

## **PROGETTO E MODALITA' DI PARTECIPAZIONE**

### **Verano 2.0. Alla scoperta dei tesori del Verano**

In occasione della ricorrenza della Commemorazione dei Defunti, AMA propone alle classi terze delle Scuole Secondarie di primo grado di Roma l'iniziativa **Verano 2.0. Studenti alla scoperta dei tesori del Verano**, un gioco di squadra che, al piacere del gioco, unisce la conoscenza di quello straordinario "museo a cielo aperto" che è lo storico Cimitero Monumentale di Roma.

**Data dell'evento:** giovedì 2 novembre 2017

**Orario:** dalle ore 9.00 alle ore 14.00

**Punto di incontro e di uscita:** Ingresso Monumentale del Verano, Piazzale del Verano 1

**Destinatari:** classi terze delle Scuole Secondarie di primo grado di Roma

L'iniziativa è a titolo gratuito, ad eccezione dei trasferimenti Scuola-Verano-Scuola che sono a carico dell'Istituto scolastico partecipante.

### **Obiettivi Formativi**

Il progetto proposto ha la finalità di coinvolgere e motivare gli studenti delle classi terze delle Scuole Secondarie di primo grado di Roma in una attività formativa esperienziale, a livello cognitivo, emotivo e sensoriale, che:

- sviluppi le loro conoscenze sul patrimonio storico, artistico e culturale custodito nello straordinario "museo a cielo aperto" che è il Cimitero Monumentale del Verano;
- potenzi le loro capacità di lavorare in *team*, stimolando l'orientamento dei ragazzi alla cooperazione, alla condivisione di strumenti e approcci comuni, all'importanza dell'ascolto e della comunicazione per il raggiungimento dei risultati.

### **Contenuti**

Il complesso monumentale del Verano è conosciuto dagli studenti in prevalenza come luogo di sepoltura e di memoria, molto meno come luogo in cui trovare importanti spunti per una riflessione sulla cultura italiana dalla metà dell'Ottocento fino ai nostri giorni.

Tali spunti sono riconducibili alla maggior parte delle discipline che vengono affrontate nei tre anni di Scuola Secondaria di primo grado e permettono di "rubricare", attraverso la formazione esperienziale, i contenuti che sono stati affrontati o che verranno affrontati in Letteratura Italiana, Storia, Musica, Arte e Immagine.

Nel Complesso Monumentale sono infatti concentrate opere significative di tutte le arti figurative (pittura, scultura, architettura) così come sono presenti i sepolcri di protagonisti importanti della storia del nostro Paese e di Roma, nonché di personaggi illustri del mondo della letteratura, della poesia, del cinema, del teatro, della musica e di tutte le arti espressive.

### **Metodologia e tecnologia utilizzata**

Il progetto fa riferimento all'approccio metodologico dell'apprendimento esperienziale attraverso lo strumento formativo denominato *Urban Game* che verrà utilizzato in un contesto ambientale (outdoor) diverso da quello proprio della formazione tradizionale (aula) e che darà la possibilità di fruire in modo innovativo, diverso, coinvolgente ma soprattutto con finalità culturali, educative e motivazionali un sito specifico e delimitato territorialmente quale è il Complesso Monumentale del Verano.

La visita al Complesso avverrà attraverso un'applicazione per *Ipad* che utilizza, per dare indicazioni su luoghi da visitare e percorsi da seguire, la geo-localizzazione GPS.

La progettazione dei contenuti avrà l'obiettivo di creare all'interno del gruppo-squadra un sano spirito cooperativo e di propensione alla conoscenza di siti che altrimenti rimarrebbero inesplorati.

Il divertimento e l'aspetto ludico (il gioco) uniti all'uso delle tecnologie (*Ipad* e App) saranno gli elementi su cui si farà leva per suscitare nei ragazzi la curiosità e il desiderio di esplorare e di apprendere.

### **Modalità di svolgimento**

Parteciperanno al game 100 studenti di 4 scuole diverse, suddivisi in 10 squadre, ciascuna di 10 studenti. La composizione delle squadre sarà casuale: i ragazzi dovranno impegnarsi all'interno del team neo-costituito per favorire la coesione di gruppo, il senso di appartenenza, lo spirito di squadra per il raggiungimento dei risultati.

