



ouRoute

CITIZEN-CULTURAL HERITAGE



PATRIMONIO CULTURALE DEI CITTADINI:

TOOLKIT PER INSEGNANTI

(ETÀ STUDENTI: 12 -18 ANNI)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PATRIMONIO CULTURALE DEI CITTADINI

www.ouroute.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Progetto N°: 604661-EPP-1-2018-1-PT-EPPKA3-IPI-SOC-IN



PARTNER

INOVA+ (PT)



MUNICIPIO DE BRAGA (PT)



CASA DO PROFESSOR (PT)



CESIE (IT)



COMUNE DI PALERMO (IT)



ISTITUTO ISTRUZIONE
SECONDARIA SUPERIORE
ALESSANDRO VOLTA (IT)



UNIVERSIDAD DE MURCIA (ES)



AYUNTAMIENTO DE CEUTÍ (ES)



IES FELIPE DE BORBON (ES)



INnCREASE (PO)



FILMESDAMENTE (PT)



AGRUPAMENTO DE
ESCOLAS ANDRÉ SOARES
(PT)

(Associated partner)

Agrupamento de Escolas
André Soares



INDICE



1	INTRODUZIONE	2
----------	---------------------------	----------

PATRIMONIO CULTURALE E ITINERARI DEL SAPERE

2.1. Accrescere il valore del patrimonio culturale immateriale in ouRoute	4
2.2. Itinerari culturali d'Europa	6
2.3. Conclusioni importanti dallo studio ouRoute.....	7

3	QUADRO METODOLOGICO DEL PROGETTO	8
----------	---	----------

OUROUTES E PROGRAMMI DELLE LEZIONI

4.1. Introduzione alla struttura delle attività	12
4.2. Matrice delle attività proposte	13
4.3. Attività del toolkit ouRoute e programmi delle lezioni	17
4.3.1. Festival della cultura ebraica	17
4.3.2. Colazione di Pasqua in stile polacco	20
4.3.3. Wycinanki-L'arte dei tagli di carta polacchi.....	22
4.3.4. Alla scoperta della rotta europea del Patrimonio Industriale	25
4.3.5. Destinazione Napoleone	27
4.3.6. Inventario delle diete mediterranee	29
4.3.7. Un glossario sul patrimonio culturale	31
4.3.8. Festival del video!	33
4.3.9. Il nostro album dal passato.....	35
4.3.10. Percorsi culturali	37
4.3.11. Dibattito Oxford.....	39

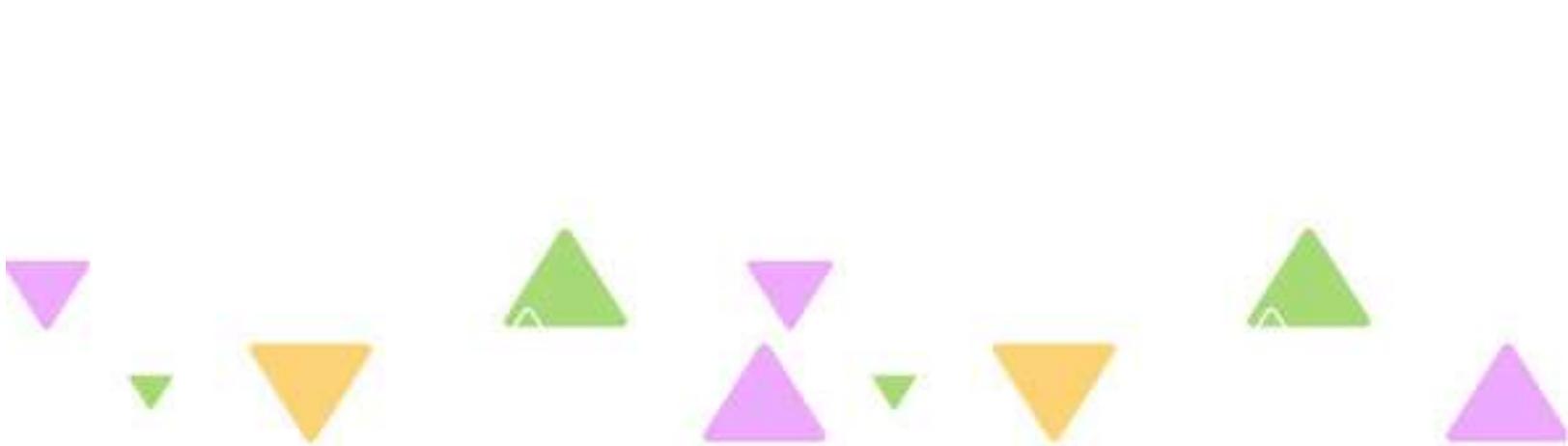
4.3.12. Professioni in rotta	41
4.3.13. Patrimonio di rete	43
4.3.14. Tracciare percorsi.....	45
4.3.15. Rete del tesoro	48
4.3.16. Sfida culturale	51
4.3.17. Gemme nascoste.....	53
4.3.18. Seguendo le tracce.....	56
4.3.19. La mia attività culturale	58
4.3.20. Culturators - Interviste per appassionati di cultura	62
4.3.21. Mini-attività: Mappe culturali	64
4.3.22. Spettacolo teatrale di puzzle	66

5

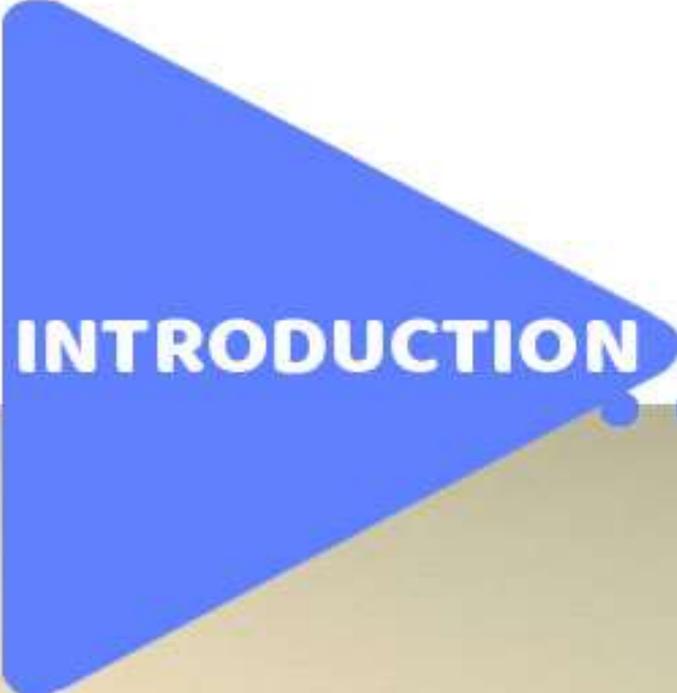
RISORSE MULTIMEDIALI

5.1. Patrimonio	67
5.2. Itinerari culturali.....	68
5.3. Altri (Festività e sagre, artigianato locale, folclore, gastronomia)	68

BIBLIOGRAFIA	67
GLOSSARIO	68
AUTORI	69



INTRODUCTION





1. INTRODUZIONE

“**Patrimonio culturale dei cittadini**” – **creazione di una nuova generazione di ambasciatori culturali attraverso l'istruzione e la formazione (ouRoute)** – è un progetto europeo Erasmus+ che mira a promuovere i valori comuni, il patrimonio culturale e l'inclusione sociale attraverso l'istruzione utilizzando un approccio costruttivista. A tal fine, il progetto sviluppa percorsi di (ri)scoperta e spedizioni “etno-videografiche” che mettono al centro dell'azione studenti provenienti da contesti svantaggiati. Queste attività possono svolgersi all'interno e nei dintorni delle scuole, concentrandosi sui percorsi culturali certificati europei e sul patrimonio culturale immateriale relativo a “arti e mestieri vecchi e nuovi”. ouRoute si basa su un approccio centrato sulle persone, intersettoriale e guidato dalla comunità.

Nel suddetto ambito, i partner di ouRoute hanno sviluppato questo **toolkit per insegnanti**, in modo che funga da risorsa per dare il via alla rappresentanza del patrimonio culturale immateriale e dei valori europei all'interno e all'esterno della classe. Questo toolkit funge da guida completa che introduce in modo breve e conciso le conoscenze teoriche per i temi di ouRoute, e presenta una vasta raccolta di attività da implementare, insieme a un elenco di risorse multimediali che sfidano il lettore ad approfondire la conoscenza.

La guida rappresenta una base per chi vuole “ravvivare” la classe e sperimentare con gli studenti nuovi ambiti con sessioni interattive e innovative, basate su pedagogie incentrate sullo studente. Nell'ambito degli obiettivi adottati, il toolkit promuove:

- > Un capovolgimento del ruolo dell'istruzione e della formazione nella società contemporanea, volto all'importanza di **formare cittadini attivi e aperti con una prospettiva critica** del loro ruolo in una società globalizzata;

- > Il sostegno a un numero sempre maggiore di bambini/e e ragazzi/e ad essere **proattivi, autonomi** e in grado di integrare vari tipi di conoscenze e competenze, che non solo consentano loro di essere ben preparati per il mercato del lavoro, ma anche di svolgere un ruolo costruttivo nelle loro comunità locali e a livello globale;
- > **Far conoscere ai giovani le loro radici, il loro contesto locale e formare un senso di identità** che li incoraggi a contribuire alle loro realtà locali invece di migrare verso città più grandi e intensificare gli squilibri esistenti. Allo stesso tempo, questo senso di identità deve essere inclusivo e deve contribuire a riconoscere le diverse manifestazioni culturali, invece di creare un negativo senso di diversità rispetto ad altri gruppi con identità differenti;
- > Il misuratore del “cattivo patrimonio” e della bassa autostima (pensare che qualcuno provenga da “contesto svantaggiato”) che si riflette nella mancanza di entusiasmo a scuola, dove i programmi educativi sono spesso definiti a livello nazionale centralizzato con poca considerazione verso le realtà locali;
- > La **condivisione e la valorizzazione del patrimonio culturale europeo**, incentivando la consapevolezza sulla storia e sui valori comuni e rafforzando il senso di appartenenza a uno spazio europeo comune.

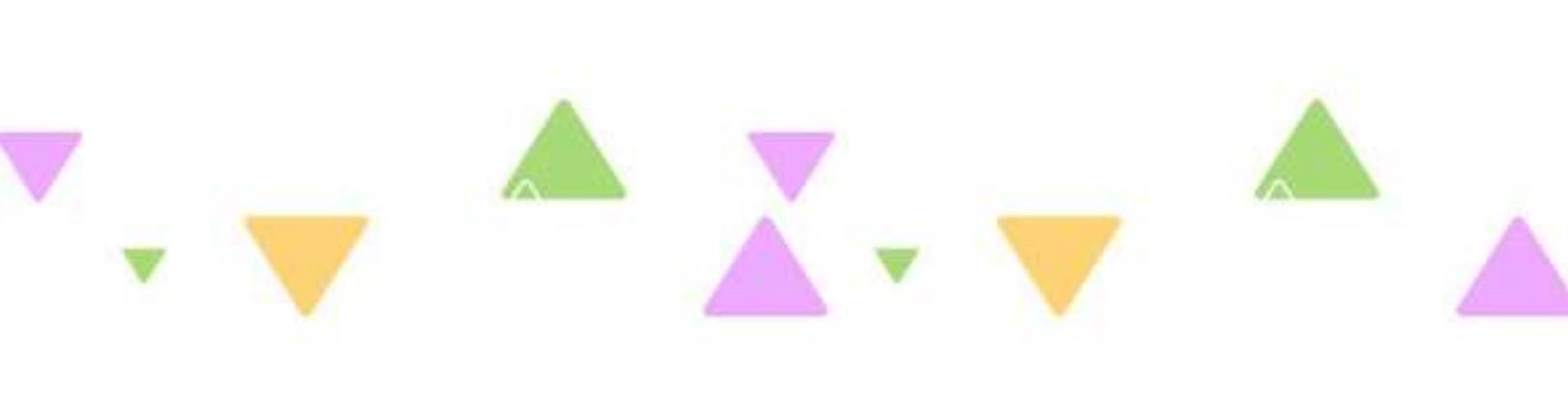
Dopotutto, “essere un ouRouter significa essere...”

DIFENSORE DEI VALORI COMUNI EUROPEI E DELLA DIVERSITÀ

CURIOSO DEL PASSATO E INTERESSATO AL FUTURO

ATTIVISTA CHE VUOLE FARE LA DIFFERENZA

NARRATORE E NATIVO DIGITALE



**CULTURAL
HERITAGE**
Routes-knowledge



2. PATRIMONIO CULTURALE, ITINERARI E VALORI EUROPEI

2.1. ACCRESCERE L'IMPORTANZA DEL PATRIMONIO CULTURALE IMMATERIALE IN OURROUTE

“Patrimonio culturale dei cittadini”: creazione di una nuova generazione di ambasciatori culturali attraverso l'istruzione e la formazione (ouRoute) mira a promuovere il patrimonio culturale attraverso il coinvolgimento di attori educativi, autorità locali e professionisti del settore culturale/creativo, al fine di valorizzare i giovani e la consapevolezza dei cittadini sul patrimonio culturale condiviso in Portogallo, Spagna e Italia.

ouRoute mira a fornire risorse e metodologie educative per creare consapevolezza sul patrimonio culturale e promuovere valori comuni tra i giovani. Allo stesso tempo, cerca di integrare le questioni del patrimonio culturale materiale e immateriale nei programmi didattici e scolastici, rafforzando al contempo l'insegnamento di valori comuni ed europei condivisi dentro e fuori le scuole.

In questo contesto, l'istruzione e la formazione sono in grado di fornire conoscenze e competenze volte all'aiutare i giovani a diventare cittadini attivi capaci di sviluppare un senso di appartenenza a una comunità, condividere valori civici e di riconoscersi in una cultura e identità specifica (regionale, nazionale e/o europea).

Secondo il "Rapporto congiunto 2015 del Consiglio e della Commissione sull'attuazione del quadro strategico per la cooperazione europea in materia di istruzione e formazione (ET2020)", l'istruzione promuove i valori umani e civici garantendo al contempo inclusione, equità e uguaglianza per tutti.

Parallelemente, la "Strategia dell'UE per la gioventù 2010-2018" rafforza la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e la solidarietà tra tutti i giovani con l'obiettivo di promuovere il rispetto di un insieme comune di valori civici/democratici. L'istruzione gioca un ruolo fondamentale in quest'area in quanto offre l'opportunità ai giovani di conoscere gli altri, sviluppare un senso di comprensione comune e rispetto per tutti. In questo contesto, la cultura è uno strumento prezioso per promuovere la coesione sociale tra i giovani, così come la diversità e l'inclusività.

Pertanto, la nuova "Strategia dell'UE per i giovani 2019-2027" offrirà alle giovani nuove opportunità e si baserà su tre azioni principali: 1) coinvolgere, 2) unire, 3) responsabilizzare, al fine di favorire il coinvolgimento sociale e civico dei giovani e farli prendere parte alla società. Secondo la "Strategia dell'UE per i giovani 2019-2027": "incoraggiare e fornire ai giovani le risorse necessarie per diventare cittadini attivi, agenti di solidarietà e di cambiamento positivo ispirati ai valori dell'UE e a un'identità europea" rappresenterà la nuova priorità per promuovere la partecipazione sociale, culturale e politica dei giovani.

Cos'è la cultura? Oggi, la cultura è considerata come un sistema integrato (di elementi sia materiali che astratti) che si evolve nel tempo e si adatta alla società in evoluzione e al multiculturalismo; in questo senso, si costruisce nel tempo. La cultura è tutto, e include anche le relazioni sociali, le emozioni e i valori condivisi dalle comunità locali.

La cultura può anche essere percepita come un beneficio sociale e una preziosa fonte economica poiché alcuni individui possono trarre vantaggio da tali pratiche, rituali e/o attività culturali. Dunque, rappresenta anche una buona opportunità per i giovani per le loro future carriere professionali nel settore culturale e creativo.

Dalle fasi di ricerca in ouRoute, è emerso che il concetto di patrimonio culturale ha seguito, in tutti i quadri legislativi nazionali in Italia, Spagna e Portogallo, un processo di espansione ininterrotto nell'ultimo secolo. Dal quadro artistico, storico e monumentale, come valori e tipologie centrali, è arrivato a incorporare anche altri elementi che compongono una nuova nozione di cultura, più legata alla tradizione e ai valori locali. Questo è molto importante perché le leggi nazionali hanno iniziato a includere il "patrimonio culturale immateriale" come facente parte di una cultura più ampia.

Nell'ottobre 2003 l'UNESCO ha adottato la "Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale" il cui obiettivo è una maggiore consapevolezza da parte delle comunità europee e delle giovani generazioni sull'importanza sul patrimonio culturale immateriale e della sua salvaguardia.

Ai sensi dell'art.2 della Convenzione, con patrimonio culturale immateriale si intende:

- tradizioni ed espressioni orali, ivi compreso il linguaggio, in quanto veicolo del patrimonio culturale immateriale;
- le arti dello spettacolo;
- le consuetudini sociali, gli eventi rituali e festivi;
- le cognizioni e le prassi relative alla natura e all'universo;
- l'artigianato tradizionale.

Al contrario, secondo l'UNESCO, il patrimonio culturale tangibile comprende edifici e luoghi storici, monumenti, manufatti, ecc., che sono considerati degni di salvaguardia per il futuro.

In ouRoute, le scuole partner hanno partecipato a un sondaggio preliminare per studenti e insegnanti per indagare sulle loro conoscenze iniziali in ambito culturale. Successivamente, studenti e insegnanti hanno preso parte a una serie di workshop per organizzare interviste, focus group e visite di studio in cui gli studenti hanno migliorato la loro comprensione culturale e scoperto gli elementi chiave della loro cultura locale.

In particolare, gli studenti hanno sperimentato come il patrimonio culturale sia un sistema di pratiche, costumi e valori propri di un gruppo di persone che comprende edifici, arti, costumi e valori specifici di un gruppo di individui. Oltre a edifici, arti e mestieri, comprende anche qualsiasi altra manifestazione locale, tradizioni orali, musica, balli e feste. In linea con ciò, gli studenti sono finalmente consapevoli che il patrimonio culturale rappresenta una risorsa e un bene comune da custodire per le generazioni future e, pertanto, è responsabilità di tutti prendersene cura.

Qual è il ruolo dell'educazione nella promozione della cultura? E perché salvaguardare il patrimonio culturale immateriale nell'istruzione? Le scuole dovrebbero stimolare un nuovo interesse per la cultura in tutti gli studenti fin dalla tenera età e collegare passato e presente grazie a tutte le forme espressive della cultura come letteratura, teatro, musica, arte e architettura, sensibilizzando così gli studenti sul patrimonio culturale ancora "vivente".

Inoltre, il paragrafo 3 dell'art. 2 della Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale evidenzia come la "salvaguardia" della cultura passi attraverso l'educazione formale e informale. L'apprendimento e l'insegnamento del patrimonio culturale immateriale dovrebbero essere inclusi in tutte le discipline e nei curricula scolastici.

