

MODULO 1 “PALERMO TOURGAME: IL PERCORSO ARABO NORMANNO”

Visti i dati relativi alla diffusione dell'*e-learning*, dei sistemi di *educainment* (educazione attraverso il divertimento) e delle sempre più diffuse modalità basate sulla *gamification*, il modulo si basa sulla strutturazione di un vero e proprio **gioco educativo e didattico** che unisca il *web* e l'utilizzo di applicazioni su *smartphone* ad attività di indagine e conoscenza del proprio territorio e alla valorizzazione dei beni culturali.

L'Istituto ha sede, infatti, in uno dei quartieri storici più importanti della città di Palermo, attinente al percorso Arabo-Normanno, oggi patrimonio Unesco.

Gli studenti diventeranno autori di contenuti di testo da videoregistrare e pubblicare all'interno del gioco on-line per dare vita a prodotti creativi di contenuto culturale e di studio.

Dopo la prima fase di fruizione e di approfondimento dei Monumenti e Beni, gli alunni struttureranno *storyboard* originali per dar vita a *video storytelling* della durata massima di 5 minuti contenenti la descrizione dei luoghi e dei percorsi cittadini corredata da curiosità, chicche, leggende, rivisitazioni culturali contemporanee ed elementi legati alla tradizione, al fine di risultare accattivanti e adatti al pubblico dei *millennials*. Ciò permetterà di stimolare la curiosità dei pari attraverso un linguaggio specifico rivolto al *target*. A questi video storytelling saranno affiancate le prove da affrontare (indovinelli, cruciverba, quiz a risposta multipla...) ideate dagli stessi alunni per i pari.

Questo materiale sarà contenuto all'interno di un'applicazione scaricabile *online* per dispositivi iOS e Android che possa interagire con i luoghi reali attraverso QR-code che rimandano agli audiovisivi creati *ad hoc* dagli alunni.

Ciò permetterà di rendere il gioco interattivo perché verranno proposte una serie di tappe mirate alla scoperta del territorio e delle sue caratteristiche legate ai siti di interesse storico-artistico, alle tradizioni e alle unicità del quartiere in cui ricade la Scuola. Vi sarà, inoltre, la possibilità di rendere ludico l'apprendimento attraverso la strutturazione di “interazioni” come:

- visione di contenuti online (testuali, fotografici ma soprattutto audiovisivi) collegati a quiz a risposta multipla;
- ricerca e visita di luoghi specifici nei quali rintracciare degli “indizi” come in una caccia al tesoro;
- risoluzione di giochi interattivi di tipo matematico e linguistico.

Ogni singolo giocatore o classe avrà la possibilità di tracciare il proprio profilo dinamicamente, seguendo i percorsi previsti con modalità e tempi individualizzati.

Il “gioco” infine, prevede differenti prove che, qualora superate, forniranno ai partecipanti dei **punti e/o dei riconoscimenti** spendibili come “crediti formativi”.

Ciò permetterà non solo agli alunni coinvolti nei moduli del progetto, ma anche a tutta la comunità scolastica di accedere a contenuti formativi attraverso l'attività ludico-didattica. La scelta di un approccio creativo e multidisciplinare consentirà di creare un processo di inclusione favorendo la partecipazione di alunni che presentano difficoltà nell'apprendimento o svantaggi di tipo socio-culturale al fine di diffondere una cultura della partecipazione e dell'integrazione.

OBIETTIVI

- Offrire percorsi innovativi 3.0 di conoscenza della città per incoraggiare l'impegno sociale e la formazione di una sensibilità storico-culturale dei giovani.
- Realizzare proposte diversificate di servizi per giovani turisti, cittadini e scolaresche.
- Offrire proposte stagionalizzate anche per consentire la partecipazione di studenti a eventi culturali cittadini
- Arricchire la città di eventi che coinvolgano i giovani e gli studenti.
- Incentivare la valorizzazione e la fruizione del patrimonio artistico-monumentale cittadino.

- Stimolare la curiosità e una maggiore partecipazione dei giovani alla vita culturale e storico-artistica della città.
- Proporre ai giovani esempi di fruizione e situazioni innovative ed ecosostenibili.

