



LUMSA
UNIVERSITÀ



EDUCARE
ALL'INCONTRO
E ALLA SOLIDARIETÀ

Le antiche porte di Palermo

Scuola: Liceo Scientifico “Stanislao Cannizzaro” di Palermo

Titolo: Le antiche porte di Palermo

Durata: Tre anni

Partecipanti: età compresa dai 16 ai 18 anni, classi 3°-4°-5°

Temi affrontati: Potenziamento dell'educazione al rispetto del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico attraverso azioni volte anche allo sviluppo delle competenze utili alla diffusione della cultura giovanile d'impresa

Docente referente: Prof.ssa Silvana Cardinale



Breve contestualizzazione: Il progetto prevede che attraverso un immaginario itinerario tra le Antiche Porte del centro storico di Palermo, che un tempo costituivano l'accesso alle mura cittadine, il visitatore, con l'ausilio di supporti informatici innovativi, collocati in prossimità delle porte, possa rivederle in tutto il loro antico splendore, rivivendone le storie ed i misteri, la simbologia e la funzione oggi dimenticata.

In quest'ottica le porte diventano 'la Porta' per entrare nella variegata storia di Palermo per decifrarne il passato e comprenderne il presente.

Descrizione:

Grazie alla collocazione lungo l'itinerario - in prossimità della presenza/assenza di ciascuna porta – di supporti informatici (QR Code / leggi didascalici), i visitatori potranno ricostruire lo stato originario delle porte, leggerne la storia e inquadrarne



LUMSA
UNIVERSITÀ



EDUCARE
ALL'INCONTRO
E ALLA SOLIDARIETÀ

il contesto urbano circostante attraverso il collegamento al sito Web progettato e curato dagli studenti, dal quale sarà possibile scaricare utili informazioni turistiche, storiche e culturali, sulle tradizioni e le leggende ed anche video realizzati dagli studenti come Storytelling. (anche in lingua inglese).

L'attività di Service-Learning proporrà attraverso gli *occhi* dei ragazzi l'elaborazione di video, di una gallery fotografica e di una mappatura per la geolocalizzazione delle porte, frutto della loro creatività ed immaginazione.

si terra' inoltre conto dell'analisi di marketing territoriale, puntando allo sviluppo di capacità imprenditoriali e di competenze per la realizzazione di un'impresa sociale creata dagli studenti.

Durante l'elaborazione del progetto, un gruppo di studenti con un processo di *gamificazione* ha realizzato un gioco a squadre proposto a tutto l'istituto scolastico con una App, per far conoscere il progetto.

Obiettivi conoscenze/competenze:

- Orientarsi nel mondo del lavoro;
- Comprendere, collaborare e partecipare alle problematiche di un'impresa creativa culturale;
- Agire in modo autonomo e responsabile;
- Acquisire l'informazione, interpretare e comunicare;
- Saper progettare e saper gestire;
- Imparare ad imparare.

Obiettivi specifici servizio

- Acquisire una chiara e documentata consapevolezza dei valori del contesto territoriale e elaborare su essi una esperienza imprenditoriale-pilota;
- Favorire la crescita di una professionalità in grado di interagire – anche con un possibile impatto economico – con le peculiarità del territorio;
- Acquisire competenze storiche, informatiche, manageriali, creative e comunicative;
- Sviluppare competenze flessibili come la creatività e la capacità di innovazione;



LUMSA
UNIVERSITÀ



EDUCARE
ALL'INCONTRO
E ALLA SOLIDARIETÀ

- Approfondire il concetto di “cittadinanza globale”;
- Acquisire consapevolezza della sostenibilità di uno sviluppo economico, che trasforma il passato in occasione di crescita;
- Proteggere e salvaguardare il patrimonio culturale e naturale del nostro paese.

Obiettivi specifici apprendimento

- Promuovere la progettazione interdisciplinare organica e critica del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico;
- Raggiungere il pieno successo formativo degli studenti;
- Raggiungere obiettivi primari della cittadinanza europea: “Imparare ad imparare” e “Imparare a lavorare con gli altri”;
- Accrescere la capacità delle studentesse e degli studenti di comunicare, interagire, risolvere problemi, acquisire competenze interculturali;
- Mettere in contatto visivamente ed emotivamente il cittadino con l’eredità del passato e sollecitare proposte per un futuro sostenibile;
- Dare luogo a reti di partenariato tra scuola, amministrazioni, istituzioni culturali e territoriali;
- Rafforzare le competenze informatiche degli alunni attraverso interventi mirati a rivalutare l’approccio dei giovani – nativi digitali – verso il patrimonio culturale.

