

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

Scorzè - 7 settembre 2010



(Illustrazione di Bruno Mallart)

**STORIA, PATRIMONIO, INTERCULTURA, CITTADINANZA:
DIARIO DI UN PROGETTO LOC@LE IN RETE**

A cura di
G. Di Tonto - E. Perillo

Il progetto



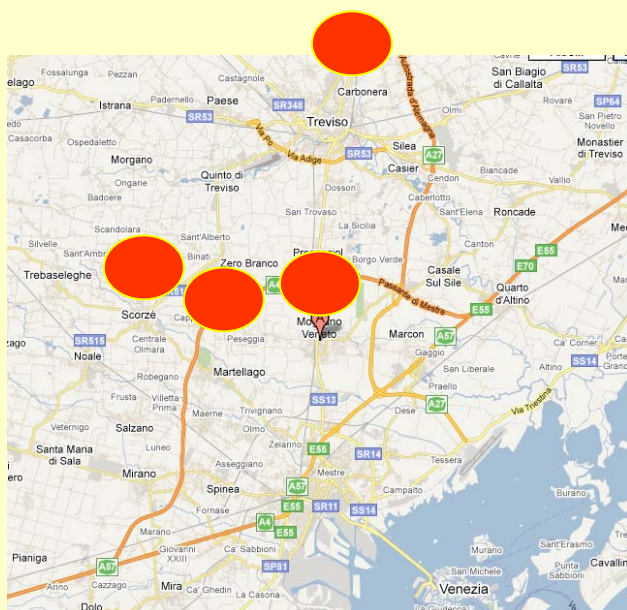
QuickTime™ e un
decompressore TIFF (Non compresso)
sono necessari per visualizzare quest'immagine.

Insegnare/imparare con gli oggetti

Insegnare/imparare con gli oggetti digitali

Cosa abbiamo (fino ad ora) imparato?

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale



**Classi 16
Alunni/e 301
Genitori
Docenti 25
Dirigenti 4**

IC A. Martini di Peseggia (VE)

IC G. Galilei di Scorzé (VE)

IC di Carbonera (TV)

DD 1° Mogliano Veneto (TV)

Comune di Scorzé (VE)

Comune di Carbonera (TV)

Comune di Mogliano Veneto (TV)

Centro Multimediale Mogliano V.to

ASSOCIAZIONE CLIO 92

ESPERTI ESTERNI

MARIO CALIDONI

GIUSEPPE DI TONTO

SILVIA MASCHERONI

IVO MATTOZZI

ERNESTO PERILLO

I.C. PESEGGIA (VE) – I.C. SCORZE' (VE) – I.C. CARBONERA (TV) – D.D. MOGLIANO VENETO (TV)

Le risorse disponibili

1. Finanziamento bando Innovascuola per il progetto
€ 10.000 x 4 scuole
2. Assegnazione ad ogni istituzione scolastica il cui progetto è approvato, sia che abbia presentato la sua candidatura singolarmente, sia in quanto parte di una rete:
 - a. 3 (tre) lavagne interattive multimediali complete di sistema di proiezione;
 - b. 3 (tre) personal computer portatili
 - c. corso di alfabetizzazione di base all'uso di tali strumenti
 - d. software didattico, con priorità alle applicazioni a codice aperto.

UNA COMUNITÀ PER IL PATRIMONIO CULTURALE

Obiettivi del progetto

1. la conoscenza e la valorizzazione del **patrimonio** in una dimensione di cittadinanza interculturale;
2. l'approccio all'uso nella didattica delle **nuove tecnologie** della comunicazione condivisa in rete;
3. il coinvolgimento delle **famiglie e delle comunità** in questo progetto nell'ottica della riduzione del "digital divide".

La formazione dei docenti

ha riguardato le seguenti aree di competenze:

- Ricerca storico didattica, ed. al patrimonio in dimensione interculturale per la cittadinanza attiva
- Metodologie e tecnologie di progettazione di contenuti digitali per la didattica
- Uso di ambienti di formazione a distanza
 - Ministero (Digiscuola)
 - Rete locale (Piattaforma e-learning open source)
 - Uso di lavagne interattive nella didattica
 - Ambiente CMS per la realizzazione del sito del progetto

IL PROCESSO

SVILUPPO TEMPORALE E FASI DEL PROGETTO

2008/2009

- Formazione dei docenti (due seminari + 30 ORE in presenza)
- Realizzazione dei primi contenuti digitali
- Approntamento dell'ambiente di comunicazione esterna del progetto
- Approntamento dell'ambiente di formazione a distanza
- Prime sperimentazioni dei materiali e degli ambienti prototipali

2009/2010

- Formazione in presenza e a distanza dei docenti
- Completamento dei materiali
- Sperimentazione nelle classi
- Predisposizione di oggetti complessi di comunicazione

forum

chat

docenti

sondaggio

laboratori

diario di
bordo

glossario

format LO

siti

LA PIATTAFORMA ON LINE

The screenshot shows the Clio'92 online platform. The top bar includes the logo and navigation links. The left sidebar contains icons for various functions like 'forum', 'chat', 'docenti', 'sondaggio', 'laboratori', 'diario di bordo', 'glossario', 'format LO', and 'siti'. The main content area is titled 'innova scuola' and 'UNPA COMUNITA' PER IL PATRIMONIO CULTURALE'. It displays a list of projects and materials, including 'BENEFICIO FONDERIA SCUOLA', 'MODULO VENETO (VE)', and 'MODULO COMUNICAZIONE DIGITALE E DIDATTICA'. The interface is designed for educational use, with a focus on digital resources and collaborative learning.

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

I PERCORSI/PROGETTI

Carbonera	CASE COLONICHE	Classe 2 ^a e 3 ^a
Carbonera	CARTE E CARTIERE	4 ^a e 5 ^a
Mogliano	IL TERRAGLIO	2 ^a , 4 ^a e 5 ^a
Peseggia	IL CENTRO DEL PAESE	5 ^a
Cappella/Peseggia	L'ACQUA	
Scorzé	LA PIAZZA	4 ^a e 5 ^a
Scorzé/Rio San Martino	LA PIAZZA	

