

IIS DIAMANTE ITCG – IPA – ITI – IPSSAR PRAIA A AMARE



SCHEMA PRESENTAZIONE PROGETTO PTOF

A.S. 2024/2025

orario curricolare

orario extracurricolare

Denominazione progetto
“LA Preistoria e le vie dell’ossidiana: Alla scoperta archeologica del nostro territorio”.
Referente Responsabile del Progetto
Prof. Tizio De luca, Prof Maria Stella Fabiani,
FIGURE COINVOLTE: indicare i nominativi docenti interni, esperti esterni, altre scuole, eventuali Enti, Associazioni (specificare)
Docenti interni: Prof Tizio de Luca (disegno e storia dell’arte) ,Prof Costanza D’Amico (Disegno e storia dell’Arte),Prof Maria Stella Fabiani (Lettere-storia) , , Inglese , Sostegno.
Esperti esterni:
Altre figure coinvolte: Comune di diamante
Analisi del fabbisogno
Le attività laboratoriali sono pensate per rendere l’esperienza proposta un’occasione di conoscenza creativa e stimolante, tale da sviluppare la capacità di osservazione, la creatività, la collaborazione e la socializzazione dei discenti. La conoscenza, la valorizzazione del territorio avverrà attraverso la produzione e la divulgazione di materiale informativo.
Destinatari
Il progetto è rivolto agli alunni del primo anno dell’indirizzo Socio-Sanitario.

Descrizione sintetica del progetto (*Abstract*)

(da inserire nel PTOF)

Negli ultimi anni, complici le restrizioni per la crisi sanitaria e il successivo “timore” ad intraprendere viaggi di lunga percorrenza, molti italiani hanno sperimentato una progressiva riscoperta del valore del proprio territorio, non solo dal punto di vista di attrazione turistica, ma anche culturale.

È proprio in questa duplice valenza che va individuata la vera opportunità di sviluppo dei territori “minori”: opportunità che supera la semplice dimensione di “consumo”.

Le ricerche degli ultimi decenni hanno ridefinito la storia e l’archeologia della costa tirrenica, ricca di tradizioni mitologiche e di tesori archeologici ancora da scoprire. L’area costiera della provincia di Cosenza, compresa tra Tortora (ultimo comune della Calabria a Nord) e Amantea-Nocera Terinese è costituita da una ristrettissima fascia pianeggiante. La particolare conformazione geomorfologica non ha favorito lo sviluppo di un sistema insediativo stabile e strutturato, se non in corrispondenza delle piane alluvionali presso le foci del Noce-Lao a Nord e del Savuto a Sud.

Il territorio del Tirreno cosentino è sede di importantissimi insediamenti di epoca preistorica e protostorica, prevalentemente nell’estremità nord-occidentale della Calabria (golfo di Policastro) dove la presenza di numerose cavità naturali aperte nelle ampie falesie rocciose ha favorito l’insediamento. Le tracce di vita dell’uomo preistorico sono presenti in numerose grotte del territorio. E la più famosa quella del Romito di Papisidero, con il masso che reca l’incisione di un bovide che allatta, il cosiddetto Bos Primigeniu, visitabile presso l’omonimo Parco Archeologico.

È l’inizio della rivoluzione neolitica: il clima è più dolce e l’uomo diventa sedentario. Spinto anche da una forte crescita demografica, abbandona il nomadismo, costruisce villaggi, Sono in uso l’arco e la freccia, si perfeziona la lancia, si comincia a praticare la pesca. L’economia passa da una fase di prelievo (caccia e raccolta) a una fase di produzione (agricoltura e allevamento); alle caverne subentrano i villaggi formati da capanne di fango e canne, circondati da anelli di pietra e ricchi di arnesi in selce e ossidiana; gli uomini si sparpagliano sul territorio, dalle marine risalgono sulle alture e raggiungono la Sila Grande, dove fondano un insediamento e i suoi abitanti allacciano relazioni e ricevono l’ossidiana dalle Isole Eolie.

L’ossidiana è un vetro vulcanico derivato dalla lava e impiegato per la fabbricazione di strumenti taglienti. Presente nelle isole di Pantelleria, Lipari, Sardegna e Pontine. E’ stata la prima materia che l’uomo ha utilizzato con metodo industriale, avviando lo sfruttamento dei giacimenti su vasta scala.

Un terrazzo alluvionale vicino all’abitato di Campora San Giovanni è definito da Elena Lattanzi «il sito preistorico più interessante dell’area tirrenica”. L’esistenza di uno scalo marittimo nella fascia costiera di Campora è avvalorata dalle osservazioni di altri studiosi (Gianfranco Maddoli e Attilio Stazio), i quali aggiungono che il regime di venti e di correnti marine rende agevole il tragitto tra le stesse isole e la foce del Savuto.

