



Concorso di idee per  
la valorizzazione  
dei  
beni culturali.  
I progetti vincitori  
della prima edizione  
anno scolastico  
2011-2012



Io Amo i Beni Culturali

I EDIZIONE

Il Concorso di idee per la valorizzazione dei beni culturali "Io Amo i Beni Culturali" è promosso dall'Istituto per i Beni Culturali e dall'Assessorato Scuola, formazione professionale, università e ricerca della Regione Emilia-Romagna in collaborazione con Assemblea Legislativa della Regione Emilia-Romagna, Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia Romagna e Genus Bononiae. Musei nella Città.

Gruppo di lavoro

Coordinamento:

Valentina Galloni, Nicoletta Molinaro

Responsabile del servizio Musei e Beni Culturali:

Laura Carlini

Valutazione dei progetti:

Mario Calidoni, Valeria Cicala, Vittorio Ferorelli, Valentina Galloni, Loretta Luppi, Valeria Mazzoni, Nicoletta Molinaro, Marina Panattoni, Massimo Negri, Carlo Tovoli

Segreteria concorso:

Ivan Orsini

Segreteria eventi formativi:

Cristina Zappata

Supporto organizzativo:

Barbara Accarisi, Francesco Angrisano, Anna Bacchelli, Maria Elena Barbieri, Antonella Bizzarri, Laura Diamanti, Luca Gamberini, Angela Nardi, Giancarlo Terzi

Comunicazione e coordinamento alla produzione editoriale e video:

Valeria Cicala, Vittorio Ferorelli, Carlo Tovoli

Supporto amministrativo-contabile:

Francesco Amorese, Alessandra Cevenini, Paola Cristofori, Maria Galati, Marco Muzzioli, Valeria Villani

Supporto alla documentazione:

Chiara Pancioli, Francesca Pizzigoni, Claudia Vescini

Supporto alla diffusione del progetto:

Loretta Luppi, Rosa Maria Manari, Massimo Negri, Margherita Sani

Si ringraziano per la collaborazione Sandra Poluzzi, Roberto Tommasi, Maura Serrazanetti, e i referenti delle istituzioni scolastiche e culturali che hanno sviluppato gli 11 progetti documentati.

Progetto grafico e impaginazione:

Associazione Scomunicati - Comunicazione creativa e consapevole



## Sommario

Gli studenti protagonisti per il patrimonio	pag. 8
Documentare? Sì, grazie.	12
Art-memory-a: gli oggetti di vita quotidiana... si raccontano	14
Dall'arazzo alla fiber art	17
Il canale racconta	20
Il sale: dalla tradizione all'innovazione	23
My Castell'Arquato	26
Per grazia ricevuta	29
Piccoliarcheologi.it	32
Scopriamo la biodiversità "civettando" nel Museo e nel CRAS	35
Shooting Museum	38
Verso i 100 anni del Museo di Carpi	41
Percorsi di acque: la Bologna delle acque rappresentata dagli artisti del passato e interpretata dai cittadini più giovani	44



L'Istituto Beni Culturali ha posto tra i suoi obiettivi le attività legate all'educazione al patrimonio culturale, quale decisivo elemento di formazione ad una cittadinanza attiva, nell'intento di radicare il senso di appartenenza a una tradizione culturale comune e di facilitare l'incontro tra individui e comunità che interpretano codici, storie e consuetudini diverse.

Da questo punto di vista i musei, le biblioteche e gli archivi, ma anche il territorio stesso, sono luoghi di apprendimento informale che possono giocare un ruolo strategico in quello che viene definito *lifelong learning*, l'apprendimento costante che si costruisce lungo tutto l'arco della vita. Il lavoro con i giovani, e in particolare con il mondo scolastico, assume dunque una funzione di estrema rilevanza, perché va a incidere su quelli che saranno i cittadini di domani; ma anche perché il rapporto con le istituzioni in età scolare determinerà la futura relazione di tali cittadini con la realtà istituzionale.

La volontà di individuare strategie efficaci e metodi comunicativi specifici, in grado di coinvolgere attivamente gli studenti delle scuole, ha fatto nascere l'idea del concorso "Io Amo i Beni Culturali", di cui questo fascicolo presenta gli esiti della prima edizione. Abbiamo riscontrato un'adesione convinta da parte dei nostri partner: l'Assessorato Scuola, formazione professionale, università e ricerca della Regione Emilia-Romagna, l'Ufficio scolastico regionale, l'Agenzia nazionale per lo sviluppo dell'autonomia scolastica (ex IRRE), l'Assemblea legislativa e "Genus Bononiae. Musei nella città".

Proprio grazie alla loro preziosa collaborazione, la prima edizione del concorso ha rivelato numeri e qualità davvero notevoli: sono stati 85 i progetti presentati, molto diversificati per tipologia di museo, di scuole e di proposte. Più di 270 gli enti potenzialmente coinvolti, in una triangolazione virtuosa tra scuola, museo e territorio. Visti l'entità e l'entusiasmo della risposta, ai 6 progetti selezionabili inizialmente in base al bando, ne sono stati aggiunti altri 5.