A tale scopo, sarà importante rafforzare l'indagine sulla cultura locale, in modo che le scuole possano includere nel programma alcune materie legate a questo argomento. Altrettanto importante sarà offrire agli studenti la possibilità di scoprire gli spazi del territorio (con l'organizzazione di gite di studio) e incontrare professionisti del territorio, artisti e artigiani al fine di sensibilizzare ma anche avviare nuove collaborazioni che possano essere utili alla loro futura carriera lavorativa.

2.2. ITINERARI CULTURALI D'EUROPA

La definizione di "Percorso Culturale" racchiude una moltitudine di aspetti che presentano la cultura nel suo insieme, per cui vi è la tendenza ad approcciarsi al patrimonio culturale con una prospettiva multidimensionale. Ecco perché un percorso culturale non è strettamente riferito a un percorso fisico ma è un concetto più ampio:

"Un percorso culturale è un itinerario terrestre, acquatico, misto o di altro tipo, fisicamente determinato e caratterizzato da dinamiche e funzionalità specifiche e storiche;

presenta movimenti interattivi di persone nonché continui scambi multidimensionali e reciproci di beni, idee, conoscenze e valori all'interno o tra paesi e regioni per periodi di tempo significativi, generando così una fertilizzazione incrociata delle culture nello spazio e nel tempo, che si riflette nel suo patrimonio materiale e immateriale" (ICOMOS 2007). Lo scopo di un percorso culturale è quello di promuovere e preservare il patrimonio culturale di un luogo, al fine di assicurare l'identità di una comunità e di migliorarne lo sviluppo socio-economico e culturale.

In ouRoute i partner hanno svolto alcune attività (ricerca a tavolino e ricerca sul campo) per identificare le peculiarità dei percorsi culturali in Portogallo, Spagna e Italia attraverso: peculiarità geografiche, artistiche o architettoniche dei luoghi, e alcuni elementi tipici della religione locale. Di seguito, i principali risultati della ricerca svolta dai partner di ouRoute:

A Palermo (Italia) ci sono molti siti culturali e naturali, tra cui parchi naturalistici e archeologici oltre a numerosi elementi della tradizione popolare, percorsi storico-culturali, compresi quelli individuati dall'UNESCO (percorsi arabo-normanni).

A Braga (Portogallo) il folclore spicca nel patrimonio immateriale: ci sono più feste, pellegrinaggi e festività religiose che a Palermo. Anche la varietà di strumenti, musica, balli, costumi, feste popolari è vasta. C'è molta tradizione musicale a Braga, mentre a Palermo la tradizione è più incentrata sulla lingua locale, come il dialetto barocco e le sue tradizioni orali.

A Murcia (Spagna) è presente un patrimonio culturale molto ricco ed eterogeneo: chiese barocche, cattedrali, teatri romani, ma anche musei antichi e nuovi. Da segnalare anche percorsi e risorse naturali: Valle della Ricote, spiagge di Calblanque, Fontane di Marques, Sierra Espuña

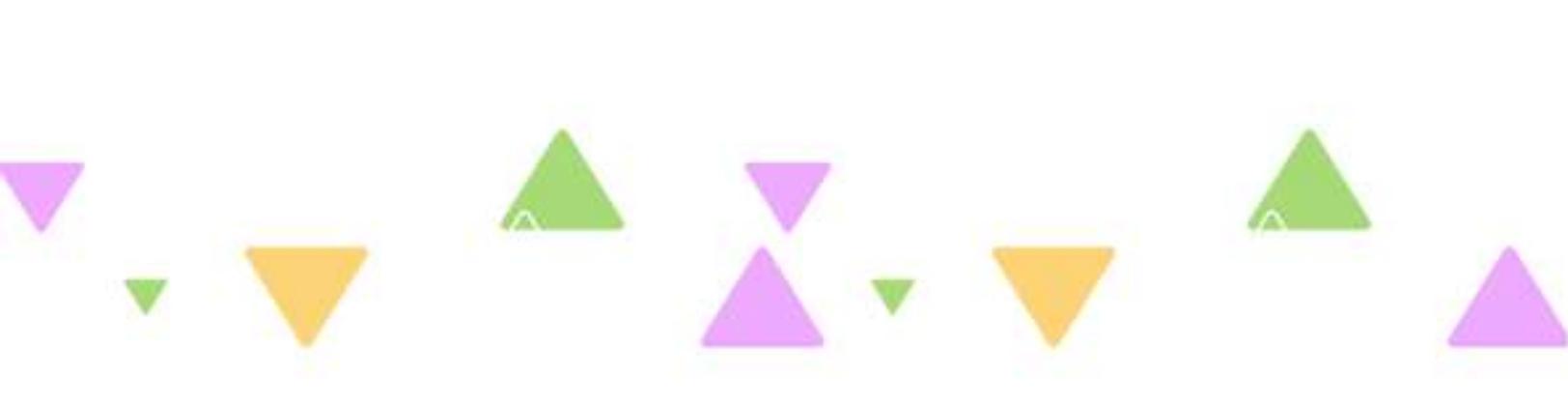
In ouRoute sono state create reti di partner di esperti tecnico/scientifici, scuole ed enti locali per identificare i principali percorsi culturali.

2.3. CONCLUSIONI IMPORTANTI DALLO STUDIO DI OUROUTE

Il toolkit ouRoute è una risorsa molto preziosa per gli insegnanti e fornisce loro alcune idee pratiche su progetti, programmi e attività per migliorare l'offerta formativa a scuola e sensibilizzare gli studenti sui temi culturali. Da una precedente analisi desk, effettuata dai partner scientifici di ouRoute, abbiamo individuato il problema relativo al curriculum scolastico e alla mancanza di programmi, attività e materie scolastiche in esso contenute. Questo problema è emerso anche dalla somministrazione di un'indagine preliminare sulla cultura a insegnanti e studenti nelle scuole partner di ouRoute.

In generale, abbiamo visto che la cultura è ancora principalmente considerata come patrimonio artistico, rimanendo quindi vincolata a materie come storia o storia dell'arte nei curricula scolastici. Dalla ricerca di ouRoute è emerso che nei programmi scolastici, quando si parla di cultura, non c'è ancora una specificità legata alla cultura immateriale e nemmeno un approccio interdisciplinare. Tematiche nuove come il patrimonio culturale possono e devono essere affrontati, ma attualmente non lo sono (tranne nel caso di iniziative proprie degli insegnanti).

I curricula scolastici restano ancora troppo vaghi e questo problema riguarda sia l'Italia, la Spagna e il Portogallo. I programmi scolastici devono essere maggiormente orientati alla cultura e includere materie specifiche sulla cultura, garantendo nel contempo l'interdisciplinarietà e la multidisciplinarietà degli approcci educativi. I programmi scolastici dovrebbero inoltre promuovere le competenze interculturali, il dialogo interculturale e la cittadinanza globale tra gli studenti, dando loro la possibilità di realizzare viaggi di studio e scambi interculturali a livello locale e all'estero. Il toolkit per insegnanti sosterrà le scuole in ouRoute a promuovere nuove attività curriculari e pedagogiche che promuovano l'apprendimento culturale dentro e fuori le loro classi, e sarà utilizzato anche per pianificare nuove attività e promuovere percorsi culturali di (ri)scoperta.



**METHODOLOGY
STRATEGY AND
TRAINING BLOCKS**





3. QUADRO METODOLOGICO DEL PROGETTO

La progettazione delle attività proposte nel Toolkit si basa sui principi delle metodologie attive, ponendo lo studente come protagonista del processo educativo e considerandolo un agente che impara facendo e, soprattutto, pensando. A loro volta, le attività si basano principalmente su uno degli sviluppi più importanti degli ultimi decenni dalla teoria dell'educazione: il costruttivismo. Questa teoria suggerisce che lo studente apprende meglio attraverso un processo di insegnamento-apprendimento interattivo e dinamico. È lo stesso apprendista che interpreta le informazioni che gli vengono fornite dall'esterno per elaborare il proprio discorso, facilitando la revisione, modifica e costruzione dei propri schemi mentali. L'obiettivo è di promuovere l'apprendimento significativo e l'acquisizione di conoscenze attraverso esperienze che si verificano attraverso l'esplorazione e la scoperta. Un'idea centrale in questa teoria è che ci deve essere un'adeguata connessione tra le conoscenze precedenti e le nuove informazioni che porti a un processo metacognitivo ottimale, promuovendo le abilità di apprendimento.

In questo toolkit, la stimolazione di questo tipo di apprendimento avviene attraverso l'uso di strategie metodologiche che promuovono la conoscenza teorica e pratica. Pertanto, le esperienze significative diventano un elemento chiave da sviluppare. In questo senso, l'apprendimento esperienziale si basa sull'esplorazione e sulla sperimentazione: lo studente si impegna nell'esplorazione di un apprendimento di cui è appassionato, poiché ha un significato per lui, e in questo modo diventa un apprendimento significativo. Può essere mediato, dalla tecnologia, dalla natura o da qualsiasi altro

spazio che incoraggi la curiosità, l'attenzione e la motivazione.

Vengono proposti metodi che promuovono il lavoro di squadra collaborativo e cooperative, realizzando progetti e sfide che motivano e coinvolgono lo studente durante l'apprendimento, attraverso l'attuazione delle attività programmate, con diversi strumenti digitali innovativi che possono essere adattati alle proprie esigenze. Attraverso l'uso di strumenti digitali, lo studente sarà in grado di sviluppare il proprio apprendimento migliorando abilità come l'individuazione, valutazione, creazione e condivisione di nuove informazioni. In questo modo il discente può lavorare e imparare da diversi tipi di applicazioni in rete, creando, pubblicando e condividendo contenuti digitali. È evidente che le attività proposte in questo Toolkit promuovono la partecipazione degli studenti assieme al loro apprendimento, alla loro creatività e autonomia.

Successivamente, in questo toolkit vengono sviluppati i principi di base delle metodologie e strategie didattiche più utilizzate.

Lo storytelling utilizza tecniche narrative tradizionali per costruire discorsi che si collegano in modo significativo con gli studenti. In questo modo si creano storie dal grande potere motivante, soprattutto se legate all'esperienza esperienziale di uno studente.

NARRAZIONE (STORYTELLING)

Questo tipo di processo di insegnamento-apprendimento incoraggia l'ascolto attivo, stimola la creatività e incoraggia la motivazione attraverso la costruzione di storie.



Il modo più utilizzato per creare storie che promuovano queste capacità è fare uso di brevi video. Attraverso le narrazioni personali e la combinazione di video, immagini e suoni, è possibile raccontare storie accattivanti con tre componenti chiave: un'avventura o evento che altera la vita del protagonista, una trasformazione derivante dalla soluzione di un problema e una conclusione che porta a un cambiamento derivato dal conflitto. Le tipologie di storie possono variare: narrazioni personali, in cui vengono trattate storie significative della propria vita, documentari storici, dove si analizzano storie del passato, racconti formativi, che raccolgono contenuti che istruiscono su argomenti specifici sui luoghi, sulla biografia e album fotografico.

APPRENDIMENTO BASATO SUL PROGETTO

Si tratta di una programmazione metodologica e di una strategia progettuale per la risoluzione di problemi attraverso un processo di ricerca o creazione dello studente al fine di raggiungere conoscenze significative. Implica un'educazione incentrata sul "saper fare" e sulla diffusione del prodotto finale. Comprende anche studi etnografici volti a interpretare e conoscere i costumi e le identità di uno specifico ambiente socioculturale.

Questa metodologia utilizza la risoluzione dei problemi e il lavoro di squadra affinché lo studente sviluppi abilità come la creazione e lo sviluppo di prodotti, la pianificazione e il controllo dei processi, l'applicazione del metodo scientifico, la cooperazione, la comunicazione e il lavoro di squadra. Promuove la motivazione e l'iniziativa in modo che gli studenti siano coinvolti responsabilmente nel processo di risoluzione del progetto.

Il prodotto finale o l'ingegno mentale deve derivare dalla necessità di risolvere un problema precedentemente presentato dall'insegnante, che guiderà e supervisionerà gli studenti durante tutto il processo di apprendimento, oltre a occuparsi della definizione del problema, promuove la ricerca e la preparazione delle risorse, organizzare i compiti, creare dei gruppi e definire dei ruoli. Tutto questo affinché gli studenti possano realizzare il progetto attraverso una fase di analisi e sintesi, produzione e presentazione e valutazione da parte degli studenti stessi e del docente.

LUDICIZZAZIONE E APPRENDIMENTO BASATO SUL GIOCO

La ludicizzazione si riferisce all'uso dei primi elementi di gioco per motivare gli studenti e promuovere la risoluzione dei problemi e l'apprendimento. Questa metodologia si basa sulla definizione di obiettivi, la conoscenza del profilo dello studente, una narrazione significativa (storia e contesto) e la determinazione di meccanismi che promuovono il raggiungimento di ricompense attraverso strumenti tecnologici adeguati alle caratteristiche dello studente.

L'apprendimento basato sul gioco è anche un metodo in cui le dinamiche di gioco vengono utilizzate per rendere lo studente protagonista del proprio apprendimento. L'insegnante funge da guida nell'uso o nella creazione di giochi con l'intento di rafforzare i concetti e di apprendere grazie a essi.

In questo metodo l'attenzione si concentra sul livello di gioco e di intrattenimento. Anche se giochi si focalizzano semplicemente sul divertimento, possono essere adattati per insegnare contenuti specifici o soddisfare particolari esigenze. Altri, invece, sono progettati



fin dal primo momento per apprendere un argomento o un concetto più specifico. Sia la ludicizzazione che l'apprendimento basato sul gioco sono strategie che possono essere utilizzate individualmente o in gruppo. Inoltre, promuovono la progettazione e l'adattamento delle attività ai bisogni formativi e la creazione di risorse proprie.

APPRENDIMENTO BASATO SUL PROBLEMA

L'apprendimento basato sul problema inizia con una dichiarazione del problema realizzato dall'insegnante. È essenziale includere i problemi globali in modo che gli studenti possano sperimentare tutte le possibili componenti per offrire soluzioni creative. Inoltre, il problema non dovrebbe essere di facile risoluzione e non sempre potrebbe esserci una soluzione, così come può non essere correlato alla vita reale. La sua progettazione deve garantire l'interesse degli studenti, essere correlato agli obiettivi del corso e condurre lo studente alla ricerca di informazioni, al processo decisionale e all'elaborazione di giudizi basati sui fatti. Questa metodologia è molto focalizzata sull'apprendimento e non tanto sull'imparare a fare qualcosa; infatti, vengono sviluppate abilità cognitive come il pensiero critico, la creatività o la cooperazione incoraggiate. Inoltre, si distingue per promuovere lo sviluppo delle competenze, per identificare, analizzare e risolvere problemi e, naturalmente, incoraggia l'apprendimento di concetti e contenuti specifici dell'argomento di studio.

Nell'apprendimento basato sulla ricerca, gli studenti realizzano il processo di insegnamento-apprendimento attraverso il metodo scientifico, sviluppando attitudini, abilità e conoscenze. Il processo di analisi e riflessione che coinvolge l'apprendimento basato sulla ricerca permette agli studenti di consolidare le conoscenze e li aiuta a

creare un apprendimento significativo e quelle abilità volte a migliorare la pratica professionale.

In questa metodologia di apprendimento, l'insegnante funge da mediatore o guida nel processo di ricerca dello studente, aiutando a identificare le situazioni più rilevanti e significative che possono fornire maggiori conoscenze e motivare a realizzare questi processi di riflessione critica attraverso il lavoro individuale o di gruppo.

Promuove l'apprendimento e la socializzazione attraverso dinamiche rivolte a gruppi di lavoro eterogenei in cui le componenti lavorano per il raggiungimento di obiettivi comuni con lo scopo di realizzare sinergie per raggiungere i propri obiettivi. Viene intensificata l'interdipendenza positiva tra i membri del gruppo attraverso una serie di regole precedentemente stabilite dall'insegnante e sviluppando abilità come "imparare ad imparare"

Nell'apprendimento collaborativo, la leadership e le responsabilità sono condivise tra insegnanti e studenti e ci si concentra più sull'importanza del processo di apprendimento che sul risultato. L'insegnante svolge un ruolo di facilitatore, attraverso la partecipazione e la promozione della co-valutazione.

APPRENDIMENTO COOPERATIVO E COLLABORATIVO

Questo metodo si serve di tre elementi fondamentali: l'interazione di un piccolo gruppo, la necessità di monitorare i processi di lavoro e la valutazione, che deve tenere conto sia dei processi collaborativi che dei loro risultati. Inoltre, questa metodologia si compone di due fasi: la fase iniziale, incentrata sugli obiettivi perseguiti e sulla progettazione di compiti collaborativi; la fase realizzativa, in cui si formano i gruppi, si



impartiscono istruzioni per il monitoraggio dei compiti e dei processi di lavoro e si costituisce lo spazio virtuale; e, infine, la fase di valutazione, già progettata nella prima fase e dalla quale sono state raccolte informazioni durante lo sviluppo della fase di attuazione. In questo modo, attraverso l'apprendimento collaborativo, viene utilizzata una strategia più orizzontale in relazione al rapporto che si instaura tra docente e studente. In questo modo, prende le distanze dall'apprendimento cooperativo in quanto gli studenti non sono così dipendenti dalla figura dell'insegnante che organizza e supervisiona i compiti dei gruppi di lavoro.

Per lo svolgimento di queste fasi e dei processi che le compongono, è particolarmente rilevante definire i criteri per l'organizzazione dei gruppi collaborativi che devono avere una certa eterogeneità. Per questo motivo, è possibile incontrare gli studenti attraverso presentazioni in forum o questionari.

Nel corso dell'attività, l'insegnante deve essere in grado di risolvere quei conflitti che possono sorgere in qualsiasi gruppo, ristrutturarlo o riadattare i compiti precedentemente assegnati.

Gli strumenti o le risorse digitali devono avere la precedenza in tutte le fasi e devono essere utilizzati come mezzi per svolgere i compiti. In questo modo, è possibile presentarli attraverso documenti, infografiche, video, ecc... Per poi raccogliere informazioni sul loro utilizzo e sui prodotti che ne derivano.

Questa raccolta di informazioni riflesse in ambienti virtuali, che conterranno anche i processi di comunicazione e partecipazione degli studenti, faciliterà la valutazione ponderata, sia di questi processi che dei compiti assegnati dal docente.

Nel caso dell'apprendimento collaborativo in spazi virtuali, è possibile abbinarlo all'utilizzo di strumenti sincroni, che consentono la comunicazione in tempo reale, come chat o videoconferenza; e strumenti asincroni, applicazioni per modificare in modo collaborativo documenti o condividere cartelle di risorse.



FON

ACTIVITIES & LESSON PLANS



4.1. INTRODUZIONE ALLA STRUTTURA DELLE ATTIVITÀ

Il toolkit è strutturato principalmente in due parti: una **parte illustrativa e di sensibilizzazione**, volta a promuovere ai giovani la conoscenza e l'insegnamento della tradizione storico-culturale, del luogo in cui vivono (che possono essere feste, celebrazioni religiose ecc.), e una parte più pratica, che propone azioni concrete ed esempi di attività che i giovani possono riproporre dentro e fuori l'aula, diventando così cittadini attivi e "ambasciatori culturali" nei loro territori. Il toolkit affronta quindi una serie di temi diversi, provenienti dal patrimonio storico (vedi riferimenti a Destinazione Napoleone), dal patrimonio religioso (come feste pasquali, festività ebraiche), dal patrimonio artistico e culturale ecc. L'obiettivo è quello di sviluppare, attraverso la conoscenza, un senso di coesione sociale e di identità comunitaria che si fonda nel tempo su valori comuni.

