



Quale scuola per i cittadini del mondo?

A cento anni
dalla fondazione della Ligue Internationale
de l'Éducation Nouvelle

Atti del convegno Internazionale SIRD

Roma 25-26 novembre 2021

a cura di Pietro Lucisano, Antonio Marzano





Collana SIRD

Studi e ricerche sui processi di apprendimento-insegnamento e valutazione

diretta da

PIETRO LUCISANO

Direttore

Pietro Lucisano

(Sapienza Università di Roma)

Comitato scientifico

Jean-Marie De Ketele (*Université Catholique de Lovanio*)

Vitaly Valdimirovic Rubtzov (*City University of Moscow*)

Maria Jose Martinez Segura (*University of Murcia*)

Achille M. Notti (*Università degli Studi di Salerno*)

Luciano Galliani (*Università degli Studi di Padova*)

Loredana Perla (*Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"*)

Ettore Felisatti (*Università degli Studi di Padova*)

Giovanni Moretti (*Università degli Studi di Roma Tre*)

Alessandra La Marca (*Università degli Studi di Palermo*)

Roberto Trinchero (*Università degli Studi di Torino*)

Loretta Fabbri (*Università degli Studi di Siena*)

Ira Vannini (*Università degli Studi di Bologna*)

Antonio Marzano (*Università degli Studi di Salerno*)

Maria Luisa Iavarone (*Università degli Studi di Napoli "Parthenope"*)

Giovanni Bonaiuti (*Università degli Studi di Cagliari*)

Maria Lucia Giovannini (*Università degli Studi di Bologna*)

Elisabetta Nigris (*Università degli Studi di Milano-Bicocca*)

Patrizia Magnoler (*Università degli Studi di Macerata*)

Comitato di Redazione

Rosa Vegliante (*Università degli Studi di Salerno*)

Cristiana De Santis (*Sapienza Università di Roma*)

Dania Malerba (*Sapienza Università di Roma*)

Arianna Lodovica Morini (*Università degli Studi Roma Tre*)

Marta De Angelis (*Università degli Studi del Molise*)

Emanuela Botta (*Sapienza Università di Roma*)

Collana soggetta a peer review

Volume pubblicato con il contributo del
Dipartimento di Scienze Umane, Filosofiche e della Formazione
dell'Università degli Studi di Salerno

ISBN volume 978-88-6760-902-4

ISSN collana 2612-4971

FINITO DI STAMPARE MARZO 2022



2022 © Pensa MultiMedia Editore s.r.l.
73100 Lecce • Via Arturo Maria Caprioli, 8 • Tel. 0832.230435
www.pensamultimedia.it • info@pensamultimedia.it

IX.

Dal progetto IDRUSA all'outdoor education. Arte e orienteering
From IDRUSA project to outdoor education. Art and orienteering

Ada Manfreda*

Università degli Studi Roma Tre

Antonio Di Maglie

Università del Salento

Abstract

Il presente contributo intende illustrare l'evoluzione di un progetto di ricerca denominato "IDRUSA. FORMARE LO SGUARDO", finalizzato a una migliore conoscenza del patrimonio culturale del territorio del Salento sud-orientale con particolare riferimento al paesaggio attraverso le opere di tre pittori paesaggisti. A partire da esso e volendo coinvolgere le scuole in un percorso di conoscenza attivante che possa trasformare in proposta didattica i risultati del progetto di ricerca, abbiamo ritenuto di coniugarlo con l'approccio dell'Outdoor Education. Abbiamo immaginato un percorso di orienteering, opportunamente virato verso il raggiungimento degli obiettivi del nostro progetto. È nato così IDRUSA-Orienteering, un dispositivo di intervento pedagogicamente intenzionato, per proporre a studenti dai 10 anni in su una esperienza senso-motoria e didattica volta a favorire apprendimenti individuali e sociali in grado di tenere sinergicamente assieme educazione sensoriale, estetica, di conoscenza del patrimonio culturale del proprio territorio, nonché di stimolare lo sviluppo delle competenze legate all'autonomia personale, alla relazionalità, quali: collaborare, scoprire, osservare, riflettere.

