

## SCHEDA TECNICA PROGETTO DI LABORATORIO EXTRACURRICULARE DIDATTICO TECNOLOGICO “TOPONIMIX”

<b>Titolo</b>	TOPONIMIX
<b>Destinatari</b>	Scuole Secondarie di Secondo Grado

### Il Progetto in sintesi

Il laboratorio TOPONIMIX intende creare un percorso di conoscenza per la valorizzazione del proprio territorio con l'uso delle tecnologie di geolocalizzazione, mapping e tag. Partendo dalla ricerca su personaggi o accadimenti storici, locali o non, a cui è stato dedicato un monumento, un edificio. Dalla toponomastica delle vie, si costruirà una storia che racconti il passato, raffiguri il presente e ipotizzi il futuro di uno scorcio della città. Per farlo, i partecipanti (divisi in piccoli gruppi) analizzeranno le diverse zone, strade, monumenti cittadini, e sceglieranno quelli da loro considerati più interessanti. Raccoglieranno informazioni, interviste, testimonianze. Impareranno a produrre documentazione fotografica rilevante, registreranno video su lavorazioni artigianali, o di particolari urbanistici o ambientali.

Il materiale visivo raccolto sarà elaborato con software di photo e video editing perché si inserisca in maniera ottimale nella storia che avranno deciso di raccontare. Inoltre, i punti di maggiore interesse saranno resi visibili a 360 gradi attraverso una specifica modifica delle fotografie del posto e di un visore personalizzato, costruito con le tecniche della fabbricazione digitale.

Per fare in modo che la storia creata dai partecipanti perduri nel tempo, i diversi gruppi la renderanno fruibile a due livelli:

- pubblicandola nel dettaglio, insieme a tutte le sue fasi preparatorie sul sito web dedicato;
- preparando un percorso “sul campo” con l'applicazione di tag collegati ai contenuti di approfondimento appropriatamente adattati per una consultazione veloce ma esaustiva.

In seguito, si dimostrerà ai partecipanti come, senza soluzione di continuità, il contenuto da loro creato pensando ai residenti possa essere utilizzato anche come una chiave di lettura del territorio in ambito turistico che aumenti di molto la sua capacità attrattiva.

Risultati attesi :

Incrementare la conoscenza del territorio in cui si vive.

Imparare a raccontarlo , valorizzarlo, rispettarlo, proteggerlo.

Imparare a scrivere per il web, a usare i social come strumento di comunicazione e marketing.

Imparare a usare diversi strumenti di realtà aumentata

Imparare a ricercare informazioni sul web, le fonti istituzionali, professionali, amatoriali.

Imparare l'uso di tecnologie (pc, smartphone, videocamere, tablet ) come strumenti professionali.

Imparare a lavorare in gruppo, trovare la sintesi, collaborare , organizzarsi il lavoro.

### DATI GENERALI OPERATORE

<b>Denominazione</b>	A.I.L.U.N. – Associazione Istituzione Libera Università Nuorese		
Forma giuridica	Ente morale riconosciuto		
<b>Sede legale</b>	Nuoro	Provincia	NU
Via e numero civico	Via Pasquale Paoli, 2	C.A.P.	08100
Numero di telefono	0784226299	Numero di fax	0784203158
<b>Sede operativa</b>	Nuoro	Provincia	NU
Via e numero civico	Via Pasquale Paoli, 2	C.A.P.	08100
Numero di telefono	0784226299	Numero di fax	0784203158
Indirizzo e-mail	<a href="mailto:a.lutzu@ailun.it">a.lutzu@ailun.it</a>	Homepage internet	<a href="http://www.ailun.it">www.ailun.it</a>
Codice fiscale	93003720914	Partita IVA	00884220914
Rappresentante legale	Lorenzo PALERMO		

## DESCRIZIONE DEL PROGETTO

### Obiettivi e Risultati Attesi

#### Definizione degli Obiettivi (Generali, Specifici e Operativi)

L'**obiettivo generale** del progetto è quello di aumentare la consapevolezza dei partecipanti sull'importanza di conoscere bene il territorio in cui vivono e di farlo attraverso l'uso delle tecnologie a disposizione (per la raccolta delle informazioni, per la loro elaborazione e per la loro fruizione).