L'obiettivo finale di ouRoute Toolkit è **unire in ouRoute diverse esperienze** ed eredità culturali dei diversi paesi europei come Spagna, Italia, Portogallo, Polonia, che ancora si riconoscono in un comune desiderio di recuperare e diffondere valori, conoscenze e tradizioni tra giovani. Nonostante le diversità nazionali e regionali, in ouRoute vengono **messi in evidenza i valori culturali comuni ed europei**. L'obiettivo non è quindi quello di nascondere specificità e/o cancellare le diversità nazionali, come sottolineato dall'articolo 167.1 del Trattato sul funzionamento dell'Unione europea (TFUE) "*L'Unione contribuisce alla fioritura delle culture degli Stati membri, rispettando la loro diversità nazionale e regionale e al tempo stesso mettendo in primo piano il patrimonio culturale comune*". L'obiettivo è invece quello di incorporare queste diversità in un sistema di valori più ampio ed europeo in modo da promuovere una serie di buone pratiche europee e collaborazioni tra i paesi dell'UE.

Per questo il Consiglio d'Europa propone un insieme di itinerari storici, culturali e/o paesaggistici che attraversano i diversi paesi europei ed esprimono **un sentimento comune verso i popoli e un interesse transnazionale piuttosto che nazionale/regionale**. In ouRoute, alcuni di questi itinerari "Percorsi Culturali" sono sottolineati da questo Toolkit nell'ambito del WP2 (basato su una ricerca documentaria condotta dai partner) e tra questi Itinerari Culturali del Consiglio d'Europa troviamo: Il Percorso europeo del patrimonio ebraico e destinazione Napoleone. Altri percorsi in ouRoute sono stati esplorati personalmente dagli studenti nell'ambito del WP1, in cui hanno analizzato le diverse pratiche storico-culturali nei loro territori, concentrandosi sugli Itinerari Culturali come: l'Itinerario Europeo della Ceramica e gli Itinerari di El legado andalusí.

Il Toolkit si occupa anche del **patrimonio culturale immateriale** dell'UNESCO, definito come un insieme di "tradizioni orali, arti performative, pratiche sociali, rituali, eventi festivi, conoscenze e pratiche riguardanti la natura e l'universo o le conoscenze e le abilità per produrre artigianato tradizionale". Dalle ricerche condotte, le principali forme di patrimonio culturale immateriale nei paesi di ouRoute sono: Il teatro dei burattini; La dieta mediterranea, La pratica agricola tradizionale per il vino, La canzone popolare urbana del Fado del Portogallo.

In conclusione, sia l'UNESCO che il Consiglio europeo puntano a una **definizione più inclusiva di cultura**, che vada oltre le singole espressioni artistiche ma che includa anche una serie di pratiche legate alle tradizioni e ai paesaggi locali. Paesaggi che diventano "percorsi culturali" e quindi tutte le altre forme di cultura che esulano dalla scala territoriale/regionale in quanto transnazionali e comuni a diversi paesi dell'UE.



4.2. MATRICE DELLE ATTIVITÀ PROPOSTE

	Nome dell'attività	Breve descrizione	Durata	Metodologie e aspetti integrati
Pág.17	1 Festival della cultura ebraica	Presentazione del Festival della cultura ebraica a Cracovia per consentire agli studenti di comprendere l'importanza del patrimonio culturale ebraico e del festival e di poterlo contestualizzare storicamente attraverso l'esposizione di video, testi e altre risorse.	45 minuti	> Apprendimento supportato digitalmente
Pág.20	2 Pasqua in stile polacco	Presentazione delle diverse celebrazioni pasquali in ogni paese e discussione di gruppo sulle domande sollevate su questa festa dopo la visione di un video sull'argomento.	45 minuti	> Apprendimento supportato digitalmente > Discussione di gruppo
Pág.22	3 Wycinanki- L'arte dei tagli di carta polacchi	Questa attività descrive un'arte di ritaglio simmetrica popolare polacca chiamata Wycinanki. Gli studenti conosceranno quest'arte e discuteranno argomenti come la simmetria o il valore culturale dell'arte. Verrà anche proposta la creazione di un segnalibro attraverso un tutorial online.	45 minuti	> Apprendimento supportato digitalmente > Discussione di gruppo
Pág.25	4 Alla scoperta della rotta Europea del patrimonio industriale	L'obiettivo di questa iniziativa è presentare una rete di siti del patrimonio industriale in tutta Europa e creare un interesse per il patrimonio europeo comune dell'industrializzazione e la sua eredità. A questo scopo, vengono utilizzati video, la discussione in classe e il lavoro di gruppo tra studenti.	45 minuti	> Apprendimento supportato digitalmente > Discussione di gruppo > Apprendimento collaborativo



Nome dell'attività	Breve descrizione	Durata	Metodologie e aspetti integrati
5 Pág.27	Destinazione Napoleone Per consentire agli studenti di comprendere il patrimonio storico di Napoleone Bonaparte e la sua eredità storica, vengono proposte una serie di risorse, come video e presentazioni su questo periodo storico, attività di gruppo e luoghi sulla mappa delle principali città che hanno a che fare con questo personaggio storico.	45 minuti	<ul style="list-style-type: none"> > Apprendimento supportato digitalmente > Apprendimento collaborativo > Lavoro di squadra
6 Pág.29	Inventario delle diete mediterranee In piccoli gruppi preparate un copione con diverse domande sui diversi aspetti della cucina mediterranea. Quindi crea un podcast con le informazioni raccolte.	45 minuti	<ul style="list-style-type: none"> > Apprendimento supportato digitalmente > Apprendimento collaborativo > Lavoro di squadra > Narrazione
7 Pág.31	Un glossario sul patrimonio culturale Realizzazione di un glossario di termini per l'analisi dei principali concetti di Beni Culturali. I metodi utilizzati per questa attività sono: pensiero creativo, apprendimento cooperativo e brainstorming.	2 ore	<ul style="list-style-type: none"> > Apprendimento collaborativo > Lavoro di squadra
8 Pág.33	Festival del video Conoscere feste, sfilate e festività nei diversi paesi del mondo. In piccoli gruppi preparate un testo e una timeline per pianificare le applicazioni video.	2 ore	<ul style="list-style-type: none"> > Apprendimento collaborativo > Lavoro di squadra > Apprendimento supportato digitalmente > Narrazione
9 Pág.35	Il nostro album dal passato Affinché gli studenti comprendano il valore del patrimonio culturale, si propone un'attività per creare una capsula del tempo con risorse multimediali attraverso un'applicazione digitale.	2 ore	<ul style="list-style-type: none"> > Apprendimento supportato digitalmente > Narrazione > Apprendimento collaborativo > Lavoro di squadra
10 Pág.37	Percorsi culturali d'Europa Gruppi di studenti effettueranno ricerche e ogni piccolo gruppo selezionerà 1 degli oltre 30 Itinerari Culturali d'Europa.	2 ore	<ul style="list-style-type: none"> > Apprendimento basato sui progetti > Apprendimento collaborativo



		Potranno descrivere i diversi aspetti del patrimonio dei sentieri, artificiale e naturale, usi e costumi e persino la cucina.		> Lavoro di squadra	
Pág.39	11	Oxford discute il ruolo dei migranti nel nostro patrimonio culturale	Questa attività consiste di fare brainstorming con la classe per riflettere sul fatto che il patrimonio culturale non è una realtà statica, ma si sta muovendo con l'immigrazione.	1, 5 ore	> Apprendimento collaborativo > Lavoro di squadra
Pág.41	12	Professioni in rotta	Conoscere il patrimonio e il turismo, le nuove esigenze dei visitatori, i nuovi posti di lavoro e le opportunità. Gli studenti ascolteranno l'audio degli itinerari turistici europei e si uniranno in piccoli gruppi per presentare le proprie idee alla classe.	1 ora	> Apprendimento collaborativo > Lavoro di squadra > Apprendimento supportato digitalmente
Pág.43	13	Patrimonio di rete	Brevi video di presentazione delle risorse tecnologiche per la scoperta e la diffusione del patrimonio.	1 ora	> Apprendimento supportato digitalmente
Pág.45	14	Tracciare percorsi	Presenta un esempio di percorso culturale del Consiglio d'Europa: Camino Del Cid. Gli studenti realizzeranno presentazioni digitali o modificheranno brevi video su percorsi culturali.	3-4 ore	> Gruppi cooperativi > Apprendimento supportato digitalmente > Narrazione > Apprendimento collaborativo > Lavoro di squadra
Pág.48	15	Rete del tesoro	Vuole trasmettere i valori della cooperazione europea e internazionale, pensare globalmente e agire localmente. Per fare ciò, gli studenti devono esplorare il patrimonio culturale di ciascuna delle regioni partner di ouRoute e determinare il loro contributo al patrimonio mondiale.	1-2 ore	> Apprendimento basato sul problema > Apprendimento collaborativo > Lavoro di squadra > Apprendimento supportato digitalmente >
Pág.51	16	Sfida culturale	Gli studenti studieranno i punti di interesse culturale locali e creeranno un gioco di carta. Cercheranno anche di mettere in gioco elementi del patrimonio culturale immateriale e sfide da	2 sessioni da 45 minuti	> Apprendimento collaborativo > Ricerca > Mappatura



		raccogliere parlando con la gente del posto.		> Ludicizzazione
Pág.56	17	Gemme nascoste Gli studenti scatteranno foto iconiche della loro cultura locale e poi realizzeranno poster con una storia, da mostrare sul muro della scuola. Successivamente contatteranno anche le gallerie locali e i comuni per chiedere di ospitare la spedizione.	2 sessioni da 45 minuti	> Apprendimento collaborativo > Coinvolgimento attivo
Pág.58	18	Seguendo le tracce Gli studenti si immergono in un'attività di "fuga dall'aula" incentrata sugli aspetti culturali e basata su alcuni fatti interessanti sui percorsi culturali europei.	2 sessioni da 45 minuti	> Apprendimento basato sulla ricerca > Apprendimento basato sul progetto
Pág.62	19	La mia attività culturale Gli studenti creeranno un'idea imprenditoriale e un piano sull'utilizzo della cultura locale come veicolo per generare profitti che possono essere investiti per il miglioramento della comunità.	2 sessioni da 45 minuti	> Apprendimento imprenditoriale Lavoro di squadra > Apprendimento basato sul progetto
Pág.64	20	Culturators – interviste per appassionati di cultura In questa attività gli studenti assumeranno ruoli di responsabili delle assunzioni e candidati per posizioni lavorative legate alla cultura. Verrà definito un tipo di attività, si aprirà la domanda online e verrà avviato un intero processo di assunzione!	2 sessioni da 45 minuti	> Apprendimento imprenditoriale Lavoro di squadra > Apprendimento basato sul progetto
Pág.66	21	Mini-attività: mappe culturali L'aula realizzerà una rapida attività di mappatura del patrimonio culturale e di inserimento di segni nella mappa corrispondente.	1 sessione da 30 minuti	> Ricerca e mappatura
	22	Spettacolo teatrale di puzzle Utilizzando la tecnica di apprendimento col puzzle, gli studenti studieranno in gruppi diverse dimensioni del patrimonio culturale. Quindi selezioneranno un tema e realizzeranno una storia e un breve spettacolo teatrale su di esso cercando di integrare le conoscenze che hanno.	2 sessioni da 45 minuti	> Apprendimento supportato digitalmente > Narrazione



4.3. ATTIVITÀ DEL TOOLKIT OUROUTE E PROGRAMMI DELLE LEZIONI

1. FESTIVAL DELLA CULTURA EBRAICA



Introduzione

Il Festival della cultura ebraica di Cracovia è uno degli eventi culturali più conosciuti, riconosciuti e apprezzati sia dagli artisti che dal pubblico della Polonia. Il suo scopo è di riconquistare l'identità ebraica della Polonia.

Nel 1939 la città di Cracovia ospitava 70.000 ebrei; La Seconda guerra mondiale sconvolse la storia secolare di Cracovia delle relazioni ebraico-polacche e così il 90% di quella comunità è stata spazzata via dall'Olocausto e oggi ci sono solo circa 40-50.000 persone con radici ebraiche che vivono in Polonia.

Attualmente, Cracovia è sede di molte iniziative a sostegno del rinnovamento ebraico in tutto il paese. Il festival è in prima linea in queste attività.

Fascia di età 12-14 anni

Materie trattate Geografia e storia

Durata 45 minuti

Risultati di apprendimento

- > Gli studenti riconoscono i valori di altre culture ed è consapevole di altre credenze, denominazioni, esperienze.
- > Gli studenti ampliano le loro conoscenze sulle diverse culture.
- > Gli studenti sono consapevoli dell'esistenza del festival e possono dire la frequenza con cui viene organizzato.
- > Gli studenti comprendono l'importanza del patrimonio culturale ebraico e del festival e possono spiegarlo nel contesto storico; così come perché il festival si svolge a Cracovia.
- > Gli studenti sanno quali tipi di eventi si svolgono durante il Festival.
- > Gli studenti possono trovare online le informazioni sul Festival.

Risorse

Video YouTube: Poland's Jewish Awakening Krakow (5:16)
<https://www.youtube.com/watch?v=EOegkdUgiCM> (EN)
 Web JCF: <https://www.jewishfestival.pl/pl/fkz/video-o-fkz/>
<https://vimeo.com/35198253> (EN, PL)



<https://www.youtube.com/watch?v=RISQiucRZ-o> (PL, EN)

Livello di difficoltà

Medio

È richiesta una conoscenza di base della storia ebraica per comprendere appieno l'importanza dell'evento e la determinazione a diffondere la consapevolezza sulla loro cultura.

Attività (step)

1. Introduzione - l'insegnante introduce l'argomento del Festival della cultura ebraica in riferimento alla storia degli ebrei in Polonia (narrazione):
2. Attività principale
 - > L'insegnante mostra video sul Festival della cultura ebraica (link sotto)
 - > Presentazione:

Cultura ebraica e Cracovia: presentazione che spiega il ruolo dell'eredità ebraica a Cracovia: immagini di Kazimierz e perché è stato creato nel XIV secolo (gli abitanti di Cracovia guidarono una ribellione popolare contro re Ladislao il Breve. Per evitare che eventi simili si verificassero in futuro, il successivo re di Polonia, Casimiro il Grande, fondò una città separata situata su una grande isola sul fiume Vistola nel 1335, che sarebbe diventata la capitale della Polonia. Fu così che fu creato Kazimierz); La Seconda guerra mondiale e gli ebrei.

- > Guardare le foto del festival (account Instagram)

3. Discussione e conclusione

Incoraggiare gli studenti a porre più domande sulla comunità ebraica, a pensare, ad esempio, ad altri luoghi in tutto il mondo in cui vivono gli ebrei. Quali luoghi ricordano? Quali associazioni fanno quando pensano alla cultura ebraica? Riconoscono alcune tradizioni ebraiche?

Consigli per insegnanti

Gli organizzatori forniscono alcuni materiali multimediali, compresi i poster. È possibile stampare il poster prima della lezione.

https://drive.google.com/drive/folders/1Fbkv6wmEq9k1q_B0tlVhF0H4c4jqpm0h

Se possibile, puoi chiedere agli studenti di fare qualche ricerca a tavolino prima della lezione: guardare un video di YouTube o leggere un testo.

Altri link per gli insegnanti da leggere prima della lezione:

<https://www.jewishfestival.pl/en/wish-culture-festival/> (EN)

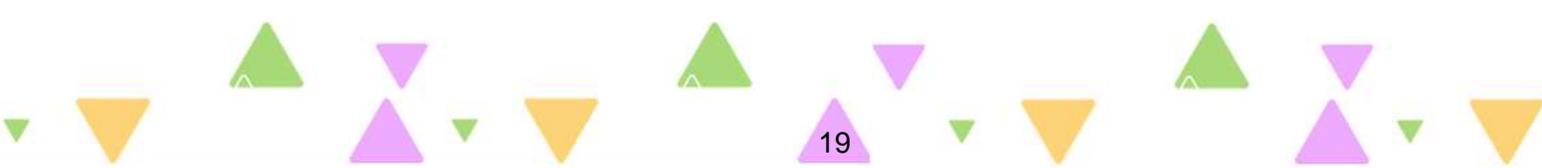
<https://sztetl.org.pl/en/tradition-and-jewish-culture> (EN)



<https://www.jewishfestival.pl/pl/> (PL)

Argomento

Altri (festività e sagre, artigianato locale, folclore, gastronomia).





2. COLAZIONE PASQUALE IN STILE POLACCO



Introduzione

La colazione di Pasqua è una delle tradizioni polacche più amate. Non viene festeggiato solo in Polonia, ma anche all'interno delle comunità polacche di tutto il mondo. Il sabato si preparano i cesti pasquali che contengono un assaggio dei cibi di Pasqua: "pisanki", un pezzo di salsiccia o prosciutto, sale e pepe, pane, una fetta di torta e un agnello Pasquale, e vengono portati in chiesa per essere benedetti. La domenica di Pasqua le case si animano di famiglie che si riuniscono per fare colazione. Prima del pasto, le persone condividono gli spicchi delle uova di Pasqua benedette dal cestino e si scambiano gli auguri.

Fascia d'età	12-14 e 15-16 anni
Materie trattate	Geografia e storia
Durata	45 minuti
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Gli studenti imparano le tradizioni pasquali polacche. > Gli studenti riconoscono la differenza tra la cultura pasquale nei loro paesi e in Polonia. > Gli studenti scoprono le somiglianze e le differenze nella celebrazione della Pasqua nei paesi europei. > Gli studenti esercitano le abilità di lettura e conversazione.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> > Pasqua polacca: https://www.youtube.com/watch?v=ZHJ1Y9G9ah0 (EN) > Pasqua in Polonia: https://www.youtube.com/watch?v=y-lhBS0ieX0 (PL, EN)
Livello di difficoltà	Medio
Attività (step)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riscaldamento (coinvolgere gli studenti nella discussione in classe): L'insegnante chiede agli studenti: "Pensa a cosa significa per te la Pasqua e scegli cinque o sei cose che simboleggiano la Pasqua nel tuo paese". 2. Introduzione:



L'insegnante presenta l'argomento e lo scopo della lezione. Un breve filmato che presenta i preparativi per la colazione pasquale polacca. (Risorsa 1)

Breve discussione in classe: L'insegnante chiede agli studenti:

- a. Hai imparato qualcosa da questo film? Se sì, cosa?
- b. Qual è il messaggio di questo film?

Letture: L'insegnante distribuisce materiale di lettura sul Cestino polacco di Pasqua. (Risorsa 2)

3. Attività post-lettura:

L'insegnante chiede agli studenti di preparare 5 domande su ciò che leggono, una volta che le hanno pronte, l'insegnante chiede agli studenti di formare gruppi di 4 e poi possono porsi domande l'un l'altro.