Contenuti

- Strutturazione del *tourgame*:

Nucleo fondamentale dell'azione sarà la proposta di itinerari che si dispiegano nel centro storico di Palermo e, soprattutto, nel quartiere del Cassaro, insistendo sulla zona pedonale e nella zona a traffico limitato.

Gli itinerari comprenderanno il percorso Unesco Arabo-Normanno (La Cattedrale, il Palazzo dei Normanni e la Cappella Palatina, la Zisa, la Cuba e San Giovanni degli Eremiti), spaziando nella zona del mercato storico di Ballarò, alla scoperta di siti meno conosciuti che concorrono però alla costruzione diastratica della Città, dispiegandosi fra presente, passato e futuro: il Complesso Monumentale di Santa Chiara con le mura puniche, la Torre di San Nicolò, la Chiesa del Carmine.

- Conoscenza e approfondimento dei documenti storico-artistici;
- visite guidate alla scoperta del territorio;
- contenuti testuali rielaborati dagli alunni di tipo descrittivo-argomentativo;
- Produzione di video storytelling.
- quiz e giochi relativi ai percorsi individuati.

Metodologie e Innovatività

- Approcci formativi di tipo collaborativo e ludico-interattivo.
- *learning by doing*;
- *problem solving*;
- *cooperative learning*;
- *flipped classroom*;
- *ricerca sul campo*;
- *peer education*
- *digital storytelling*.

Risultati attesi

Attraverso le indagini di mercato e la progettazione della piattaforma multimediale, gli alunni diverranno promotori della valorizzazione del proprio territorio. Ciò permetterà loro di sviluppare competenze decisionali all'interno delle scelte di gruppo e di orientarsi sulla base della domanda turistico-culturale. L'esperienza pratica permetterà inoltre di potenziare le loro competenze comunicative narrative e di argomentazione, la capacità di sintesi e il *public speaking*.

La produzione dei contenuti multimediali potenzierà la creatività con particolare riferimento ai linguaggi e generi dei *media*. Infine l'aspetto promozionale, legato alla piattaforma, permetterà ai giovani di sperimentare l'imprenditorialità fungendo da stimolo per eventuali scelte future.

Modalità di verifica e valutazione

I criteri di valutazione si intendono finalizzati alla riflessione sulle personali modalità di lavoro, sugli stili di apprendimento per ritrovare strategie utili al miglioramento.

Durante lo svolgimento di qualsiasi attività, gli alunni saranno stimolati a riflettere su quanto stanno facendo attraverso conversazioni mirate, domande, richieste di spiegazioni.

Tutte le attività, individuali e collettive, costituiranno quindi un momento di verifica delle conoscenze e degli apprendimenti pregressi.

Il monitoraggio e la valutazione dell'intervento verranno attuati attraverso la somministrazione di:

Un test di ingresso per valutare le competenze di base e per accertare i prerequisiti posseduti dagli alunni in relazione all'uso delle TIC;

Un test finale per verificare le competenze acquisite e valutare l'efficacia dell'intervento.

L'impatto del modulo sarà monitorato attraverso le attività svolte dagli alunni nella fase finale, i prodotti multimediali realizzati e la valutazione del rendimento scolastico di ciascun alunno. Per la valutazione dei risultati si terrà conto del grado di motivazione di ciascun alunno e della partecipazione alle attività del progetto.

Per la valutazione dell'intervento, all'inizio del corso sarà somministrato un questionario sulle aspettative relative al laboratorio. Durante l'ultimo incontro sarà somministrato un questionario di valutazione finale dell'esperienza.

MODULO 2 “#VIVIPALERMO”

Il turismo 2.0 impiega le tecnologie per incrementare gli scambi turistici, per la fruizione del patrimonio storico-artistico, per scopi didattici e, non per ultimo, per scopi di comunicazione e marketing. Queste evoluzioni hanno avuto un impatto molto forte sul settore, tanto che oggi il mondo dei viaggi e quello digitale sono strettamente legati l'uno all'altro: l'attrattiva delle destinazioni è fortemente influenzata dalle informazioni reperibili sul web con una particolarità specifica legata ai contenuti video. L'*e-tourism* quindi, rappresenta lo scenario di una vera e propria rivoluzione dell'informatica e della fruizione del territorio. Anche le Istituzioni culturali si stanno adeguando a tale epocale cambiamento attraverso l'impiego di soluzioni finalizzate alla comunicazione digitale e a nuove modalità di fruizione del patrimonio storico-artistico.