Inoltre, il percorso di analisi e scelta dell'angolo di città sul quale lavorare, li porterà al raggiungimento degli **obiettivi specifici** di:

- imparare a pianificare un progetto con diverse fasi di sviluppo
- acquisire diverse chiavi di lettura del territorio per la sua valorizzazione
- vedere come le tecnologie digitali siano ottimi strumenti per concretizzare i loro progetti.
- lavorare in gruppo sia nell'apprendimento teorico degli strumenti, sia nel lavoro pratico.
- imparare a "comunicare" il proprio lavoro con strumenti specifici per la disseminazione.

Gli **obiettivi operativi** corrispondenti sono specificati nel dettaglio in ogni WP del progetto.

#### Definizione e quantificazione dei Risultati attesi

##### Indicatori di realizzazione.

Sarà tutta la documentazione in forma di fotografie, video, rapporti scritti, prodotta lungo l'intero percorso laboratoriale per ognuno dei lavori di gruppo realizzati.

##### Indicatori di risultato

Documentazione fotografica che mostri "in loco" i tag utilizzati nelle diverse parti della città

Mappa dei percorsi con la rispettiva georeferenziazione

Sito web dedicato, dove possono visionarsi i progetti con tutti gli approfondimenti delle ricerche d'informazione effettuati.

##### Indicatori d'impatto

Si effettueranno due test sul gradimento ottenuto ed eventuali suggerimenti (a metà percorso e a fine laboratorio). Questa documentazione rappresenterà l'indicatore d'impatto immediato.

### Benefici e ricadute per gli studenti

I benefici per i partecipanti saranno:

- Imparare a ragionare sulle potenzialità della propria città.
- Imparare a conoscere ed usare strumenti e tecnologie diffuse con funzionalità professionali ed economiche.
- Diventare residenti consapevoli e responsabili dei valori del proprio territorio.
- Essere soggetti attivi all'interno della comunità (scolastica e di paese), imparando a lavorare in gruppo, confrontandosi sulle idee, scegliendo le soluzioni più utili.

### Attrezzature e strumentazioni

La grande maggioranza dei partecipanti frequentanti le superiori hanno a disposizione uno smartphone e saranno incoraggiati ad utilizzarlo ai fini del presente laboratorio. Chi non ne fosse provvisto, ne riceverà uno da essere utilizzato durante le esercitazioni.

Utilizzeremo anche tablet, fotocamere, videocamere go pro, messi a disposizione dall'operatore.

Per quanto riguarda la dotazioni software, l'operatore fornirà tutti i programmi necessari al corretto svolgimento del laboratorio):

Gimp, editing immagini fotografiche.

Movie Maker, editing immagini video.

Street View, Visione d'immagini a 360 gradi.

Presentazioni di LibreOffice, presentazioni multimediali.  
QR reader, lettura di tag  
Piattaforma Open Source per sito web

<b>Altre informazioni sul progetto</b>
<p><b><i>Sensibilità rispetto al principio pari opportunità e di non discriminazione</i></b></p> <p>Le attività del laboratorio si fondano sul lavoro di gruppo, sull'enfatizzare le singole competenze, conoscenze e propensioni per analizzare il contesto progettuale. La eterogeneità del gruppo è fondamentale per raggiungere gli obiettivi del laboratorio.</p> <p><b><i>Sensibilità ambientale</i></b></p> <p>I temi della sostenibilità ambientale sono punti cardini di tutti i nostri laboratori. Ancora di più se parliamo del territorio come risorsa da valorizzare e conservare. Uno degli elementi che i partecipantisaranno incoraggiati ad approfondire sarà proprio la ricaduta che l'impatto antropico ha o ha avuto nelle zone che sceglieranno di inserire nei propri percorsi.</p>