(Facoltativo) Presentazione di altre tradizioni pasquali polacche.

4. 4. Riepilogo della lezione:

L'insegnante pone agli studenti alcune domande Vero/Falso sulla colazione di Pasqua in Polonia e sulla Pasqua in generale. Ad esempio con una piccola ludicizzazione online utilizzando Kahoot (<https://kahoot.com/schools/how-it-works/>):

Il giorno di Pasqua è sempre di domenica. Vero falso

La Pasqua è la stessa data ogni anno. Vero falso

Le uova di Pasqua simboleggiano la rinascita. Vero falso

Consigli per insegnanti

Se il testo in inglese (risorsa 2) è troppo difficile per i tuoi studenti, puoi sostituirlo con materiali nella tua lingua nazionale.

Da leggere prima della lezione: <https://polandunraveled.com/polish-easter-traditions/> (ENG)

<https://magazyn.travelist.pl/wielkanoc-w-polsce-najciekawsze-miejsca-i-tradycje/> (PL)



3. WYCINANKI - L'ARTE DEI TAGLI DELLA CARTA



Introduzione

Wycinanki è una forma tradizionale di arte popolare polacca. Questi ritagli di carta popolari furono usati nel 1800 dai contadini polacchi per decorare le loro case e renderle più allegre. I ritagli sono simmetrici con disegni della natura e forme geometriche (e molti galli). Sono usati anche per festività come Natale e Pasqua. A volte sono stratificati (ritagli colorati diversi posizionati uno sopra l'altro) per creare un disegno più particolare. Link al programma: [Arte e design, Design e tecnologia](#)

Fascia d'età 12 – 14 anni

Materie trattate Geografia, storia e arte

Durata 45 minuti

Risultati di apprendimento

- > Gli studenti imparano a conoscere "wycinanki" - arte popolare polacca
- > Gli studenti imparano la simmetria nell'arte e identificano l'equilibrio simmetrico come principio del design.
- > Gli studenti riconoscono l'equilibrio simmetrico in opere d'arte esemplari – ritagli polacchi
- > Gli studenti progettano e creano segnalibri di carta in stile Łowicz

Risorse

- > Presentazione Power Point:
https://drive.google.com/file/d/1zkh_Wi_eHmeAQNrEmj2GQuLztCrwVZp9/view?usp=sharing (EN)
https://artsandculture.google.com/usergallery/symmetry-in-art-symmetry-is-art/agKyY_RoVffvLA (EN)
- > Risorse per segnalibro: fogli di carta colorata, forbici, colla; tutorial:
https://www.youtube.com/watch?v=Rxyu5PhU_ac
<https://culture.pl/en/article/folk-art-at-home-a-diy-guide-to-polish-paper-cut-outs> (EN)
<http://info-poland.icm.edu.pl/classroom/wycinanki/thennow.html> (EN)
- > Altre:



	<p>https://folklorysta.pl/wycinanka-symbolem-lowickiego-folkloru/ (PL)</p> <p>http://repozytorium.fn.org.pl/?q=pl/node/4823 (PL)</p>
<p>Livello di difficoltà</p>	<p>Basso</p>
<p>Attività (step)</p>	<p>1. Introduzione</p> <p>“WYCINANKI” L'insegnante mostra le prime 9 diapositive della presentazione. (Lo scopo di questo passaggio è di attirare l'attenzione degli studenti e renderli interessati e coinvolti nell'argomento.)</p> <p>Risorsa 1: Discussione in classe: l'insegnante pone agli studenti le seguenti domande (diapositiva 9):</p> <ul style="list-style-type: none"> -Come pensi che siano stati realizzati i WYCINANKI? -Quali emozioni provi quando li guardi? -Quali aggettivi useresti per descriverli? -Quali elementi, simboli noti? - Perché pensi che la gente li abbia creati? -Prova a indovinare da quale paese europeo provengono. <p>2. Attività principale - presentazione del tema principale:</p> <p>L'insegnante mostra e discute le diapositive da 10 a 16 che forniscono risposte alle domande di cui sopra e spiegano la storia dei ritagli polacchi.</p> <p>3. Discussione in classe: Cos'è la simmetria? Insegnante e studenti discutono della simmetria nell'arte usando l'esempio dei ritagli polacchi.</p>
<p>Consigli per insegnanti</p>	<ul style="list-style-type: none"> > Se decidi di saltare la creazione di segnalibri, puoi discutere con i tuoi studenti l'uso dei motivi etnici nelle tendenze contemporanee, nella moda, nell'arte e nell'interior design. > Puoi esplorare con i tuoi studenti i disegni geometrici introdotti nel sud della Spagna e che si trovano nella ceramica e nell'architettura. Confronta con le immagini cristiane. (risorsa aggiuntiva: http://islamicart.museumwnf.org/exhibitions/ISL/geometric/index.php) <p>Invece di creare un segnalibro, puoi utilizzare la guida passo passo (Risorsa 4) e chiedere agli studenti di creare il proprio "wycinanki".</p>



4. ALLA SCOPERTA DELLA VIA EUROPEA DEL RETAGGIO INDUSTRIALE



Introduzione

La Via Europea del Retaggio Industriale (ERIH) è una rete dei più importanti siti del patrimonio industriale in Europa. L'obiettivo di questa iniziativa è presentare una rete di siti del patrimonio industriale in tutta Europa e creare un interesse per il patrimonio europeo comune dell'industrializzazione e la sua eredità. Mira anche a promuovere regioni, città e siti che mostrano la storia industriale e commercializzarli come attrazioni per i visitatori nel settore del tempo libero e del turismo.

Fascia d'età	14 - 15 anni
Materie trattate	Geografia e storia
Durata	45 minuti
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Gli studenti individuano esempi di patrimonio industriale nei paesi europei. > Gli studenti riconoscono che il patrimonio industriale deve essere protetto e preservato. > Gli studenti ricercano, esplorano e imparano a conoscere la rivoluzione industriale in Europa e nei rispettivi paesi.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> > https://www.youtube.com/watch?v=xLhNP0qp38Q > https://www.youtube.com/watch?v=ut0rX2MngL8 > https://www.erih.net/how-it-started/stories-about-people-biographies/ > https://www.erih.net/fileadmin/Mediendatenbank/Downloads/ERIH_Flyer/Flyer_ERIH_englisch_web_2014.pdf > https://www.erih.net/
Livello di difficoltà	Medio

Attività
(step)

1. Introduzione: Attività di apertura - L'insegnante incoraggia gli studenti a riflettere sulle seguenti domande e introduce l'argomento:

- Chi ha costruito la prima fabbrica nella storia?
- Dove puoi trovare la più grande macchina a vapore mai costruita?
- Com'era la vita nelle miniere, fabbriche e abitazioni dei lavoratori?

Introduzione all'argomento: L'industrializzazione dell'Europa ha cambiato la faccia della Terra. Le macchine hanno sostituito il lavoro di fabbri e smerigliatori, filatori e tessitori e la produzione di massa ha sostituito il lavoro artigianale a domicilio. (Risorsa 1)

L'insegnante può presentare un cortometraggio sull'argomento come introduzione (Risorse 2, 3)

2. Discussione di classe: rivoluzione industriale nei rispettivi paesi (della scuola). Gli studenti discutono gli esempi di un'industria locale tradizionale dell'era industriale, ad es. miniere, ceramiche, acciaierie e li esamina.

- In che modo l'industria ha influenzato la vita della classe operaia?
- Ha modellato il paesaggio e cambiato l'ambiente?
- Quale patrimonio, tradizioni, costumi e manufatti ad esso legati sono oggi valorizzati e tramandati di generazione in generazione?

3. Lavoro di gruppo per studenti: In piccoli gruppi (3 o 4) gli studenti discutono, analizzano e preparano brevi presentazioni su biografie e storie di personalità selezionate che hanno influenzato la storia industriale dell'Europa. Infine, condividono le informazioni con il resto della classe.

4. Sommario e conclusioniConsigli per
insegnanti

- > Puoi stampare e distribuire il volantino della Via Europea del Retaggio Industriale (Risorsa 5)
- > L'argomento può essere ulteriormente sviluppato attraverso il lavoro di progetto per completare la lezione sul patrimonio industriale europeo



5. DESTINAZIONE NAPOLEONE



Introduzione

In Destinazione Napoleone, 60 città in 13 paesi, dal Portogallo alla Russia, stanno collocando il loro patrimonio storico napoleonico nella dimensione europea.

Il percorso cerca di unire le città europee la cui storia è stata influenzata da Napoleone, anche attraverso mostre, eventi artistici, tour, turismo e scambi scolastici o universitari.

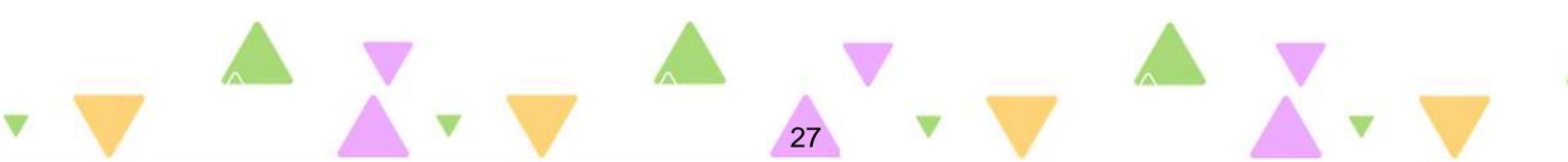
Il periodo napoleonico lasciò in eredità alla maggior parte dei paesi europei un patrimonio di eccezionale valore; quindi, è essenziale che questo patrimonio abbia una sua posizione nell'interpretazione condivisa degli eventi storici da parte dei popoli d'Europa. Napoleone segnò le nostre città, plasmandone la forma urbana e le fortune future, nel bene e nel male. Questa forte influenza è ancora molto viva nell'Europa di oggi.

Per quanto riguarda il patrimonio, l'epoca napoleonica ne ha lasciato uno comune europeo, tra cui monumenti, edifici, arti e persino interi siti. Inoltre, è importante non dimenticare anche l'enorme patrimonio immateriale lasciato da Napoleone.

Fascia d'età	12-13, 14-15 anni
Materie trattate	Geografia e storia
Durata	45 minuti
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Gli studenti comprendono il patrimonio storico napoleonico. > Gli studenti possono inserire l'argomento in un contesto europeo. > Gli studenti possono nominare le città europee influenzate da Napoleone e segnarle sulla mappa.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> > Breve video per i destinatari più giovani (12-14 anni): https://www.youtube.com/watch?v=V4QsRYVMuU0 (ENG). > Versione più lunga del video per studenti più grandi: https://www.youtube.com/watch?v=Pd6E38FfuMg (ENG). <p>Risorse aggiuntive</p> <ul style="list-style-type: none"> > Parigi, Francia: La storia di Napoleone

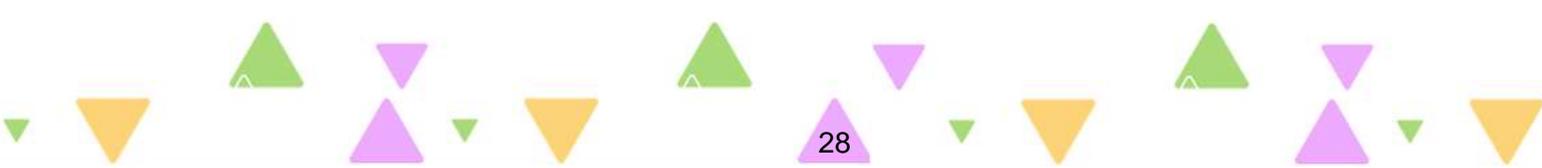


	<ul style="list-style-type: none"> > https://www.youtube.com/watch?v=CKV5xLcOf-k (EN) > https://www.coe.int/en/web/cultural-routes/destination-napoleon (EN) <p>Napoleone e popolo polacco https://heritage.bnf.fr/france:pologne/pl/napoleon-i-Polacy-art (PL)</p>
<p>Livello di difficoltà</p>	<p>Medio</p>
<p>Attività (step)</p>	<p>a. Presentazione di Napoleone Bonaparte e "Il periodo napoleonico" (possibilmente mostrando anche un breve video, ce ne sono diversi in inglese, ad es. https://www.youtube.com/watch?v=V4QsRYVMuU0 - una breve vignetta con solo informazioni di base in sintesi. Uno un po' più lungo e con maggiori informazioni, per studenti più grandi:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Pd6E38FfuMg</p> <p>b. Attività di gruppo - scoprire come Napoleone ha segnato il rispettivo paese mostrando un video o una presentazione per inserire Napoleone Bonaparte nel contesto nazionale; per esempio, Napoleone Bonaparte e l'inno nazionale polacco.</p> <p>c. Quiz - con domande Vero e Falso sull'eredità di Napoleone in Europa (es. idee dal primo breve video che ho menzionato sopra) e alcuni fatti della sua vita.</p> <p>d. Per i più piccoli: attività dal Museo Napoleonico: http://www.museonapoleonico.it/it/mostra-evento/impara-l-arte-con-bonaparte</p> <p>e. Esercizio finale su un modello di mappa dell'Europa: segnare le città influenzate da Napoleone.</p>
<p>Consigli per insegnanti</p>	<ul style="list-style-type: none"> > L'argomento è complesso e occorre prestare attenzione all'età e alle conoscenze di base dei bambini. > Sono diverse le risorse nelle lingue nazionali su aneddoti su Napoleone Bonaparte; gli insegnanti potrebbero usarli per una breve pausa dalle attività più formali. > Diversi musei nazionali propongono tour virtuali sul periodo napoleonico; ad esempio, il museo italiano MuseoNapoleonico offre tour virtuali in italiano o in inglese (http://tourvirtuale.museonapoleonico.it/).





Si auspica che questa sia un'opportunità per discutere diversi sistemi politici come Monarchia, Impero, Democrazia, considerando anche che l'Europa era molto diversa nel XVIII secolo.





6. INVENTARIO DELLE DIETE MEDITERRANEE



Introduzione

Italia, Spagna e Portogallo hanno condiviso la dieta mediterranea riconosciuta dall'UNESCO come parte del loro patrimonio culturale, ma si differenziano nelle ricette, negli ingredienti e nei modi di cucinare e mangiare. La ricerca sulle differenze culturali dello stesso bene farà riflettere gli studenti sulla ricchezza della diversità culturale europea e mondiale.

Fascia d'età	12-13 anni
Materie trattate	Geografia e Storia (con riferimento alla storia dell'alimentazione e della dieta mediterranea)
Durata	45 minuti
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > L'attività mira a sviluppare la conoscenza del patrimonio culturale dei diversi paesi europei partecipanti al progetto, riconoscendone e valorizzandone la diversità culturale.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> > Dieta mediterranea – UNESCO: https://www.youtube.com/watch?v=XFiIgmwFzzk&t=29s > Come fare un podcast - https://www.uaces.org/resources/how-to-produce-a-podcast
Livello di difficoltà	Medio

Attività (step)

Prima sessione:

Dividi la classe in 3-7 gruppi (a seconda di quanti paesi vuoi includere nella ricerca)

Assegna a ciascun gruppo un paese diverso nella Lista del Patrimonio Culturale Immateriale dell'Umanità dell'UNESCO sulla Dieta Mediterranea (Cipro; Croazia; Spagna; Grecia; Italia; Marocco; Portogallo)

Prepara domande diverse per ogni ricerca di gruppo:

Quali sono i prodotti più importanti in questo paese?



Cos'hanno di speciale?

Quali sono le ricette più famose?

Cosa mangiano le persone durante le festività più importanti: capodanno, feste estive, feste religiose, ecc.?

Quali sono le tradizioni legate al cibo?

Dai loro un pc o un tablet per cercare la risposta a queste domande e per preparare lo script del loro podcast. (la durata del discorso non deve superare i 3 – 5 minuti)

Chiedi loro di cercare una canzone tradizionale o popolare del paese su cui stanno lavorando, che servirà da introduzione ai loro discorsi.

Seconda sessione:

Ogni gruppo registrerà il testo preparato con un dispositivo elettronico o un registratore.

Raccogli tutti i materiali e mettili insieme creando un podcast dedicato alla “Dieta Mediterranea”.

Consigli per insegnanti

- > Questa attività potrebbe essere proposta come programma di apprendimento online.
- > È possibile adattare questa attività a diversi argomenti.
- > Se il risultato ti piace, puoi pubblicare il podcast su una piattaforma online (potrebbe essere un modo per motivare gli studenti)
- > Tra la prima e la seconda sessione, verifica il testo prodotto dagli studenti.
- > Incoraggia tutti gli studenti a partecipare alla ricerca e anche alla registrazione.



7. UN GLOSSARIO SUL PATRIMONIO CULTURALE



Introduzione

Il Glossario è uno strumento per raggruppare definizioni e concetti chiave su un argomento, che può offrire una conoscenza comune in un gruppo per iniziare a lavorare dallo stesso punto e per creare dibattiti e riflessioni sulle parole più importanti.

Fascia d'età	14-15 anni
Materie trattate	Geografia e Storia (legata alla scoperta della cultura in tutte le sue forme).
Durata	2 ore
Risultati di apprendimento	Questa attività si propone di analizzare i principali concetti di Beni Culturali, al fine di creare un terreno comune di conoscenza condiviso da tutti gli studenti. I metodi utilizzati per questa attività sono: pensiero creativo, apprendimento cooperativo e brainstorming.
Risorse	Tratto da: COMPASS "Un manuale sull'educazione ai diritti umani con i giovani". ISBN: 92-871-4880-5 © Consiglio d'Europa, maggio 2002 (https://www.coe.int/en/web/compass)
Attività (step)	<p>All'inizio dell'attività ci sarà un giro di “associazioni di parole”: i partecipanti dovranno dire la prima parola che viene loro in mente quando pensano alla parola “Cultura”, e questo sarà il punto di partenza.</p> <p>Verranno selezionate alcune parole chiave (quelle suggerite sono: Patrimonio culturale tangibile, Patrimonio culturale immateriale, Identità, Diversità, Multiculturale/Interculturale, Sito naturale, Itinerari culturali, Valori europei).</p> <p>Divisi in gruppi, gli studenti riceveranno diversi materiali raccolti dai docenti o facilitatori (giornali, riviste, immagini, oggetti...) e creeranno un glossario – una risorsa-file di termini, fatti e personalità – associati con il termine “Cultura” e con i termini ad esso connessi.</p>



Quindi ad ogni gruppo verrà assegnata una delle parole chiave identificate nel passaggio precedente. Gli studenti dovrebbero sentirsi liberi di esaminare i materiali disponibili ed essere creativi per progettare il layout del glossario.

Al termine dell'attività, ogni gruppo presenterà il proprio lavoro in aula, fornendo una rappresentazione visiva di cosa sia il patrimonio culturale e i collegamenti gli altri concetti principali.

Si farà un resoconto per riflettere sulla complessità dei concetti affrontati, sul rapporto tra di essi e per confrontare prospettive e idee diverse, arricchendo così ulteriormente il glossario.

Consigli per insegnanti

- > Raccogliere diversi materiali che possono incoraggiare la creatività degli studenti (giornali, riviste, giornali, glossari, materiali multimediali...)
- > Si consiglia vivamente di provare a seguire questa attività incoraggiando le persone a trovare definizioni comuni e contribuendo a quelle degli altri gruppi.