* Il presente contributo è il risultato del lavoro congiunto dei due autori, tuttavia la sua redazione finale è da attribuirsi per i paragrafi 1 e 4 ad Ada Manfreda, per i paragrafi 2 e 3 ad Antonio Di Maglie.

This paper aims to illustrate the evolution of a research project called "IDRUSA. FORMARE LO SGUARDO", aimed at a better knowledge of the cultural heritage of the south-eastern Salento area with particular reference to the landscape through the works of three landscape painters. Starting from it and wanting to involve schools in an activating knowledge path that can transform the results of the research project into an educational proposal, we decided to combine it with the Outdoor Education approach. We have imagined an orienteering path, suitably veered towards achieving the objectives of our project. Thus was born IDRUSA-Orienteering, a pedagogically intentional intervention device, to offer students aged 10 and over a sensory-motor and didactic experience aimed at promoting individual and social learning able to synergistically hold together sensory, aesthetic and knowledge education of the cultural heritage of its territory, as well as to stimulate the development of skills related to personal autonomy, to relationality, such as: collaborating, discovering, observing, reflecting.

Parole chiave: outdoor education; orienteering; educazione al paesaggio; educazione al patrimonio.

Keywords: outdoor education; orienteering; landscape education; cultural heritage education.

1. Il progetto idrusa, l'arte e il paesaggio

IDRUSA. FORMARE LO SGUARDO è un progetto di ricerca finalizzato a una migliore conoscenza del patrimonio culturale del territorio del Salento sud-orientale con particolare riferimento al paesaggio attraverso l'arte¹. Esso rientra in un più vasto programma di ricerca che mira a ripensare l'epistemologia e la metodologia di una branca degli studi pedagogici fino ad oggi piuttosto negletta: la

- 1 Il progetto 'Idrusa' ha visto la partecipazione di un gruppo di ricercatori coordinati da Ada Manfreda e raccolti in EspérO, un'azienda innovativa (già spin-off dell'Università del Salento) impegnata nel campo dell'innovazione sociale e della formazione con metodologie sperimentali.

pedagogia di comunità, di cui abbiamo scritto nel volume *La comunità come risorsa* (Colazzo & Manfreda 2019) e a cui, per testare le teorie e gli strumenti elaborati, dal 2012 dedichiamo una Summer School di arti performative e community care, che raccoglie ricercatori e studiosi provenienti da diversi luoghi d'Italia, con diversificate estrazioni disciplinari.

L'idea di IDRUSA è partita da una constatazione: fra fine Ottocento e oltre metà Novecento tre pittori paesaggisti, legati da un rapporto di "filiazione artistica", ritrassero il paesaggio della costa e della campagna, lasciando dei quadri che mostravano come essi avessero isolato degli elementi esteticamente ritenuti notevoli, proponendoli all'attenzione dei fruitori. I tre artisti rispondono al nome di Paolo Emilio Stasi (1840-1922), Giuseppe Casciaro (1861-1941) e Vincenzo Ciardo (1894-1970). Non stiamo qui a richiamare le loro vicende biografiche, diremo solo, rapidamente, che Paolo Emilio Stasi - formatosi nell'ambiente artistico napoletano - fu docente di disegno e pittore, prima di dedicarsi quasi totalmente all'attività di paleontologo, scoprendo una delle più importanti stazioni neolitiche sul suolo meridionale, Grotta Romanelli in quel di Castro. Egli ebbe come allievo Giuseppe Casciaro, che poi approderà a Napoli, dove diventerà uno dei più significativi rappresentanti paesaggisti li operanti. Sempre a Napoli si formerà Vincenzo Ciardo, che arriverà a diventare direttore della locale Accademia delle Belle Arti. Ciardo era amico del poeta di Lucugnano, Girolamo Comi, per la cui Accademia pensava di istituire un museo del paesaggio salentino. Vi lavorò senza che il progetto potesse essere concretizzato.

Ognuno con il proprio specifico linguistico si eserciteranno non episodicamente a ritrarre il paesaggio dei loro luoghi natali, lasciando un considerevole numero di opere (Manfreda, 2021).