Il Modulo è strettamente connesso al modulo “PALERMO TOURGAME” e consiste nell'ampliamento del *tourgame* attraverso la creazione di una **PIATTAFORMA EDUCATIVA E DIDATTICA** multimediale che faccia da contenitore non solo ai contenuti multimediali relativi al *tourgame* ma che permetta la creazione e l'upload di contenuti 2.0 da parte dei singoli iscritti che, previa l'approvazione degli amministratori, incrementeranno l'archivio comunitario al fine di fornire una visione corale dei luoghi interessati.

Tra le sezioni ci sarà spazio per la pubblicizzazione di eventi locali e workshop organizzati per la sensibilizzazione su tematiche culturali, ambientali e delle buone pratiche al fine di creare una rete virtuosa tra Scuola, Comune e Terzo settore.

Gli alunni partecipanti al modulo infatti, al fine di ampliare il circuito culturale di riferimento, andranno alla ricerca di sponsor che possano cofinanziare il progetto attraverso prodotti e “premi culturali” utili per il *tourgame* (libri, materiale didattico, promozioni su ingressi in siti culturali convenzionati o per spettacoli e, non per ultimi, sconti da parte di attività commerciali con forte caratterizzazione locale legate all'arte, alla tradizione, alla sostenibilità e alla legalità che necessitano di promozione e visibilità).

La piattaforma educativa e didattica *#PalermoPlay*, multilingual per Web e Mobile (per iOS e Android) non avrà semplicemente uno scopo ludico-didattico ma sarà strutturata come strumento informativo e di conoscenza di Palermo utile per il turismo giovanile *incoming*, con una selezione di

informazioni sui luoghi culturali, luoghi di ritrovo, eventi, strutture ricettive, servizi di mobilità (trasporti pubblici, car e bike sharing...). Inoltre, una sezione della piattaforma sarà dedicata allo *storytelling*, area in cui gli utenti stessi potranno riportare le loro esperienze di viaggio e di gioco, lasciando consigli utili su destinazioni, servizi e prodotti. Grazie a questa forma narrativa, in cui ogni giovane turista può contribuire dal basso, sarà possibile arrivare facilmente ai millennial travellers coinvolgendoli sia nel processo di produzione che nell'utilizzo delle informazioni.

OBIETTIVI

- Offrire percorsi innovativi 3.0 di conoscenza della città per incoraggiare l'impegno sociale e la formazione di una sensibilità storico-culturale dei giovani.
- Realizzare proposte diversificate di servizi per giovani turisti, cittadini e scolaresche.
- Offrire proposte stagionalizzate anche per consentire la partecipazione di studenti a eventi culturali cittadini
- Arricchire la città di eventi che coinvolgano i giovani e gli studenti.
- Incentivare la valorizzazione e la fruizione del patrimonio artistico-monumentale cittadino.
- Stimolare la curiosità e una maggiore partecipazione dei giovani alla vita culturale e storico-artistica della città.
- Proporre ai giovani esempi di fruizione e situazioni innovative ed ecosostenibili.

Contenuti

- Progettazione e strutturazione della piattaforma educativa

Sezioni, approfondimenti, ricerca, promozione e pubblicizzazione di eventi culturali;

- Conoscenza delle realtà del Territorio e del Terzo settore;
- indagini di mercato sul millennial's tourism;
- ampliamento del circuito culturale di riferimento;
- ricerca e inserimento di luoghi di ritrovo, eventi, strutture ricettive, mobilità;
- organizzazione di eventi culturali e ricreativi (concerti, spettacoli, rassegne, mostre).

Metodologie e Innovatività

- Approcci formativi di tipo collaborativo e ludico-interattivo.
- *learning by doing*;
- *problem solving*;
- *cooperative learning*;
- *flipped classroom*;
- *ricerca sul campo*;
- *peer education*
- *digital storytelling*.

Risultati attesi

Attraverso la ricerca delle informazioni relative ai luoghi d'interesse, gli alunni fruiranno del loro territorio strutturando essi stessi percorsi di visita destinati ai pari per la valorizzazione dei percorsi

culturali. In tal modo miglioreranno le loro competenze comunicative ricercando, valutando e selezionando le informazioni più consone.