8. FESTIVAL DEL VIDEO



Introduzione

Feste, sfilate e processioni sono un modo per celebrare e affermare la cultura di un popolo. I paesi d'Europa celebrano grandi eventi come Capodanno, Natale e Pasqua, ma che dire delle festività e delle feste culturali uniche in ogni paese?

Fascia d'età	14-15 anni
Materie trattate	Geografia e storia ma anche arte (perché legata a feste e folclore)
Durata	2 ore
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Conoscere feste, sfilate e festività nei diversi paesi del mondo (che fanno parte del patrimonio culturale immateriale) > Acquisire conoscenze su nuovi strumenti interattivi.
Fonti	<p>10 suggerimenti di ottime presentazioni per gli studenti:</p> <p>VideoScribe: https://www.youtube.com/watch?v=Lvh3ounNGW0</p> <p>Tuffati nel patrimonio culturale immateriale! Costellazione: https://ich.unesco.org/en/dive</p>
Livello di difficoltà	Medio
Attività (step)	<ul style="list-style-type: none"> > Dividere la classe in piccoli gruppi. Ogni gruppo di studenti cercherà uno speciale festival culturale in diversi paesi europei. > L'insegnante assegnerà un festival diverso per ogni gruppo e alcune risorse per risalire alle origini, esplorare il patrimonio culturale e capire come viene celebrato oggi. > I gruppi prepareranno un testo e una timeline per realizzare il video. Raccogliendo tutte le informazioni e i materiali multimediali creeranno piccoli video animati con "Videoscribe" o applicazioni simili (non più



**Consigli per
insegnanti**

di 2 minuti)

- > I video saranno presentati in aula durante l'ultima sessione.
- > Incoraggia ogni gruppo a salvare le immagini, i video e la musica trovati durante la ricerca.
- > Mostra loro diversi esempi di video creati con questa tecnica.
- > È possibile caricare i risultati del video sul sito web della scuola.



9. IL NOSTRO ALBUM DAL PASSATO



Introduzione

Il patrimonio culturale mira a salvaguardare le risorse del passato e a crearne di nuove nel presente, da trasmettere alle generazioni successive. Oggi, la tutela del patrimonio culturale ha un'importanza particolare: circostanze come il cambiamento climatico o le catastrofi naturali minacciano il pianeta e gli esseri umani. A questi si aggiungono i conflitti esistenti tra le società, la salute, l'istruzione, l'emigrazione o le disuguaglianze sociali ed economiche. Tuttavia, il “capitale culturale” delle nostre società le arricchisce, promuovendo pace, sostenibilità e cultura. Oltre a promuovere l'appartenenza del capitale sociale, sia individualmente che collettivamente, a promuovere l'unione territoriale e sociale.

Fascia d'età

12 – 14 anni

Materie trattate

Geografia e storia, arte e tecnologia

Durata

2 ore

Risultati di apprendimento

- > Conoscere, in modo contestualizzato, le tipologie di beni immateriali che l'UNESCO ha incorporato sotto la sua protezione attraverso delibere, e i benefici che ciò comporta per l'umanità.
- > Comprendere cosa comporta la salvaguardia e il “recupero del patrimonio” e l'importanza del passato per il futuro.

Risorse

Applicazione interattiva della lista dei beni culturali immateriali del convegno del 2003 <https://ich.unesco.org/es/explora&display=domain#tabs>

Dispositivi per scattare fotografie

App Time Capsule: incuba, registra messaggi vocali e video e salva foto e messaggi di testo che i tuoi designati riceveranno tra 25 anni.

Scannerizza il codice con il tuo dispositivo:



Android



iOS

Livello di difficoltà

Medio

Attività (step)

1. In piccoli gruppi, gli studenti esploreranno l'elenco del patrimonio culturale immateriale della Convenzione del 2003 con l'applicazione interattiva dell'Organizzazione delle Nazioni Unite <https://ich.unesco.org/es/explora&display=domain#tabs> e selezioneranno un elemento da ciascuno delle cinque aree, giustificandone il valore come bene del patrimonio culturale e la ricchezza per il futuro.
In questo modo, specificheranno le ragioni della loro “fragile ricchezza” e perché richiedono politiche e modelli di sviluppo che ne salvaguardino la particolarità e la diversità.
2. Una volta compreso il significato di patrimonio culturale, gli studenti dovranno selezionare individualmente tre oggetti importanti per loro che hanno custodito nella loro vita attraverso l'app Inubate, fotografandoli o realizzando un video o un audio in cui spiegano quali sono le ragioni che li hanno portati a conservare questi oggetti, oltre a spiegare cosa sperano che questa custodia porterà loro in futuro. Facoltativamente, nell'app Incubate, si possono designare altre persone che riceveranno questi messaggi audio, video o immagini entro 25 anni.

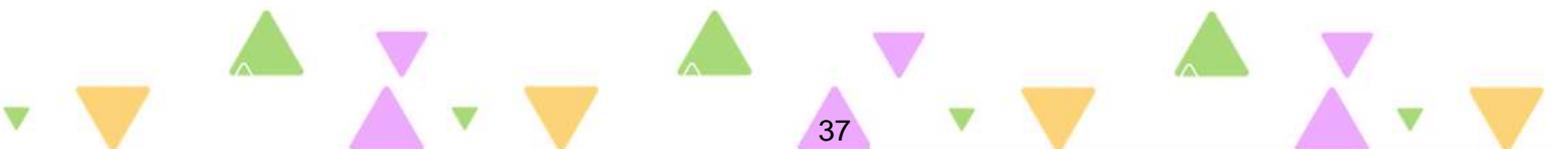
Consigli per insegnanti

- > Incentra l'attività in cui gli studenti identificano e valorizzano il patrimonio culturale come esaltazione dei valori e delle ricchezze dell'umanità, utilizzando l'applicazione come mezzo per raggiungere tale conoscenza, non come fine a sé stesso.
- > Questa attività si basa sull'apprendimento della scoperta degli studenti, sull'interattività con l'applicazione del patrimonio immateriale e sulla comprensione del significato della memoria del patrimonio nella vita delle persone. Pertanto, è importante dare priorità al lavoro di riflessione piuttosto che quello produttivo.
- > L'app Incubate può essere utilizzata come fattore motivante per gli studenti, ma non è essenziale, poiché esiste la possibilità che svolgano l'attività attraverso fotografie, collage rappresentativi e persino disegni



degli oggetti.

- > Entrambe le attività sono complementari. Tuttavia, possono essere svolti separatamente a seconda della disponibilità degli studenti e del livello di approfondimento che si cerca nell'apprendimento.





10. PERCORSI CULTURALI D'EUROPA



Introduzione

Gli Itinerari Culturali del Consiglio d'Europa sono un invito a viaggiare (attraverso il tempo e lo spazio) per scoprire il ricco e diversificato patrimonio d'Europa riunendo persone e luoghi in reti di storia e patrimonio condivisi. Oltre 30 percorsi culturali dimostrano come il patrimonio dei diversi paesi e culture d'Europa contribuisca a un patrimonio culturale condiviso e vivo.

Fascia d'età	14-15 anni
Materie trattate	Geografia e storia ma anche arte (perché legata a feste e folclore)
Durata	2 ore
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Questo progetto dovrebbe mirare a dimostrare a un pubblico più giovane come il patrimonio dei diversi paesi e culture d'Europa contribuisca a un patrimonio culturale condiviso e vivo.
Risorse	<p>Sezione Itinerari Culturali del Consiglio d'Europa.</p> <p>Sito web: https://www.coe.int/en/web/cultural-routes/home</p> <p>Anno europeo del patrimonio culturale 2018: http://eu-commission.maps.arcgis.com/</p> <p>Attività del TOOLKIT PER INSEGNANTI "PATRIMONIO CULTURALE D'EUROPA" (ETÀ DEGLI STUDENTI: 10-15 ANNI): https://europa.eu/learning-corner/sites/teachers2/files/files/eych-2018-toolkit-teachers_en.PDF</p>
Livello di difficoltà	Medio
Attività (step)	<ul style="list-style-type: none"> > Dividi la classe in piccoli gruppi. Ogni gruppo di studenti effettuerà ricerche, selezionando 1 degli oltre 30 Itinerari Culturali d'Europa. > Il compito è fare una presentazione per una classe più giovane



sull'importanza del patrimonio culturale del percorso scelto. Ciò potrebbe includere i percorsi di pellegrinaggio medievali sparsi in tutto il continente, in modo che i gruppi possano esplorare un percorso locale, così come altri in Europa.

- > Possono descrivere i diversi aspetti del patrimonio dei sentieri, compreso il patrimonio artificiale e naturale, usi e costumi e persino la cucina. Rispondere ad alcune domande chiave:
- > Quale potrebbe essere il motivo? Le abitudini sono cambiate? Sono nate nuove tradizioni?
- > Successivamente, utilizzare le informazioni come punto di partenza per la propria pagina Web o presentazione digitale.
- > Qui, dovrebbero fornire una semplice spiegazione della storia e del patrimonio culturale dell'Europa del percorso selezionato, nonché delle sue pratiche culturali e artistiche, del turismo culturale e dello sviluppo culturale sostenibile.

Consigli per insegnanti

- > Questa attività può svolgersi all'interno o all'esterno dell'aula.
- > Avrai bisogno di alcuni materiali per stimolare la partecipazione e avere un risultato migliore: fotocamera/cellulare, libri sui cammini di pellegrinaggio, computer con accesso a Internet e stampanti



11. DIBATTITO OXFORD SUL RUOLO DEL MIGRANTE NEL NOSTRO PATRIMONIO CULTURALE.

La valorizzazione della diversità nei territori europei



Introduzione

Questa attività consiste in un brainstorming con la classe. Questa tecnica potrebbe essere utilizzata in diversi argomenti, ma è importante creare due parti che discutono "a favore" o "contro" il movimento all'interno di una struttura formalizzata. Questa attività promuove la diversità intellettuale e cura discussioni stimolanti che informano, e talvolta influenzano, il pubblico.

Fascia d'età	16-18 anni
Materie trattate	Geografia e storia (è anche legato all'identità culturale e all'identità delle persone che vivono in un determinato territorio).
Durata	1,5 ore
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Riflettere sul fatto che il patrimonio culturale non sia una realtà statica, ma in continua evoluzione. > Valorizzare la diversità culturale
Risorse	Attività per "Creare una connessione con il kit di strumenti del patrimonio culturale dell'UE": https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-2187/toolkit.pdf
Livello di difficoltà	Medio
Attività (step)	<ul style="list-style-type: none"> > Dividi il gruppo in due parti e offri due prospettive opposte. > In questo caso, verranno proposti due temi riguardanti la diversità culturale nei paesi dell'UE: "I migranti contribuiscono al patrimonio culturale dell'UE" vs. "I migranti non contribuiscono al patrimonio culturale dell'UE" > Concedi a ciascun gruppo 20 minuti per fare un brainstorming sull'argomento, per trovare argomenti che supportano il punto di vista del loro gruppo e annotarlo in un documento. > Un portavoce di ciascun gruppo presenterà le conclusioni. > Dopo un po', entrambi i gruppi dovranno cambiare i ruoli e fare la



**Consigli per
insegnanti**

- stessa cosa ma con la tesi opposta
- > L'insegnante trarrà una conclusione finale sulla diversità delle culture europee e sulla loro dinamicità.
- > In questo gioco, entrambe le parti hanno pari opportunità per condividere le proprie argomentazioni e opinioni.
- > Assicurati che entrambi i gruppi partecipino a parità di tempo.
- > Stimola nuove idee e l'ascolto attivo.



12. PROFESSIONI IN ROTTA



Introduzione

Il patrimonio culturale rappresenta l'eredità ricevuta da una comunità. La sua conservazione, restauro e rivitalizzazione innesca il turismo culturale. Conoscere la diversità culturale e storica di una comunità, la sua arte, gastronomia o costumi ne incentiva la diversità, la conoscenza e l'educazione. Il turismo culturale arricchisce così la società economicamente e socialmente, favorendo lo sviluppo territoriale e la creazione di occupazione e risorse.

Per promuovere questo turismo culturale, il Consiglio d'Europa nel 1987 ha creato gli Itinerari Culturali, frutto della ricerca scientifica sul patrimonio del passato: costituire un insieme patrimoniale di beni materiali e immateriali che racchiude il patrimonio dei paesi e delle culture europee e di cui fanno parte anche percorsi culturali, che favoriscono la fruizione e la conoscenza dei turisti di queste zone.

Fascia d'età	16-18 anni
Materie trattate	Geografia, storia e arte
Durata	1 ora
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Patrimonio e turismo. Nuove richieste di visitatori, nuovi lavori e nuove opportunità. > Che cos'è un percorso? Cos'è un itinerario culturale? > Principali itinerari e percorsi culturali in Spagna. > Valorizzazione delle opportunità di dinamizzazione culturale, territoriale e occupazionale che la realizzazione di itinerari e percorsi culturali nei diversi territori può offrire.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> > Video sugli itinerari più famosi della Spagna (Durata: 02:50) https://www.youtube.com/watch?v=OyzjxYpWCOY > Audio sui percorsi turistici europei e le loro possibilità di rivitalizzazione (Durata: 06:08, da quell punto in avanti è solo musica). https://www.ivoox.com/rutas-turisticas-europeas-audios-mp3_rf_9254429_1.html



<p>Livello di difficoltà</p>	<p>Basso</p>
<p>Attività (step)</p>	<ul style="list-style-type: none"> > Ascoltare in gruppo l'audio dei percorsi turistici europei e delle loro possibilità di rivitalizzazione. > Incontrarsi in piccoli gruppi di 4 o 5 studenti e, in base a quanto ascoltato nell'audio, stabilire quali sono i professionisti che potranno lavorare su questi percorsi e quale sarà il ruolo di ciascuno di essi. > Presentare la propria risposta agli altri colleghi e stilare un elenco comune tra tutti i gruppi dei lavori e delle opportunità che si possono creare in relazione ai percorsi turistici e culturali.
<p>Consigli per insegnanti</p>	<ul style="list-style-type: none"> > Lo studente impara attraverso la scoperta, l'apprendimento, guardando video e ascoltando audio, l'esistenza, la ricchezza e il potenziale di itinerari e percorsi culturali. > La seconda fase dell'attività sarà svolta in piccoli gruppi di discussione. I punti chiave di questa tecnica si basano sulla concretizzazione dell'insegnante nella formulazione dell'argomento da discutere, la costituzione di un coordinatore che conduca la discussione e l'ordinato scambio di idee tra i membri del gruppo, giungendo a conclusioni di comune accordo. > Si raccomanda al gruppo di designare in anticipo un portavoce per presentare le proprie riflessioni sull'argomento al gruppo numeroso.



13. PATRIMONIO DI RETE

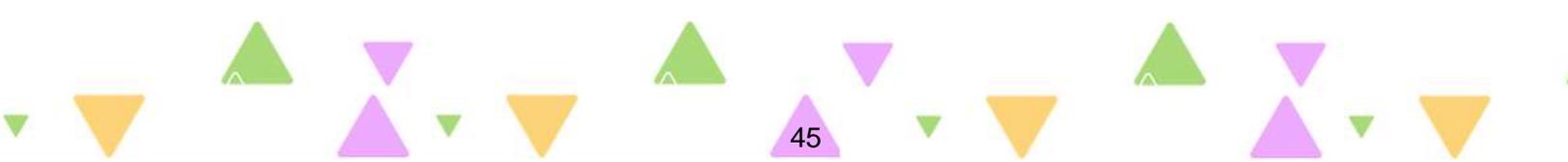
Introduzione

Grazie alla tecnologia, dal 20° secolo, l'educazione culturale ha acquisito un carattere innovativo come strumento di interpretazione del patrimonio. Questa tecnologia multimediale e le applicazioni per dispositivi mobili consentono di trasmettere informazioni in diversi formati, come immagini, audio, testo o video, o anche attraverso la realtà virtuale o aumentata e l'uso di tecnologie di geolocalizzazione. Questo miglioramento dei processi tecnologici incentrati sulla scoperta e sulla fruizione del patrimonio ha portato anche allo sviluppo di programmi educativi, che sono stati favoriti dalla metodologia di mobile learning e dalla nascita di app per i cellulari.

Fascia d'età	16-18 anni
Materie trattate	Geografia e storia, lingue e tecnologia
Durata	1 ora
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Patrimonio e nuove tecnologie. Nuovi strumenti, nuove esperienze e nuove possibilità di diffusione. > Il patrimonio a scuola. Integrazione di strumenti e contenuti legati al patrimonio.
Risorse	<p>Brevi video di presentazione delle risorse tecnologiche per la scoperta e la diffusione del patrimonio:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Mappatura del nostro patrimonio culturale in 3D: https://youtu.be/tUQQQUM1bvs (Durata: 2:39. Lingua: Inglese). > Creare una comunità del Patrimonio Culturale Digitale: https://youtu.be/oipJXbxxCqg (Durata: 3:06. Lingua: Inglese). > Applicazione di contenuti audiovisivi geolocalizzati del patrimonio: http://www.heritage-experience.fr/ (Durata: 4:09. Lingua: Francese). > Immagine che presenta diversi contesti del patrimonio culturale: https://books.openedition.org/ifeagd/docannexe/image/738/img-



		3.jpg
Livello di difficoltà	di	Medio
Attività (step)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentare in aula i tre video dell'attività, con esempi di strumenti digitali che possono essere utilizzati per arricchire l'esperienza conoscitiva del nostro patrimonio. 2. Individualmente, e sulla base degli esempi presentati nei video precedenti, proporre tre strumenti o applicazioni digitali in grado di presentare tre dei diversi contesti del patrimonio che sono presentati nell'immagine del seguente Link: https://books.openedition.org/ifeagd/docanexe/image/738/img-3.jpg Come esempio di soluzione a questa attività, suggeriamo l'utilizzo di un'applicazione che raccolga i piatti tipici di una zona, il cui contesto rappresenta patrimonio sociale e culturale.
Consigli per insegnanti		<ul style="list-style-type: none"> > Sia la prima che la seconda fase dell'attività possono essere svolte individualmente, in piccoli o grandi gruppi, utilizzando quest'ultima modalità di brainstorming per proporre risorse digitali legate alla diffusione del patrimonio. > I video hanno una grande capacità di trasmissione visiva per favorire la comprensione, indipendentemente dalla lingua in cui sono presentati (inglese e francese). > Adattato agli insegnanti: concentrarsi sulla ricerca di strumenti o applicazioni digitali per sensibilizzare gli studenti ai diversi contesti culturali del patrimonio.





