

LEARNING & CREATIVITY PLAN: MUSEO ALL'APERTO

S

T

Eng

A

M

Ent

1. Descrizione

Titolo	MUSEO ALL'APERTO
Argomento o domanda guida	In che modo l'arte riflette la comunità? In che modo la tecnologia si connette all'arte?
Età, Classe,	ETA':13-14 Classi : seconda-terza media inferiore
Durata, Tempi, Attività	15 ORE DIDATTICHE 10 ATTIVITA'
Contenuti del Curriculum	
Partners	
Sintesi del progetto	Il progetto prevede l'analisi delle realtà territoriali e ambientali attraverso la ricerca e l'uso di immagini di siti di arte pubblica, la produzione di un tour virtuale a piedi, la creazione di prototipi artistici originali e la proposta pubblica di installarli in vari siti della città. Attraverso l'esercizio di competenze come la creatività, la cooperazione e il problem-solving, gli studenti capiscono come il loro lavoro può avere un impatto sulla comunità e mettono in relazione le conoscenze con la gestione dei problemi della vita reale.
Fonti	Questa unità di apprendimento si ispira ad un progetto dal nome " Kinetic conundrum" https://www.edutopia.org/video/anatomy-project-kinetic-conundrum

2. Framework STEAME

Gruppo docenti	1° insegnante: Arte / Scienze sociali 2° insegnante: Tecnologia e/o Informatica
Organizzazione SiL (<i>Steame in Life</i>)	Un incontro con gli amministratori locali (ufficio urbanistica) all'inizio del progetto per programmare la collaborazione e alla fine del progetto per la presentazione dei risultati.
Schema del piano di azione	FASE I: Preparazione dei due insegnanti [STEPS 1-3] FASE II: Formulazione del piano d'azione [Preparazione STEPS 1-10]. I due insegnanti collaborano alla creazione del piano di apprendimento. Definiscono come collegare i risultati del progetto ai programmi di studio, impostano gli obiettivi e, se necessario, valutano le competenze degli stessi insegnanti ai fini del progetto. L'insegnante di tecnologia può costruire un prototipo di modello allo scopo di mostrare agli studenti un possibile risultato.

3. Obiettivi e metodologia

Obiettivi di apprendimento	<p>Gli studenti saranno in grado di</p> <ul style="list-style-type: none">• Trovare le risposte alle domande guida e sapranno come l'arte riflette la comunità e come la tecnologia si collega all'arte come espressione di cultura.• Presentare i prodotti realizzati con terminologia specifica appropriata.• Conoscere e confrontare le diverse tecniche espressive, tradizionali e multimediali• Operare intellettualmente e manualmente per ottenere un risultato verificabile come sintesi di un processo cognitivo e scientifico.• Identificare semplici elementi e procedure presenti in processi e oggetti, consentendone il riutilizzo in processi diversi ma concettualmente simili.• Formulare ipotesi, rilevare ed elaborare i dati, valutare e confrontare i fenomeni• Identificare il tipo di risorse artistiche, culturali e ambientali presenti nel territorio
Risultati attesi	<ul style="list-style-type: none">• Alla fine del progetto, gli studenti avranno una migliore conoscenza dell'aspetto artistico dell'area in cui vivono e acquisiranno maggiori competenze nell'utilizzare nuove tecnologie per modellare i loro prodotti. L'acquisizione di conoscenze e le competenze si ottengono considerando ogni fatto tecnico e ogni processo produttivo non isolato, ma in relazione ad altri fatti e processi, e all'uso e all'ambiente cui è destinato• Questa procedura sviluppa la mente critica degli studenti e favorisce la loro curiosità verso l'ambiente sociale e la consapevolezza delle proprie capacità creative. Verranno potenziate le loro capacità comunicative grazie al lavoro di gruppo e alla necessità di relazionarsi con il contesto sociale.• I risultati tangibili saranno il tour virtuale su Google Maps e il prototipo creato.
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none">• Le strutture di base del linguaggio visivo• I codici e le regole compositivi presenti nelle opere d'arte e nelle comunicazione multimediale (utilizzo di risorse disponibili online)• Conoscenza di base di come collocare le opere d'arte nei rispettivi contesti ambientali storici• Uso dei termini tecnici più comuni relativi ai procedimenti : unità tecniche di misurazione e calcolo; disegno geometrico• Il concetto di relazione e proporzione e i concetti di base relativi ai materiali• Competenze operative di base, in conformità con la sicurezza e gli incidenti , norme di prevenzione• Strumenti e tecniche per la produzione creativa personale: questionari e strumenti di indagine• Rappresentazione ed espressione di ciò che è stato osservato
Motivazione, Metodologia, Strategie, Scaffolding	<p>L'approccio metodologico privilegiato è quello comunicativo-laboratoriale. Si applicherà una metodologia di scoperta e ricerca in termini di esperienze vissute. Il lavoro degli studenti non è ridotto alle competenze manuali , pur includendole– ma si assume come elemento didattico fondamentale perché dal punto di vista formativo favorisce le attività di tipo problematico. Per raggiungere gli obiettivi, verrà utilizzato il metodo induttivo e il problem-solving : situazioni problematiche concrete che suscitano l'interesse degli studenti e</p>