Ricerca storico didattica

Tracce/fonti

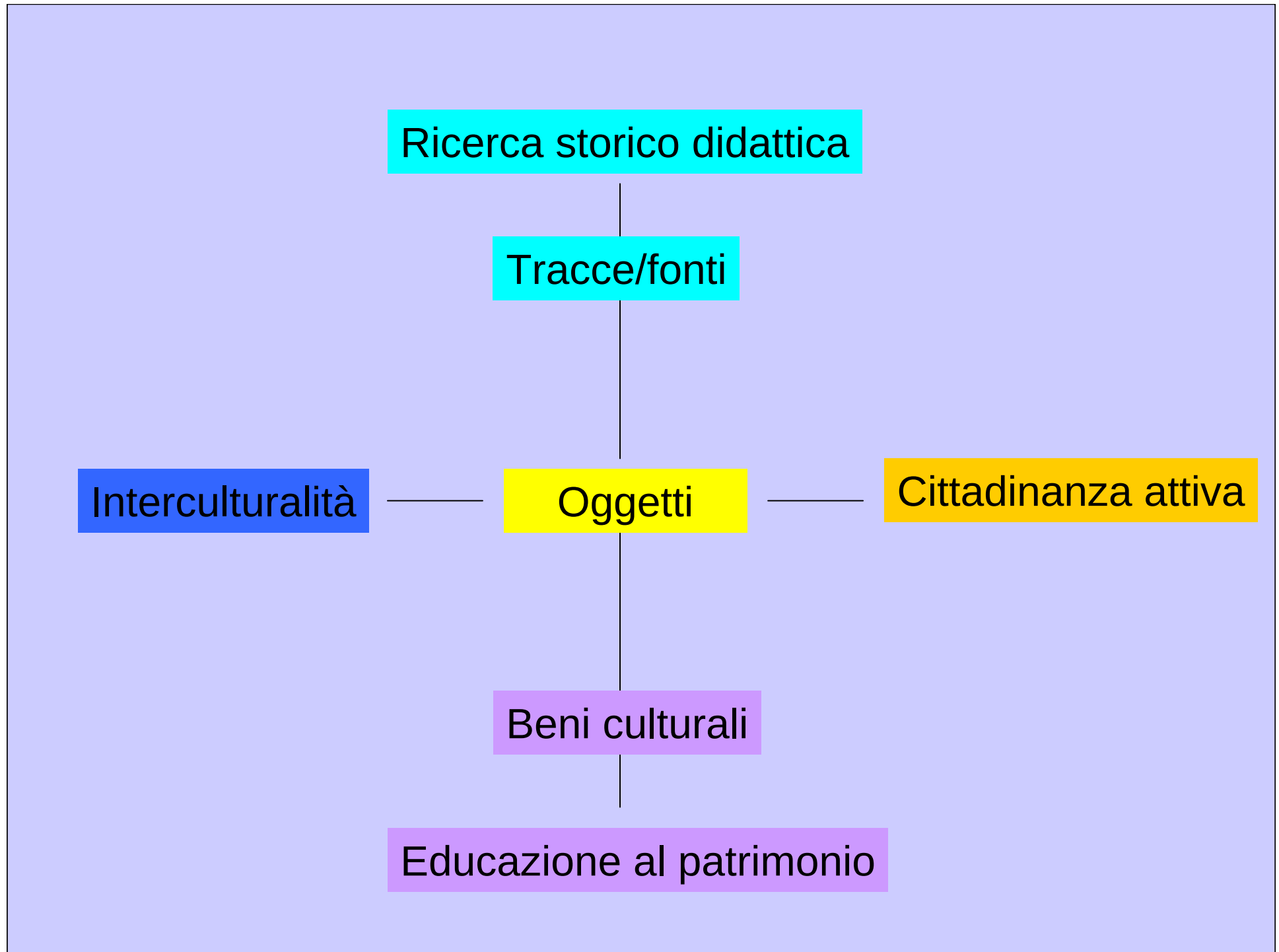
Interculturalità

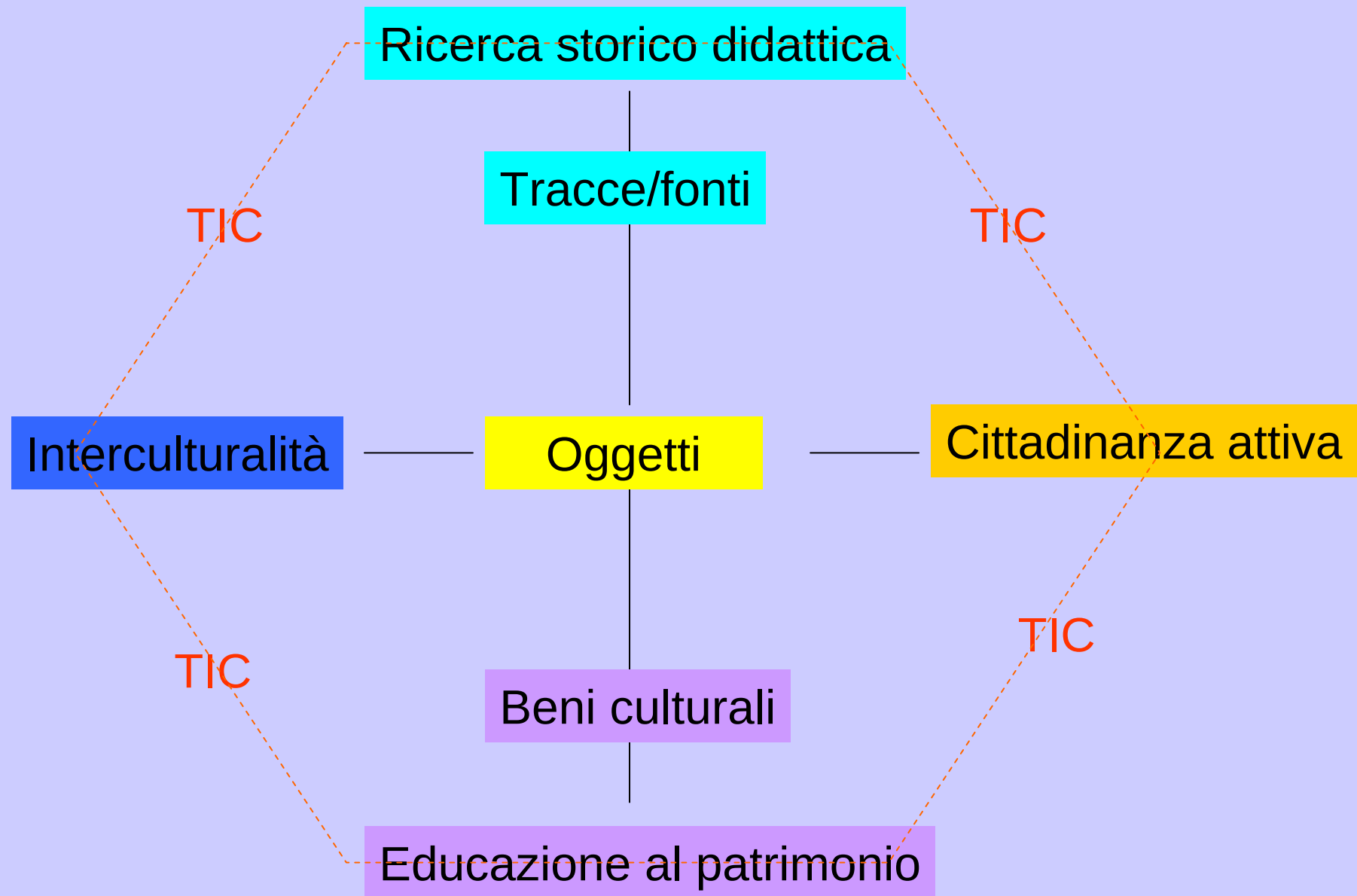
Oggetti

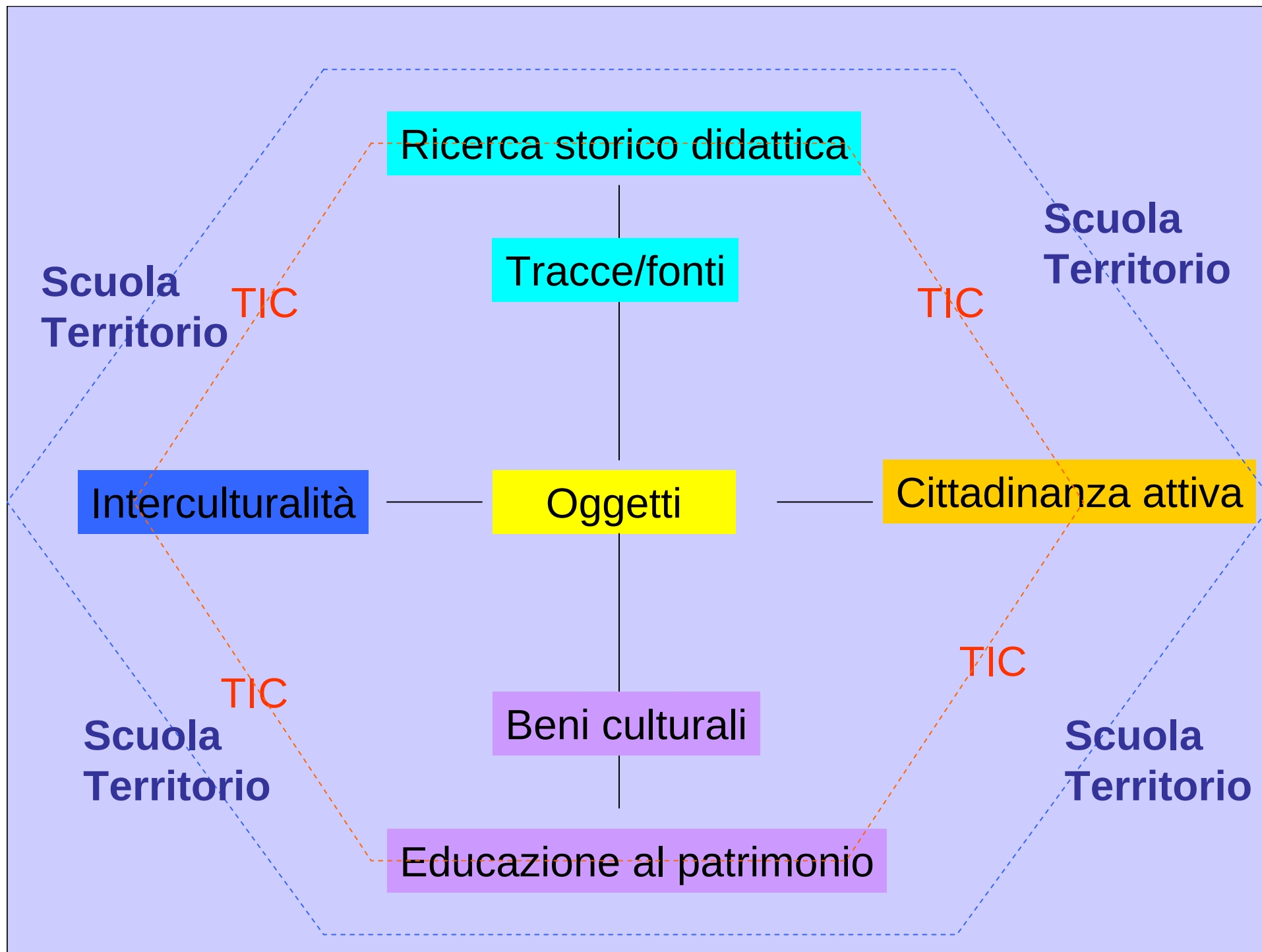
Cittadinanza attiva

Beni culturali

Educazione al patrimonio









Storia@Storie



**UNA COMUNITA'
PER IL PATRIMONIO CULTURALE**
I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

CASE DI OGGI CASE DI IERI

UNA COMUNITA' PER IL PATRIMONIO CULTURALE
I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE

A cura degli alunni della classe IV/2 di Carbonera e Mogliano

Descrizione
Sta per iniziare un viaggio attraverso i tempi. Conoscere alcuni edifici che si trovano a Carbonera e, in particolare, alcune antiche anche chiamate case contadine.

Finalità
Conoscere e valorizzare il patrimonio culturale locale in una dimensione interculturale, attraverso percorsi didattici digitali (learning object) convalidati dalla Rete "Divevoluta".
Utilizzare gli strumenti ed i programmi informatici che supportano la comunicazione digitale: personal computer, fotocomputer, scanner, software, registrazioni digitali, scanner, siti web, linguaggi interattivi multimediali, piattaforme innovativa.

I.C. PESEGGIA (VE) - I.C. SCORZE' (VE) - I.C. CARBONERA (TV) - D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

Reportage 1 / 23 | Intermedia

00:02 / 00:15

LE PIAZZE DI RIO SAN MARTINO

UNA COMUNITA' PER IL PATRIMONIO CULTURALE
I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE

A cura degli alunni della classe IV/2 di Carbonera e Mogliano

Descrizione
La piazza è un elemento architettonico che si trova nella zona centrale di ogni città e paese, in genere attorniato da fontane, statue, edifici importanti e da sempre ha un ruolo molto importante sia come luogo di incontro, sia come luogo di mercato.

Sarà questo l'argomento di questo percorso che prende in considerazione le due piazze del nostro paese Rio San Martino.

Obiettivi
Conoscere la piazza come elemento architettonico
Conoscere la piazza del nostro paese: Rio San Martino (aspetto attuale, la loro storia, l'aspetto storico, ...)
Conoscere la piazza nell'Antica Grecia e nell'Antica Roma

I.C. PESEGGIA (VE) - I.C. SCORZE' (VE) - I.C. CARBONERA (TV) - D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

Reportage 1 / 23 | Audio nat.

00:12 / 00:00

PESEGGIA IERI, OGGI E...

UNA COMUNITA' PER IL PATRIMONIO CULTURALE
I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE

A cura degli alunni della classe IV/2 di Carbonera e Mogliano

Descrizione
Pesezzia non dispone di una vera e propria piazza e il centro del paese si sviluppa all'interno dei due assi viari principali. Gli alunni della scuola primaria che studiano vivono il "tempo" quotidianamente ed in esso costruiscono le proprie relazioni sociali.

Il centro del paese ha quindi una forte valenza sociale in questo punto d'incontro e di integrazione anche per le persone straniere. Naturalmente il paese ha subito nel tempo una serie di cambiamenti che possono diventare obiettivi di ricerca di storia locale.

Finalità
Le finalità del percorso didattico sono: la conoscenza e la valorizzazione del patrimonio culturale locale in una dimensione interculturale, attraverso percorsi didattici digitali (learning object) convalidati dalla Rete "Divevoluta".