<b>Struttura e management</b>
<b>Piano delle attività e metodologie adottate</b>
<b>Work Package N° 0 – Coordinamento</b>
<p><b><i>Titolo</i></b> WP0 - Coordinamento</p> <p><b><i>Obiettivi Operativi</i></b> Mantenere un contatto continuo con gli insegnanti. Permettere lo svolgimento dei lavori in un flusso senza soluzioni di continuità.</p> <p><b><i>Approccio pedagogico e Metodologie utilizzate</i></b> Presenza continua di almeno due operatori durante tutte le attività per garantire fluidità nello svolgimento del laboratorio. Oltre al contatto permanente con gli insegnanti durante il lavoro, sono previste riunioni specifiche, come da paragrafo successivo.</p> <p><b><i>Attività</i></b></p> <p><b>A.0.1</b> Riunione iniziale. Gli operatori e gli insegnanti analizzeranno insieme il gruppo di partecipanti che avranno aderito al laboratorio. Gli insegnanti informeranno gli operatori su eventuali differenze di livello cognitivo tra di essi e qualsiasi altra criticità, anche di problemi di socializzazione dei partecipanti in modo da permettere agli operatori di organizzare al meglio le attività.</p> <p><b>A.0.2</b> Riunione di valutazione parziale. A metà percorso, insegnanti e operatori si riuniranno per valutare l'andamento del progetto ed effettuare eventuali aggiustamenti.</p> <p><b>A.0.3</b> Riunione finale. Operatori e insegnanti valuteranno il lavoro svolto e si scambieranno le rispettive opinioni. Lavoreranno insieme alla stesura di un documento conclusivo sul progetto, considerando anche i testi di gradimento che i partecipanti avranno compilato (indicatore d'impatto).</p> <p><b>A.0.4</b> Gestione dell'intero percorso laboratoriale in modo da mantenere un andamento omogeneo e permettere a tutti di raggiungere un risultato tangibile.</p> <p><b><i>Contenuti tecnologici programmati</i></b> Assenti in questa fase.</p> <p><b><i>Risultati e Prodotti</i></b> Verbali delle riunioni.</p>

## Work Package N° 1 – Programmazione del lavoro

### **Titolo**

WP1 – Programmazione del lavoro

### **Obiettivi Operativi**

Capire nel dettaglio ciò che il laboratorio comporta e le attrezzature che si avranno a disposizione.  
Brainstorming sui luoghi utilizzabili per la costruzione dell'itinerario.  
Imparare a pianificare progetti con diverse fasi di sviluppo.  
Formare i gruppi di lavoro.

### **Approccio pedagogico e Metodologie Utilizzate**

Ai partecipanti saranno spiegate le caratteristiche generali che dovranno avere i loro progetti. Una volta raccolte tutte le proposte, si analizzeranno insieme e si sceglieranno quelle giudicate più interessanti. S'incoraggerà la formazione di piccoli gruppi. Sia per la scelta del progetto che per la formazione dei gruppi, si prediligerà l'autogestione, sempre supervisionata dai tutor.

### **Attività**

**A.1.1** Presentazione laboratorio. Partecipanti e insegnanti riceveranno informazione dettagliata sull'intero percorso laboratoriale. Si chiederà loro di portare bozze di percorsi da valutare.

**A.1.2** Presentazione dell'attrezzatura che potrà essere utilizzata durante il laboratorio.

**A.1.3** Valutazione collegiale delle bozze e scelta delle più interessanti.

**A.1.4** Presentazione metodologia dell'esercitazione pratica.

**A.1.5** Formazione dei gruppi

### **Contenuti tecnologici programmati**

Assenti in questa fase.

### **Risultati e Prodotti**

Presentazione in slides del laboratorio.

Documento di sintesi del ventaglio di bozze presentate, analisi e scelta.

## Work Package N° 2 – Software

### **Titolo**

WP2 – Software

### **Obiettivi Operativi**

Imparare i comandi essenziali dei software necessari per il proprio progetto.

### **Approccio pedagogico e Metodologie Utilizzate**

Lezione frontale che alternerà la teoria alla pratica con esercizi in un crescendo di difficoltà. Gli esercizi saranno propedeutici ai problemi che dovranno risolvere mentre svilupperanno i loro progetti.

### **Attività**

**A.2.1** Apprendimento uso Gimp (software editing immagini).

**A.2.2** Apprendimenti uso Movie Maker (software editing video).

**A.2.3** Apprendimento uso Street View (software per visione a 360 gradi)

**A.2.4** Apprendimento uso QR (lettore di tag)

**A.2.5** Apprendimento uso OpenStreetMap (georeferenziazione)

### **Contenuti tecnologici programmati**

Uso di software per editing immagini (Gimp).

Uso di software per editing video (Movie Maker).

Uso di software per visione a 360 gradi (Street View).

Uso di software per gestione/lettura tag (QR)

Uso di software per georeferenziazione (OpenStreetMap)

### **Risultati e Prodotti**

Documentazione fotografica e video generata durante le lezioni.

Documentazione con scaletta delle lezioni ed esercitazioni.

## Work Package N° 3 – Elaborazione dell'itinerario

### **Titolo**

WP3 – Elaborazione dell'itinerario

### **Obiettivi Operativi**

Portare a termine il progetto scelto nella fase di programmazione del laboratorio.