prendono in considerazione i concetti tecnici attraverso riflessioni su testi, attività di ricerca, processi operativi di laboratorio.
All'interno di queste metodologie, viene utilizzato il metodo di progettazione, inteso come un percorso che porta alla soluzione di un problema attraverso l'analisi tecnica, l'osservazione comparativa e la realizzazione di semplici attività volte ad acquisire competenze e il consolidamento dei concetti.

4. Preparazione e mezzi

Preparazione, Spazi,
Ambienti,
Modalità per
risoluzione dei problemi

Tablet, computer e LIM in classe (o un laboratorio multimediale), fotocamere digitali o telefoni cellulari per scattare foto, ricercare informazioni e sviluppare il tour virtuale della città; utensili da laboratorio .

A seconda delle attività gli studenti possono lavorare individualmente, a coppie, a gruppi o in sessioni plenarie.

Altri spazi: auditorium scolastico o palestra per l'evento finale

Risorse, Strumenti,
Materiali, Allegati,
Attrezzature

Video sulle città: https://www.youtube.com/results?search_query=city+tours+

Google maps : <https://www.google.com/maps/about/mymaps/> (app)

<https://www.youtube.com/watch?v=QlvxXUzc2U8> (tutorial su come creare una mappa virtuale)

https://www.youtube.com/results?search_query=how+to+create+kinetic+sculpture (selezione di video per la creazione di modelli)

Griglie di valutazione :

<https://www.schrockguide.net/assessment-and-rubrics.html> (raccolta di griglie)

<https://www.slideshare.net/carlyrelf/grade-8-hivrubicnov2011> (valutazione di prodotti multimediali)

<https://www.studentartguide.com/articles/how-to-analyze-an-artwork>

<https://www.edutopia.org/pbl-assessment-resources>

- analisi di un'opera d'arte. PDF
- griglia di valutazione lavoro di gruppo.pdf
- Griglia di autovalutazione.pdf
- Edutopia-rubric.pdf

Esempi nella sezione " Altre informazioni"

5. Implementazione

Attività didattiche,
Procedure, Riflessioni

Il progetto può essere completato in 3 fasi principali, la prima fase (3 ore con 3 attività) si riferisce alla ricerca, all'analisi e alla comprensione delle caratteristiche paesaggistiche esistenti; la seconda fase (2 ore con 2 attività) implica la creazione del primo prodotto, il tour virtuale e una sessione di valutazione intermedia. La terza fase (10 ore e 5attività) culmina nella creazione del prototipo di scultura degli studenti e collega l'intero progetto alla vita reale.

1. Ricerca e ripresa di siti d'arte pubblica (1 ora in classe – 1 ora di lavoro sul campo – 1 ora sessione plenaria - attività di scrittura)

Attività 1: brainstorming /motivazione e analisi del video sulla città

Attività 2 : lavoro sul campo

Attività 3: descrizione dell'opera

L'insegnante di discipline artistiche presenta l'idea del progetto e le domande guida. Agli studenti viene poi presentato un video sulle caratteristiche architettoniche della loro città. Sono incoraggiati ad esprimere le loro reazioni sugli aspetti positivi da apprezzare e sugli aspetti negativi che vorrebbero migliorare. L'insegnante presenta una selezione di opere d'arte pubblica/installazioni da studiare. Gli studenti sono divisi in gruppi di 3- 4 persone. Ogni gruppo lavorerà su 1 o 2 opere/installazioni (a seconda delle dimensioni della classe e le opere coinvolte). Il compito è quello di fotografare l'opera prescelta in giro per la città. Gli studenti annoteranno le loro osservazioni e le informazioni raccolte su una scheda di lavoro (agli studenti più capaci può essere assegnato un compito meno strutturato). Il tipo di informazioni raccolte guiderà gli studenti in seguito nella costruzione della loro struttura modello .