Utilizzare gli strumenti ed i programmi informatici che supportano la comunicazione digitale: personal computer, fotocomputer, scanner, siti web, linguaggi interattivi multimediali, piattaforme innovativa.

I.C. PESEGGIA (VE) - I.C. SCORZE' (VE) - I.C. CARBONERA (TV) - D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

Reportage 1 / 23 | Intermedia

00:04 / 00:00

I PERCORSI/PROGETTI

YO-YÒ CERCA CASA

Un percorso per aiutare la nostra tartaruga a trovare un ambiente per vivere

I.C. "A. MARTINI" PESEGGIA
SCUOLA PRIMARIA "A. MANZONI" CAPPELLA
INSEGNANTI: A. PEZZATO, E. TIVU, P. CAGNIN, A. BUNAZZA, C. PER

Reportage 1 / 23 | Intermedia

00:02 / 00:00

LA PIAZZA DI SCORZE'

UNA COMUNITA' PER IL PATRIMONIO CULTURALE
I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE

A cura degli alunni della classe IV/2 di Carbonera e Mogliano

Descrizione
La piazza è un elemento che fa parte del tessuto architettonico e sociale di un paese. Ma perché la piazza, in questi ultimi tempi, ha perso il valore che possedeva in passato, e così luogo di incontro, di scambio economico e culturale.

La piazza è un ambiente presente in ogni realtà, dalla città al piccolo paese, e da sempre riveste un ruolo centrale anche nel quotidiano, anzi valorizzata. Sarà questo l'argomento di questo percorso.

Obiettivi
Conoscere la piazza del nostro paese: Scorze'
Ricostruire l'uso attuale e storico anche attraverso le memorie
Conoscere altre piazze di oggi e nel tempo

I.C. PESEGGIA (VE) - I.C. SCORZE' (VE) - I.C. CARBONERA (TV) - D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

Reportage 1 / 23 | Audio nat.

00:12 / 00:00

LA CARTA E CARTIERE A CARBONERA TRA PRESENTE E PASSATO

UNA COMUNITA' PER IL PATRIMONIO CULTURALE
I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE

A cura degli alunni della classe IV/2 di Carbonera e Mogliano

Descrizione
Sta per iniziare un viaggio attraverso i tempi. Conoscere la storia della carta e delle cartiere, luogo della sua lavorazione, che si trovano nel territorio di Carbonera.

Obiettivi
Conoscere e valorizzare il patrimonio culturale locale in una dimensione interculturale, attraverso percorsi didattici digitali (learning object) convalidati dalla Rete "Divevoluta".
Utilizzare gli strumenti ed i programmi informatici che supportano la comunicazione digitale: personal computer, fotocomputer, scanner, siti web, linguaggi interattivi multimediali, piattaforme innovativa.

I.C. PESEGGIA (VE) - I.C. SCORZE' (VE) - I.C. CARBONERA (TV) - D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

Reportage 1 / 23 | Intermedia

00:02 / 00:15



I.C. PESEGGIA (VE) - I.C. SCORZE' (VE) - I.C. CARBONERA (TV) - D.D. MOGLIANO VENETO (TV)

COMPETENZE DELL'AREA GEOSTORICA

OGGETTO COME ELEMENTO DI UN PAESAGGIO

OGGETTO COME ICONEMA DEL PAESAGGIO

OGGETTO COME TRACCIA/FONTE PER RICOSTRUIRE
LE MEMORIE E IL PASSATO DEL LUOGO

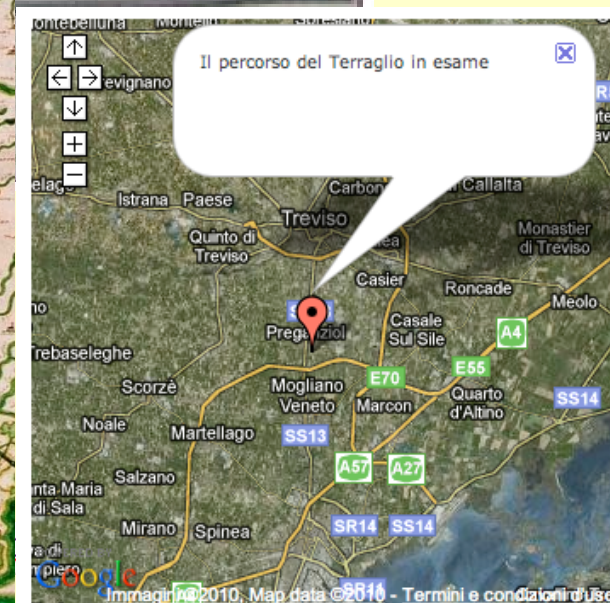
OGGETTO COME NODO DI UNA RETE: FIGURA vs SFONDO/CONTESTO

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

Gli iconemi sono le unità elementari della percezione che, sommate con altre in combinazione formano l'immagine complessiva di un paese. Il paesaggio è la sintesi sommatoria di tante unità, di tanti iconemi, elementi carichi di singolari significati, artistici, storici ecc.

