

## Patrimonio in gioco. Le scuole si raccontano

Ogni classe che ha aderito al progetto racconta, in 30/50 righe da 60 battute spazi inclusi ciascuna, il suo “Patrimonio in Gioco”. A corredo dei testi, ogni classe invia delle immagini. Per questioni legate alla veste grafica del sito education, le immagini devono essere quadrate e non superare 1MB di dimensione.

Il racconto deve sottolineare i seguenti aspetti:

- la scuola;
- le storie;
- le persone (alunni, docenti, formatori);
- gli oggetti o i percorsi (rispettivamente per making e coding).

L’obiettivo finale è quello di mostrare quale sia stato l’impatto del percorso “PiG” sui ragazzi, evidenziando, oltre agli aspetti già elencati, gli elementi di discontinuità prodotti dal processo intrapreso.

A tale scopo sarebbe utile che ogni classe riportasse, alla fine del testo, 2/3 parole (nel senso di termini, lemmi) capaci di riassumere il racconto stesso.

Testi e foto possono essere inviati da subito e, in ogni caso, non oltre il prossimo mese di aprile quando, tutte le classi coinvolte avranno terminato le sessioni con i formatori. L’indirizzo mail di riferimento è [ditaranto@matera-basilicata2019.it](mailto:ditaranto@matera-basilicata2019.it), specificando nell’oggetto “Racconto Patrimonio in Gioco”. Il testo deve riportare il nome della scuola, la classe e il percorso intrapreso (making o coding).