Nella sessione successiva gli studenti condivideranno le informazioni che hanno trovato e, in gruppi scrivono la propria descrizione delle opere d'arte scelte, includendo informazioni e impressioni personali .

2. Inserimento delle informazioni su Google Maps per creare un tour virtuale (2 ore)

Attività 1: creazione del prodotto multimediale

Attività 2: valutazione

Le descrizioni e le immagini vengono caricate su Google Maps – my maps e tutti i diversi luoghi di arte pubblica saranno collegati in un tour virtuale a piedi, tramite il quale, cliccando sull'opera sulla mappa, verranno mostrate le informazioni che gli studenti hanno scritto. Gli studenti e gli insegnanti valutano la qualità del prodotto virtuale confrontandolo con prodotti simili esistenti e testandone l'utilizzo con altri studenti , insegnanti e genitori.

3. Proposta per l'installazione di un manufatto originale (30 minuti)

Attività 1: redazione di una lettera

In sessione plenaria e guidati dall'insegnante di arte, gli studenti scrivono una lettera alle autorità cittadine con proposte per la realizzazione e l'installazione di opere ispirate ai prototipi che costruiranno.

In questo modo gli studenti si rapportano ai bisogni della comunità, mostreranno di apprezzare le realtà artistiche locali e di essere sensibili alla necessità di miglioramento del paesaggio cittadino.

4. Progettazione e costruzione di un prototipo architettonico (5 ore + 30 minuti di ideazione come compito a casa)

Attività 1: progettazione del modello
Attività 2: costruzione del modello

Gli studenti progettano il loro modello originale (inizialmente assegnato come compito a casa e successivamente finalizzato in classe). Poi lo costruiscono. La logica alla base dell'attività è che gli studenti si divertano e imparino a essere creativi; devono elaborare un'idea e nel processo di creazione sono incoraggiati a sperimentare e sviluppare capacità di problem solving e tinkering. L'attività si svolge in coppia. I materiali utilizzati saranno facilmente reperibili anche in casa: scatole, bicchieri, fogli, pezzi di legno, fili metallici, involucri di plastica.

5. Preparazione del materiale per la presentazione (1 ora di lezione + 1 ora di compiti a casa)

Attività 1: relazione / opuscolo scritto

Dopo aver completato il loro lavoro, gli studenti prepareranno una relazione o una scheda /opuscolo con immagini, specifiche tecniche e descrizione dettagliata del loro prototipo per accompagnare la presentazione pubblica.

6. Evento pubblico. (2 ore)

Attività 1: esposizione dei prototipi

Gli studenti mostrano i loro prototipi, li descrivono con l'aiuto dei documenti che hanno creato e discutono le loro proposte di installazione con genitori e membri della comunità. Nell'occasione rispondono alle domande su come hanno fatto il loro prototipo, come funziona e perché hanno scelto di realizzare quel particolare modello.

I membri del pubblico votano per il prototipo più interessante. In questo modo gli studenti saranno più coinvolti nel lavoro che hanno fatto, e se ne sentiranno responsabili. Saranno in grado di parlare delle cose che hanno imparato. Nel rispetto degli obiettivi di apprendimento gli studenti sviluppano criticità e, intelligenza sociale, che consente loro di comprendere e partecipare efficacemente agli affari della loro comunità in uno sforzo collaborativo per raggiungere un bene comune. (John Dewey: Progetto su Progressive Ed)

Valutazione

- ♣ Autovalutazione dopo la fase 2 e la fase 4,
- ♣ Valutazione di gruppo dopo la fase 2 e la fase 4
- ♣ Valutazione alla fine del progetto (modello di rubrica Edutopia)
- ♣ Valutazione informale: risultati della competizione durante l'evento espositivo

Presentazione - Report -
Condivisione

Brevi presentazioni di ogni gruppo si svolgono durante le sessioni plenarie per mostrare e discutere risultati del lavoro svolto.

Le presentazioni individuali si svolgono nell'evento finale.

Informazioni
supplementari

Allegati:

Analisi dell'opera: _____

Dati identificativi:

Foto (inserisci una immagine dell'opera)	Dati: Autore _____
	Datazione _____
	Dimensioni _____
	Collocazione _____

Analisi tecnica

Tecnica e materiali (materiali usati e metodi di utilizzo)

Stato di conservazione (integro / danneggiato/ ricostruito)

Interventi di restauro?