14. TRACCIARE PERCORSI



Introduzione

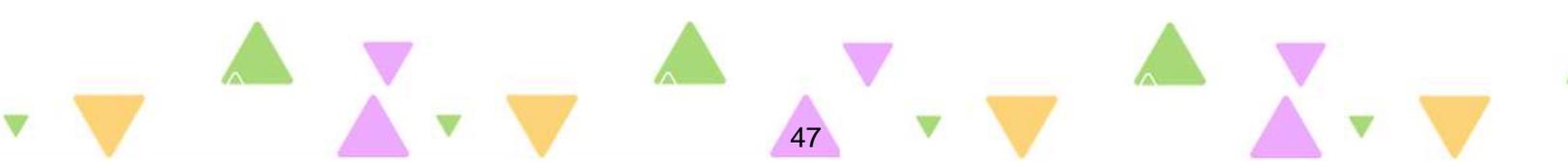
I percorsi culturali possono comprendere diversi tipi di patrimonio. Le specifiche patrimoniali contemplano soprattutto quello etnologico, storico o archeologico, naturale, storico o culturale. I percorsi immaginati comprendono opere letterarie, cinematografiche o che alludono a personaggi storici, personaggi fittizi, famosi, mitici, magici, esoterici o leggendari. Mentre i percorsi più generici rappresentano un grande mosaico di risorse presentate sotto forma di percorsi e circuiti.

È probabile che tutti loro siano conosciuti dai visitatori attraverso diversi tipi di media e risorse, compresi quelli tecnologici, che, oggi, offrono nuove esperienze per condividere la loro eredità.

Fascia d'età	16-18 anni
Materie trattate	Geografia e storia, tecnologia, lingue e letterature.
Durata	3-4 ore
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Patrimonio e nuove tecnologie. Nuovi strumenti, nuove esperienze e nuove possibilità di diffusione. > Che cos'è un percorso culturale? Come possono essere esplorati? > Tipi di percorsi: Itinerari letterari. > La valorizzazione della diversità nei territori europei. > Esempio di itinerario culturale del Consiglio d'Europa: itinerario culturale Camino Del Cid.
Risorse	<p>Esempi di percorsi: percorso culturale Camino del Cid</p> <ul style="list-style-type: none"> > Video di 5:57 minuti sulla Via del Cid: https://youtu.be/9oaL4zlrAqU Web page. > Itinerario culturale e percorsi: https://www.caminodelcid.org/camino-cid/que-es-camino-cid/ > > Los Tres Cantares del Cid Campeador nei fumetti: https://burgosartecomica.com/category/comic-poema-de-mio-cid/



	<ul style="list-style-type: none"> > Materiale di supporto (cartone, ritagli di riviste...) o digitale, sotto forma di strumenti di presentazione digitale (prezi, powerpoint...) o editing di brevi video (powton, emaze...).
<p>Livello di difficoltà</p>	<p>Medio</p>
<p>Attività (step)</p>	<ul style="list-style-type: none"> > Presentare a un gruppo numeroso il video del percorso del Camino del Cid e le risorse complementari come esempio per gli studenti di un percorso culturale basato su un'opera letteraria. > In piccoli gruppi cooperativi di 4 o 5 studenti, selezionare un'opera letteraria basata su un viaggio ed esplorarne i luoghi (di fantasia e non) attraverso i quali si svolge la loro storia, tracciando su una mappa il percorso che i personaggi principali seguono ed esplorando le risorse tecnologiche attraverso le quali far conoscere al mondo questo percorso, per trasmetterne i contenuti letterari e culturali. È possibile guardare gli itinerari culturali basati sulla letteratura stabiliti dall'UNESCO come esempio per crearne uno personale. > Lavorare in gruppi cooperativi, secondo le indicazioni fornite dall'insegnante, e rappresentare questo viaggio e i mezzi attraverso i quali diffondere la propria storia dipingendolo come un murale, un collage, un fumetto o strumenti di presentazione digitale (prezi, powerpoint...) e brevi video (powton, emaze...). > Presentare ai colleghi gli itinerari e le risorse di divulgazione del percorso culturale disegnato, spiegando loro quali sono i loro valori materiali e immateriali, come diffonderne il patrimonio attraverso la tecnologia e perché è importante preservarne l'eredità. > (Facoltativo) Come autovalutazione dell'apprendimento, gli studenti risponderanno a un breve questionario sul proprio processo di apprendimento, sia individualmente che in gruppo.





Consigli per insegnanti

- > È particolarmente importante che l'insegnante agisca come un filo conduttore di apprendimento quando gli studenti svolgono questo compito, poiché si basa sulla metodologia dell'apprendimento cooperativo. Verranno quindi creati gruppi con ruoli diversi che promuovono la cooperazione (coordinatore, segretario, organizzatore, portavoce, animatore...) e dovranno coordinare e registrare il lavoro per sviluppare un proprio itinerario culturale come obiettivo finale dell'attività.
- > Questa attività può fornire agli studenti una grande quantità di conoscenze trasversali. Può anche essere delimitato a certi contenuti se è il docente a scegliere uno degli itinerari letterari culturali proposti dall'UNESCO, affinché gli studenti scoprano un'opera letteraria, un genere o qualsiasi altro tipo di contenuto rilevante a seconda del loro livello di studi.
- > Adattato agli insegnanti: questa attività può essere realizzato con la metodologia di apprendimento basata sul progetto. Il progetto di creazione di un percorso letterario culturale può contenere diverse attività come la lettura di testi letterari, la conoscenza demografica e culturale di città o province, o basato sull'incorporazione di svariati elementi del percorso letterario sulla base di diversi tipi di mappe (politiche, urbane, meteorologiche, ecc.) Può includere argomenti diversi e può diventare un progetto collaborativo a livello centrale.
- > È possibile utilizzare questa attività come strategia degli stessi insegnanti per presentare determinati contenuti agli studenti, come ad esempio, un'opera letteraria basata su uno degli itinerari culturali riconosciuti dall'UNESCO. Esporre un itinerario culturale come filo conduttore per l'esposizione del contenuto di un determinato soggetto, in modo che gli insegnanti possano raccogliere risorse in diversi formati da presentare in classe o addirittura per fare una caccia al tesoro. In questo modo, il grado di difficoltà dell'attività può essere adattato a diversi livelli educativi.
- > Si raccomanda di valutare questa attività in base allo sviluppo del processo di discovery learning seguito dagli studenti e alla padronanza delle conoscenze acquisite, sia individuali che di gruppo.



15. RETE DEL TESORO



Introduzione

Il patrimonio culturale comprende diversi tipi di risorse o elementi. I beni materiali sono costituiti da beni mobili, che ne consentono il trasporto (cimeli, dipinti, attrezzi...) e il patrimonio immobiliare (depositi, pitture rupestri, chiese...), caratterizzato dall'impossibilità di separarsi dal proprio ambiente. Infine, troviamo beni immateriali o immateriali, che rappresentano valori culturali o sociali non realizzati della cultura e della tradizione di diversi gruppi sociali.

Le reti nelle comunità locali sono importanti affinché questi territori si sentano identificati con il loro patrimonio e siano coinvolti nella loro conservazione. Questa azione, insieme a quelle dei gruppi e delle istituzioni locali, promuoverà la definizione di strategie di comunicazione efficaci per la partecipazione e la cooperazione nazionale e internazionale a progetti di fruizione e conservazione del patrimonio.

Fascia d'età	16-18 anni
Materie trattate	Geografia e storia, tecnologia e arte
Durata	1-2 ore
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Risorse del patrimonio culturale. > L'importanza delle reti nelle comunità locali. > Valori della cooperazione europea e internazionale. Pensa globalmente e agisci localmente. > Lo scambio di pratiche ed esperienze con altri paesi: cosa possiamo imparare?
Risorse	<p>Centro del Patrimonio Mondiale dell'Unesco http://whc.unesco.org/ Lista del Patrimonio Mondiale http://whc.unesco.org/en/list/ Unione mondiale per la conservazione (IUCN) http://www.iucn.org Consiglio Internazionale dei Musei (ICOM)</p>



<http://www.icom.org>
Consiglio Internazionale dei Monumenti e dei Siti (ICOMOS)
<http://www.icomos.org>
Centro Internazionale per lo Studio della Conservazione e Restauro dei Beni Culturali (ICCROM)
<http://www.iccrom.org>

Livello di difficoltà Medio

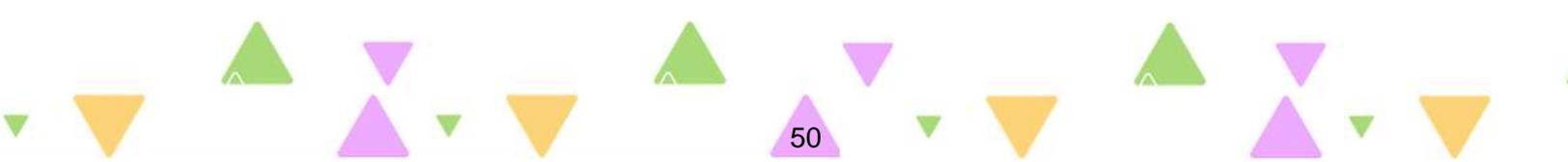
Attività (step)

- > Cercare tra i diversi link che offrono una risorsa del patrimonio culturale da ciascuna delle regioni partner del progetto OuRoute: Palermo (Italia), Murcia, (Spagna), Braga (Portogallo), ed esplorarne le principali caratteristiche attraverso le risorse offerte (video, immagini ...).
- > Comprendere come queste risorse culturali potrebbero essere utilizzate e integrate attraverso le reti locali nello sviluppo delle regioni in cui sono ubicate, per poterle diffondere a livello globale.

Per risolvere questo problema, e tenendo conto del contesto regionale di ciascuna risorsa del patrimonio, suggeriamo di compilare il modulo di analisi presentato di seguito per determinare il potenziale di ciascuna delle risorse selezionate e per poter formulare un'attività per diffondere questi beni di ricchezza.

Tipo di risorsa	
Uso o conoscenza individuale o di gruppo che si fornisce	
Gruppi sociali o istituzionali che possono collaborare per migliorarne l'uso o la conoscenza	

- > Proporre un'attività che rafforzi l'uso e la conoscenza a livello nazionale e internazionale di questa risorsa sulla base dell'analisi di cui sopra e nella quale intervengono queste reti di comunità locali.





Consigli per insegnanti

- > Andare a rotazione tra i gruppi per conoscere l'attività svolta da ciascuno di loro e raccogliere le proposte di miglioramento che si possono apportare all'attività.
 - > Rivedere l'attività inizialmente proposta nel gruppo di partenza e incorporare i possibili miglioramenti forniti dagli altri gruppi.
-
- > Questa attività si basa sulla metodologia basata sul problema (ABP), che si concentra sull'apprendimento, la ricerca e la riflessione, ponendosi come obiettivo che siano i partecipanti stessi ad acquisire le conoscenze necessarie per risolvere un problema esposto dall'insegnante. Per integrare le conoscenze sulla metodologia ABP, viene fornita la seguente guida rapida sulle nuove metodologie, sviluppata dal Servizio di innovazione educativa del Politecnico di Madrid: <https://bit.ly/2zmoeA2>
 - > Una variazione dell'attività, che può ridurne la durata ad una singola sessione e diminuirne il grado di difficoltà, può essere effettuata individuando, da parte del docente, ogni gruppo con una delle regioni proposte, anche se una di esse si ripete, facendo in modo che gli Sstudenti cerchino un'unica risorsa del patrimonio per regione. Successivamente, ciascun gruppo compilerà la scheda di analisi della risorsa selezionata e svolgerà l'attività proposta al punto 3. Infine, sarà esposto alla classe per ricevere proposte di miglioramento da tutti gli altri gruppi.
 - > Le risorse proposte in questa attività possono essere utilizzate nella loro interezza o solo in parte, assicurandosi che tutte le regioni esposte per l'attività siano considerate nelle pagine web esposte.



16. SFIDA CULTURALE



Introduzione

I giochi seri sono giochi che hanno uno scopo educativo esplicito e attentamente ponderato e non sono pensati per essere giocati principalmente per divertimento. "Essi coinvolgono l'utente e contribuiscono al raggiungimento di obiettivi predefiniti".

Peddy paper è un gioco serio molto diffuso in Portogallo, che sfida i giocatori a intraprendere un viaggio alla scoperta della cultura locale e alla ricerca di risposte a domande intriganti.

Gli studenti studieranno i punti di interesse culturale locali e creeranno un gioco di carta Peddy. Cercheranno anche di mettere in gioco elementi del patrimonio culturale immateriale e sfide legate alle informazioni che devono essere raccolte parlando con la gente del posto.

Fascia d'età	14-18 anni
Materie trattate	Geografia e storia; educazione fisica; educazione alla cittadinanza
Durata	2 sessioni di 45'
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Studio del patrimonio culturale in chiave ludica > Gli studenti devono essere creatori di contenuti e imparare attraverso il processo > Interazione con siti storici e patrimonio culturale immateriale > Imparare attraverso l'azione e la progettazione > Miglioramento delle capacità di organizzazione delle attività
Risorse per gli insegnanti	<p>Spiegazione dei giochi seri (EdutechWiki): http://edutechwiki.unige.ch/en/Serious_game</p> <p>Esempio di sfida culturale sviluppata e testata in ouRoute: https://ouroute.eu/wp-content/uploads/2020/07/Cultural-challenge.pdf</p>
Livello di difficoltà	Medio
Attività (step)	<i>Step 1:</i> dividere gli studenti in gruppi di 4-6



Step 2: Ogni squadra dovrà studiare la cultura locale (materiale e immateriale) e identificare i punti di interesse (o fatti) che caratterizzano la località e il suo popolo

Step 3: ogni squadra, con il supporto dell'insegnante, selezionerà circa 7 elementi e punti nella mappa collegati a questi elementi. Per ciascuno degli oggetti scrivere una domanda a riguardo che sfida il giocatore a visitare il luogo e a raccogliere le informazioni inerenti.

Step 4: Successivamente, metteranno le domande in un ordine logico, creando un percorso, e il loro modello (foglio) con le domande/indovinelli/sfide che i giocatori dovranno affrontare. Alcuni esempi qui:

- > *Quanti gradini ha la "Torre di Clerigos" (a Porto)? Assicurarsi di avere un'immagine nella parte superior per verificare di averli contati uno per uno*
- > *Come si chiamano gli abitanti di Porto? Mettere alla prova la loro cordialità, facendo che siano loro a chiederlo.*

Assicurarsi che gli articoli siano creati in un modo da non riuscire a trovare le risposte semplicemente su Internet. Nell'appendice vi è un esempio.

Step 5: definire i punti per ogni sfida una volta completata

Step 6: definire il tempo per il completamento del peddy paper

Step 7: organizzare le giornate di peddy paper: questo passaggio finale include lo svolgimento dell'attività degli studenti al di fuori dell'ambiente scolastico; quindi, è necessario trattarlo con cautela e garantire la sicurezza degli studenti.

Consigli per insegnanti

- > Durante l'intero processo, l'insegnante deve facilitare l'organizzazione di piccoli gruppi, spiegando i ruoli e i tempi per ogni passaggio. Si ricordi che l'insegnante non deve tenere una lezione o essere il punto focale dell'attenzione. Quando gli studenti sono in gruppo, l'insegnante dovrebbe camminare tra i gruppi e fornire supporto o spiegazioni ove necessario. L'insegnante può trovare utile nominare uno studente in ogni gruppo come "leader" che può gestire il tempo, assicurarsi che ogni studente contribuisca con la propria parte e assicurarsi che il gruppo raggiunga gli obiettivi.



17. GEMME NASCOSTE



Introduzione

“Un’immagine è mille parole” - questa semplice frase rivela l’immenso potenziale del lavoro con gli studenti e la fotografia per approcciarsi agli aspetti culturali. Ora, si combini a un’immagine, una storia all’interno, con anche un racconto scritto, e potranno nascere esperienze straordinarie, si potrà discutere di arti e mestieri perduti e rari ecc...

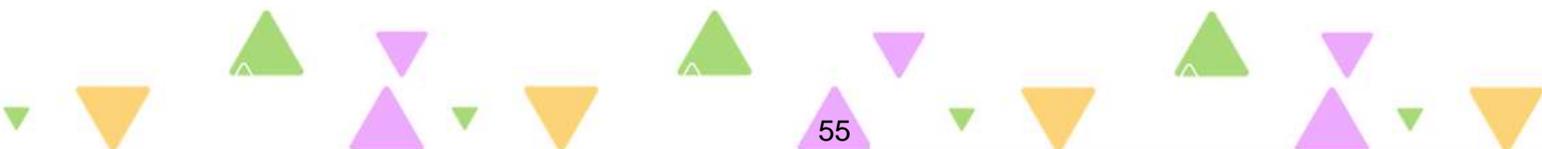
La fotografia culturale e la narrazione sono due elementi che, se combinati, possono creare incredibili ritratti statici con un potenziale iconico dinamico. Questa attività utilizza la tecnica del puzzle per introdurre gli studenti alla fotografia, quindi il lavoro di gruppo sul campo per lo sviluppo di materiali originali.

Gli studenti scatteranno foto iconiche della loro cultura locale e poi realizzeranno poster con una storia, da appendere sul muro della scuola. Durante lo sviluppo dell’attività, contatteranno anche le gallerie locali e il comune per chiedere di ospitare la spedizione.

Fascia d’età	11-18 anni
Materie trattate	Geografia e storia, lingue e arte
Durata	2 sessioni di 45’
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Utilizzo di tecniche di collaborazione e miglioramento delle dinamiche di gruppo > Miglioramento delle capacità di ricerca > Miglioramento delle capacità di advocating nelle discussioni di “esperti”. > L’empowerment degli studenti nell’approccio all’apprendimento > Studio degli elementi etnografici e miglioramento dello storytelling > Miglioramento delle abilità fotografiche > Miglioramento delle capacità organizzative



	<p>> Miglioramento delle competenze di promozione e connessione con gli stakeholder</p>
<p>Risorse per gli insegnanti</p>	<p>Programmi sulla fotografia: https://www.icp.org/sites/default/files/icp_curriculum_guide_part2.pdf</p> <p>La fotografia culturale attraverso gli occhi di un artigiano: http://amworkshops.com/tips-techniques/what-is-cultural-photography/</p> <p>Risorse educative geografiche nazionali sullo Storytelling con foto https://www.nationalgeographic.org/activity/power-images-storytelling/</p> <p>Implementazione della tecnica del puzzle: https://www.youtube.com/watch?v=euhtXUqBEts</p>
<p>Livello di difficoltà</p>	<p>Medio</p>
<p>Attività (step)</p>	<p>Step 1: organizzare gli studenti in gruppi di 5.</p> <p>Step 2: Dividere lo studio della Fotografia in 5 segmenti: COMPOSIZIONE, NARRAZIONE, EMOZIONE, DETTAGLIO, ILLUMINAZIONE e assegnare uno studente in ogni gruppo come responsabile di un segmento diverso.</p> <p>Step 3: dare agli studenti il tempo di apprendere ed elaborare il segmento assegnato in modo indipendente, cercando informazioni su come realizzare una fotografia eccellente dell'elemento (segmento) che stanno studiando</p> <p>Step 4: riunire gli studenti che hanno completato lo stesso segmento in un "gruppo di esperti" per parlare ed elaborare i dettagli del loro segmento.</p> <p>Step 5: chiedere agli studenti di tornare ai loro gruppi di "puzzle" originali e, a turno, condividere i segmenti su cui sono diventati esperti.</p> <p>Step 6: ogni gruppo creerà quindi una banca di immagini originali che rappresentano il patrimonio culturale immateriale locale</p> <p>Step 7: le immagini verranno caricate in un modulo Google online che ogni squadra creerà e condividerà il collegamento con le altre squadre per votare (da 1 a 5). Le 3 migliori foto vincitrici di ogni squadra saranno quelle che verranno ulteriormente sviluppate (il loro concetto e la loro storia)</p>





Step 8: ogni gruppo scrive una storia per accompagnare le foto vincitrici e quindi crea un poster con l'immagine e la storia (possono utilizzare Microsoft Publisher che ha una buona qualità di stampa).