Nella seconda edizione si è deciso di dare un ulteriore impulso alla partecipazione del territorio, affiancando ai musei della Regione anche gli archivi e portando a 16 i progetti vincitori. Inoltre, abbiamo voluto dare un segnale concreto di attenzione alle scuole e alle istituzioni culturali dei territori drammaticamente coinvolti dagli eventi sismici invitandoli a ripresentare i progetti già inviati per poterli realizzare nel corso dei prossimi due anni scolastici.

Il nostro auspicio è che, grazie alla diffusione capillare di questi progetti e alla quantità di scuole, istituti culturali e associazioni coinvolti nello sviluppo delle iniziative, si crei un sistema virtuoso di relazioni sociali e culturali, in grado di consentire ai giovani studenti di far proprio un impegno attivo nella tutela e nella valorizzazione dei beni culturali e di sviluppare il loro senso di appartenenza al territorio.

Angelo Varni  
Presidente dell'Istituto per i beni artistici culturali e naturali  
Regione Emilia-Romagna



L'Assessorato alla Scuola ha accolto con entusiasmo l'invito dell'Istituto per i Beni Culturali ad aderire al progetto "Io amo i beni culturali", e lo ha fatto per più di una ragione. Innanzitutto si trattava di un'occasione per ripetere la proficua collaborazione tra l'IBC e il nostro Assessorato, già sperimentata nella seconda azione del progetto regionale "Scienze e Tecnologie in Emilia-Romagna", che aveva visto scuole e musei coinvolgere gli studenti nella produzione di nove kit didattici per l'apprendimento attivo di argomenti scientifici. Quella esperienza aveva rivelato che le scuole sono particolarmente aperte e coinvolte nella sperimentazione di una didattica innovativa al di fuori dell'aula scolastica.

Le istituzioni culturali, infatti, fanno parte di quel sistema formativo territoriale che integra l'esperienza tradizionale della scuola sollecitando l'esperienza laboratoriale: sono luoghi di apprendimento attivo, spazi ideali non solo per apprendere conoscenze legate al curriculum scolastico, ma anche per sviluppare le competenze personali, sociali e civiche degli studenti: quelle competenze chiave trasversali per l'apprendimento permanente che l'Unione Europea ritiene indispensabili per lo sviluppo di ogni individuo.

Così, quando abbiamo avviato la prima edizione del concorso, le tantissime scuole che si sono messe in gioco presentando una proposta progettuale insieme alle istituzioni culturali ci hanno confermato che questa forma di collaborazione va perseguita e rafforzata. Per questo abbiamo accettato di potenziare la seconda edizione del concorso mettendo a disposizione un finanziamento maggiore e aprendola anche al mondo degli archivi.

I progetti presentati in questa pubblicazione dimostrano come tali esperienze offrano alle scuole e ai loro docenti un'opportunità preziosa – quella di confrontarsi con colleghi delle istituzioni culturali che si occupano di educazione, con la possibilità di aggiornarsi reciprocamente – e agli studenti un'occasione altrettanto importante: conoscere il patrimonio culturale della propria regione e, soprattutto, svolgere un ruolo attivo nella sua valorizzazione, creando i presupposti per una loro partecipazione attiva anche negli altri ambiti della società.

Patrizio Bianchi  
Assessorato Scuola, formazione professionale, università e ricerca  
Regione Emilia-Romagna

# Gli studenti protagonisti per il patrimonio

Laura Carlini, Valentina Galloni e Nicoletta Molinaro

8

Campagne pubblicitarie, video, mappe interattive, percorsi didattici, arazzi, giochi, siti internet, progetti di promozione turistica, borse, ricettari, postazioni multimediali, cataloghi ed esposizioni sono i prodotti realizzati nel corso degli 11 progetti sviluppati nella prima edizione del Concorso “Io Amo i Beni Culturali” e documentati in questo opuscolo.

Chi avrà occasione di visionarli singolarmente, al di là di quanto riportato brevemente in queste pagine, si renderà conto della qualità e dell'originalità del lavoro svolto. Ma l'elemento di fondamentale innovazione è costituito dal fatto che i progetti siano stati realizzati direttamente dagli studenti delle scuole, veri protagonisti di un nuovo rapporto con i beni culturali del loro territorio.

Ed è proprio questo l'obiettivo portante di “Io Amo i Beni Culturali”: avvicinare i giovani al patrimonio culturale e alle istituzioni che lo conservano, favorire la loro partecipazione attiva e creativa e sostenere così la crescita di cittadini autonomi e consapevoli.