Cosa del paesaggio da loro immortalato è rimasto qual era, ovvero quali modifiche ha subito? A partire da questa domanda, abbiamo realizzato una doppia opera di investigazione. La prima è stata volta a recuperare quanti più dipinti possibili dei tre artisti. Sono pochi quelli disponibili alla pubblica fruizione, in gran parte sono stati accaparrati da collezionisti privati. Grazie ad un lavoro certosino abbiamo rinvenuto i proprietari e abbiamo ottenuto la possibilità di fotografare i dipinti da loro gelosamente conservati e di digitalizzarli.

A questo punto abbiamo potuto svolgere la seconda investigazione: a partire da indizi - soprattutto visivi - abbiamo cercato di rinvenire i luoghi e gli scorci del territorio ritratti dalle opere d'arte digitalizzate. Al termine di questa ricerca è iniziata la fase di diffusione. Innanzitutto abbiamo pubblicato un resoconto della ricerca in un libro: *Idrusa: formare lo sguardo* (Manfreda 2019). Abbiamo successivamente immaginato un intervento ad un altro livello, più divulgativo: una mostra itinerante, con le foto dei quadri dei nostri paesaggisti e con le foto dei luoghi, organizzate e riprodotte su pannelli che, corredati di testo, andavano a costituire una vera e propria installazione da attraversare per seguire una narrazione per immagini e parole (ad oggi dodici tappe-installazioni della mostra didattica itinerante). Abbiamo portato questa mostra nei luoghi più disparati e certamente non canonici, scegliendo quelli che potessero essere più prossimi alla gente comune: una piazza, una corte, un giardino pubblico, persino un pub. L'abbiamo portata fra le persone, avvalendoci della collaborazione di associazioni locali, abbiamo fatto conoscere loro i tre artisti, le loro vicende biografiche, la loro operatività, abbiamo promosso sessioni di pubblica riflessione sul paesaggio, l'identità dei luoghi, le possibilità di intervento sul territorio rispettoso della storia, esteticamente e socialmente sostenibile. Abbiamo cercato cioè di usare la nostra ricerca per fare attivazione del territorio, per chiamare ogni cittadino alla responsabilità del doversi prendere cura dell'ambiente in cui vive, determinando - con la sua presenza attiva - il senso dei cambiamenti da immaginare. Si sa che il paesaggio in quanto bene comune è ciò che le comunità riconoscono come tale, è la loro consapevolezza che lo può preservare, altrimenti decade banalmente a spazio da utilizzare, sfruttare, su cui intervenire con la propria astratta progettualità. I risultati emersi dall'intervento di attivazione realizzato attraverso la mostra sono molto interessanti, ma rinviando ad altra sede la loro presentazione.

In questo contributo illustriamo come abbiamo ipotizzato il seguito di quest'attività di ricerca: ritenevamo necessario coinvolgere le scuole affinché, col nostro contributo, potessero realizzare dei percorsi didattici di educazione ambientale e al paesaggio, promuovendo negli allievi la conoscenza del proprio territorio, la scoperta delle opere d'arte e degli artisti di IDRUSA; allo stesso tempo volevamo

supportarle nella progettazione di qualcosa che fosse fortemente attivante e motivante gli allievi e sufficientemente complesso da consentire di lavorare con loro su tutte queste dimensioni contemporaneamente. Abbiamo ritenuto *l'outdoor education*, in quanto orientata fortemente ad una didattica attiva ed esperienziale basata sulle potenzialità educative dell'ambiente naturale e 'en plein air', l'approccio pedagogico elettivamente attagliato al nostro problema educativo e didattico. Ma quale tra la costellazione di metodi che vengono ascritti alla cornice dell'outdoor education utilizzare? In ragione delle peculiarità dei contenuti della ricerca 'Idrusa', volendo coniugare arte, territorio, paesaggio e outdoor education, la nostra opzione è stata per l'orienteeering. Esso appare adeguato alle finalità del progetto in quanto nasce già come pratica ludico-motoria in ambiente naturale, per cui, laddove opportunamente progettato, può costituire un'esperienza didattica di tipo globale, in cui entrano in gioco competenze cognitive, emotive e sociali, implicando i corpi (camminare, correre, saltare, arrampicarsi, lanciare, afferrare), il loro essere in relazione tra loro e con l'ambiente naturale.