Step 9: le immagini sono esposte in una mostra fotografica sulle mura della nel sito web della scuola.

Step 10: I gruppi di studenti entrano in contatto (non necessariamente in questa fase, potrebbero iniziare a stabilire contatti anche nelle fasi precedenti) con il comune e le gallerie locali per promuovere il proprio lavoro.



18. SEGUENDO LE TRACCE



Introduzione

Le Escape room - o giochi di fuga/breakout box - sono un fenomeno di intrattenimento relativamente recente che è diventato popolare a livello globale all'inizio degli anni 2010 e che ora si trova in molte città del mondo. Tipicamente, ci gioca una piccola squadra di persone nel corso di un'ora, "chiuse" (in pratica raramente sono fisicamente rinchiusi) in una stanza fisica e dovranno risolvere enigmi entro il tempo limite per scappare. Ci sono una serie di ragioni pedagogiche per cui giocare a giochi di fuga educativi che offrono un approccio all'apprendimento valido e coinvolgente.

Gli studenti qui saranno coinvolti in un'attività virtuale "Fuga dall'aula" dedicata alla cultura (percorsi culturali dell'UE) e impareranno giocando!

Fascia d'età	16-18 anni
Materie trattate	Geografia e storia, matematica, tecnologia
Durata	3 sessioni di 45'
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Miglioramento delle capacità di ricerca sui fatti culturali > Miglioramento delle competenze digitali > Miglioramento della collaborazione > Studio dei percorsi culturali europei in chiave ludica > Empowerment degli studenti per la creazione di giochi di apprendimento
Risorse per gli insegnanti	<p>Sito ufficiale degli itinerari culturali europei: https://www.coe.int/en/web/cultural-routes</p> <p>Risorse Escape the classroom del progetto UE: http://www.school-break.eu/handbooks</p>
Livello di difficoltà	Elevato



Attività (step)

Step 1: Spargere in classe i vari QR code forniti e sentirsi libero di crearne uno proprio, seguendo la logica qui sotto, e lanciando sfide che spingeranno gli studenti a studiare i percorsi culturali per trovare spunti per la risposta.

Codice QR	Indovinelli	Risposte
	i) Un percorso che segue la pietra, nella natura tutta sola, dal passato al presente lì sono, svelando storie che "potrebbero essere". ii) I siti sono vari e sparsi lungo, in ?? stazioni.	i) Megalitico ii) 33
	i) I giganti di ferro reggono il loro trono, di un'epoca tutta loro, con tecnologie del passato, resistendo a un "iconoclasta". ii) è una città fatta di ferro e conservata iii) E in questa città c'è un cuore, tra 4 torri alte e buie, dove le persone vanno alla deriva come fanno i kart! Intorno al cuore voglio andare, la centesima distanza...	i) industriale ii) Ferropoli iii) 5
	i) Dall'inizio per raggiungere una lunga strada giace, e i tuoi due piedi sono i tuoi migliori alleati... E quando vedi la cupola in vista, le tue ginocchia crollano e pregano tutta la notte. ii) Ma quanto cammineresti davvero, da dove cantava il gallo?	i) Santiago de Compostela ii) 186

Step 2: Creare GoogleForms (esempio: <https://forms.gle/QPDTjkP6swbp9iJ68>), tanti moduli quanti saranno i team degli studenti. Le squadre dovrebbero avere una rotazione tra gli indovinelli con un ordine diverso in modo che non si scontrino tra loro.

Step 3: Dividere gli studenti in gruppi di 5 e dare loro il link al modulo corrispondente

Step 4: Lasciarli giocare, cercare indizi e divertirsi!

Step 5: Alla fine, sceglieranno un percorso culturale dal sito ufficiale dell'UE e lo studieranno per presentare fatti interessanti in un PowerPoint di 10 minuti.

Step 6: I gruppi realizzeranno un indovinello per un gioco di fuga, per il percorso che hanno studiato, e successivamente implementeranno un'Escape room ad altre aule della scuola.



19. LA MIA ATTIVITÀ CULTURALE



Introduzione

Imprenditorialità e design thinking sono due elementi che possono essere trasversalmente combinati con la cultura, come veicolo per rafforzare la salvaguardia della tradizione e delle arti e dei mestieri.

Gli studenti creeranno un'idea imprenditoriale e un piano sull'utilizzo della cultura locale come veicolo per generare profitti che possono essere investiti per il miglioramento della comunità. La fase di progettazione prende in considerazione passaggi ispirati al "Progresso del Design Thinking" che è centrato sull'uomo e con l'obiettivo di investire il profitto nella comunità.

Fascia d'età	14-18 anni
Materie trattate	Economia Manageriale; Educazione alla cittadinanza
Durata	2 sessioni di 45'
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Utilizzo di tecniche di brainstorming per esprimere liberamente le idee > Individuazione delle problematiche del contesto operativo, e come abbattere le barriere > Sviluppo di diverse proposte di azione imprenditoriale legate agli elementi culturali > Analisi in modo approfondito e utilizzo di vari strumenti di mappatura, idee imprenditoriali
Risorse per gli insegnanti	<ul style="list-style-type: none"> > Design thinking (download gratuito con registrazione nella pagina): https://www.designkit.org/resources/1?utm_medium=ApproachPage&utm_source=www.ideo.org&utm_campaign=FGButton > Toolkit di teoria dell'imprenditorialità e del patrimonio culturale (e attività per i giovani) PROSOArural, la guida contiene la teoria e si possono trovare anche i modelli per l'esercizio descritto, pagine 19-29: https://prosoarural.com/wp-content/uploads/2020/04/Modulo-II-Imprenditoria-Sociale-e-Patrimoni-Culturali.pdf
Livello di difficoltà	Elevato



Attività (step)

Step 1: Sfida "L'idea peggiore".

Chiedi agli studenti di creare collettivamente un elenco di cattive idee redditizie legate al patrimonio culturale e al loro luogo locale. Idee davvero terribili, orribili, stupide, illegali e grossolane. Dare loro 15' per "dar di matto" e discuterne apertamente. Successivamente, chiedere loro di spiegarli in uno strumento, una bacheca di post-it o un dispositivo online (ad es. diapositiva Mentimeter – dove puoi aprire una diapositiva di presentazione e gli utenti in tempo reale inseriscono i loro input tramite un modulo e vedono tutto insieme sull'asse)

Poi, i partecipanti saranno organizzati in squadre e pescheranno dal pool delle peggiori idee una di loro e ribalteranno la situazione: dalla peggiore alla migliore. Come? Pensare al contrario dell'idea peggiore, o scavare più a fondo per vedere se, per quanto negativa sia l'idea, vi è qualcosa di interessante o di valore da cui trarne una buona idea. I team trascorreranno 20 minuti in questa attività e cercheranno di scegliere un'idea principale e rivederla trasformandola in una buona idea. Qui, possono anche raccogliere elementi dalle altre cattive idee e combinarli in una buona.

Step 2: Mappatura dello Stato e degli stakeholder

Successivamente, le squadre procederanno alla mappatura del sistema circostante. Saranno incorporati tre strumenti per l'analisi dei contesti:

- > Consiglio di ricerca, basato sulle seguenti categorie (10' per ogni squadra da completare). È consigliabile che le squadre disegnino il modello sulla lavagna a fogli mobili e utilizzino l'area incollando le proprie idee con dei post-it.

Termini da spiegare

User-target: la persona attorno alla quale si "costruisce" l'iniziativa

Stakeholders: Uno stakeholder è una parte che ha un interesse in un'iniziativa e può influenzarla o esserne influenzata.

<i>Chi sono gli stakeholder chiave?</i>	<i>Cosa fanno?</i>	<i>Di cosa hanno bisogno?</i>	<i>Quali sono i loro problemi/barrriere?</i>	<i>Approfondimenti chiave</i>	<i>Approfondimenti generali</i>	<i>Fatti</i>
---	--------------------	-------------------------------	--	-------------------------------	---------------------------------	--------------

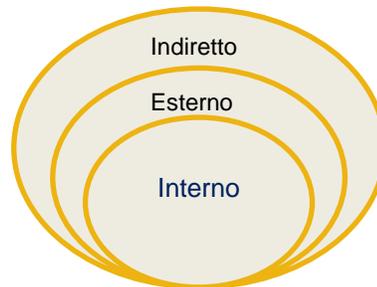


Descrivi il tuo target di utenti.							

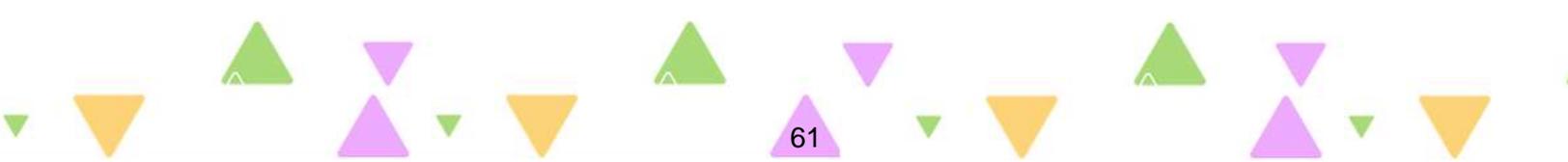
- > **Mappa degli stakeholder**, basata sul modello seguente e utilizzando le linee per mostrare le relazioni/interazioni (10' per ogni squadra da completare).

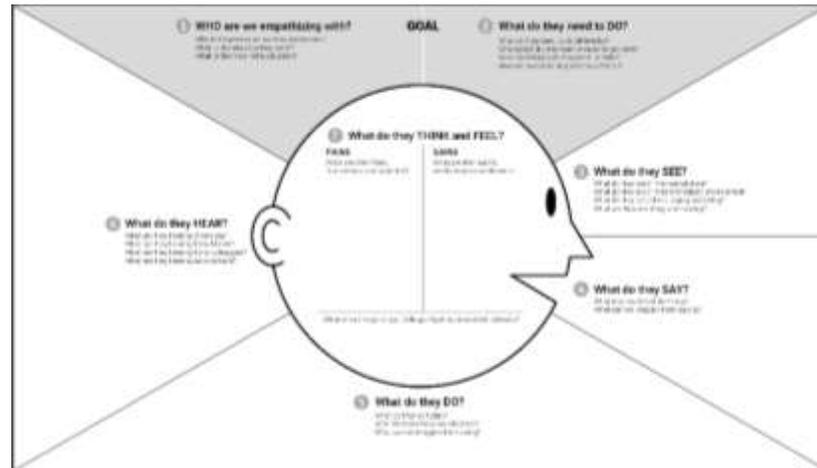
Termini da spiegare

- > *Gli stakeholder interni comprendono il dirigente, i membri del consiglio, il personale e i volontari coinvolti nel processo decisionale e le attività di produzione di beni e servizi nell'idea imprenditoriale.*
- > *Gli stakeholder esterni delle imprese sociali comprendono il governo, i donatori, i clienti, i potenziali investitori, i clienti e il pubblico che possiede l'autorità o le risorse che possono influenzare il funzionamento dell'idea imprenditoriale.*
- > *Gli stakeholder indiretti sono tutti gli altri soggetti che sono altrimenti interessati dall'uso del sistema. Spesso questi ultimi vengono ignorati nel processo di progettazione.*



- > **Mappa dell'empatia**, basata sul seguente modello (trovabile anche in appendice) con 10' per ogni squadra da completare.





Dopo aver completato l'analisi di cui sopra, i team lavoreranno per consolidare il loro concetto di base nella fase successiva.

Step 3: "Incornicia il tuo design"

Ogni squadra avrà 10 minuti per completare il modello sottostante (trovabile anche in appendice) e poi seguirà la presentazione di tutti i risultati.

Frame Your Design Challenge

What is the problem you're trying to solve?

1) Take a stab at framing it as a design question.

2) Now state the ultimate impact you're trying to have.

3) What are some possible solutions to your problem?

Think broadly. It's fine to start a project with a hunch or two, but make sure you allow for surprising outcomes.

4) Finally, write down some of the context and constraints that you're facing.

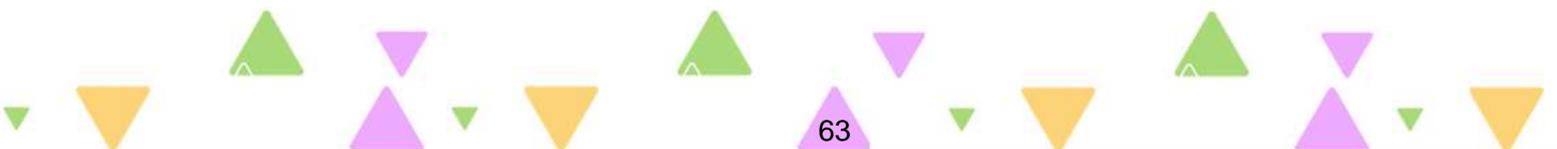
They could be geographic, technological, time-based, or have to do with the population you're trying to reach.

5) Does your original question need a tweak? Try it again.



**Consigli
insegnanti per**

Gli esercizi di cui sopra introducono la logica del design thinking agli studenti con un tocco imprenditoriale. Se la classe è veramente interessata alla guida collegata al Progetto PROSOArural, ci sono altri esercizi di gruppo relativi a questo nella sezione 2.





20. CULTURATORS

Interviste per appassionati di cultura



Introduzione

Il collegamento del mondo scolastico con quello reale e il mercato del lavoro è un problema costante. Per colmarne il divario, è importante che gli studenti inizino a essere formati in attività come la preparazione del CV e facciano parte degli organizzatori che pubblicano una posizione aperta in modo che comprendano i processi sottostanti. Questo aiuta a prepararsi per le situazioni future, ma anche a riflettere sulle occupazioni legate alla cultura e cercare di diventare un appassionato di cultura con obiettivi per contribuire alla sua salvaguardia.

Fascia d'età	11-18 anni
Materie trattate	Manageriale/Economia, Educazione alla cittadinanza
Durata	4 sessioni di 45'
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Migliorare il pensiero aziendale e la generazione di idee > Assumere ruoli dirigenziali e organizzare un'esercitazione di assunzione > Immaginare e interiorizzare persone interessate alla cultura > Comprendere il processo di candidatura per una posizione lavorativa e partecipare a un colloquio > Trarre conclusioni e buone pratiche per il successo nel "mercato del lavoro culturale"
Risorse	<p>Suggerimenti per siti di lavoro famosi per sostenere un colloquio: https://www.indeed.com/hire/c/info/how-to-conduct-a-job-interview</p> <p>Suggerimenti per siti di lavoro famosi per prepararsi a un colloquio: https://www.indeed.com/career-advice/interviewing/how-to-prepare-for-an-interview</p>
Livello di difficoltà	Elevato



Attività (step)

Step 1: in base al numero di studenti, fare squadre di 7, di cui 3 rappresenteranno un comitato di assunzione e gli altri 4 saranno i candidati.

Step 2: Il comitato di assunzione avrà il compito iniziale di progettare una posizione lavorativa legata alla cultura (es. Investigatore culturale, Analista culturale, Fotografo culturale, Project manager per progetti culturali ecc.), per la loro impresa/impresa sociale "immaginaria" (se l'attività precedente - la mia attività culturale - è stata realizzata, ci sono già esempi di imprese, vedi attività prima).

Step 3: la posizione di lavoro verrà pubblicata online in uno strumento come GoogleClassroom in modo che i candidati possano sviluppare interesse a candidarsi. Il comitato svilupperà il post in aula di Google e vi inserirà il collegamento a un modulo Google che richiede alcune domande che considerano pertinenti e il caricamento del CV. Ogni domanda di lavoro può avere 4 candidati e il resto dovrebbe essere delegato alle altre posizioni.

Step 4: L'aula è organizzata in aree/spazi in cui i colloqui avverranno contemporaneamente per le diverse posizioni. I candidati vengono intervistati per 10 minuti ciascuno.

Step 5: La classe si riunisce e parla apertamente delle interviste e delle attività. Cercano di definire quali sono stati i loro guadagni attraverso l'attività, quali sono alcune lezioni importanti che hanno appreso e quali sono le buone pratiche.

Step 6: Invertire i ruoli: i comitati saranno i candidati e i comitati saranno i candidate

Consigli per insegnanti

Gli insegnanti dovrebbero essere una guida-mentore per gli studenti e i comitati, e muoversi per vedere il lavoro di gruppo e aiutarli ad orientarsi: ad esempio mostrare loro alcuni esempi di posizioni lavorative, dare consigli agli studenti per i loro CV, ecc.

Questa attività può essere implementata anche online, svolgendo virtualmente i colloqui.



21. Mini-attività: MAPPE CULTURALI



Introduzione

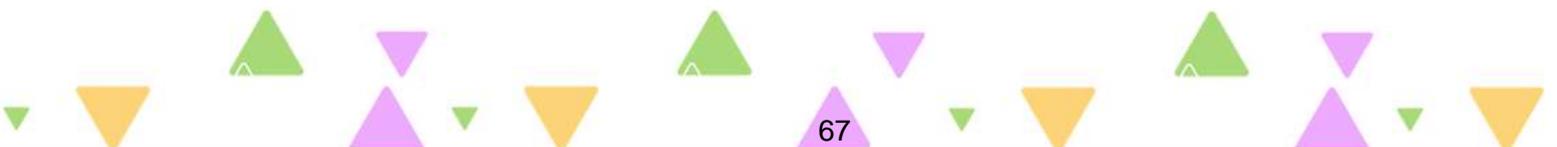
Questa attività, anche se semplice, può facilitare la comprensione e la conoscenza da parte degli studenti della mappa dell'Unione Europea, dei paesi e delle capitali, promuovendo allo stesso tempo la conoscenza del patrimonio culturale di tali contee. Questo è in linea con le materie di geografia e storia.

Fascia d'età	12-13 anni
Materie trattate	Geografia e storia
Durata	1 ora
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Riconoscere la mappa dell'Unione Europea e identificarne i paesi e le capitali. > Comprendere gli aspetti generali del patrimonio culturale di ciascun paese dell'UE.
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> > Mappa europea. > Cartoline con le bandiere/i nomi dei paesi; capitali. > Piccole schede con gli aspetti specifici del patrimonio culturale
Livello di difficoltà	Basso
Attività (step)	<p>Step 1: progettare una mappa dell'Unione Europea.</p> <p>Step 2: chiedere agli studenti di identificarne i diversi paesi e le capitali.</p> <p>Step 3: Chiedere agli studenti di fare un brainstorming sul tipo di patrimonio culturale che ritengono esistano nei diversi paesi (relativo alla religione; pratiche rurali; lingua/dialetti...)</p> <p>Step 4: presentare agli studenti gli aspetti specifici del patrimonio culturale e farli mettere in relazione con ciascun paese.</p>



**Consigli
insegnanti** per

Gli insegnanti dovrebbero supportare gli studenti nel caso in cui manifestino difficoltà a identificare alcuni paesi/capitali fornendo suggerimenti. Esempio: questo paese ha qualcosa a che fare con Babbo Natale (Finlandia).