Per individuare strategie efficaci e metodi comunicativi in grado di avvicinare i ragazzi ai beni culturali l'IBC, nel corso degli ultimi anni, ha sviluppato azioni a vari livelli, progettando iniziative focalizzate su questa fascia di utenza (si veda un modulo formativo ideato per incontrare gli studenti in visita all'Assemblea Legislativa).

Si sono sollecitati e finanziati i musei affinché si dotino di spazi e personale appositamente dedicati. Si sono attivate sinergie tra le scuole e le istituzioni culturali (come ad esempio è avvenuto nel Progetto Regionale Scienze e Tecnologie<sup>1</sup> che ha visto collaborare per la prima volta l'IBC con l'Assessorato Scuola e l'Ufficio Scolastico Regionale) e si sono promosse la qualificazione e la formazione degli operatori del settore, anche attraverso la partecipazione a progetti europei.

Due progetti europei hanno avuto un ruolo essenziale nell'origine dell'iniziativa Io Amo i Beni Culturali: il progetto “European Museum Education and Young people” sul rapporto tra i giovani e i musei e il progetto “Aqueduct<sup>2</sup>” sull'acquisizione, attraverso l'educazione al patrimonio culturale, delle competenze trasversali stabilite dal Quadro di Riferimento Europeo per l'apprendimento permanente (imparare a imparare; competenze sociali e civiche; spirito di iniziativa e di imprenditorialità; consapevolezza ed espressione culturali). Proprio per assicurare una ricaduta regionale al Progetto Aqueduct è nata l'idea del concorso sviluppata assieme all'Assessorato Scuola, formazione professionale, università e ricerca, lavoro della Regione Emilia-Romagna: alle scuole e ai musei partecipanti è stato chiesto di porre come obiettivo principale delle iniziative progettate lo sviluppo delle competenze trasversali, attraverso la partecipazione attiva dei giovani studenti.

Gli altri partner, l'Assemblea Legislativa, l'Ufficio scolastico regionale per l'Emilia Romagna, l'Agenzia nazionale per lo sviluppo dell'autonomia scolastica (ex IRRE) e “Genus Bononiae. Musei nella Città”, hanno aderito con entusiasmo apportando all'iniziativa contributi e risorse importanti.

1. [http://www.didatticaer.it/progetti\\_regionali/progetto\\_scienze\\_tecnologia.aspx](http://www.didatticaer.it/progetti_regionali/progetto_scienze_tecnologia.aspx)

2. <http://www.the-aqueduct.eu/>

Era infatti un'occasione per promuovere presso le scuole il museo come luogo di apprendimento attivo, spazio ideale non solo per acquisire le conoscenze legate al curriculum scolastico, ma anche per sviluppare competenze personali, sociali e civiche.

Nello stesso tempo, si presentava l'opportunità di sviluppare una forte integrazione tra le due istituzioni coinvolte: la scuola e il museo. Chi lavora in questo settore sa bene che il rapporto scuola-museo, anche se abbastanza frequente, non è continuativo: la scuola sceglie tra le varie proposte offerte dal museo e ne fruisce spesso in modo episodico. Più rari sono i rapporti consolidati e sinergici che hanno un carattere ordinario e che si sviluppano all'interno del curriculum scolastico.

Il bando prevedeva che musei e scuole si unissero in partenariato per presentare un progetto che valorizzasse il museo prescelto, oppure un bene culturale contenuto al suo interno o nel territorio.

Criteri di valutazione erano la coerenza dell'iniziativa con gli obiettivi del progetto, l'originalità della proposta, l'apertura ad altri soggetti del territorio e la potenziale trasferibilità ad altri contesti.

Dalle 85 proposte pervenute ne sono state selezionate 11, molto diversificate per tipologia di museo, di scuole e di contenuto, che, anche in virtù della loro trasferibilità, forniscono una casistica molto variegata da cui trarre ispirazione per altre esperienze.

A tale scopo i progetti realizzati durante l'anno scolastico 2011/2012 sono stati ampiamente documentati. La compilazione di una scheda articolata in diverse voci aveva lo scopo di portare i vari soggetti a riflettere sulle dinamiche, le azioni, le strategie messe in atto dalle scuole e dai musei, ma anche di fornire materiale per reiterare, diffondere queste esperienze e fornire un utile strumento a coloro che si accingono a sviluppare i contenuti vincitori della seconda edizione<sup>3</sup>.

A corredo della scheda di documentazione sono stati realizzati altri materiali: fotografie, presentazioni e prodotti multimediali e questi sono stati inseriti all'interno di GOLD, la banca dati Internet, promossa dall'ANSAS, che raccoglie le esperienze più innovative e interessanti realizzate nelle scuole italiane di ogni ordine e grado.

Inoltre all'interno di MOdE- Museo Officina dell'Educazione dell'Università di Bologna è stata creata una sezione dedicata alla documentazione di tali progetti.

Dalla lettura delle schede emergono molti elementi che meritano di essere evidenziati.