Analisi stilistica

Tipo (destinazione d'uso)

Aspetti compositivi e funzionali

Illuminazione (tipologia e funzione espressiva delle fonti di luce)

Superficie, forme e colore

Storia

Studi critici

Bibliografia e sitografia

AUTOVALUTAZIONE

Che cosa ne pensi del lavoro che hai fatto?

.....

Titolo del compito o del progetto.....

Data.....

1 - GLI ARGOMENTI

• Di quali argomenti vi siete occupati? Li hai trovati facili o difficili?

Argomenti	Facili	Difficili
1.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

• Sapevi già qualcosa su questi argomenti? NO SÌ

Se sì, che cosa?.....

• Ti è servito per realizzare meglio il lavoro? NO SÌ

• Scrivi 5 cose che hai imparato e che ti sono rimaste più impresse

--	--	--	--	--

2 - IL PRODOTTO FINALE

• Che voto daresti al lavoro prodotto?

• Che cosa ti piace del tuo lavoro?

.....

• Che cosa cambieresti?

.....

3 - IL MIO GRUPPO DI LAVORO

	Moltissimo	Molto	Poco	Pochissimo
Avete collaborato facilmente?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ti è piaciuto lavorare con i tuoi compagni?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

• Su cosa si poteva migliorare il lavoro del gruppo?

<input type="checkbox"/> Condivisione delle informazioni	<input type="checkbox"/> Persita di tempo	<input type="checkbox"/> Divisione compiti	<input type="checkbox"/> Troppe discussioni
<input type="checkbox"/> Poco tempo per i compiti	<input type="checkbox"/> trascurateza	<input type="checkbox"/> disorganizzazione	<input type="checkbox"/> altro....

4 - IL MIO LAVORO

• Che cosa ho fatto nel gruppo?

.....

• Che cosa mi è piaciuto di questa attività?

Perché?

.....

• Che cosa non mi è piaciuto di questa attività?

Perché?

.....

GRIGLIA DI AUTOVALUTAZIONE DEL LAVORO DI GRUPPO

SCALA : 1- Raramente 2-Talvolta 3- Di solito 4- Sempre

Criteri	1	2	3	4
<ul style="list-style-type: none"> • Co-operazione Ho collaborato con gli altri membri del mio gruppo e sono stato disponibile a contribuire in ogni fase del lavoro				
<ul style="list-style-type: none"> • Rispetto Ho ascoltato le idee altrui, considerato i loro punti di vista e ho offerto proposte costruttive				
<ul style="list-style-type: none"> • Sforzo Ho contribuito per quanto ho potuto alle discussioni di gruppo e al lavoro richiesto				
<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilità Ho lavorato responsabilmente e ho contribuito all'esecuzione del compito al massimo delle mie capacità				
<ul style="list-style-type: none"> • Impegno Sono riuscito a concentrarmi sulle attività durante tutte le fasi del compito e ho continuato a lavorare anche quando ho incontrato qualcosa di difficile e impegnativo				
<ul style="list-style-type: none"> • Problem-solving Ho provato a pensare e utilizzare buone strategie di problem-solving durante tutte le fasi di completamento del compito				
<ul style="list-style-type: none"> • Altri criteri 				
Commenti o suggerimenti				