Ad ogni squadra verrà consegnato un *Ipad* con caricata l'App del gioco che mostrerà, con il tradizionale simbolo della localizzazione, le varie tappe da visitare e, al raggiungimento di ogni singola tappa, le prove da superare.

Al raggiungimento di ogni singola tappa, riconosciuta dal GPS, si apriranno una schermata con la descrizione del monumento e/o sepolcro e le prove da superare. Le prove potranno essere domande a risposta multipla, dettagli da trovare, testi da recitare, foto, video da realizzare.

Per ogni prova superata, l'App assegnerà alla squadra un punteggio: più tappe si riescono a raggiungere e più prove si superano, più punti vengono totalizzati dalla squadra. L'attribuzione dei punteggi e la loro contabilizzazione sarà eseguita dall'applicazione in tempo reale attraverso criteri prestabiliti.

Le tappe sono in tutto 25, due di queste, stabilite in precedenza, dovranno essere raggiunte obbligatoriamente da tutte le squadre. All'avvio del gioco, ad ogni squadra sarà assegnata la prima tappa: ogni squadra partirà quindi da una tappa diversa. Le tappe successive saranno scelte a discrezione della squadra stessa, così come lo saranno altre decisioni: ad esempio se e quando fare eventuali soste, o consumare la merenda, etc.

In definitiva, esplicitate all'inizio a tutti gli studenti le "regole del gioco" e fornite, tramite la App, le informazioni, su come muoversi all'interno del territorio cimiteriale (inclusa la localizzazione dei servizi igienici) la squadra gestirà in piena autonomia il proprio tempo e i propri obiettivi, assumendosi così la responsabilità dei propri risultati.

Il game sarà supervisionato da remoto da un "conduttore del gioco" che, da una postazione fissa (Infopoint), vedrà in ogni momento la posizione di ogni singola squadra, potrà inviare messaggi, dare indicazioni e offrire suggerimenti. Le squadre, attraverso la chat, potranno comunicare con l'Infopoint.

Ogni squadra sarà seguita fisicamente da un assistente che avrà il compito di vigilare sulla condotta dei ragazzi e supportarli per eventuali necessità. Gli assistenti si coordineranno con il conduttore del gioco e supporteranno discretamente le squadre durante tutto lo svolgimento delle attività.

Le squadre saranno accompagnate anche dagli insegnanti della scuola, almeno uno per squadra.

### **Evento finale di condivisione**

Al termine del gioco (che, sul territorio durerà circa una ora e mezza) è previsto il momento di condivisione dell'esperienza vissuta, che sarà svolto all'interno della Sala Mater Admirabilis del Verano, con narrazione da parte del conduttore del gioco dei vari accadimenti e proiezione di alcuni contributi dei ragazzi.

Saranno resi noti i punteggi raggiunti dalle 10 squadre e comunicata la squadra che avrà totalizzato il punteggio maggiore.

Successivamente all'evento, i materiali multimediali prodotti (foto, video, etc.), previa autorizzazione da parte dell'Istituto scolastico e dei partecipanti, potranno essere messi in circolazione attraverso circuiti controllati (sito internet di AMA e delle scuole) ampliando così la visibilità dell'iniziativa, dei suoi partecipanti e del potenziale di fruizione culturale offerto dal Cimitero Monumentale di Roma.

### **Programma della giornata**

Ore 9.00 Arrivo dei partecipanti e accoglienza da parte dello Staff

Ore 9.30 Briefing: comunicazione ai partecipanti della squadra di appartenenza e distribuzione ad ogni partecipante del badge che la contraddistingue; assegnazione dell'assistente di squadra; spiegazione del gioco; assegnazione della prima tappa ad ogni squadra e consegna degli *Ipad*; raggiungimento di ogni squadra alla prima tappa assegnata.

Ore 10.15 Avvio del gioco.

Ore 11.45 Fine del gioco.