- **La ricchezza di risorse** attivate sul territorio, notevole sia per la quantità che per diversità di professionalità e competenze. Gli 11 progetti della prima edizione del concorso hanno coinvolto 64 enti, tra scuole, musei e diverse realtà territoriali partner che hanno contribuito attivamente allo sviluppo dei progetti. Complessivamente, 72 classi e circa 1800 studenti hanno partecipato alla realizzazione dei progetti o sono stati coinvolti negli eventi ad essi correlati. Molti progetti hanno attivato collaborazioni con genitori, banche del tempo, biblioteche, scrittori, sponsor per ottenere trasporti gratuiti, materiali utili o semplicemente una merenda per allietare gli incontri.

- **Il successo del partenariato** scuola-museo, punto cruciale per favorire la realizzazione di un progetto in cui la co-progettazione, l'attuazione e la valutazione delle esperienze risultino frutto di un processo condiviso.

- **L'attenzione al coinvolgimento** di tutti gli alunni, compresi quelli con difficoltà di apprendimento, di comportamento o con disabilità che in alcuni progetti hanno trovato

3. L'elenco dei progetti vincitori della II edizione, aperta anche agli archivi della regione, è disponibile sul sito internet dell'IBC: [www.ibc.regione.emilia-romagna.it](http://www.ibc.regione.emilia-romagna.it)

spazio per poter interagire al pari dei loro compagni.

- **Il carattere multiculturale** di alcuni progetti - diverse scuole hanno un'utenza composta da decine di nazionalità diverse - ha dato la possibilità di arricchire dal punto di vista linguistico e culturale le iniziative.

- **L'intergenerazionalità** che ha creato rete di soggetti di età differente sia tra alunni di classi diverse, in un contesto di peer education, sia con gli anziani: questi che hanno apportato il loro contributo attraverso le loro memorie raccontando aneddoti, ricordando mestieri oggi scomparsi e mostrando oggetti del passato.

- **L'apertura a iniziative** non previste come fiere, mostre, eventi dedicati all'educazione ambientale che hanno offerto nuovi stimoli e possibilità di diffusione ulteriore.

- **La multidisciplinarietà** di molte esperienze che ha portato numerosissimi docenti di differenti materie attorno a un unico progetto.

- **La possibilità di implementare** alcuni prodotti realizzati perché vengano utilizzati in futuro e usufruiscano di ulteriori contributi.

Gli studenti sono stati i veri protagonisti delle esperienze: hanno realizzato i materiali e hanno guidato i ragazzi più giovani nella loro sperimentazione, dovendo affinare le loro abilità comunicative e adattare ai diversi contesti. Si sono confrontati con nuovi linguaggi come quello artistico, pubblicitario, promozionale o imprenditoriale partecipando alla realtà culturale e produttiva. Attraverso queste esperienze hanno acquisito conoscenze specifiche sui beni culturali, hanno sviluppato la consapevolezza di essere i custodi del loro territorio e di poter avere un ruolo attivo nella sua valorizzazione.

Ma soprattutto i ragazzi hanno mostrato una partecipazione emotiva e intellettuale di gran lunga maggiore rispetto a interventi di tipo più tradizionale.

Un ringraziamento particolare va quindi ai referenti delle istituzioni culturali e delle scuole che con entusiasmo e passione hanno voluto accompagnare i ragazzi in questa esperienza.





# FLAVIA



# I Confess

## Documentare? Sì, grazie<sup>1</sup>

Mario Calidoni

# 12

Il concorso di idee "Io amo i beni culturali" è giunto al giro di boa con la documentazione dei risultati raggiunti dai progetti selezionati per l'anno scolastico 2011-2012 e con la presentazione delle idee progettuali vincenti dell'edizione 2012-2013. Una seconda edizione che propone due novità: l'allargamento del partenariato istituzionale agli archivi, con 5 progetti aggiuntivi, e il riferimento al target specifico della scuola secondaria di I e II grado.

Si tratta di un momento importante per la logica di progetto che ispira tutta la proposta e che concretizza il circuito virtuoso della documentazione finalizzata alla valutazione e viceversa: ciò che è andato bene va ripreso e rafforzato. È vero, "la mappa non è il territorio", cioè nessuna descrizione/documentazione riesce a rendere completamente le dinamiche di un'esperienza in cui le scelte razionali e i passaggi di conoscenza si integrano con la passione e la personalità dei protagonisti, oltre che con il contesto nel quale si agisce. Nonostante ciò, la lettura della documentazione dei progetti, del percorso compiuto e delle valutazioni che i protagonisti hanno sottolineato con le loro osservazioni, permette a un osservatore attento di andare oltre il "velo" e di intravedere qualche traccia per capire meglio.