Tratto da : <http://schools.sd68.bc.ca/fore/webquests/weather/group.htm>

MODELLO DI GLIGLIA

by Lisa Yokanall@yokana09

EduTopia

	INSODDISFACENTE	COMPETENTE	ESPERTO	ECCELLENTE
Teoria/ Concetti	Il lavoro manca di comprensione di concetti, materiali e competenze.	Il lavoro mostra comprensione dei concetti, materiali e competenze.	Il lavoro riflette la comprensione di concetti e materiali, nonché l'uso delle competenze discusse in classe.	Il lavoro mostra una padronanza delle competenze e riflette una profonda comprensione di concetti e materiali.
Atteggiamento	Lo studente tenta passivamente di adempiere al compito senza molta riflessione o esplorazione delle possibilità. Lo studente si affida di spiegare più di un'idea.	Lo studente esplora possibili soluzioni con pensiero creativo. Ha più di un'idea, ma non le sviluppa.	Lo studente esplora diverse soluzioni e pensieri innovativi. Sviluppa ed espande idee durante il progetto.	Lo studente mostra in modo coerente la volontà di provare più soluzioni e fa domande che stimolano il pensiero, giungendo a risultati più profondi e originali. Lo studente applica a fondo idee e soluzioni multiple.
Riflessione & Comprensione	Lo studente mostra poca consapevolezza del proprio processo. Il lavoro non dimostra la comprensione del contenuto.	Lo studente dimostra un po' di auto-consapevolezza. Il lavoro mostra qualche comprensione del contenuto, ma lo studente non riesce a giustificare tutte le sue decisioni.	Lo studente mostra autoconsapevolezza. Il lavoro dimostra la comprensione del contenuto e la maggior parte delle decisioni sono consapevoli e giustificate.	Il lavoro riflette una profonda comprensione delle complessità del contenuto. Ogni decisione è intenzionale e motivata.
Abilità tecniche	Il lavoro è disordinato e la lavorazione appare immatura e complessiva.	Il lavoro è un po' disordinato e la lavorazione immatura in parte. La presentazione complessiva.	Il lavoro è pulito e la lavorazione è solida.	Il lavoro è impeccabile e mostra estrema cura e precisione nella lavorazione.
Impiego	Il lavoro non è completato in modo soddisfacente. Lo studente mostra minimo sforzo. Lo studente non utilizza il tempo in classe in modo efficace.	Il lavoro è completo ma manca di sforzo e può essere migliorato con poco sforzo. Lo studente fa solo quanto necessario per soddisfare le richieste.	Il lavoro è stato completato in modo superiore alla media, ma lo studente avrebbe potuto fare di più. Lo studente deve fare un ulteriore passo avanti per raggiungere l'eccezionalità.	Il lavoro è stato completato in modo eccellente e ha superato le aspettative dell'insegnante. Lo studente ha mostrato impegno esemplare per la realizzazione del progetto.

MUSEO ALL'APERTO

Fasi principali della metodologia di apprendimento STEAME

FASE I: Preparazione da parte di uno o più insegnanti

1. Definizione nuclei tematici delle discipline/aree da sviluppare

- I seguenti argomenti saranno oggetto di studio:
- Storia della città attraverso elementi artistici e architettonici
- Ricerca di informazioni attraverso i media e raccolta dati
- Costruzione e uso di un tour virtuale ad uso pubblico
- Costruzione di manufatti creativi
- Presentazione di risultati tangibili

Coinvolgimento della realtà esterna alla scuola: mondo del lavoro/ impresa/ genitori/ comunità sociale

2. Individuazione degli studenti destinatari (gruppo d'età)- Collegamenti con il curriculum standard – Definizione di finalità e obiettivi. Il progetto è destinato ad alunni della scuola media inferiore (ultimi due anni) ma può essere rimodulato per classi inferiori o superiori, con diversa durata e obiettivi di apprendimento

3. Organizzazione dei compiti delle componenti coinvolte – Designazione del coordinatore – Ambienti di lavoro, ecc.

Docente 1: Arte / scienze sociali per l'insegnamento delle connessioni tra arte e società, urbanistica, valori della comunità. Insegna l'interpretazione e abilità scritte in tema di argomenti artistici

Ambiente : in aula e all'esterno

Docente 2 : tecnologia e/o informatica per l'insegnamento e uso delle applicazioni Google (creazione di un tour virtuale). Insegna la costruzione di un manufatto. Insegna abilità di presentazione relative alla costruzione di un artefatto.

Ambiente : laboratorio informatico / laboratorio costruzioni

FASE II : Formulazione del Piano d'Azione

1. Collegamento con il mondo reale – Riflessione

Il progetto si collega con il mondo reale in quanto gli studenti stanno crescendo fino a diventare cittadini responsabili che sono tenuti ad applicare le loro competenze per soddisfare le esigenze della comunità. Ciò motiverà sia gli studenti che le autorità civili a cooperare.

2. Formulazione del problema possibilmente strutturato in fasi . Studenti e insegnanti contattano le autorità municipali proponendo un contributo nella realizzazione del progetto con l'obiettivo di offrire e selezionare proposte creative per influenzare la qualità del paesaggio urbano e la vita comunitaria.