- Ore 12.15 Raggiungimento delle squadre al punto di incontro finale.  
Ore 12.45 Presso la Sala Mater Admirabilis: condivisione dell'esperienza, comunicazione dei punteggi assegnati e della squadra che ha ottenuto il punteggio maggiore.  
Ore 13.30 Gli assistenti accompagneranno i partecipanti all'Ingresso Monumentale del Verano, che è il punto di uscita.

A tutti i partecipanti sarà consegnato l'attestato di partecipazione e dato in omaggio il volume "Una Passeggiata tra i ricordi. Guida storico-culturale del Cimitero Monumentale del Verano". Per i 10 studenti della squadra che ha ottenuto il punteggio maggiore sono previsti in aggiunta degli "omaggi speciali".

### **Richiesta di partecipazione da parte delle scuole**

Le scuole che intendono partecipare devono inviare entro il 20 ottobre 2017, tramite la propria posta certificata, il Modulo richiesta di partecipazione scaricato dal sito, debitamente compilato in tutte le sue parti e firmato dal dirigente scolastico. Il modulo va inviato al seguente indirizzo di posta elettronica: [amaroma@pec.amaroma.org](mailto:amaroma@pec.amaroma.org), al quale possono anche essere inviate richieste di informazioni e/o di precisazioni.

Importante: la/le e-mail devono avere come oggetto: Verano 2.0 e, a seguire, il nome della scuola richiedente.

Richieste di informazioni possono anche essere rivolte alla Segreteria Organizzativa dell'iniziativa contattando i seguenti numeri: 06 49236253-06 49236298, dal lunedì al venerdì 9.00-13.00 e 14.00-15.00.

Saranno accolte solo le richieste aventi i seguenti requisiti:

- partecipazione di classi terze di Scuole Secondarie di primo grado di Roma;
- una sola classe per scuola, per un massimo di 25 studenti partecipanti;
- con 2-3 insegnanti accompagnatori per classe;
- modulo compilato in tutte le sue parti e firmato dal dirigente scolastico.

### **Selezione delle 4 scuole partecipanti**

AMA selezionerà le prime 4 scuole in possesso dei requisiti che invieranno la richiesta. Sarà rispettato l'ordine di arrivo delle email.

AMA contatterà le 4 scuole selezionate per concordare quanto necessario alla buona riuscita dell'iniziativa.

Alle scuole partecipanti all'iniziativa sarà richiesto l'invio tempestivo di:

- elenco completo, in ordine alfabetico, dei nominativi degli studenti partecipanti e degli insegnanti accompagnatori;
- manleva di responsabilità: la dichiarazione con cui la scuola si assume ogni e qualsiasi responsabilità, civile, penale e di risarcimento per eventuali danni a cose, persone e strutture cagionati e riconducibili alle attività durante lo svolgimento dell'iniziativa;
- dichiarazione della scuola che attesti di aver acquisito le necessarie liberatorie per l'uso delle immagini dei minori partecipanti all'iniziativa, autorizzando AMA SpA ad utilizzare, a fini istituzionali e a titolo gratuito, le immagini e/o le derivazioni grafiche realizzate sia dagli studenti che dal personale incaricato da AMA SpA durante lo svolgimento dell'iniziativa.

### **ATTENZIONE! INFORMAZIONI UTILI**

E' importante tenere conto dei seguenti suggerimenti:

- arrivare puntuali entro le ore 9.00 al punto di incontro: la classe che arriva in ritardo riduce i tempi disponibili per il gioco per tutte le altre classi;
- abbigliamento comodo, tipico da "trekking urbano": le squadre durante il gioco percorreranno almeno 2 chilometri a piedi all'interno del Verano, dove si possono trovare piccole salite e, in alcuni casi, anche qualche gradino per accedere ai riquadri dove ci sono le tombe;
- consultare il meteo e, in caso di pioggia, portare nello zainetto un ombrellino o un Keyway;
- all'interno del Verano non ci sono punti di ristoro: ciascuno, in base alle proprie necessità, porti nello zainetto la bottiglietta di acqua o il succo di frutta, una eventuale merenda, avendo cura, dopo il consumo di raccogliere i propri rifiuti per conferirli nei contenitori per la raccolta differenziata che troverà all'esterno della Sala Mater Admirabilis.