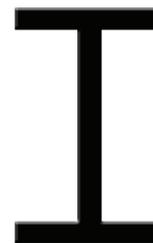
È questo il tentativo espresso nelle righe che seguono, e chissà che gli stessi protagonisti dei progetti realizzati e di quelli che stanno per avviarsi non traggano sollecitazioni e indicazioni per vedere, con nuovi occhi, la ricchezza che hanno alle spalle oppure davanti a sé.

"Si vede benissimo che è un pesce magrissimo e piccolissimo, perché si notano le pinne": questa traccia audio proveniente dal progetto "Piccoli archeologi.it" è parte dell'Indovinafossile, il gioco realizzato dai bambini per conoscere e familiarizzare con i musei archeologici del territorio, un gioco con cui ognuno di noi si può cimentare direttamente sul sito appositamente realizzato ([www.piccoliarcheologi.it](http://www.piccoliarcheologi.it)). Dunque un prodotto proposto nella sua completezza e con il quale il lettore è invitato a misurarsi. Ma se lo stesso prodotto viene letto da insegnanti e operatori museali si capisce come la documentazione relativa a esso debba essere il più possibile ostensiva. Molti sono, nei progetti selezionati, gli esiti materiali, gli "oggetti" che vanno direttamente usati, e i vari promotori delle idee li presentano appunto con questa caratteristica: le borse di "Per grazia ricevuta", le ricette basate sul sale di Cervia, le carte di "Art-memory-a", eccetera.

---

1. Il titolo di questo articolo è preso in prestito dall'omonimo volume curato da Isabella Benzoni e pubblicato nel 2002 dalle Edizioni Junior di Bergamo.





Dunque la documentazione ci mette in mano un dato concreto, compiuto, in cui il valore sta nella sua capacità di coinvolgere. Un prodotto che vive di vita propria, un nuovo materiale didattico che davanti ha un futuro.

Se poi bisogna far emergere l'esperienza professionale, lo scambio di suggestioni e osservazioni tra mondo della scuola e mondo del museo, allora la narrazione, l'annotazione diaristica, il racconto di episodi, il confronto tra pratiche professionali intraprese, diventano gli ingredienti più sapidi della documentazione. Elementi che si ricavano dalle schede descrittive, ma anche dai prodotti stessi. Un esempio rapido: sapete come si scrive "canale" in cinese? Nel progetto "Il canale racconta" lo potete scoprire: si scrive "Navile 运河". Per una scelta metodologica precisa – la necessità di far partecipare tutti gli alunni al percorso progettuale – si è adottata l'idea di scrivere ogni capitoletto del resoconto in tutte le lingue presenti in classe. Forse qualche docente, nella sua agenda personale, ha tenuto una sorta di diario di bordo, anche rispetto a questa scelta, e così la documentazione delle scelte didattiche e delle strategie si è fatta racconto tra professionisti. In molti progetti si intravede questo racconto e qualcuno, nella scheda che riporta il resoconto finale dell'esperienza realizzata, ammette di aver cambiato strada durante il percorso, scegliendo scorciatoie o itinerari che all'inizio non apparivano possibili.

La terza dimensione che una buona documentazione mette in evidenza nasce dal bisogno di dimostrare di aver compreso i problemi culturali e formativi che con il progetto si intendevano affrontare. È la ricerca della qualità e del senso delle proprie scelte formative che emerge dalla descrizione dei contesti, dagli obiettivi e dalle emergenze educative che sono state percepite e per le quali l'azione progettuale è parsa la più utile e significativa.

Il progetto "Shooting Museum" (ma è solo un esempio tra i molti che potrebbero essere citati) ha rappresentato un percorso nuovo ma coerente con l'impostazione di fondo del lavoro didattico: da un lato valorizzare il patrimonio storico cittadino, dall'altro abbinare allo studio del passato un'interpretazione moderna e attuale dei valori culturali, attraverso l'approccio innovativo al linguaggio pubblicitario, affidando ai ragazzi il ruolo di protagonisti.

I 10 progetti selezionati nella prima edizione, più quello premiato da "Genius Bononiae" ("Percorsi di acque"), mettono in evidenza, nella documentazione, queste tre preoccupazioni, con rilievo e spessore diversi: documentare il prodotto perché sia coinvolgente e spendibile; raccontare il percorso perché sia significativo professionalmente; dire il senso e la qualità formativa delle scelte per capire il disegno educativo e culturale che sta alla base. Se le istituzioni riprenderanno in mano il lavoro fatto, certamente vi troveranno luci che non avevano visto e aperture che sono divenute un vero e proprio patrimonio, fatto di cose, di pensieri, di azioni e di passioni.