2. L'orienteeering

Illustriamo la pratica sportiva dell'orienteeering in una formula nuova, che abbiamo appositamente studiato affinché possa essere una esperienza senso-motoria e didattica per favorire apprendimenti individuali e sociali inerenti l'educazione sensoriale, estetica, al patrimonio culturale, la conoscenza del proprio territorio, nonché lo sviluppo delle competenze legate all'autonomia personale, alla relazionalità, stimolando i soggetti a collaborare, a scoprire, ad osservare a riflettere.

L'Orienteeering è un gioco-sport a squadre in ambiente naturale che incentiva lo sviluppo globale: l'interazione con i compagni di squadra e con gli avversari favorisce importanti momenti di condivisione, di ragionamento e di problem solving. L'attività motorio-sportiva praticata in ambiente naturale rappresenta un elemento determinante per un'azione educativa integrata, per la formazione dei futuri cittadini del mondo, rispettosi dei valori umani, civili e

ambientali (MIUR, 2012). Il gioco e le attività fisico-sportive sono considerati importanti mediatori attivi e facilitatori di relazioni e incontri e proprio per questo sono riconosciuti tra le 'buone prassi' nei processi di inclusione (Moliterni, 2013).

Il gioco motorio realizzato in ambiente naturale può rappresentare un'opportunità per rompere gli schemi delle abituali esperienze e delle regole quotidiane e sollecitare nei partecipanti delle ristrutturazioni (Baldacci 1987) le quali, secondo i teorici della gestalt, sono alla base dei meccanismi dell'insight cioè dell'intuizione (di illuminazione) e quindi dell'apprendimento per scoperta (Frabboni & Guerra, 1990). Tali finalità educative sono colte dal MIUR (2012) e chiaramente esplicitate nelle Indicazioni Nazionali del curriculum per il primo ciclo d'istruzione, dove a pag. 76 si legge: "Partecipare alle attività motorie e sportive significa condividere con altre persone esperienze di gruppo, promuovendo l'inserimento anche di alunni con varie forme di disabilità ed esaltando il valore della cooperazione e del lavoro di squadra. Il gioco e i giochi sportivi sono, infatti, mediatori attivi e facilitatori di relazioni e incontri" (Annali, 2012).

L'orienteeing consente di lavorare su una pluralità di dimensioni: percezione dello spazio, coordinazione motoria, capacità di osservazione e di concentrazione, collaborazione con gli altri, compiere scelte consapevoli, misurarsi con i limiti, stimolare autonomia e spirito di intraprendenza (Di Maglie, 2021). L'orienteeing tradizionalmente è uno sport che premia chi riesce a esplorare con sicurezza un territorio sconosciuto prima dell'altro o degli altri concorrenti o comunque nel minor tempo possibile. Esso è caratterizzato da una gara a cronometro dove i partecipanti usano una mappa dettagliata per raggiungere i punti di controllo scegliendo il percorso migliore. Questa disciplina sportiva si può praticare, sia in bosco che in città, sia a livello amatoriale, sia a livello agonistico.

La disciplina più praticata è la corsa-orienteeing (C-O) ma esistono anche le varianti in mountain-bike (MTB-O), con gli sci da fondo (SCI-O) e la versione paralimpica (TRAIL-O). Vi sono diversi metodi per lo svolgimento del percorso: partenze scaglionate; staffette; gara a tempo; sequenza libera. Un percorso classico di orienteeing è strutturato in un punto di partenza, una serie di punti di controllo da cui bisogna passare esattamente nell'ordine indicato e