Fasi progetto: iniziale – operativa

L’indagine sul territorio con interviste fatte ai cittadini di alcuni quartieri di Palermo, ai commercianti e ai turisti ha fatto emergere una conoscenza parziale delle Porte. L’attenzione degli studenti si concentra sulle mura del ‘500 e sulla presenza /assenza delle antiche Porte.

Gli studenti hanno effettuato uno studio storico - artistico sulle Porte eseguito presso l’Archivio di Stato, le biblioteche presenti nel territorio, gli archivi della Soprintendenza; hanno organizzato visite guidate per divulgare tra i cittadini le conoscenze acquisite.

Si e’ realizzata la ricerca ed elaborazione grafica della pagina web e delle tavole grafiche da presentare al Comune.

Creazione della mappa con geo localizzazione dei siti.



LUMSA
UNIVERSITÀ



EDUCARE
ALL'INCONTRO
E ALLA SOLIDARIETÀ

Ridisegno con l'uso del software Autocad delle porte distrutte.

Progettazione della locandina da scaricare tramite il sito web e del logo della pagina web.

Impaginazione grafiche delle tavole di progetto, Progettazione con l'uso SketchUp
E fotomontaggi con l'uso di Adobe Photoshop

Organizzazione del "Gioco delle porte di Palermo", elaborazione della App
"Virtual Tour" e dei quesiti per il gioco attraverso l'applicazione Learning App.

Divulgazione attraverso locandina e pagina Facebook, Instagram e sito della scuola per coinvolgere gli studenti a partecipare alla caccia al tesoro.

Realizzazione dell'evento.

Stipula del patrocinio gratuito con il Comune di Palermo per inserire la pagina web nel sito istituzionale e per collocare i QR code e i leggi didascalici presso le Porte.

Incontro con l'architetto del Comune che si occupa di toponomastica e con l'architetto dell'ufficio centro storico addetto alla tutela del patrimonio monumentale, allo scopo di definire le scelte progettuali da adottare per i QR Code e i leggi didascalici da posizionare sulle porte presenti /assenti nel territorio.

Progettazione della grafica dei QR code e dei leggi didascalici.

Dopo una ricognizione comune si è deciso di collocare i QR Code sui cartelli che individuano le porte esistenti. Laddove i cartelli non sono presenti il Comune si è impegnato nella collocazione di quelli mancanti. Sia nel caso delle porte distrutte che di quelle ancora presenti si è deciso di installare dei leggi didascalici con delle mappe schematiche che possano permettere di individuare la loro originaria collocazione e attraverso i QR code di ottenerne le informazioni storiche.

Abbiamo organizzato, in collaborazione con il presidente della Quinta commissione cultura del Comune di Palermo un incontro per presentare il lavoro. Sono state esposte delle tavole di progetto e una relazione tecnica per spiegare le scelte degli studenti. Siamo stati invitati con una componente scolastica da una rete televisiva locale per presentare il nostro lavoro di Service-Learning. Il progetto ad oggi ha superato l'approvazione del Consiglio Comunale e della Soprintendenza ai Beni Culturali di Palermo. Entro la fine dell'anno la pagina web sarà inserita nel sito del Comune.



LUMSA
UNIVERSITÀ



EDUCARE
ALL'INCONTRO
E ALLA SOLIDARIETÀ

Monitoraggio e valutazione

Il nostro lavoro di Service-Learning è stato monitorato attraverso l'osservazione diretta del docente tutor : gli studenti hanno prodotto un report fotografico delle attività svolte e hanno documentato il tutto attraverso un diario di bordo

Diversi sono stati i momenti di valutazione: una disciplinare, riguardante la metodologia di ricerca, le competenze acquisite, la valutazione del servizio, è stata svolta dai rispettivi insegnanti, che hanno valutato i lavori di ricerca, l'elaborazione del prodotto finito e la capacità comunicativa degli studenti durante l'esperienza progettuale.

Per quanto riguarda l'autovalutazione ogni ragazzo ha dovuto compilare un questionario con una prima parte di verifica generale con la possibilità di esprimere osservazioni personali, e una seconda parte in cui si chiedeva un'autovalutazione sulle competenze di cittadinanza apprese

Gli studenti sono stati impegnati in un dibattito pubblico su tutta l'esperienza condotta, evidenziando i lati positivi, le opportunità vissute e il lavoro svolto.

Si è inoltre pensato di far valutare gli utenti della piattaforma attraverso le stelle di valutazione e di monitorare quante visite vengono effettuate periodicamente attraverso l'uso dei QR Code.

Poiché il progetto è in piena evoluzione, verranno applicate delle fasi di valutazione e autovalutazione degli step successivi, per comprendere se gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti in maniera continuativa