22. SPETTACOLO TEATRALE DI PUZZLE



Introduzione

La tecnica di apprendimento del puzzle è un metodo per organizzare l'attività in classe che rende gli studenti dipendenti gli uni dagli altri. Suddivide le classi in gruppi e divide i compiti in parti che il gruppo assembla per completare il puzzle (jigsaw). È stato progettato dallo psicologo sociale Elliot Aronson per aiutare ad abbattere le cricche razziali nelle scuole integrate con la forza.

Utilizzando la tecnica di apprendimento Jigsaw, gli studenti studieranno in gruppi diverse dimensioni del patrimonio culturale.

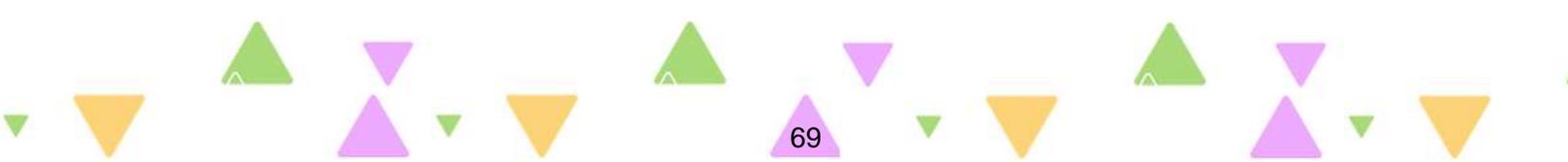
L'apprendimento incarnato è una pedagogia innovativa che supporta l'apprendimento attraverso il teatro come un modo per gli studenti di creare connessioni più significative con la conoscenza, ritenendo che, coinvolgendo più sensi, aiuti l'interiorizzazione degli apprendimenti.

Qui, gli studenti selezioneranno un tema e realizzeranno una storia e una breve rappresentazione teatrale su di esso cercando di integrare le conoscenze raccolte.

Fascia d'età	11-16 anni
Materie trattate	Arte, tecnologia
Durata	2 sessioni di 45'
Risultati di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> > Utilizzo di tecniche di collaborazione e miglioramento delle dinamiche di gruppo > Miglioramento delle capacità di ricerca > Miglioramento delle capacità di difesa nelle discussioni di "esperti". > Empowerment degli studenti nell'approccio all'apprendimento > Miglioramento delle capacità comunicative e delle espressioni teatrali
Materie trattate	
Risorse	<ul style="list-style-type: none"> > Implementazione della tecnica del puzzle: https://www.youtube.com/watch?v=euhtXUqBEts > Apprendimento incarnato: https://read.oecd-ilibrary.org/education/teachers-as-designers-of-learning-environments_9789264085374-en#page119



<p>Livello di difficoltà</p>	<p>Basso</p>
<p>Attività (step)</p>	<p><i>Step 1:</i> organizzare gli studenti in gruppi di 4-5.</p> <p><i>Step 2:</i> Dividere lo studio del patrimonio culturale immateriale in 4-5 categorie, ad es. Politica, Giurisprudenza, Museo (apprendimento non formale), Educazione (apprendimento formale), Espressione locale e assegnare a uno studente in ciascun gruppo la responsabilità di un segmento diverso.</p> <p><i>Step 3:</i> dare agli studenti il tempo di apprendere ed elaborare il segmento assegnato in modo indipendente. Cercheranno informazioni su come è legato il patrimonio culturale immateriale al loro campo di studio e quali sono le misure per metterlo in mostra e salvaguardarlo.</p> <p><i>Step 4:</i> riunire gli studenti che hanno completato lo stesso segmento in un "gruppo di esperti" per parlare ed elaborare i dettagli del loro segmento. (Politici, Avvocati, Curatori, Insegnanti, Rappresentanti locali)</p> <p><i>Step 5:</i> chiedere agli studenti di tornare ai loro gruppi di "jigsaw" originali e, a turno, condividere i segmenti su cui sono diventati esperti.</p> <p><i>Step 6:</i> Chiedere a ciascun gruppo alla fine di selezionare un'espressione del patrimonio culturale immateriale e provare a scrivere una storia teatrale su un gruppo di giovani che vogliono salvaguardarlo:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Dov'è il problema nella storia? > Chi sono i personaggi che lo affrontano? > Come cercano di risolverlo? > Con quale risultato?
<p>Consigli per insegnanti</p>	<p>Durante l'intero processo, l'insegnante facilita l'organizzazione di piccoli gruppi, spiegando i ruoli e i tempi per ogni passaggio. Si ricordi che l'insegnante non deve tenere una lezione o essere il punto focale dell'attenzione. Quando gli studenti sono in gruppo, l'insegnante dovrebbe camminare tra i gruppi e fornire supporto o spiegazioni ove necessario. L'insegnante può trovare utile nominare uno studente in ogni gruppo come "leader" che può gestire il tempo, assicurarsi che ogni studente contribuisca con la propria parte e che il gruppo raggiunga gli obiettivi.</p>





RESOURCES



5. FONTI

5.1. PATRIMONIO

Titolo: European Classroom

Link: <https://bit.ly/2PCGwC1>

Tipo di risorsa: Siti internet

Titolo: European Capitals of Culture, celebrating Europe's

Link: <https://bit.ly/30rGx1C>

Tipo di risorsa: Audio (podcast)

Titolo: Somos patrimonio

Link: <http://www.somospatrimonio.es/>

Tipo di risorsa: Risorse multimediali

Titolo: Material didáctico: Ciudades Patrimonio de la Humanidad

Link: <https://bit.ly/3k9Wwt4>

Tipo di risorsa: Siti internet

Titolo: Aprende del pasado, diseña el futuro: El Patrimonio Cultural Europeo con eTwinning

Link: <https://bit.ly/3kfc3rJ>

Tipo di risorsa: Testo, riferimenti bibliografici

Titolo: Rozgrzyć Dziedzictwo (PL)

Link: <https://bit.ly/3ibZjzY>

Tipo di risorsa: Testo, riferimenti bibliografici

Titolo: Patrimonio virtual

Link: <https://bit.ly/2PrMJAK>

Tipo di risorsa: Siti internet

Titolo: 'Europe's Cultural Heritage' Toolkit for Teachers. (Students' Age: 10-15 Years Old)

Link: <https://bit.ly/3gHM1v7>

Tipo di risorsa: Toolkit

Titolo: Unidad didáctica: mundo inmaterial, conocer el patrimonio cultural inmaterial

Link: <https://bit.ly/3iceMAq>

Tipo di risorsa: Testo, riferimenti bibliografici

Titolo: Kronika Zabytkomaniaka (PL)

Link: <https://bit.ly/33s9CfI>

Tipo di risorsa: Testo, riferimenti bibliografici

Titolo: Kronika Zabytkomaniaka II (PL)

Link: <https://bit.ly/2DDEjTL>

Tipo di risorsa: Testo, riferimenti bibliografici

Titolo: "Il senso del patrimonioculturale per unacomunità" (*Sense of cultural heritage for a community*) | Elena Castiglioni | TED talk"

Link: <https://bit.ly/39Z8OzC>

Tipo di risorsa: Video

Titolo: Europeana

Link: <https://www.europeana.eu/en>

Tipo di risorsa: Siti internet

Titolo: The Digital Revolution

Link: <https://apple.co/2ERTJEO>

Tipo di risorsa: Audio (podcast)

Titolo: Talking about culture

Link: <https://en.unesco.org/mediabank/24851/>

Tipo di risorsa: Audio (podcast)

Titolo: Culture Heritage Detectives

Link: <https://europa.eu/kids-corner/eych/>

Tipo di risorsa: Audio multimediale



5.2. ITINERARI CULTURALI

Titolo: Routes4U

Link: <https://routes4u.culture-routes.net/map/>

Tipo di risorsa: Siti internet

Titolo: Rutas culturales. Recurso, destino y producto turístico

Link: <https://bit.ly/3gxQT5C>

Tipo di risorsa: Testo, riferimenti bibliografici

Titolo: Sitoseriale UNESCO "Palermo arabo-normanna e le Cattedrali di Cefalù e Monreale" (UNESCO serial site "Arab-Norman Palermo and the Cathedrals of Cefalù and Monreale")

Link: <http://arabonormannaunesco.it/>

Tipo di risorsa: Siti internet

Titolo: Réseau Art Nouveau Network

Link: <https://artnouveau-net.eu/>

Tipo di risorsa: Siti internet

Titolo: Presentation of the Cultural Routes

Link: <https://bit.ly/3gHO8ix>

Tipo di risorsa: Video

Titolo: European Route of Industrial Heritage

Link: <https://www.erih.net/>

Tipo di risorsa: Siti internet

Titolo: Cultural Routes of the Council of Europe

Link: <https://bit.ly/2Dmwi5V>

Tipo di risorsa: Video

5.3. ALTRI (Festività e sagre, Artigianato locale, folclore, gastronomia)

Titolo: Importancia del folclore musical como práctica educativa

Link: <https://bit.ly/2DbIYg9>

Tipo di risorsa: Testo, riferimenti bibliografici

Titolo: In a globalised world, emerging Europe's handmade crafts fight for survival

Link: <https://bit.ly/30sTZ5g>

Tipo di risorsa: Testo, riferimenti bibliografici

Titolo: Manifesta 12 Palermo, Official Film

Link: <https://bit.ly/3kdomVn>

Tipo di risorsa: Video

Titolo: Kultura ludowa

Link: <http://kulturaludowa.pl/>

Tipo di risorsa: Siti internet

Titolo: Na Ludowo

Link: <https://bit.ly/2EVuu4B>

Tipo di risorsa: Siti internet

Titolo: Traditional craftsmanship

Link: <https://bit.ly/2PmWkbR>

Tipo di risorsa: Siti internet

BIBLIOGRAFIA

“Folk Art at Home: A DIY Guide to Polish Paper Cut-Outs.” *Culture.pl*, culture.pl/en/article/folk-art-at-home-a-diy-guide-to-polish-paper-cut-outs.

“JEWISH CULTURE FESTIVAL: Jewish Culture Festival.” *Jewish Culture Festival | Jewish Culture Festival in Krakow Is One of the Oldest and Largest Events in the World, Presenting Both Traditional and Modern Jewish Culture.*, 3 Oct. 2019, www.jewishfestival.pl/en/jewish-culture-festival/.

“Polish Easter Traditions.” *Culture.pl*, culture.pl/en/article/polish-easter-traditions.

“Post Navigation.” *KulturaLudowa.pl*, kulturaludowa.pl/artykuly/polska-wycinanka-ludowa/.

EU Youth Strategy 2010-2018. https://europa.eu/youth/strategy/strategy-2010-2018_en

EU Youth Strategy 2019-2027. https://ec.europa.eu/youth/news/eu-youth-strategy-adopted_en

Gunkel, Ann/David. *Polish Easter Traditions * Swiecone * Blessing of the Baskets/Food*, annhetzelgunkel.com/easter/swiecone.html#swieclinks.

Kuss, Daniele. “Cultural Routes of the Council of Europe Evaluation Cycle 2018-2019. Destination Napoleon”. <https://rm.coe.int/destination-napoleon/168094d208>.

Smith, Craig S. “In Poland, a Jewish Revival Thrives - Minus Jews.” *The New York Times*, The New York Times, 12 July 2007, www.nytimes.com/2007/07/12/world/europe/12krakow.html?ex=1341979200&en=ceb7c359b7a7976a&ei=5124&partner=permalink&exprod=permalink.

UNESCO Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage 2003 Paris, 17 October 2003



GLOSSARIO

Cittadinanza:

è lo status di persona riconosciuta dalla legge di un Paese (e/o giurisdizione locale) di appartenenza ad esso. Nel diritto internazionale è l'appartenenza a uno stato sovrano (un paese).

Apprendimento collaborativo:

Nell'apprendimento collaborativo, la leadership e le responsabilità sono condivise tra insegnanti e student e ci si concentra di più sull'importanza del processo di apprendimento che sul risultato. L'insegnante svolge un ruolo di facilitatore, attraverso la partecipazione e la promozione della co-valutazione.

Questo metodo utilizza tre elementi fondamentali: l'interazione tra un piccolo gruppo di partecipanti, la necessità di monitorare i processi di lavoro e la valutazione, che deve tenere conto sia dei processi collaborativi che dei loro risultati.

Patrimonio culturale:

Il patrimonio culturale comprende manufatti, monumenti, insieme di edifici e siti, musei, che hanno una diversità di valori, tra cui significato simbolico, storico, artistico, estetico, etnologico o antropologico, scientifico e sociale. Comprende il patrimonio tangibile (mobile, immobile e subacqueo), il patrimonio culturale immateriale (ICH) incorporato in manufatti, siti o monumenti del patrimonio culturale e naturale. La definizione esclude patrimonio culturale immateriale in relazione ad altri domini culturali come festival, celebrazioni, ecc. e copre il patrimonio industriale e le pitture rupestri

Paesaggio culturale:

È un insieme di opere della natura e dell'uomo, ed esprime una relazione duratura e intima tra le persone e il loro ambiente naturale

Itinerario culturale:

Un percorso culturale è un percorso terrestre, acquatico, misto o di altro tipo, fisicamente determinato e caratterizzato da dinamiche e funzionalità specifiche e storiche. È caratterizzato da atti interattivi di persone nonché scambi multidimensionali, continui e reciproci di beni, idee, conoscenze e valori all'interno o tra paesi e regioni per periodi di tempo significativi; e generando così una fertilizzazione incrociata delle culture nello spazio e nel tempo, che si riflette nel patrimonio materiale e immateriale.

Cultura:

La cultura è considerata come un sistema integrato (di elementi sia tangibili che intangibili) che si evolve nel tempo e si adatta alla società in evoluzione e al multiculturalismo; per questo motivo, la cultura è si costruisce nel tempo. La cultura è tutto, e include anche le relazioni sociali, le emozioni e i valori condivisi dalle comunità locali

Ludicizzazione:

È l'utilizzo dei primi elementi di gioco per motivare gli studenti e promuovere la risoluzione dei problemi e l'apprendimento. Questa metodologia si basa sulla definizione di obiettivi, la conoscenza del profilo dello studente, una narrazione significativa (storia e contesto) e la determinazione di meccanismi che promuovono il raggiungimento di ricompense attraverso strumenti tecnologici adeguati alle caratteristiche dello studente.

Patrimonio immateriale:

Il patrimonio culturale immateriale è costituito dalle pratiche, espressioni, conoscenze e competenze che le comunità, i gruppi e talvolta gli individui riconoscono come parte del loro patrimonio culturale. Detto anche patrimonio culturale vivente, è solitamente espresso in una delle seguenti forme: tradizioni orali, arti dello spettacolo, pratiche sociali, rituali ed eventi festivi, conoscenze e pratiche riguardanti la natura e l'universo, e artigianato tradizionale.

Multiculturalismo:

è la coesistenza di culture diverse, dove la cultura include gruppi razziali, religiosi o culturali e si manifesta in comportamenti consuetudinari, presupposti e valori culturali, modelli di pensiero e stili comunicativi

Apprendimento basato sul problema

È una pedagogia centrata sullo studente in cui gli studenti apprendono un argomento attraverso l'esperienza di risoluzione di un problema. Il processo di apprendimento basato sul problema non si concentra sulla risoluzione dei problemi con una soluzione definita, ma consente lo sviluppo di altre abilità e attributi desiderabili

Apprendimento basato sulla ricerca:

Gli studenti svolgono il processo di insegnamento-apprendimento attraverso il metodo scientifico, sviluppando attitudini, abilità e conoscenze. Il processo di analisi e riflessione che coinvolge l'apprendimento basato sulla ricerca fornisce agli studenti il consolidamento delle conoscenze e li aiuta a creare un apprendimento significativo e abilità per migliorare la pratica professionale.

Integrazione sociale:

è il processo di autorealizzazione dell'individuo all'interno di una società, di accettazione e riconoscimento delle proprie potenzialità da parte delle istituzioni sociali, di integrazione (attraverso lo studio, il lavoro, il volontariato o altre forme di partecipazione) nella rete delle relazioni sociali in una comunità.

Narrativa (storytelling):

Utilizza le tecniche narrative tradizionali per costruire discorsi che si collegano in modo significativo con gli studenti. In questo modo si creano storie dal grande potere motivante, soprattutto se legate all'esperienza individuale di uno studente.

Patrimonio culturale tangibile:

Beni culturali mobili (dipinti, sculture, monete, manoscritti); beni culturali immobili (monumenti, siti archeologici...); patrimonio culturale sottomarino (relitti di navi, rovine sottomarine e città).

FONTI:

Kovacheva, S. (n.d.). EU-CoE youth partnership policy sheet. Social Inclusion. <https://pip-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion>

UNESCO (n.d.). Intangible heritage. <https://whc.unesco.org/en/faq/40>

UNESCO (n.d.). What is meant by cultural heritage? <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/illicit-trafficking-of-cultural-property/unesco-database-of-national-cultural-heritage-laws/frequently-asked-questions/definition-of-the-cultural-heritage/>

ICOMOS (2007). <https://www.icomos.org>

Wikipedia contributors. (2021, February 10). Problem-based learning. In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Retrieved 06:11, February 25, 2021, from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Problem-based_learning&oldid=1006026259

Wikipedia contributors. (2021, February 22). Citizenship. In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Retrieved 06:12, February 25, 2021, from <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Citizenship&oldid=1008347766>

AUTORI

INOVA+ - INNOVATION SERVICES, S.A (Portugal): Soares, N., Costa, P., Brandão, S., Ribeiro, A. y Barbosa, C.

CASA DO PROFESSOR (Portugal): Miranda, M., Barbosa, F. y Ilídio Ferreira, F.

MUNICIPIO DE BRAGA (Portugal): Oliveira, B., Soares Direito, A. y Machado, J.P.

CESIE (Italy): Ciaperoni, S., Pizzo, I., Carpinteri, M. y Cardella, M.

ISTITUTO ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE ALESSANDRO VOLTA (Italy): Guccione, L., Polizzi-Francesco, G. y Torregrossa G.

COMUNE DI PALERMO (Italy): Parlapiano, F. y Di Salvo, S.

UNIVERSITY OF MURCIA (Spain): Prendes-Espinosa, P., Gutiérrez Porlán, I., Sánchez Vera, M.M., Serrano Sánchez, J.L., Román García, M.M. y Franco Hernández, S.

IES FELIPE DE BORBON (Spain): García Box, J.J., Morote Peñalver, E., García Soria, M.P. y De Juan Carreño, J.

AYUNTAMIENTO DE CEUTÍ (Spain): Serna Barquero, I.M., Vicedo Avilés, P. y González Solano, M.

FILMESDAMENTE, LDA (Portugal): Santos, V. y Rocha, N.

INNCREASE (Poland): Pyczyńska, K., Mielech, N.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.



ouRoute
CITIZEN-CULTURAL HERITAGE

PATRIMONIO CULTURALE DEI CITTADINI:

TOOLKIT PER INSEGNANTI (ETÀ STUDENTI: 12 -18 YEARS OLD)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union