un punto di arrivo: il traguardo. Sul terreno ogni punto di controllo è segnalato con una bandiera bianca e arancione, chiamata lanterna. Per registrare il proprio passaggio l'atleta deve punzonare il cartellino testimone, che ogni partecipante porta con sé, oppure inserire il chip elettronico nell'apposita stazione. Vince il partecipante o la squadra che trova tutti i punti di controllo nell'esatto ordine nel minor tempo possibile. La mappa che si usa per l'orientering ha una simbologia specifica ed è estremamente dettagliata; sia i simboli che i colori utilizzati sulle mappe di gara sono uguali in tutto il mondo e si adattano a uno standard definito dalla federazione interazionale (IOF). Lo spirito della gara chiede ai concorrenti sia la velocità di spostamento verso la successiva lanterna o punto di controllo, sia l'abilità di muoversi agilmente su terreni spesso scivolosi, ripidi e sconnessi, sia la capacità di orientarsi in zone di non facile lettura (Di Maglie 2021). Quindi per riuscire bene in questa disciplina sono necessarie: doti atletiche di velocità e di tenuta fisico-atletica, capacità di interpretazione della mappa e degli ambienti nei quali si viene catapultati; padronanza psicologica delle varie situazioni che si dovranno affrontare durante il percorso.

In una gara i concorrenti partono ad intervalli regolari, ad esempio distanziati di due minuti (infatti è una gara a cronometro, chi arriva per primo evidentemente è partito prima, la classifica non è ufficiale fino a quando tutti i concorrenti sono arrivati), ricevono una carta da orientamento della zona della gara creata appositamente e contenente indicazioni codificate con la simbologia specifica. Dopo una prima consultazione dell'ambiente e della mappa e con l'ausilio di una bussola, ci si avvia verso la prima lanterna o punto di controllo. In genere le lanterne sono collocate in modo da non essere facilmente visibili da lontano; dopo aver individuato la zona indicata dalla mappa nella quale la lanterna dovrebbe trovarsi, il partecipante si misura con la difficoltà di scoprire dove effettivamente è stata collocata la lanterna. Nel corso della gara, che può durare da mezz'ora a due ore (a seconda delle difficoltà, della lunghezza del percorso e della qualità delle prestazioni), il partecipante deve saper dosare le proprie energie e deve mantenere sempre la giusta concentrazione per farsi una rappresentazione sufficientemente chiara dell'intero territorio.

3. Idrusa-orienteeering

IDRUSA-orienteeering è una variante dell'orienteeering tradizionale che abbiamo progettato per le finalità educative del progetto 'Idrusa'. Anche in questa nostra formula viene premiato chi riesce a esplorare con sicurezza un territorio sconosciuto prima dell'altro o degli altri concorrenti o comunque nel minor tempo possibile. Esso è caratterizzato da una gara a cronometro dove i partecipanti usano una mappa dettagliata del territorio della fascia costiera sud-orientale del Salento che va da Otranto a Santa Maria di Leuca e che è identificabile con l'area protetta dell'omonimo Parco Naturale Regionale.

Il percorso consiste in un punto di partenza, una serie di punti di controllo/osservazione da cui bisogna passare esattamente nell'ordine indicato e un punto di arrivo cioè il traguardo. Ogni punto di controllo/osservazione è segnalato con una bandiera bianca e arancione, la lanterna di cui abbiamo detto.

Oltre alla mappa, per raggiungere i punti di controllo, i partecipanti dispongono di materiale fotografico opportunamente numerato, in cui sono riprodotti alcuni quadri dei pittori Idrusa inerenti scorci di territorio, ovvero fotografie degli stessi (un albero, una pajara, una sporgenza, un muretto a secco, un tratto di costa, ecc.). Il partecipante leggendo la mappa dovrà trovare i punti di osservazione dai quali il fotografo o il pittore ha immortalato lo scorcio ricevuto in dotazione. Dovrà altresì realizzare con la propria macchina digitale (o con il suo smartphone), una nuova fotografia, cercando di riprodurre più fedelmente possibile le immagini che ha avuto in dotazione, cercando di rispettare distanze e prospettiva. Ciò costituirà la registrazione del passaggio del partecipante dalla lanterna. Lo svolgimento corretto del percorso prevede che il partecipante o la squadra deve fotografare tutti i paesaggi riprodotti nelle foto date in dotazione all'inizio della gara nell'esatto ordine segnalato sulla mappa nel minor tempo possibile.

Questa variante dell'orienteeering, oltre ad offrire la possibilità di sviluppare le abilità motorie a seguito delle esperienze effettuate e di affinare progressivamente la precisione e la coordinazione dei movimenti, stimola nei partecipanti lo spirito di osservazione e la capacità

di connettere una riproduzione a ciò che rappresenta, compito assolutamente non facile.