3. Creazione del contesto – ricerca/ raccolta informazioni. Vengono organizzati incontri , o contatti preliminari, tra insegnanti (ed eventualmente studenti) e autorità pubbliche per informare sul progetto e verificare la collaborazione e il feedback per i risultati finali. Le conoscenze e i prerequisiti precedenti sono valutati (anche informalmente).
4. Semplificazione del tema – configurazione del problema con un numero limitato di vincoli
Gli insegnanti formulano il piano d'azione e di apprendimento, fissano gli obiettivi del progetto, collegano i risultati al curriculum standard e identificano le domande di guida. Definiscono i risultati tangibili attesi .
5. Costruzione del caso – ideazione – individuazione dei materiali per la costruzione/ lo sviluppo
Dopo la presentazione del progetto, gli studenti, guidati dal primo insegnante, realizzano la fase 1 per la ricerca e l'analisi dell'informazione e la comprensione delle realtà artistiche nella loro città. Lavorano in piccoli gruppi di 3, ognuno dei quali si occupa di diverse monumenti.
6. Osservazione- sperimentazione – conclusioni preliminari
Gli studenti raccolgono informazioni tramite ricerche in classe e sul campo sulle installazioni della città e collaborano alla produzione della loro descrizione scritta. Le descrizioni vengono verificate per contenuto e forma dall'insegnante e dagli studenti stessi prima di essere inserite nel tour virtuale. Gli studenti in gruppo collaborano alla creazione del tour virtuale su Google Maps - le mie mappe.
7. Studio dei risultati- conclusioni preliminari
Prima presentazione da parte degli studenti . Gli studenti e gli insegnanti valutano la qualità del prodotto virtuale creato confrontandolo con prodotti esistenti simili e testandone l' utilizzo con altri studenti/insegnanti e genitori. Se necessario, faranno alcune modifiche.
8. Ripetere lo step 5 con vincoli aggiuntivi e in condizioni differenti.
Dopo la conclusione della fase 1 e 2, gli studenti, guidati dal secondo insegnante, procedono attraverso la fase 3 per progettare e costruire un prototipo e preparare materiale per l'inclusione di descrizioni e specifiche tecniche del modello. L'attività può essere eseguita in coppia o individualmente, a seconda del tempo a disposizione, delle competenze individuali degli studenti e se la priorità degli insegnanti è quella dell'inclusione. In questo caso, un attento raggruppamento degli studenti incoraggerà la discussione, la collaborazione e il sostegno per i meno capaci.
9. Presentazione delle conclusioni – Strategie di comunicazione
La presentazione delle conclusioni sarà effettuata in un evento pubblico organizzato presso la scuola alla presenza di genitori, membri della comunità e le autorità cittadine. Gli studenti presenteranno il loro tour virtuale personale su Google Maps e mostreranno le loro proposte di installazione. Essi riconosceranno la proprietà del lavoro che hanno fatto e se ne sentiranno responsabili in quanto in grado di dimostrare le conoscenze e le competenze acquisite nel processo. Il pubblico darà un voto ai lavori prodotti, e i risultati della competizione dimostreranno l'efficacia del lavoro.
10. Utilizzi nella realtà quotidiana – Proposte per lo sviluppo (imprenditorialità – eventi SIL – STEAME in LIFE)
L'attività 9 coinvolge rappresentanti pubblici e i risultati del concorso possono incoraggiare i funzionari della città a prendere in considerazione le idee esposte per i futuri piani di miglioramento del paesaggio urbano.

FASE III: Azioni e cooperazione in Progetti Creativi STEAME per studenti

Titolo del progetto STEAME : MUSEO ALL'APERTO

Breve descrizione delle fasi organizzative e responsabilità

FASI	Attività 1 Insegnante (T1) Coopera con T2 e guida gli studenti	Attività degli studenti Età: 13-14	Attività 2 insegnante (T2) Coopera con T1 e guida gli studenti
A	Preparazione step 1,2,3 (fase 1) Step 2,3,4 (Fase2)	Step 3 (fase 2)	Preparazione step 1,2,3 (fase 1) Step 2,3,4 (Fase2)
B	Guida in step 5	5,6	Co-Guida step 5 Guida step 6
C	Valutazione creativa 7	7	Valutazione creativa 7
D	Co- Guida 8	8	Guida 8
G	Preparazione step 9	9	Preparazione step 9
K	Valutazione creativa 9	9	Valutazione creativa 9
F	Organizzazione (SIL) <i>STEAME in Life</i>	10 incontro con autorità cittadine	Organizzazione (SIL) <i>STEAME in Life</i>