Il paesaggio come mondo silente, come mondo dei segni, dei segni che si impongono come immagini, come iconemi, non lo si può interpretare quindi soltanto stando all'esterno o osservandolo da lontano...", ma "...dobbiamo addentrarci in quello scenario, andare a vedere quali segreti, quali forze nasconde quel paesaggio, farne l'anatomia."

(E. Turri, *Il paesaggio come teatro – Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*, Marsilio, Venezia, 1998).



Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

CASE DI OGGI CASE DI IERI

UNA COMUNITA' PER IL PATRIMONIO CULTURALE
I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE



CARBONERA: IL NOSTRO COMUNE DAL SATELLITE

Andiamo a scoprire come sono gli edifici, le case e gli spazi di oggi nel luogo in cui viviamo.

Questo è il nostro comune visto dal satellite. Si chiama CARBONERA e si trova nel Veneto. Abbiamo cominciato ad esplorarlo e a conoscerlo durante una prima uscita. Ecco come alcuni di noi hanno rappresentato quel percorso.



Cliccando sull'icona a lato essendo collegato a Internet si aprirà la mappa di Carbonera. Nella pagina successiva le immagini di funzionamento del sistema. I.C. PESEGGIA (VE) - I.C. SCORZE' (VE) - I.C. CARBONERA (TV) - D.D. MOGLIANO VENETO (VE)



LE PIAZZE DI RIO SAN MARTINO

UNA COMUNITA' PER IL PATRIMONIO CULTURALE
I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE



LE PIAZZA DEL MIO PAESE

CONDIVIDIAMO IL CONCETTO DI PIAZZA

Sono due le piazze presenti nel nostro paese, Rio San Martino, Piazza San Martino e piazza C.Cappelletto. Prima di affrontare la nostra ricerca ci siamo chiesti ... ma che cos'è una piazza?

Abbiamo iniziato l'attività leggendo un testo tratto da Wikipedia e svolgendo un esercizio (Allegato n.1) per imparare a riconoscere i caratteri generali di una piazza. Il testo era il seguente e attraverso la Lim abbiamo condiviso la soluzione dell'esercizio. Da qui ha avuto inizio il nostro percorso nel paese di Rio San Martino e nelle sue due piazze.

Per **piazza** in urbanistica si intende un luogo racchiuso all'interno di un centro abitato, più largo delle strade che vi convergono, in maniera che si crei uno spazio di raccolta. La piazza ricopre svariate funzionalità: **può fungere da parcheggio** per la sosta dei veicoli, **da mercato** per ospitare i venditori ambulanti; la piazza centrale il più delle volte coincide con il luogo dove si affacciano gli edifici principali sede del governo della città o quelli religiosi; le casistiche sono innumerevoli. Tuttavia gli aspetti fondamentali di una piazza possono essere indicati in **uno spazio aperto**, prerogativo della città, **circondato da edifici** in genere di valenza **pubblica**, fornisce **ritrovo fra le persone di una collettività urbana**, in essa si svolgono funzioni che interessano le persone che vivono in quel momento la città ed in base alla sua importanza sarà più o meno frequentata.



COS'E'



FUNZIONI



ASPETTI O ELEMENTI

I.C. PESEGGIA (VE) - I.C. SCORZE' (VE) - I.C. CARBONERA (TV) - D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

I.C. PESEGGIA (VE) - I.C. SCORZE' (VE) - I.C. CARBONERA (TV) - D.D. MOGLIANO VENETO (TV)

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale



LA CARTA E CARTIERE A CARBONERA TRA PRESENTE E PASSATO

UNA COMUNITA' PER IL PATRIMONIO CULTURALE
I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE

UN'ESPERIENZA IN CLASSE: LA CARTA FATTA A MANO

Materiali e strumenti: fogli di cellulosa e acqua; forbici, secchio, setaccio, mattarello, frullatore, fogli di giornale e phon.

Persone: la nostra classe e l'insegnante

Luogo: la nostra aula

Tempo: una settimana

Le fasi della lavorazione

I.C. PESEGGIA (VE) – I.C. SCORZE' (VE) – I.C. CARBONERA (TV) – D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

LA CARTA E CARTIERE A CARBONERA TRA PRESENTE E PASSATO

UNA COMUNITA' PER IL PATRIMONIO CULTURALE
I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE



BURGO DI MIGNAGOLA

Burgo di Mignagola (TV)
la lavorazione



CARTIERA BURGO DI MIGNAGOLA (TV)

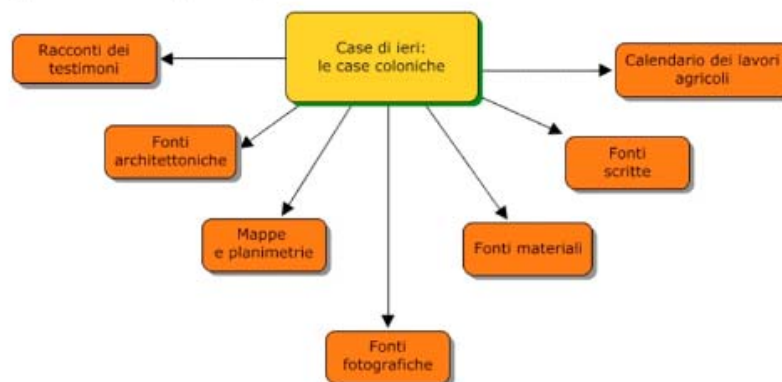
I.C. PESEGGIA (VE) – I.C. SCORZE' (VE) – I.C. CARBONERA (TV) – D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

DAL PRESENTE AL PASSATO

Dall'indagine condotta sulle case dei nonni è emersa la presenza delle cosiddette **case coloniche** abbastanza diffuse nel nostro territorio.

Adesso inizieremo una sorta di viaggio nel passato che ci aiuterà a conoscere meglio questa tipologia di case in cui abitavano alcuni dei nostri nonni.

Questa è la mappa del percorso che faremo:



Esempio di casa colonica del
nostro territorio

I.C. PESEGGIA (VE) – I.C. SCORZE' (VE) – I.C. CARBONERA (TV) – D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

LA PIAZZA DI SCORZÈ

UNA COMUNITA'
PER IL PATRIMONIO CULTURALE
I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE

LA PIAZZA DEL MIO PAESE

LA PIAZZA NEI PAESI VICINI A SCORZÈ' E NEI
CAPOLUOGHI DI PROVINCIA DEL VENETO

Per allargare il confronto abbiamo raccolto informazioni sulle
piazze dei paesi vicini e dei **capoluoghi di provincia del
Veneto** attraverso due schede di osservazione (Allegato 3 A e
3 B)

PAESI VICINI



Marostica



Badoere



Rio San Martino

CAPOLUOGHI DI
PROVINCIA
DEL VENETO



I.C. PESEGGIA (VE) – I.C. SCORZÈ' (VE) – I.C. CARBONERA (TV) – D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

I.C. PESEGGIA (VE) – I.C. SCORZÈ' (VE) – I.C. CARBONERA (TV) – D.D. MOGLIANO VENETO (TV)

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

**COMPETENZE PER
L'EDUCAZIONE AL PATRIMONIO
LA CITTADINANZA ATTIVA
L'EDUCAZIONE INTERCULTURALE**

OGGETTO COME BENE CULTURALE

ED AL PATRIMONIO COME APPRENDIMENTO DI II LIVELLO

CITTADINANZA ATTIVA COME RESPONSABILITA' VERSO IL PATRIMONIO

CITTADINANZA ATTIVA COME RESPONSABILITA' VERSO IL FUTURO

INTERCULTURA COME CONOSCENZA DI SIGNIFICATI DIVERSI

INTERCULTURA COME NEGOZIAZIONE DI SIGNIFICATI DIVERSI

CITTADINANZA ATTIVA COME CAPACITA' DI VALORIZZARE LE DIFFERENZE

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

LA PIAZZA DI SCORZÈ

innova scuola

UNA COMUNITA' PER IL PATRIMONIO CULTURALE
I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE

SCORZÈ OGGI
SCORZÈ IERI
PIAZZE NELLA STORIA

LA PIAZZA E I POPOLI ANTICHI

L'AGORÀ IN GRECIA E LE SUE FUNZIONI D'USO

Cliccando sull'icona del mouse visiterai due siti Internet nei quali si parla dell'agorà ad Atene in Grecia e a Paestum una città della Magna Grecia situata nell'Italia meridionale.