La produzione dei video svilupperà le competenze narrative e di argomentazione, la capacità di sintesi e il *public speaking*;

Infine, la produzione dei contenuti multimediali potenzierà la creatività con particolare riferimento ai linguaggi e generi dei *media*.

Modalità di verifica e valutazione

I criteri di valutazione si intendono finalizzati alla riflessione sulle personali modalità di lavoro, sugli stili di apprendimento per ritrovare strategie utili al miglioramento.

Durante lo svolgimento di qualsiasi attività, gli alunni saranno stimolati a riflettere su quanto stanno facendo attraverso conversazioni mirate, domande, richieste di spiegazioni.

Tutte le attività individuali e collettive costituiranno quindi un momento di verifica delle conoscenze e degli apprendimenti pregressi.

Il monitoraggio e la valutazione dell'intervento verranno attuati attraverso la somministrazione di:

Un test di ingresso per valutare le competenze di base e per accertare i prerequisiti posseduti dagli alunni in relazione all'uso delle TIC;

Un test finale per verificare le competenze acquisite e valutare l'efficacia dell'intervento.

L'impatto del modulo sarà monitorato attraverso le attività svolte dagli alunni nella fase finale e i prodotti multimediali realizzati e la valutazione del rendimento scolastico di ciascun alunno. Per la valutazione dei risultati si terrà conto del grado di motivazione di ciascun alunno e della partecipazione alle attività del progetto.

Per la valutazione dell'intervento, all'inizio del corso sarà somministrato un questionario sulle aspettative relative al laboratorio. Durante l'ultimo incontro sarà somministrato un questionario di valutazione finale dell'esperienza.

Modulo 3

PALERMO TOURGAME: parchi e ville storiche

Visti i dati relativi alla diffusione dell'e-learning, dei sistemi di educainment (educazione attraverso il divertimento) e delle sempre più diffuse modalità basate sulla gamification, il modulo si basa sulla strutturazione di un vero e proprio gioco educativo e didattico che unisca il web e l'utilizzo di applicazioni su smartphone ad attività di indagine e conoscenza del proprio territorio e alla valorizzazione dei beni culturali, con particolare riferimento alle ville storiche e il contenuto botanico degli spazi verdi.

Gli studenti diventeranno autori di contenuti di testo da videoregistrare e pubblicare all'interno del gioco on-line per dare vita a prodotti creativi di contenuto culturale e di studio.

Dopo la prima fase di fruizione e di approfondimento di parchi e spazi verdi, gli alunni struttureranno storyboard originali per dar vita a video storytelling della durata massima di 5 minuti contenenti la descrizione dei luoghi, chicche, leggende, rivisitazioni culturali contemporanee ed elementi legati alla tradizione, al fine di risultare accattivanti e adatti al pubblico dei millennials. Ciò permetterà di stimolare la curiosità dei pari attraverso un linguaggio specifico rivolto al target. A questi video storytelling saranno affiancate le prove da affrontare (indovinelli, cruciverba, quiz a risposta multipla...) ideate dagli stessi alunni per i pari.

Questo materiale sarà contenuto all'interno di un'applicazione scaricabile online per dispositivi iOS e Android che possa interagire con i luoghi reali attraverso QR-code che rimandano agli audiovisivi creati ad hoc dagli alunni.

Ciò permetterà di rendere il gioco interattivo perché verranno proposte una serie di tappe mirate alla scoperta del territorio e delle sue caratteristiche legate ai siti di interesse storico-artistico, alle tradizioni e alle unicità del quartiere in cui ricade la Scuola. Vi sarà, inoltre, la possibilità di rendere ludico l'apprendimento attraverso la strutturazione di "interazioni" come:

- visione di contenuti online (testuali, fotografici ma soprattutto audiovisivi) collegati a quiz a risposta multipla;
- ricerca e visita di luoghi specifici nei quali rintracciare degli "indizi" come in una caccia al tesoro;
- risoluzione di giochi interattivi di tipo matematico e linguistico.

Ogni singolo giocatore o classe avrà la possibilità di tracciare il proprio profilo dinamicamente, seguendo i percorsi previsti con modalità e tempi individualizzati.

