gomma, temperamatite.

L'esercizio ha lo scopo di familiarizzare gli studenti, tramite grafici e disegni, sulle informazioni necessarie geografiche, morfologiche, di evoluzione storica e culturale etc., annotando nel frattempo le caratteristiche di un ambiente culturale

Che tipo di immagine è? 0sserva, identifica:

- Le caratteristiche peculiari. Quali elementi rendono una regione diversa dall'altra?
- I modelli di vita o i livelli di vita della popolazione e le caratteristiche naturali della regione
- Specificare il retroterra culturale che ha creato il territorio.
- Le parti ben tenute e le degenerazioni del territorio e dell'ambiente antropizzato.
- La necessità di proteggere e sostenere l'intero sistema compreso l'ambiente naturale
- Obiettivo: essere consapevoli dei modelli di vita della popolazione locale, dato che questi elementi sono essenziali per la salvaguardia dell'ambiente culturale.

B. DOCUMENTAZIONE DI UN PAESAGGIO CULTURALE PER IL TURISMO

Scopo: Scoperta e discussione

Materiale: Documentazione dell'area

L'analisi è disegnata per immergere gli studenti nelle immagini di un paesaggio culturale che rifletta la concezione di "sostenibilità" e realizzare un progetto di sviluppo di turismo sostenibile (esempio: laboratorio di scrittura):

- Scegliere fra il materiale disponibile un documentario che rappresenti i diversi aspetti della città studiata, incluso l'aspetto socio-economico, il retaggio culturale e ambientale.
- Dopo l'esame della documentazione, elaborare in gruppo gli aspetti di maggiore interesse per un turismo non solo di visita a monumenti e paesaggi, ma anche di scoperta dei valori immateriali del territorio
- Discussione in aula sul turismo, sui suoi impatti sulle tre aree: economica, dell'eredità culturale e ambientale.
- Preparare con gli studenti una lista di consigli per sviluppare un turismo sostenibile.

Durata: lavoro a casa individuale o di gruppo

Materiale: computer, biblioteca, tablet, smartphone

Gli studenti identificheranno e svilupperanno da 3 a 5 elementi per ogni tema per riconoscere le caratteristiche più attraenti dell'ambiente

I differenti temi delle ricerche sono:

- Aspetti dell'attività della vita quotidiana correlati all'evoluzione del territorio (elementi tangibili e intangibili)
- Mercati tradizionali
- Centro della ceramica fatta usando risorse locali
- Coltivazione della campagna fatta con piccoli veicoli ingegnerizzati
- Villaggi agricoli e di montagna
- Mestieri tradizionali del Mediterraneo
- Piccoli villaggi con porti e pesca
- Piatti tradizionali dei paesi Mediterranei.