AGORÀ DI ATENE

AGORÀ DI PAESTUM

Successivamente leggi il testo dell'Allegato 9 ed esegui le consegne della scheda

I.C. PESEGGIA (VE) – I.C. SCORZÈ (VE) – I.C. CARBONERA (TV) – D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

LA PIAZZA DI SCORZÈ

innova scuola

UNA COMUNITA' PER IL PATRIMONIO CULTURALE
I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE

SCORZÈ OGGI
SCORZÈ IERI
PIAZZE NELLA STORIA

LA PIAZZA DEL MIO PAESE

CONFRONTO TRA LE RISPOSTE DEGLI ALUNNI E DEI GENITORI

TESTO COLLETTIVO

Sia per i nostri genitori che per noi la "Piazza" al tempo odierno viene considerata come luogo di parcheggio e non svolge alcuna funzione di centro di ritrovo e di divertimento anche perché nel nostro paese da alcuni anni è stato costruito un nuovo spazio dove si fanno le feste paesane, il mercato, o varie manifestazioni, ma questo è decentrato, non ha intorno alcun edificio o negozio serve solo in dati momenti.



I.C. PESEGGIA (VE) – I.C. SCORZÈ (VE) – I.C. CARBONERA (TV) – D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

LA PIAZZA DI SCORZÈ

innova scuola

UNA COMUNITA' PER IL PATRIMONIO CULTURALE
I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE

SCORZÈ OGGI
SCORZÈ IERI
PIAZZE NELLA STORIA

LA PIAZZA DEL MIO PAESE

COM'ERA LA PIAZZA DI SCORZÈ NEL PASSATO LE FONTI ICONOGRAFICHE

Per rispondere a questa domanda abbiamo cercato di ricavare informazioni da fonti storiche diverse. Cominciando dalle immagini storiche di Scorzè.



Il Municipio in una foto del 1924



Il mercato settimanale in via Roma nel 1934



Fotografia di via Roma nel 1948

Observa attentamente le immagini e rispondi alle domande dell'allegato 6

I.C. PESEGGIA (VE) – I.C. SCORZÈ (VE) – I.C. CARBONERA (TV) – D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

I.C. CARBONERA (TV) – D.D. MOGLIANO VENETO (TV)

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale



LE CASE DEI NOSTRI NONNI
(ANNI '40 E '50)

E I NOSTRI NONNI IN QUALI ABITAZIONI VIVEVANO DA BAMBINI?

Alcuni dei nostri nonni, da bambini non vivevano a Carbonera ma in altri paesi del Veneto, d'Italia e anche del mondo. Ancora adesso alcuni nonni vivono ancora là: in Kosovo, in Albania, in Romania, nel Camerun, in Cina e in Brasile. Ecco una piccola statistica della distribuzione dei nonni nei vari territori.

Nonni che vivevano a Carbonera	Nonni che vivevano in altri paesi del Veneto	Nonni che vivevano in altre regioni d'Italia	Nonni che vivevano in altri stati del mondo
3 A 4	3 A 35	3 A 17	3 A 16
3 B 2	3 B 34	3 B 12	3 B 20
3 13 *	3 50 *	3 11 *	3 14 *

* Classe di Mignagola



Osserviamo sulla carta la distribuzione dei nonni... nel mondo



Un clic sulla cartina per ingrandire nei dettagli

I.C. PESEGGIA (VE) - I.C. SCORZE' (VE) - I.C. CARBONERA (TV) - D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

Gli autori

ESPLORIAMO IL TERRITORIO: LA CLASSE IN CENTRO

Ciao, sono Alessia, i miei genitori sono nati in una città meravigliosa Napoli!

Ciao, sono Gian. I miei genitori vengono dall'Albania.

Mi chiamo Rawa sono nato in Bangladesh

Ciao, sono Sabrin. Il mio papà è egiziano e la mia mamma è tunisina.

Ciao, sono Giada. Mio papà è nato in Venezuela

Ciao, sono Angelina. I miei genitori vengono dalle Filippine.

IL CENTRO DI PESEGGIA

Evviva le differenze!

I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE

COME SONO I CENTRI DI ALTRI PAESI E CITTÀ?
LE NAZIONI DELLA NOSTRA CLASSE

Evviva le differenze!

 Filippine	 Albania
 Bangladesh	 Egitto
 Italia	 Tunisia
	 Venezuela

I.C. PESEGGIA (VE) - I.C. SCORZE' (VE) - I.C. CARBONERA (TV) - D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

PESEGGIA IERI, OGGI E...

**UNA COMUNITA'
PER IL PATRIMONIO CULTURALE**
I.C. "MARTINI" PESEGGIA
RETE DI STORIE A SCALA LOCALE

AL VIA
PESEGGIA
OGGI
PESEGGIA
IERI
PESEGGIA
DOMANI
ALTRI PAESI
NEL MONDO

COME SONO I CENTRI DI ALTRI PAESI E CITTÀ?
LE NAZIONI DELLA NOSTRA CLASSE

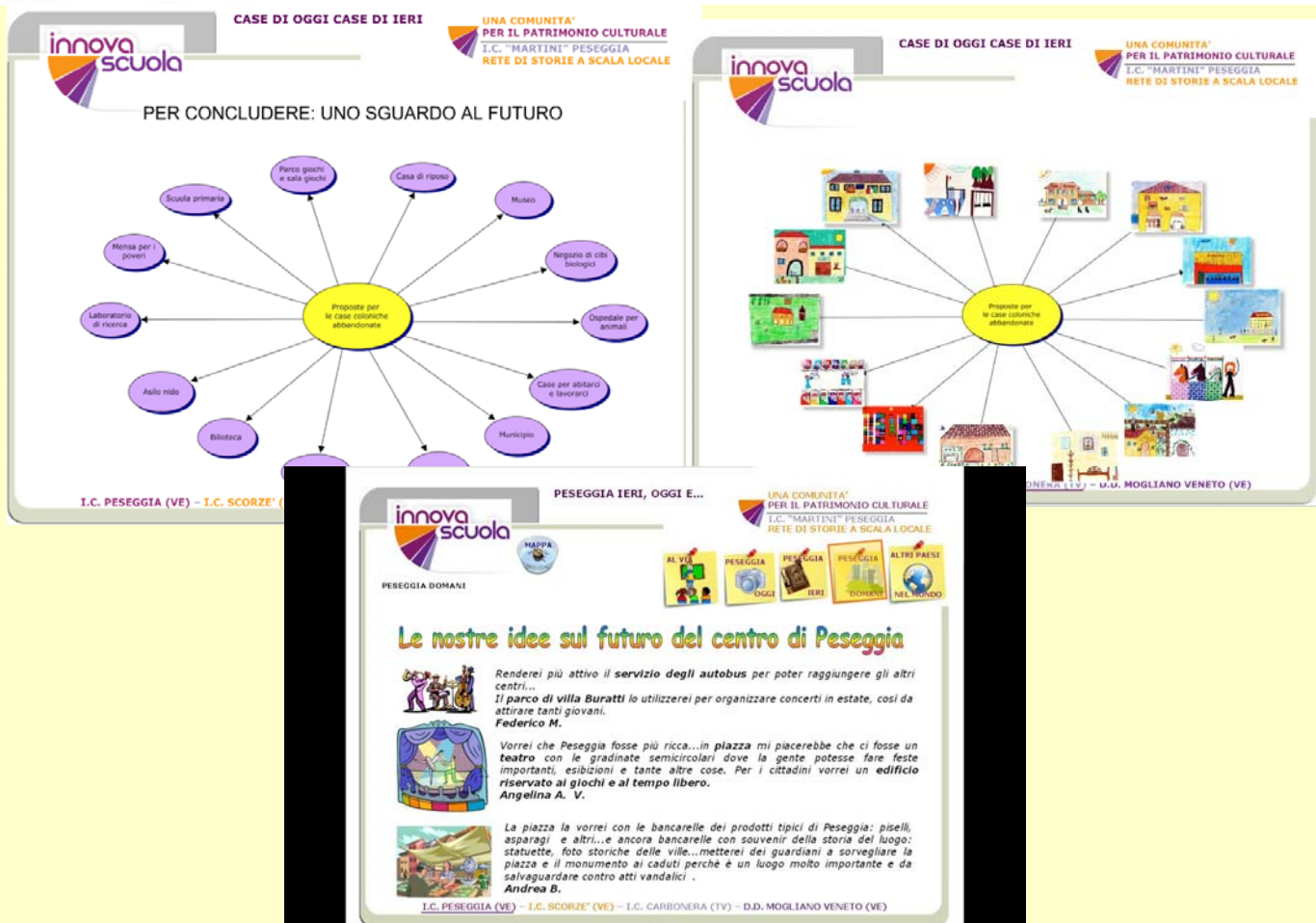
Evviva le differenze!