Stiamo parlando di un territorio che ha sempre svolto una funzione di scambio, punto di snodo tra le Eolie (dov’era fiorente la produzione dell’ossidiana) e le zone interne della Calabria, raggiunte attraverso le valli dei fiumi utilizzate come vie d’accesso fin da quando le genti neolitiche penetravano nelle aree collinari, aprendo la strada a nuove migrazioni

scoprire la storia della rotta di un prodotto commerciale così importante come “l’ossidiana”, dà

l'opportunità di poter rivalutare un territorio, il Tirreno cosentino , punto di intersezione tra turismo archeologia ed economia. ricco di storia come il tirreno cosentino.

Obiettivi formativi prioritari collegati al RAV

OBIETTIVI:

- Educare gli studenti ai valori della condivisione.
- Promuovere e sviluppare comportamenti mirati alla collaborazione ed alla cooperazione
- Costruire occasioni di riflessione e di dialogo sui temi della pace, della giustizia sociale, dell'Intercultura
- Favorire momenti di riflessione sui propri diritti e doveri e sulle violazioni presenti nel mondo, specialmente sui bambini
- Rendere partecipi gli studenti alle esperienze legate al mondo del volontariato
- Acquisire la capacità di discutere, affrontare problemi, indicare soluzioni.
- Educare ad elaborare risposte ai problemi.

Contenuti

I contenuti del progetto sono di seguito descritti:

Fase A

- Studio e approfondimento degli aspetti salienti sul periodo storico: La Preistoria e le grotte rupestri Di Papasidero (CS) e la Grotta della Monaca - Sant'Agata di Esaro (CS)
- Le Vie dell'Ossidiana tra Le Isole Eolie e il tirreno Cosentino.

Fase B- Uscite Didattiche.

- Visita al sito archeologico "delle grotte rupestri di Papasidero" (CS)
- Visita al sito archeologico la Grotta della Monaca - Sant'Agata di Esaro (CS)

Fase C-Progettuale e realizzativa

- Proposte progettuali di attività da svolgere in classe e in laboratorio artistico o in Laboratorio di tecnologia, realizzando una dépliant informativo sulle vie dell'ossidiana, a scelta si può realizzare una galleria virtuale sul tema assegnato
- Realizzazione del progetto

Sviluppo del progetto

Fase 1

- Gli studenti e studentesse si attiveranno per una analisi storica sull'evoluzione del periodo storico assegnato, in particolare lo studente approfondirà l'importanza della scoperta dell'"ossidiana", il suo uso e il suo commercio.
- Ricerca e verifica sul territorio della presenza di siti archeologici preistorici.

Fase 2

- Gli Studenti e studentesse organizzate a gruppi realizzeranno le Proposte progettuali stabilite e assegnate al singolo gruppo. Verrà svolto in classe e in laboratorio artistico o in Laboratorio di tecnologia
- Realizzazione del progetto: Si chiede di realizzare una dépliant informativo sulle vie dell'ossidiana pubblicizzando le aree di interesse archeologico pertinente al tema.

Si potrà realizzare a scelta una galleria virtuale sul tema assegnato

Fase 4

- Performance finale degli studenti e Studentesse dal titolo “LA Preistoria e le vie dell’ossidiana: Alla scoperta archeologica del nostro territorio”. Presentazione degli elaborati come saggio di fine anno scolastico.

Metodologie

Il metodo didattico privilegiato è quello dell’esperienza laboratoriale, che pone al centro del processo lo studente, valorizzando le sue competenze ed il suo vissuto relazionale.

Saranno quindi privilegiati:

Learning by doing (imparare facendo) consentirà ai destinatari di comprendere profondamente i temi al centro dell’azione progettuale e l’apprendimento cooperativo, facendo lavorare gli alunni in piccoli gruppi, farà sviluppare loro maggiori capacità di ragionamento e di pensiero critico, saranno coscienti dell’importanza dell’apporto di ciascuno al lavoro comune, imparando a rispettarsi reciprocamente e rafforzando lo spirito di gruppo. I destinatari si impegneranno a migliorare il rendimento di ciascun membro del gruppo perché il successo individuale passa per il successo collettivo.

Brainstorming consentirà ai soggetti destinatari di far emergere tutte le idee per trovare soluzioni ai temi dei corretti stili di vita, spreco alimentare e corretta alimentazione. Si incoraggeranno il pensiero creativo e le soluzioni innovative.