Essendo specificamente intenzionato a finalità educative l'IDRUSA-Orienteering prevederà una fase preparatoria preliminare per l'apprendimento della tecnica orientistica, articolata in quattro step:

1. *Introduzione* – spiegazione del gioco ed esercitazioni con piccoli giochi di orientamento in ambienti circoscritti e conosciuti dove gli allievi sanno muoversi con disinvoltura (es.: la propria aula, il cortile della scuola, la palestra, ecc.);
2. *Primo livello di apprendimento* – rappresentazione su di un foglio dello spazio di gioco in maniera via via sempre più dettagliata rispetto ai particolari che lo connotano;
3. *Secondo livello di apprendimento* – lettura delle mappe realizzate e apprendimento del significato dei simboli e dei colori in funzione del loro utilizzo per l'orientamento;
4. *Terzo livello di apprendimento* – lettura di altre mappe, via via sempre più complesse, che contengono anche curve di livello e perfezionamento dell'utilizzo della mappa e della bussola (Montecchiani & De Luca 2018).

IDRUSA-Orienteering è adatto ad ogni età, particolarmente indicato a partire dai 10 anni. Richiede un equipaggiamento specifico da curare con particolare attenzione in relazione al terreno di gara e al clima. Sono importanti le scarpe tecniche adatte al percorso, una tuta o pantaloni comodi che permetteranno di muoversi agilmente e di respirare, una bussola, una mappa, il materiale fotografico, una fotocamera digitale o smartphone, occhiali adatti al movimento e alla lettura, uno zainetto dove avere dell'acqua ed eventualmente un kit di soccorso ed una giacca antipioggia.

4. Dalla mappa al quadro al territorio e ritorno

IDRUSA-Orienteering è pensato come attività a squadre e può coinvolgere diverse classi di una stessa scuola ovvero classi di scuole di-

verse. Abbiamo suddiviso il territorio di riferimento (descritto al precedente paragrafo), che si sviluppa lungo 50 km di costa, in quattro aree ciascuna delle quali ha un punto di partenza che abbiamo chiamato 'Porta di accesso' e che abbiamo identificato con altrettanti quattro paesi che sono: Otranto, Castro, Tricase e Santa Maria di Leuca. Su ogni area è impegnata una squadra per un totale di quattro squadre coinvolte e ciascuna squadra svolgerà il suo specifico percorso. Ogni percorso è studiato affinché presenti le medesime difficoltà, la medesima lunghezza di percorrenza, le medesime tipologie di attività richieste ai partecipanti. Il senso educativo dell'esperienza è quello di promuovere una sensibilizzazione al paesaggio, inteso quale componente fondamentale del patrimonio culturale della comunità, in linea con le più recenti prospettive internazionali e informato ai principi ispiratori dell'*Anno Europeo del Patrimonio Culturale 2018* per «incoraggiare il maggior numero di persone a scoprire e lasciarsi coinvolgere dal patrimonio culturale», considerato in tutte le sue forme: tangibile (monumenti, artefatti, opere d'arte, libri, ecc.), intangibile (pratiche sociali, rappresentazioni, ritualità, ecc.), naturale (paesaggi, ecosistemi biologici, specie autoctone, ecc.) e digitale (opere digitali, riproduzioni digitali di archivi e opere fisiche, materiali sonori, ecc.). A questo proposito precisiamo anche che il paesaggio non coincide con il mero elemento naturale di un territorio, ma va inteso come il luogo in cui l'uomo confrontandosi con la natura ha inciso le tracce della propria storia, esso racchiude dunque il senso della relazione che l'uomo intesse con il suo ambiente. Suggestisce un approccio interdisciplinare ed è strettamente connesso col tema della cittadinanza, poiché sollecita ogni singolo membro della comunità a prendere consapevolezza del processo storico che ha generato il paesaggio e lo impegna a tutelarlo e salvaguardarlo, quale componente fondamentale dell'identità collettiva e soggettiva.