Nella seconda edizione, i progetti realizzati dalle scuole in partenariato con le istituzioni museali e con quelle archivistiche partono dunque con la consapevolezza che una buona documentazione fa provare i risultati, racconta il percorso e giustifica le scelte. Non è la gabbia delle grigie che riesce a fare questo miracolo comunicativo, anche se aiuta. Gli elementi determinanti sono piuttosto:

- la presentazione dell'esito principale del progetto nella sua completezza, in modo che sia utilizzabile e leggibile da tutti: alunni, genitori, museo, archivio (in molti casi il prodotto è entrato nel bookshop del museo o è diventato addirittura parte del percorso museale);
- la spontaneità e l'immediatezza del racconto del percorso, in cui non mancano mai le sorprese, le scelte imprevedute, i dubbi e la raccolta delle reazioni delle persone e dei contesti che lavorano in partenariato (come è nata l'idea di usare l'archetipo del telaio per raccontare la vita pastorale e l'abbigliamento di oggi?);
- e infine quelli che Edgar Morin chiama "concetti organizzatori", i fili forti che rendono un progetto culturalmente ed educativamente significativo (valorizzare il bene culturale nel suo presente, nel suo passato e nel suo futuro, dice per esempio il progetto sui 100 anni dei Musei di Carpi, perché è al senso del tempo che dobbiamo educare): è utile esplicitare questi fili, perché poi sia possibile tesserli in nuove azioni e in nuovi contesti con gli alunni.

## Art-memory-a: gli oggetti di vita quotidiana... si raccontano

**Scuola secondaria di I grado "Via Ribolle", Forlì**  
**Museo etnografico romagnolo "Benedetto Pergoli", Forlì**  
**Classi coinvolte: Il sezione A + Il sezione E + Il sezione F**  
**Web: [www.delfo.forli-cesena.it/smribolle/](http://www.delfo.forli-cesena.it/smribolle/)**  
**[www.youtube.com/watch?v=\\_XcZUUpwZC8](https://www.youtube.com/watch?v=_XcZUUpwZC8)**

### Contesto

L'idea del progetto è maturata nel contesto scolastico grazie a una proposta presentata da Paola Mercatali, docente di Arte e immagine, che ha sentito l'esigenza di studiare un museo legato alle radici del nostro territorio, per conoscere in modo più approfondito – attraverso l'attenta osservazione prima, e il disegno poi – gli oggetti in esso contenuti, provenienti dal patrimonio culturale della nostra terra.

Gli alunni hanno avuto modo di approfondire uno dei contenuti del programma della classe seconda: la natura morta; si doveva riprodurre l'oggetto scelto in una dimensione molto piccola (6x9 centimetri) e questo ha determinato non poche difficoltà soprattutto nell'utilizzo delle proporzioni.

### Obiettivi

Il progetto puntava a realizzare un art-memory, ossia un gioco di carte basato sulla memorizzazione di immagini, attraverso la riproduzione grafica degli oggetti più significativi esposti all'interno del Museo etnografico romagnolo "Benedetto Pergoli"; oltre alla creazione delle carte per il gioco, occorre progettare una scatola costruita ad hoc per contenerle e una shopping-bag con il logo creato dai ragazzi. Dal punto di vista imprenditoriale il gioco potrà essere acquistato presso il bookshop del Museo.

Il progetto ha permesso agli alunni di conoscere bene, attraverso il disegno e le tecniche artistiche, gli oggetti di una vita quotidiana che appartiene a un passato non troppo lontano ma forse dimenticato del nostro territorio, e ha offerto l'opportunità di conoscere la funzione originale di questi oggetti e gli antichi mestieri a essi collegati.

Tra gli obiettivi più specifici:

- attivare nei ragazzi l'osservazione attraverso lo studio analitico e il disegno di oggetti di uso quotidiano;
- insegnare a riprodurre graficamente i manufatti studiati in maniera originale;
- capire la funzionalità di questi manufatti;
- sviluppare nei ragazzi le capacità creative, manuali e imprenditoriali;
- conoscere e valorizzare i beni culturali presenti nel nostro territorio applicando sul campo ciò che i ragazzi studiano in classe, facendoli diventare essi stessi ambasciatori dei beni culturali.

### Percorso

L'esperienza ha avuto inizio con la visita guidata al Museo, una classe per volta: qui gli alunni hanno avuto la possibilità di conoscere e visionare direttamente i beni culturali che poi avrebbero dovuto riprodurre graficamente. Nelle diverse sale del Museo i ragazzi sono stati invitati a focalizzare l'attenzione sugli oggetti esposti e a catturarli attraverso foto, disegni o schizzi e filmati, e a porre particolare attenzione sulle funzioni e sulla terminologia legate ai manufatti. L'intento era raccontare la storia del passato rivissuta attraverso la storia di ogni singolo oggetto, con rimandi agli usi, ai costumi e alle tradizioni della vita contadina romagnola e delle botteghe artigiane della prima metà del Novecento. La fase di conoscenza è stata seguita da un esercizio di riflessione, da cui sono scaturite relazioni e piccoli racconti anche di fantasia.