Il "gioco" infine, prevede differenti prove che, qualora superate, forniranno ai partecipanti dei punti e/o dei riconoscimenti spendibili come "crediti formativi".

Ciò permetterà non solo agli alunni coinvolti nei moduli del progetto, ma anche a tutta la comunità scolastica di accedere a contenuti formativi attraverso l'attività ludico-didattica. La scelta di un approccio creativo e multidisciplinare consentirà di creare un processo di inclusione favorendo la partecipazione di alunni che presentano difficoltà nell'apprendimento o svantaggi di tipo socio-culturale al fine di diffondere una cultura della partecipazione e dell'integrazione.

OBIETTIVI

- Offrire percorsi innovativi 3.0 di conoscenza della città per incoraggiare l'impegno sociale e la formazione di una sensibilità storico-culturale dei giovani.
- Realizzare proposte diversificate di servizi per giovani turisti, cittadini e scolaresche.
- Offrire proposte stagionalizzate anche per consentire la partecipazione di studenti a eventi culturali cittadini
- Arricchire la città di eventi che coinvolgano i giovani e gli studenti.
- Incentivare la valorizzazione e la fruizione dei parchi, delle ville storiche e della loro ricchezza dal punto di vista della flora.
- Proporre ai giovani esempi di fruizione e situazioni innovative ed ecosostenibili.

Contenuti

- Strutturazione del tourgame:

Nucleo fondamentale dell'azione sarà la proposta di itinerari che si dispiegano all'interno di ville storiche come Villa Trabia, Villa Giulia e i loro parchi, ricchi dal punto di vista botanico.

- Conoscenza e approfondimento dei documenti storico-artistici-scientifici;
- visite guidate alla scoperta dei parchi;
- contenuti testuali rielaborati dagli alunni di tipo descrittivo-argomentativo;
- Produzione di video storytelling.
- quiz e giochi relativi ai percorsi individuati.

Metodologie e Innovatività

- Approcci formativi di tipo collaborativo e ludico-interattivo.
- learning by doing;
- problem solving;

- cooperative learning;
- flipped classroom;
- ricerca sul campo;
- peer education
- digital storytelling.

Risultati attesi

Attraverso le indagini di mercato e la progettazione della piattaforma multimediale, gli alunni diverranno promotori della valorizzazione del proprio territorio. Ciò permetterà loro di sviluppare competenze decisionali all'interno delle scelte di gruppo e di orientarsi sulla base della domanda turistico-culturale. L'esperienza pratica permetterà inoltre di potenziare le loro competenze comunicative narrative e di argomentazione, la capacità di sintesi e il public speaking.

La produzione dei contenuti multimediali potenzierà la creatività con particolare riferimento ai linguaggi e generi dei media. Infine l'aspetto promozionale, legato alla piattaforma, permetterà ai giovani di sperimentare l'imprenditorialità fungendo da stimolo per eventuali scelte future.

Modalità di verifica e valutazione

I criteri di valutazione si intendono finalizzati alla riflessione sulle personali modalità di lavoro, sugli stili di apprendimento per ritrovare strategie utili al miglioramento.

Durante lo svolgimento di qualsiasi attività, gli alunni saranno stimolati a riflettere su quanto stanno facendo attraverso conversazioni mirate, domande, richieste di spiegazioni. Tutte le attività, individuali e collettive, costituiranno quindi un momento di verifica delle conoscenze e degli apprendimenti pregressi.

Il monitoraggio e la valutazione dell'intervento verranno attuati attraverso la somministrazione di:

Un test di ingresso per valutare le competenze di base e per accertare i prerequisiti posseduti dagli alunni in relazione all'uso delle TIC;

Un test finale per verificare le competenze acquisite e valutare l'efficacia dell'intervento. L'impatto del modulo sarà monitorato attraverso le attività svolte dagli alunni nella fase finale, i prodotti multimediali realizzati e la valutazione del rendimento scolastico di ciascun alunno. Per la valutazione dei risultati si terrà conto del grado di motivazione di ciascun alunno e della partecipazione alle attività del progetto.

Per la valutazione dell'intervento, all'inizio del corso sarà somministrato un questionario sulle aspettative relative al laboratorio. Durante l'ultimo incontro sarà somministrato un questionario di valutazione finale dell'esperienza.