Ciao, sono Sabrin.
Il mio papà è egiziano e la mia mamma è tunisina.
Ecco le cartoline del Cairo e di Tunisi, le capitali dei loro Paesi, così belle e ricche di storia!

Io sono nato in Italia, ma mi piacerebbe andare a vivere con i miei parenti in Tunisia...

I.C. PESEGGIA (VE) - I.C. SCORZE' (VE) - I.C. CARBONERA (TV) - D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale



Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale



LUOGHI / ELEMENTI SIGNIFICATIVI DI CAMPOCROCE

- ♥ LA SCUOLA
- ♥ LA CHIESA - ♥ DON MARIO
- ♥ LA FILANDA ♥ VIA MOTTA
- ♥ LA MOTTA BUFFETTI
- ♥ LA CASETTA DEGLI ALPINI
- ♥ LA FATTORIA DONADEL (distributore latte)
- ♥ VILLA RIGAMONTI E LA SUA VIA
- ♥ FIUME ZERO e VECIO MUIN
- ♥ VIA MALCANTON



CI
INCAMMINIAMO
IN FILA
VERSO
LA FILANDA
CHE È A
SINISTRA
DELL'USCITA
DALLA SCUOLA.



Educazione al patrimonio, alla cittadinanza, all'interculturalità.

1. Consapevolezza del **proprio sguardo**
2. Consapevolezza della **dignità** del proprio sguardo
3. Consapevolezza degli **altri sguardi** (nello spazio e nel tempo)
4. Capacità di **contestualizzare** gli sguardi
5. Capacità di costruire **relazioni** tra gli sguardi
6. Immaginazione di **mondi possibili**

SVILUPPO DI ABILITA' E COMPETENZE DIGITALI

• L

SVILUPPARE COMPETENZE PER

- COSTRUIRE CONOSCENZE
- COMUNICARE
- COOPERARE
- COINVOLGERE

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

REALIZZAZIONE DI CONTENUTI DIDATTICI DIGITALI (ELENCO E TIPOLOGIA)

TIPOLOGIA	ELENCO	FINALITA'
<u>Learning Objects</u>	Uso della lavagna interattiva multimediale	Aggiornamento insegnanti
<u>Learning Objects</u>	Uso dell'ambiente di apprendimento e-learning Moodle	Aggiornamento insegnanti
<u>Learning Objects</u>	I beni del patrimonio culturale del nostro territorio	Per le attività didattiche degli studenti
<u>Blog e Forum</u>	Insegnare il patrimonio culturale del territorio con le nuove tecnologie	Scambio di esperienze tra i docenti delle diverse scuole
<u>Blog e Forum di discussione</u>	Il patrimonio culturale del nostro territorio	Discussione e condivisione delle esperienze tra gli studenti della Rete di scuole
<u>Wiki</u>	Le parole chiave del patrimonio culturale	Costruzione di un'enciclopedia del patrimonio culturale del territorio continuamente contrattata e aggiornata dagli studenti.
<u>Learning objects</u>	Cartoline elettroniche del patrimonio del nostro territorio.	Presentazione dei beni del patrimonio culturale del territorio per gli studenti e le famiglie.
Guida cartacea ed elettronica	Guida alla scoperta dei beni culturali del territorio	Per studenti e genitori
Sito del progetto realizzato in CMS (Content Management System)	Il Progetto....nome	Presentazione del progetto e accesso ai materiali realizzati da docenti, studenti e famiglie.

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale



LA PIAZZA DEL MIO PAESE

LA RACCOLTA DEI DATI

Abbiamo poi realizzato un'uscita in piazza a Scorzè per fotografarne i diversi aspetti. Da questa visita è nata l'idea di realizzare un video.

Questa attività ci ha aiutato ad osservare la piazza di Scorzè nei dettagli e a descrivere com'è fatta oggi (**Allegato 2**) quali sono le sue funzioni d'uso (**Allegato 3**) e poi successivamente a ricercare informazioni per capire com'era nel passato.



La piazza di Scorzè



I.C. PESEGGIA (VE) – I.C. SCORZÈ' (VE) – I.C. CARBONERA (TV) – D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

YO-YO' LEGGE LA MAIL



Bravi questi amici! Hanno fatto una bella ricerca! Chissà cosa saranno questi sacchetti di sabbia trovati sull'argine... Sono anch'io curiosa di saperne di più... Ragazzi, cercate di scoprire qualcosa e fatemi sapere!

I sacchetti di sabbia sono rimasti sull'argine dall'ultima alluvione. Gli amici di Yo - Yò decidono di fare una ricerca per scoprire se ci siano state altre alluvioni e la loro frequenza. Per questo [intervisteranno](#) i nonni e i genitori e poi...

LE FONTO ORALI

LA CARTA E CARTIERE A CARBONERA TRA PRESENTE E PASSATO

LA CARTA E CARTIERE A CARBONERA TRA PRESENTE E PASSATO

IMONI

ini, ho 70 anni e abito a Vascon di Carbonera.

Il 21 novembre 1955, a soli 15 anni, ho lasciato gli studi per andare a lavorare alla cartiera Burgo di Mignagola di Carbonera e lì sono rimasto per 36 anni.

Ho lavorato prima alla macchina Continua e poi come conduttore della stessa macchina.

Nel corso degli anni la cartiera è cambiata: c'erano 6 macchine Continue che producevano carte per sacchi e per pacchi, carta velina, carta per alimenti...



Intervista a Sergio Tonini

I.C. PESEGGIA (VE) - I.C. SCORZE' (VE) - I.C. CARBONERA (TV) - D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

innova scuola

CASE DI OGGI CASE DI IERI

UNA COMUNITA' PER IL PATRIMONIO CULTURALE I.C. "MARTINI" PESEGGIA RETE DI STORIE A SCALA LOCALE

RACCONTI DEI TESTIMONI

LA TESTIMONIANZA DI NONNA ELSA

COME VIVEVA DA BAMBINA IN UNA CASA COLONICA (Testimonianza raccolta il 15 maggio 2009)