### **Approccio pedagogico e Metodologie Utilizzate**

I partecipanti saranno accompagnati durante tutto il percorso dal nostro supporto tecnico/scientifico. Avendo definito la tabella di marcia nella fase di programmazione del laboratorio, saranno aiutati a rispettare i tempi previsti. Sarà data ampia libertà per sperimentare diverse alternative di registri narrativi, testuali e visivi.

### **Attività**

**A.3.1** Analisi della zona della città che si andrà a raccontare. Si fissano chiaramente i limiti del progetto

**A.3.2** Acquisizione delle informazioni storiche/scientifiche/letterarie rilevanti attraverso ricerche mirate in rete

**A.3.3** Acquisizione delle immagini in situ

**A.3.4** Rielaborazione delle immagini (ottimizzazione sia generale che specifica per la visione in 360 gradi)

**4.3.5** Stesura dei testi che saranno usati nei tag lungo l'itinerario

**4.3.6** Elaborazione e piazzamento dei tag

**4.3.7** Georeferenziazione

**A.3.8** Prove di funzionamento dell'intero percorso ed eventuali correzioni di anomalie

### **Contenuti tecnologici programmati**

Uso di software per editing immagini (Gimp).

Uso di software per editing video (Movie Maker).

Uso di software per visione a 360 gradi (Street View).

Uso di software per gestione/lettura tag (QR)

Uso di software per georeferenziazione (OpenStreetMap)

### **Risultati e Prodotti**

Documentazione fotografica di tutte le attività.

Mappe georeferenziate.

Sito dedicato con link ai percorsi ultimati.

## Work Package N° 4 – Imparare a comunicare

### **Titolo**

WP4 - Imparare a comunicare

### **Obiettivi Operativi**

Insegnare le tecniche appropriate per una comunicazione efficace.

### **Approccio pedagogico e Metodologie Utilizzate**

Lezione frontale intervallata ad esercitazioni pratiche attinenti.

### **Attività**

**A.4.1** Apprendimento tecniche di comunicazione.

**A.4.2** Esercitazione pratica comunicazione (creazione sito web dedicato e usi di altri strumenti)

### **Contenuti tecnologici programmati**

Uso della piattaforma Wix per la creazione del sito web.

### **Risultati e Prodotti**

Scaletta lezioni ed esercitazioni effettuate.

## Work Package N° 5 – Realizzazione elaborato per l'evento finale

### **Titolo**

WP5 - Realizzazione elaborato per l'evento finale

### **Obiettivi Operativi**

Essere in grado di comunicare il proprio progetto a un pubblico eterogeneo.

### **Approccio pedagogico e Metodologie Utilizzate**

Lavoro di gruppo per l'individuazione del materiale da utilizzare e del registro adatto ad un evento ufficiale.

### **Attività**

**A.5.1** Scelta ed elaborazione immagini e video.

**A.5.2** Elaborazione di una presentazione ppt oppure video.

### **Contenuti tecnologici programmati**

Uso di Movie Maker.

Uso di "Presentazioni" di LibreOffice.

### **Risultati e Prodotti**

Presentazione video oppure in slides di ogni progetto.

## Work Package N° 6 – Disseminazione e comunicazione

### **Titolo**

WP6 - Disseminazione e comunicazione

### **Obiettivi Operativi**

Pubblicizzazione dell'attività svolta.

### **Approccio pedagogico e Metodologie Utilizzate**

Uso di mezzi di comunicazione tradizionali e digitali per la divulgazione dell'attività del laboratorio.

### **Attività**

**A.6.1** Creazione di un sito web (Wix) e di pagine social (Facebook, Instagram).

**A.6.2** Elaborazione contenuti sito web e animazione pagine social. Gli operatori selezioneranno il materiale divulgativo più rilevante ma i partecipanti potranno dare il loro contributo liberamente durante tutto il periodo di svolgimento del laboratorio.

**A.6.3** Evento finale pubblico con presentazione dei progetti finiti.

### **Contenuti tecnologici programmati**

Uso della piattaforma Wix.

Uso ragionato degli strumenti social adatti allo scambio di informazioni per il progetto (fb e instagram).

### **Risultati e Prodotti**

Sito internet dedicato e pagine social relative.

Lista firme presenza ed eventuali commenti all'evento finale.

Rassegna stampa sulla copertura dell'evento.