Metodologia “tinkering”, basata sul trinomio think-make-improve, che prevede una fase di ideazione, di definizione dei problemi, di studio, di brainstorming, di pianificazione; una fase di messa in pratica, di creazione, programmazione, osservazione, prototipazione; e un’ultima fase di verifica e miglioramento di quanto fatto, che può portare alla ridefinizione delle idee e degli assunti di partenza. In questo senso l’errore non è visto negativamente, ma è un’occasione per progredire e migliorare. Imparare giocando, dove il gioco diviene esso stesso veicolo di apprendimento, di sviluppo del pensiero critico e di abilità nella risoluzione di problemi;

- Mettersi in gioco per superare errori ed ostacoli: challenge based learning;
 - Mentre si lavora ad un progetto, ad una sfida, si trovano soluzioni migliori o nuove combinazioni e interazioni: project based learning;
 - Incoraggiare la collaborazione: cooperative learning, in perfetta filosofia “open” per realizzare un progetto comune;
 - Attivare curiosità e favorire il coinvolgimento all’insegna del moto Maker: “be cool”;
- Sostenere una didattica attiva e inclusiva attraverso lo sviluppo di tutti i talenti, le competenze e i linguaggi espressivi, artistici.

Modalità di monitoraggio, verifica, valutazione

La verifica verrà svolta dai docenti in itinere, valutando il conseguimento da parte degli alunni degli obiettivi prefissati, soprattutto in funzione del potenziamento dell’autonomia personale e della disponibilità mostrata alla collaborazione.

Verrà infine considerato il livello di responsabilizzazione di ogni singolo alunno per quanto riguarda la gestione dello spazio assegnato e delle attrezzature utilizzate.

Terrà conto delle conoscenze acquisite e interverrà là dove sarà necessario per approfondire i contenuti. La valutazione non sarà ostativa alla possibilità di portare a conclusione il progetto

La verifica finale è determinata dalla valutazione del prodotto finale richiesto.

Traguardi attesi al termine del percorso

COMPETENZE ATTESE

Essere cittadini responsabili e consumatori di coscienza vorrà dire investire sulle generazioni future quali portavoce di bellezza, sempre nel ri-spetto dell'ambiente. I giovani avranno sicuramente una maggiore conoscenza del proprio territorio

Durante il percorso lo studente potrà acquisire competenze, conoscenze e abilità, partendo da situazioni reali di compito in attività di stage ed attività laboratoriali all'interno e all'esterno della scuola.

Competenze nell'essere disponibile verso gli altri e riflettere sui temi della condivisione .

Indicatori di efficacia e efficienza

(es. gradimento risultante da questionari di soddisfazione; specificare indicatori e riportare dati ottenuti nella relazione finale)

Motivazione

Frequenza

Partecipazione

Conoscenze e abilità acquisite

Rapporto con i compagni

Modalità organizzative

Competenze raggiunte

Altro.....

Risorse umane

Mezzi e strumenti

Tutte le attività verranno svolte in spazi della scuola, utilizzando l'aula di Disegno allestita opportunamente predisposta dotata di nuove tecnologie, utilizzo del Laboratorio di Informatica.

Le visite saranno guidate da esperti qualificati gli studenti acquisiranno informazioni utili per il progetto finale.

Rapporti programmati con le famiglie e il territorio

Le classi partecipanti stesse saranno in grado di promuovere e diffondere i risultati del progetto attraverso la loro esperienza diretta e quindi la loro testimonianza.

Sono previste ulteriori forme di diffusione del progetto sia attraverso comunicazione ai genitori, sia tramite la pubblicazione del medesimo sul sito Istituzionale della Scuola e sia sulla pagina Facebook.

Si coinvolgerà anche la stampa locale per promuovere soprattutto le varie esperienze laboratoriali.

Si chiederà il contributo e il coinvolgimento al progetto alla amministrazione del comune di Diamante

Performance finale degli studenti e Studentesse dal titolo "come saggio di fine anno scolastico.

Risorse finanziarie necessarie

Docenti Curricolari

Aspetti organizzativi e finanziari del progetto

1. Risorse umane

a) Personale interno

n.	Docente/ Non Docente	Ore utilizzate per		
		Attività di Docenza	Assistenza tecnica	Attività di programmazione
1	Tizio de luca	30		
2	Maria Stella Fabiani	30		
3				
4				

b) Collaboratori esterni

n.	Nome e cognome	Ore utilizzate per		
		Attività di Docenza	Assistenza tecnica	Attività di programmazione
1				
2				
3				
4				

2. Beni e servizi (indicare il materiale che si prevede di utilizzare, eventuali uscite, ecc.)

n.	Tipologia
1	Visita al sito archeologico "delle grotte rupestri di Papisidero" (CS)
2	Visita al sito archeologico "la Grotta della Monaca - Sant'Agata di Esaro (CS)
3	
4	

	Scheda finanziaria	n. ore	Importo orario	totale	note
1	Ore docenza personale interno	30	Orario curricolare		
2	Ore docenza esperti esterni*				
3	Attività di programmazione e verifica	5			
4	Beni di consumo**				
5	Servizi				
	Totale				

* allegare eventuali preventivi e scheda personale

** allegare eventuale richiesta di materiale

DIAMANTE, 02/10/2024

I DOCENTI RESPONSABILI DEL PROGETTO

Prof. Maria Stella Fabiani

Prof Tizio De Luca