I.C. PESEGGIA (VE) - I.C. SCORZE' (VE) - I.C. CARBONERA (TV) - D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

Benvenuti nella Archi-tarta-wiki

QUI TROVERETE

INFORMAZIONI



DOCUMENTI



PAROLE NUOVE



Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

LA SCUOLA PRIMARIA RINGRAZIA

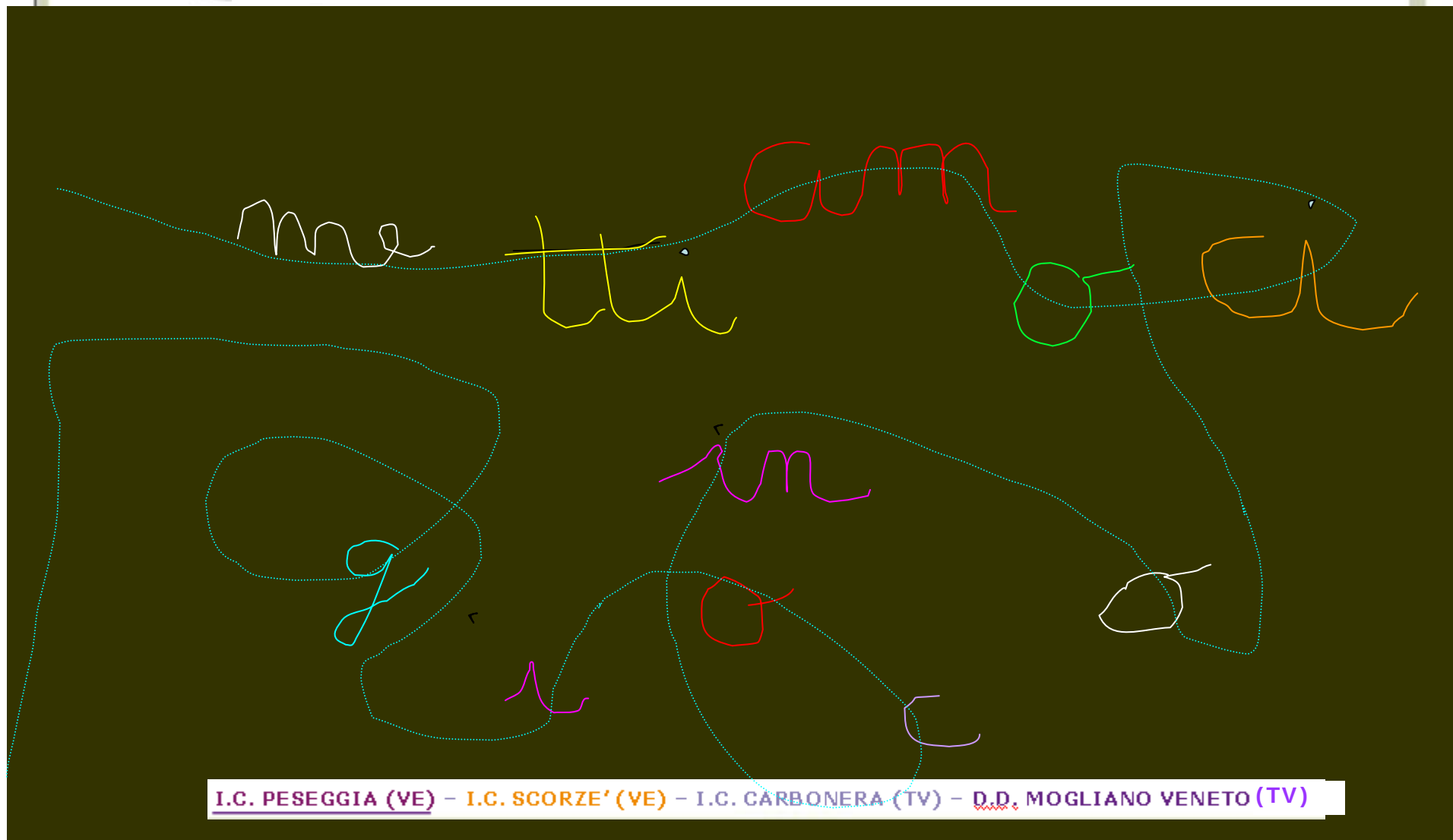
Tutti gli alunni dei laboratori "Innovascuola" e "Storie a scala locale"
Tutti i genitori degli alunni
I nonni, per la pazienza di raccontarsi
I docenti coinvolti nel progetto e l'ins. Ornella Tiveron
La Dirigenza Scolastica
L'Amministrazione Comunale
Il Ministero dell'Innovazione
Il personale ATA
La Rete di Storie a scala locale
L'Associazione Clio'92: il prof. Ivo Mattozzi, il prof. Giuseppe Di Tonto, il prof. Ernesto Perillo
L'industria cartaria "Burgo" di Mignagola e il Direttore ing. Roberto De Bortoli,
l'ing. Luca Martinelli e l'ing. Fabio Pollon
Il prof. Mario Calidoni, la prof. Silvia Mascheroni
Il prof. Giampaolo Cagnin
Il sig. Tiziano Bisetto, il sig. Guido Zavarise
La Biblioteca Comunale di Carbonera
La Biblioteca Comunale di Treviso
L'Archivio di Stato di Treviso

I.C. PESEGGIA (VE) – I.C. SCORZE' (VE) – I.C. CARBONERA (TV) – D.D. MOGLIANO VENETO (VE)

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale



Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale



Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

Apprendimenti CI 3^A

5.1. utile per (aggiungi un commento o un esempio)
DELLO SVOLGIMENTO DELLA GRAMMATICA MI È STATO
UTILE PERCHÉ NON SAPEVO COME SI VIVERA UNA
VOLTA E COME SI MUOVEVANO MA ADESSO LO SO GRAZIE
HA QUESTO.2. divertente per (aggiungi un commento o un esempio)
PROGETTO È STATO DIVERTENTE PERCHÉ ABBIAMO LAVORATO
HA COPPIE.

LE CASE COLONICHE
LA PRIMA TAPPA È STATA QUELLA DI ESPLORARE
IL TERRITORIO E DIVIDERE LE CASE IN APPARTAMENTI,
LA SECONDA TAPPA È STATA DI ESPLORARE LE CASE
COLONICHE E DI DIVIDERE GLI SPAZI.
LA TERZA È STATA DI SCOPRIRE LA VITA DI...

1. Il titolo del progetto è stato (indicare es La Piazza). Scrivi le tappe principali del lavoro fatto in classe.

La lavagna interattiva perché abbiamo trasportato
la figura nel foglio abbiamo scritto poi cancellato
le case coloniche come erano fatte come vivevano
prima cioè come erano e quindi erano poveri.

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

Digital native cl 3^?

5.1. utile per (aggiungi un commento o un esempio)

Si mi e' stato utile perche' ho imparato ad usarlo
meglio di prima. E adesso posso usarlo anche a casa
con molta facilità

5.2. divertente per (aggiungi un commento o un esempio)

5.2. divertente per (aggiungi un commento o un esempio)

PERCHE' HO IMPARATO MOLTO SUL COMPUTER E IL MIO
COMPAGNO FACEVA DEGLI ERRORI COME AD ESEMPIO CLICCAVA
UN TASTO STRANO E LI VENIVA FUORI UNA PAROLA COMPLETAMENTE
DIVERSA.

5.1. utile per (aggiungi un commento o un esempio)

Per usare il computer
perche' prima sapevo solo giocare ai videogiochi.

5.2. divertente per (aggiungi un commento o un esempio)

Si perche' mi piaceva inserire le figurine
e a usare la lavagna interattiva

Digital native cl 3^a?

4. I tuoi genitori ti hanno aiutato per la realizzazione della ricerca? Racconta in poche righe in che modo?

Mi hanno aiutato nei proverbi, nelle foto di una volta, mi hanno aiutato nei questionari e mi hanno anche permesso di usare il computer.

5. Nello svolgimento del progetto, l'uso dell'informatica è stato particolarmente:

☒ 1. utile per (aggiungi un commento o un esempio)

Mi è stato molto utile perché all'inizio non sapevo niente neanche accendere il computer invece adesso che ho imparato ad usare posso usare il computer anche a casa.

☒ 2. divertente per (aggiungi un commento o un esempio)

È stato molto divertente imparare ad usare la lavagna interattiva.

5.3. difficile per (aggiungi un commento o un esempio)

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

Apprendimenti cl 5^a

6. In sintesi, quali sono state le attività del progetto Innovascuola che ti sono piaciute di più?

Parlare della mia terra e vedere PeseGGia nel
pesso to

5.1. utile per (aggiungi un commento o un esempio)

sapere di più del nostro paese, per saper usare meglio
il computer,

5.2. divertente per (aggiungi un commento o un esempio)

le battute che facevano i nostri compagni,
per l'esperienza fatta

5.3. difficile per (aggiungi un commento o un esempio)

quando un nostro amico ci ha toccato la tastiera e
ci ha cancellato il testo

6. In sintesi, quali sono state le attività del progetto Innovascuola che ti sono piaciute di più?

Per avere usato la lavagna digitale e per
aver fatto i testi sul futuro

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

Apprendimenti cl 5^a

5.1. utile per (aggiungi un commento o un esempio)

CREARE UN OGGETTO DIGITALE, USARE IL COMPUTER

5.2. divertente per (aggiungi un commento o un esempio)

VEDERE L'OGGETTO FINITO

5.3. difficile per (aggiungi un commento o un esempio)

6. In sintesi, quali sono state le attività del progetto Innovascuola che ti sono piaciute di più?

5.2. divertente per (aggiungi un commento o un esempio)

PERCHÉ DURANTE LA RICREAZIONE ANDAVO GIÙ CON LE MIE
AMICHE A F. SCRIVERE AL COMPUTER

Apprendimenti cl 5^a

5. Nello svolgimento del progetto, l'uso dell'informatica è stato particolarmente:

divertente perché abbiamo lavorato a coppie

5.1. utile per (aggiungi un commento o un esempio)

6. In sintesi, quali sono state le attività del progetto Innovascuola che ti sono piaciute di più?

Scoprire il centro e il paese in cui abito

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

Apprendimenti cl 5^

6. In sintesi, quali sono state le attività del progetto Innovascuola che ti sono piaciute di più?

Le attività del progetto Innova scuola che mi sono piaciute di più è stato scrivere testi su come cambiare il centro di Peseggia fare i disegni del centro.