L'IDRUSA-Orienteering propone attività a carattere fortemente interdisciplinare che sollecitano i partecipanti all'orientamento e alla scoperta, in un gioco di rinvii dalla mappa alle riproduzioni dei quadri di Stasi, Casciaro, Ciardo, agli angoli reali del territorio che quei quadri hanno rappresentato. Faranno esperienza diretta di problemi legati alla rappresentazione, metteranno in campo tutte le abilità fisiche per percorrere i sentieri del Parco Naturale alla ricerca delle lan-

terne, eserciteranno finemente tutti i sensi e dovranno imparare a ‘guardare’ cogliendo ogni utile particolare, confrontandosi con la bellezza delle opere d’arte che sono i quadri, che sono i luoghi del paesaggio. Una volta trovati, con l’aiuto della bussola e degli indizi presenti nel materiale fotografico ricevuto in dotazione, i partecipanti dovranno ‘instagrammare’ quel luogo, realizzando una fotografia che sia il più fedele possibile alle distanze e al taglio prospettico da cui il pittore ha osservato per realizzare il quadro. Dovranno quindi pubblicarla online sull’apposito profilo social predisposto per IDRUSA-Orienteering scrivendo un post adeguato, facendo ricorso alle informazioni più utili e significative sull’opera d’arte, sui luoghi e sull’artista, scegliendo in modo libero e creativo quali utilizzare e come. Si misureranno quindi con i codici linguistici ed espressivi legati all’immagine e alla parola, producendo artefatti comunicativi digitali in cui far convivere armonicamente l’una e l’altra.

A conclusione del percorso in tutte le quattro aree, le quattro squadre si incontreranno in un luogo stabilito dove ad attenderli ci sarà una giuria che dovrà stabilire la vincitrice. Per farlo è previsto un’attività di condivisione in cui ogni squadra dovrà raccontare la propria esperienza alle altre tre nel modo più efficace e coinvolgente possibile, la quale sarà oggetto di valutazione, insieme al tempo totale impiegato da ciascuna squadra per compiere tutto il percorso e alla qualità dei post instagram realizzati per ciascuna lanterna trovata.

IDRUSA-Orienteering si propone come dispositivo e ambiente di apprendimento insieme, in cui si coniugano senso estetico e bellezza, scoperta, immersività nella natura, fruizione del patrimonio culturale e ambientale con interazione ed integrazione di risorse analogiche e di risorse digitali.

Riferimenti bibliografici

- Baldacci, M. (1987). *Tingiamo il corpo di verde. Sport in ambiente naturale. L'albero a elica*. Firenze: Giunti.
- Colazzo, S. & Manfreda, A. (2019). *La comunità come risorsa. Epistemologia, metodologia e fenomenologia dell'intervento di comunità*. Roma: Armando.

- Di Maglie, A. (2021). *Imparare giocando: l'Orienteering come esperienza didattica per l'apprendimento, l'inclusione e l'autonomia*. In S. Colazzo (a cura di), *Animazione socio-culturale, intrattenimento educativo, outdoor education. Teoria, pratica e fenomenologia dell'imparar giocando*. Roma: Armando.
- Frabboni, F. & Guerra, L. (1990). *Insegnare nella scuola elementare*. Bologna: Milano.
- Manfreda, A. (ed.) (2019). *Formare lo sguardo. Valorizzazione del paesaggio e sviluppo del territorio. IDRUSA: un progetto di ricerca*. Lecce: Pensa MultiMedia.
- Manfreda, A. (2021). *Fruizione del patrimonio culturale e outdoor education*. In S. Colazzo (ed.), *Animazione socio-culturale, intrattenimento educativo, outdoor education. Teoria, pratica e fenomenologia dell'imparar giocando*. Roma: Armando.
- MIUR (2012). *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*. Annali della Pubblica istruzione. Firenze: Le Monnier - Mondadori Education.
- Moliterni, P. (2013). *Didattica e scienze motorie. Tra mediatori e integrazione*. Roma: Armando.
- Montecchiani, M. & De Luca, M. (2018). *L'orienteeing: uno sport per l'inclusione scolastica del bambino non vedente*. <http://www.biblioteccaciechi.it/sites/default/files/imported/tiflogia/tiflogia/201104/Montecchiani.doc>