Nella seconda parte del progetto, svolta in classe, ognuno dei ragazzi e delle ragazze ha avuto la piena libertà di scegliere l'oggetto che più lo aveva stimolato o che aveva catturato la sua curiosità, per poi passare alla sua riproduzione grafica sulle carte del memory-art con l'uso di china e acquerelli; si sono scelti acquerelli e chine perché si integravano bene: insieme riuscivano a dare quell'effetto di antico, di vissuto; il colore seppia, inoltre, ricorda bene le stampe romagnole a ruggine. La prima difficoltà incontrata è stata quella di disegnare in piccolo e di rispettare le



proporzioni degli oggetti. La tecnica comune ha permesso di mantenere una certa omogeneità di stile, pur evidenziando la personalità di ogni alunno e la scelta cromatica adottata, il più simile possibile all'oggetto preso in esame.

In una fase successiva si è pensato di aggiungere in ogni carta il nome dell'oggetto in italiano e in dialetto romagnolo, disegnato scritto in semplice corsivo: si è pensato che fosse importante far acquisire consapevolezza di un patrimonio immateriale come la lingua, importante come quello visibile.

La scatola destinata a contenere il gioco è stata impreziosita al suo interno di un piccolo poster che riassume tutte le 76 carte realizzate. Successivamente è stato chiesto ai ragazzi di ideare, con grande libertà e creatività, il logo del progetto. I 75 loghi scaturiti sono stati esposti in una mostra allestita all'interno della scuola, quindi saranno esposti presso il Museo.

### **Strategie e risorse**

Durante tutto lo svolgimento del progetto sono state utilizzate forme di collaborazione interna presente sia nel museo sia nella scuola (operatori museali, tecnici, insegnanti) e la collaborazione volontaria di alcuni genitori e di operatori della locale banca del tempo.

Pur lavorando sempre a stretto contatto e decidendo sempre congiuntamente per tutto il percorso del progetto sia dal punto di vista organizzativo sia dal punto di vista creativo, il museo in particolare ha gestito le visite, la ricerca di una tipografia in grado di realizzare art-memory e shopper; la scansione di tutte le carte, l'allestimento della mostra e la sua promozione. La scuola si è occupata dell'aspetto organizzativo per le uscite, della ricerca dello sponsor per la merenda, e di tutto l'aspetto creativo: carte e creazione del logo.

### **Valutazioni**

Tra i requisiti che hanno guidato la verifica si segnalano:

- saper utilizzare le strutture del linguaggio visuale (linea, colore, superficie, tecnica, composizione eccetera);
- potenziare le capacità di osservazione per riconoscere e superare gli stereotipi;
- osservare gli oggetti studiati e saperli descrivere graficamente attraverso forme essenziali;
- migliorare le proprie conoscenze tecnico-grafiche;
- acquisire un metodo di lavoro adeguato e potenziare la propria autonomia organizzativa;
- saper cogliere il valore artistico di un oggetto nel suo contesto storico e culturale.

Questi criteri, già in uso ma applicati in forma più generica, sono stati adattati agli oggetti presi in esame da ogni singolo alunno. Le valutazioni intermedie hanno consentito degli adattamenti, soprattutto per ciò che riguarda le forme degli oggetti, che nella fase del disegno dovevano risultare proporzionate rispetto alle dimensioni della carta.

### **Risultati e ricadute**

Gli obiettivi sono stati raggiunti in pieno. Durante il percorso, come succede in questi casi, sono state apportate modifiche, aggiustamenti e correzioni; se pur costretti ad alcune rinunce, si è sempre cercato di tenere alto il livello artistico e culturale di ogni attività svolta. Lo scopo fondamentale raggiunto è stato quello di migliorare l'acquisizione di competenze per l'apprendimento permanente attraverso lo studio attivo degli usi, dei costumi, delle tradizioni e del dialetto locale, adoperando uno dei veicoli più potenti per acquisire queste competenze: il patrimonio culturale.

### **Promozione**

Il progetto è stato presentato con un evento promosso attraverso un comunicato stampa uscito sui quotidiani locali e on line, con la realizzazione di una cartolina-invito e di una locandina, e attraverso il sito del Museo ([www.cultura.comune.forli.fc.it/servizi/menu/dinamica.aspx?idArea=16315&idCat=17155&ID=17206](http://www.cultura.comune.forli.fc.it/servizi/menu/dinamica.aspx?idArea=16315&idCat=17155&ID=17206)) e quello della Scuola ([www.delfo.forli-cesena.it/smribolle/](http://www.delfo.forli-cesena.it/smribolle/)).

La presentazione è stata arricchita da una mostra di tutti i progetti di logo realizzati dai ragazzi, da un video che illustra tutte le fasi del progetto ([www.youtube.com/watch?v=\\_XcZUUpwZC8](http://www.youtube.com/watch?v=_XcZUUpwZC8)) e dalla presenza degli assessori alla cultura e alle politiche educative del Comune di Forlì, di esperti del territorio, dei dirigenti scolastici e della dirigente dei Musei di Forlì, oltre che dall'intervento di docenti, genitori e alunni della scuola; il gioco didattico è in vendita presso il bookshop dei Musei civici e dei Musei San Domenico di Forlì.