7. E quelle che invece consideri meno interessanti e utili?

7. E quelle che invece consideri meno interessanti e utili?

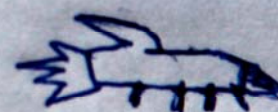
intervista di nonni

8. Vorresti occuparti di una nuova ricerca il prossimo anno? ☒ SI ☐ NO

9. Se Si, di quale argomento?

PESEGGIA

FUTURA



Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

Apprendimenti cl 5^a

X5.1. utile per (aggiungi un commento o un esempio)

UTILE PER IMPARARE COSE SUPERIORI DI QUELLE CHE SO GIÀ

5.2. divertente per (aggiungi un commento o un esempio)

DIVERTENTE PER STARE IN COPPIA, AD USARE IL MOUSE, LA TASTIERA
IL DESKTOP

5.1. utile per (aggiungi un commento o un esempio) capire l'uso del P.P.T. ed
imparare ad usarlo

5.2. divertente per (aggiungi un commento o un esempio) creare, cambiare sfondi o
cambiare tipo e modo di scrittura, o usare programmi
come il WordArt o lo SmartArt.

6. In sintesi, quali sono state le attività del progetto Innovascuola che ti sono piaciute di più?

lavorare al P.C., e studiare la storia in modo diverso

7. E quelle che invece consideri meno interessanti e utili?

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

7. E quelle che invece consideri meno interessanti e utili?

GNENTE

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

Competenze degli alunni

1. L'educazione al patrimonio, ed. interculturale, ed. alla cittadinanza

1. conoscere meglio il territorio in cui si abita
2. scoprire l'importanza di alcuni "oggetti" del territorio (es. la piazza)
3. capire il loro uso nel tempo e oggi
4. comprendere che ci sono diversi modi di usare e considerare questi oggetti
5. comprendere che questi oggetti hanno bisogno di cura e tutela
6. formulare proposte per la loro cura e tutela
7. formulare proposte per il loro uso nel futuro

2. Informatica

1. accendere e spegnere il computer.
2. usare tastiera, mouse, e desktop
3. avviare e chiudere un programma
4. usare alcuni comandi (come ad esempio...)
5. creare, aprire salvare chiudere un file
6. inserire tabelle in un testo
7. creare e gestire finestre e cartelle
8. creare e stampare di immagini e disegni
9. inserire di immagini in un testo
10. costruire disegni usando: matita, testo, gomma, pennello, colori..
11. progettare e creare un ipertesto
12. usare il cd-rom e i dvd
13. navigare in internet

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

• Ed. al patrimonio

- Sensibilizzazione delle classi alla conoscenza del territorio in cui vivono.
- Avvio alla conoscenza di "oggetti" del patrimonio –case coloniche-.
- Conoscere attraverso le tracce la cultura a cui si appartiene
- Partecipazione attiva e responsabile verso il proprio ambiente e il territorio di appartenenza
- Conoscenza dell'esistenza di alcuni oggetti del territorio che possono rappresentare un patrimonio perchè raccontano la storia del paese.
- Conoscere i beni culturali del nostro territorio.
- Capire l'importanza di questi edifici per la storia locale.

• Ed. alla cittadinanza

- Prima riflessione sulla necessità di salvaguardare questi "oggetti"
- Valorizzare e trasformare con rispetto il patrimonio per tramandarlo alle generazioni future
- Proposte elaborate dagli alunni per la ri-progettazione e il riutilizzo degli edifici delle cartiere non più utilizzati
- Comprensione del bisogno di cura e tutela di questi oggetti che sono patrimonio degli abitanti del luogo.
- Pensare alla tutela dei beni culturali del territorio.

Le risposte dei docenti

• Ed. interculturale

- Primo confronto tra edifici dei luoghi in cui vivono e quelli dei paesi di provenienza.
- Confronto tra stili di vita generazionali.
- Conoscere forme culturali di altri paesi, cogliere somiglianze e differenze per aprire un dialogo rispettoso di tutte le culture.
- Sollecitare il dialogo e il confronto anche con altri sguardi e approcci al patrimonio per favorire scambio di punti di vista
- Conoscenza che esistono oggetti simili condivisi tra culture diverse e che i compagni stranieri provengono da culture altrettanto ricche di storia e conoscenze.
- Favorire il dialogo e il confronto tra gli alunni. (I bambini si sono sentiti "accomunati" in questa ricerca per tutte le similitudini emerse tra la vita e le case al tempo dei nonni e la realtà dei paesi d'origine dei compagni provenienti da altre nazioni.)

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

I PRODOTTI DIGITALI REALIZZATI ALLA FINE DEL PROGETTO?

- Learning Object
- Blog e Forum
- Wiki
- Cartolina Elettronica

ABILITA' E COMPETENZE DIGITALI

- uso del computer
- navigare nella Rete Internet
- comunicare e partecipare ad attività collaborative e cooperative di apprendimento
- costruire semplici "oggetti" digitali
- usare macchina fotografica e video digitali
- uso della lavagna interattiva

Le risposte dei docenti

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

- **Il risultato più importante per lo sviluppo delle sue competenze professionali**

- Ho dovuto imparare ad usare meglio (o del tutto) alcuni strumenti digitali per renderli supporto importante per l'attività didattica.
- Scoprire le possibilità del digitale a scuola
- Conoscenza più approfondita di elementi di informatica
- Apertura all'utilizzo nella scuola primaria delle nuove tecnologie digitali.
- Aver ampliato la mia conoscenza nell'uso del computer
- Scoprire la potenzialità della tecnologia informatica nell'insegnamento
- L'aver acquisito maggior abilità ed apertura nell'utilizzo della multimedialità nella didattica
- Una maggior padronanza nell'uso del computer e della Lim.

Le risposte dei docenti

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

- **l'aspetto più negativo e critico (se c'è)**
 - Un progetto simile implica un impegno ed un impiego di tempo ed energie notevoli.
 - Il dover coordinare anche altri lavori non è sempre semplice.
 - La frustrazione di non poter passare alla sperimentazione nella classe
 - Non essere state incentivate per la fase dell'aggiornamento che è stato impegnativo in termini di tempo impiegato
 - Un livello personale di partenza piuttosto basso rispetto ad un corso di formazione troppo elevato
 - Limiti di strumenti e di tempi per realizzare progetti di tipo informatico nelle realtà scolastiche
 - Non aver potuto dedicare più tempo in classe a questo progetto per problemi di gestione del gruppo classe sopraggiunti in itinere.

Le risposte dei docenti

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

- **l'aspetto più positivo e entusiasmante (se c'è)**

- L'intreccio con il laboratorio di storia ha permesso di individuare e costruire i materiali e le proposte didattiche per le classi all'interno di un gruppo di docenti collaudato da tempo.
- L'interesse e il coinvolgimento degli alunni, anche di un buon numero di quelli che, solitamente, partecipano poco.
- Le colleghe stanno prendendo dimestichezza con gli strumenti digitali.
- La scuola ha guadagnato delle lavagne interattive
- Le varie opportunità offerte dalla lavagna interattiva
- Essere riuscita a costruire un percorso di ricerca con i miei alunni e tradurlo poi in un materiale digitale.
- L'iniziale apprendimento del linguaggio informatico che sta cambiando il modo di apprendere, insegnare, comunicare
- Il coinvolgimento dei bambini.

Le risposte dei docenti

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale

DOMANDE

- Quanto alle eventuali domande per gli esperti ne ho una alla Marzullo (si faccia la domanda e si dia la risposta):
- Come faremo senza le compresenze e con classi numerose a far utilizzare i pc ai nostri 25 o più alunni da attori e non solo da spettatori? Già la ricerca storica dovrà avere un taglio più direttivo da parte dell'insegnante, che dovrà essere esperto di questa pratica per non perdersi nel lavoro, e limitare lo spazio delle riflessioni e del confronto orale tra gli alunni che può essere messo in crisi dal numero e dalla inevitabile presenza di soggetti o distratti o incapaci di seguire il discorso e quindi portati a disturbare.

QuickTime™ e un
decompressore TIFF (Non compresso)
sono necessari per visualizzare quest'immagine.

Rosella De Bei

...

Quando ho cominciato questa strada sapevo da cosa partivo, ma non sapevo dove sarei arrivata e la preoccupazione maggiore era di aver coinvolto alcune colleghe nell'impresa.

Rendo merito alla loro fiducia e al loro coraggio. E un grazie ai coordinatori-esperti.

Luisa Bordin

Sapere storico e storia insegnata al tempo del digitale



Non tutti quelli che vagano si sono persi

[J.R.R. Tolkien]

GR@ZIE