

**Unità 1: Scheda Patrimonio Civico**

**LIBRETTO INFORMATIVO**

# **INTRODUZIONE**

|  |
| --- |
| Attraverso il progetto CoGame, il gruppo target (alunni, studenti, tirocinanti della formazione professionale, categorie svantaggiate ...) utilizzerà la creazione di videogiochi per valorizzare il patrimonio civico di diversi periodi storici. L'unità che riguarda il Patrimonio Civico è essenziale per il formatore e per i tirocinanti per poter accedere ogniqualvolta sia necessario alle nozioni di base legate al patrimonio, al cuore della creazione del gioco.  La scheda del Patrimonio conterrà informazioni sul contesto storico, sociale, culturale, politico, economico ... così come i documenti iconografici e una bibliografia / webografia. Consentirà al gruppo target di individuare i principali temi e i valori civici che definiscono l'oggetto del patrimonio. Riepiloga tutte le informazioni storiche o attuali necessarie per un buon apprendimento e comprensione del patrimonio in oggetto. |

# **STRUTTURA DELL’UNITA’**

|  |
| --- |
| **Questa unità ha tre risultati di apprendimento (RA):**  **RA1**  Ricercare e selezionare le informazioni su uno specifico periodo del passato, in relazione al patrimonio civico preso in esame 🡪 **mentalità curiosa**.  **RA2** Identificare i valori civici positivi legati al patrimonio in esame 🡪 **mentalità riflessiva.**  **RA3** Lavorare in un gruppo e valorizzare le diversità sociali / economiche/ culturali degli altri  🡪 **mentalità collaborativa**.  Il processo di apprendimento è progettato per un gruppo / classe (tirocinanti) in presenza di un formatore.  **Raccomandazioni su come I formatori dovrebbero lavorare:**     * RA1 inizierà con una presentazione al gruppo, seguito da una ricerca individuale. RA2 alterna il pensiero individuale e la discussione di gruppo. RA3 offre l'opportunità al gruppo di valorizzare il lavoro di squadra e il confronto di opinioni diverse attraverso la discussione * Il formatore dovrebbe adattare i periodi di lavoro individuale e di gruppo a seconda delle specificità del gruppo target   **Tempo massimo:** 4 ore – tempo ideale: 3 ore.  **Per preparare l'unità e aiutare il gruppo target durante ogni attività, il formatore dovrebbe passare attraverso i compiti stessi e compilare in precedenza la griglia di analisi come mezzo per verificare le informazioni durante i RA.** |

## 

## RA1 –Ricercare e selezionare le informazioni su uno specifico periodo del passato, in relazione al patrimonio civico preso in esame

|  |
| --- |
| **Scopo**  Conoscere il patrimonio in esame attraverso una visita, una presentazione, la ricerca su Internet, tra cui la ricerca su un periodo specifico e un luogo specifico in Europa - tenendo conto dei diversi tipi di informazioni necessarie per le unità successive (ideazione, creazione della storia ecc.). Gli elementi visivi fanno parte della ricerca necessaria (utilizzando il database Europeana e altre risorse).  *Nota preliminare:* dal momento che gli elementi del patrimonio coprono per la maggior parte un periodo storico esteso, il formatore dovrà scegliere in precedenza su quale specifico periodo concentrarsi.  **Dinamiche di gruppo** Prima di iniziare la ricerca, i tirocinanti saranno dotati di una griglia di analisi. La loro conoscenza precedente del patrimonio sarà valutata dall'allenatore  In primo luogo, sarà presentato all'intero gruppo il patrimonio scelto con tutte le informazioni. Questa presentazione può assumere la forma di una visita guidata o di una presentazione utilizzando materiale visivo (Powerpoint, video). I tirocinanti quindi faranno la ricerca individualmente su Internet o sul materiale fornito. Saranno aiutati dal formatore per accedere agli strumenti e alle informazioni più adeguate (consultare la bibliografia e la webografia preparata).  In secondo luogo, in piccole squadre, i tirocinanti discuteranno e selezioneranno le informazioni più rilevanti per le unità successive, utilizzando la griglia di analisi.  **Tempo disponibile:** 60 min. (presentazione) + 45 min. (ricerca)  **Pratica individuale a casa facoltativa** Se necessario, gli studenti possono fare una piccola ricerca su Internet cercando informazioni generali sulla regione e sul periodo storico selezionato dal formatore.  **Valutazione:** Compilare la griglia relativa al periodo storico e al patrimonio in esame con almeno il 75% di informazioni accurate. |

## 

**RA2 -Identificare i valori civici positivi legati al patrimonio in esame e quelli che lo hanno ispirato**

|  |
| --- |
| **Scopo**  Imparare come definire i valori civici in un contesto europeo. Questi valori sono un valore aggiunto rispetto ad altri videogiochi e progetti di creazione di videogiochi.  **Dinamiche di gruppo**  Il formatore comincerà con l’interrogare il gruppo su quello che pensa siano i valori civici e insieme daranno una definizione e trovano alcuni esempi.  Il gruppo stabilirà anche quali valori del presente o del passato non dovrebbero essere incoraggiati in questo progetto, soprattutto se non soddisfano gli ideali europei promossi da CoGame  Quindi, in piccole squadre, i tirocinanti cercheranno di trovare i temi e i valori associati al patrimonio stesso e li scriveranno.  **Tempo a disposizione:** 120 min. massimo  **Valutazione:** Identificare almeno 4 valori civici positivi che riguardano il patrimonio scelto. |

**RA3 - Lavorare in un gruppo e valorizzare le diversità sociali / economiche/ culturali delle persone, avendo un approccio collaborativo**

|  |
| --- |
| **Scopo**  Imparare a condividere e discutere rispettando tutte le opinioni e gli ambiti di provenienza. Il formatore avrà il compito di moderare la discussione favorendo un’atmosfera rispettosa.  **Dinamiche di gruppo**  *Nota:* dovrebbero essere scelti 2 "segretari" per conservare traccia e annotare tutti gli elementi importanti.  L'intero gruppo metterà le proprie conclusioni in comune e selezionerà le informazioni più rilevanti per procedere alla creazione del gioco nelle unità successive. Sceglieranno le informazioni pertinenti attraverso un dibattito e una discussione su quali informazioni, quali valori e temi dovrebbero apparire nel futuro videogioco  **Tempo a disposizione:** 60 min. massimo  **Valutazione:** Realizzare un lavoro di squadra fruttuoso e concreto (valutazione qualitativa). |

ERASMUS PLUS KA2 STRATEGIC PARTNERSHIPS

Vocational Education and Training

Grant Agreement No. 2015-1-ES01-KA202-016010





# 

## 