## Dall'arazzo alla fiber art

**Istituto professionale per l'industria e l'artigianato "Primo Levi", Parma  
Museo "Uomo-Ambiente. Il territorio nel tempo", Bazzano, Neviano  
degli Arduini (Parma)**

**Altri partner: Scuola primaria di Bazzano + Comune di Neviano degli Arduini**

**+ Associazione culturale "Arcadia" di Sala Baganza**

**Classi coinvolte: Il sezione B - settore "Moda", IPSIA "Primo Levi" + tutte le classi della Scuola primaria di Bazzano**

**Web: [www.ipsiaparma.it](http://www.ipsiaparma.it) + [www.museouomo-ambiente.it](http://www.museouomo-ambiente.it)**

# B

### **Contesto**

I fenomeni legati alla globalizzazione hanno comportato radicali trasformazioni anche nei processi di produzione del settore tessile del territorio parmense, rendendo più che mai determinanti le dinamiche di specializzazione e innovazione, che hanno nell'utilizzo di tecnologie sempre più raffinate il loro punto di forza. In questi anni, dunque, il settore "Moda" dell'IPSIA "Primo Levi" di Parma ha cercato di adeguare il profilo formativo dei suoi alunni per rispondere alle esigenze del nuovo contesto aziendale, senza tuttavia eliminare le metodologie tradizionali. Il settore prevede due percorsi: uno di qualifica triennale e uno che conduce al diploma quinquennale statale; oltre ai curricula ministeriali, i corsi comportano approfondimenti disciplinari realizzati con la partecipazione a concorsi, mostre, sfilate e progetti di scambio internazionali ("Comenius").

Il progetto sottoposto al concorso "Io amo i beni culturali" è nato dal bisogno di trasmettere agli alunni delle scuole coinvolte le tradizioni del territorio, stimolando e valorizzando la conoscenza e il recupero del tessuto sociale in cui si sono sviluppate le antiche abilità, la capacità di reinterpretarle alla luce dell'innovazione e della ricerca, il desiderio di realizzare un percorso didattico inerente alla filiera della tessitura.

### **Obiettivi**

La finalità generale consisteva, quindi, nel valorizzare, con il contributo attivo degli studenti, un bene culturale ancora vivo nel territorio, integrando le risorse del Museo "Uomo-Ambiente" di Bazzano, in particolare quelle relative alla filiera della tessitura, con quelle dell'IPSIA di Parma. Mettendo in sinergia le istituzioni del territorio e le associazioni di allevatori coinvolte, il progetto voleva partire dal recupero di materiali tessili antichi, la lana della pecora di razza di Corniglio e la canapa, per realizzare dei piccoli arazzi in cui si intrecciassero metodi di tessitura tradizionali e sperimentali, tra cui quello della fiber art. I piccoli manufatti tessili, alla fine del percorso, sarebbero stati esposti all'interno degli spazi museali.

### **Percorso**

Le attività di manipolazione, tessitura e intreccio delle fibre tessili sono state esplorate sia nelle loro forme tradizionali sia in quelle contemporanee, privilegiando temi di raffigurazione inerenti ai percorsi di educazione interculturale.

All'inizio del 2012, tra gennaio e marzo, le allieve dell'IPSIA sono state introdotte allo studio dei materiali e della loro tessitura con lezioni teoriche sulla storia dell'arazzo e sulla fiber art, e prove pratiche al telaio verticale, curate dall'Associazione "Arcadia". Di seguito sono stati avviati la progettazione e il disegno dei manufatti.

In maggio, dopo la visita al Museo "Uomo-Ambiente" con la prova di filatura e tessitura della canapa sul vecchio telaio lì conservato, le alunne dell'IPSIA hanno insegnato ai bambini della Scuola primaria di Bazzano a tessere su minitelai artigianali, realizzando insieme a loro articoli minitessili con varie tipologie di materiali.

Tra la metà di maggio e la metà di giugno i manufatti sono stati esposti nel corso di "Wool Art", la mostra di opere in lana di pecora Cornigliese a cui hanno partecipato 180 artisti provenienti da tutto il mondo (Parma, Salone della Camera di Commercio, 19 maggio - 17 giugno 2012).

### **Strategie e risorse**

Laboratori didattici, esperienze dirette, lezioni frontali, lavoro di gruppo sono state le metodologie prevalentemente adottate. Per quanto riguarda le azioni svolte in aula e nei laboratori dell'Istituto "Primo Levi", l'Associazione "Arcadia" ha fornito i telai e la lana di pecora Cornigliese, mentre per

lo svolgimento delle lezioni frontali (ricerca e disegno) si sono utilizzate risorse e strumenti presenti nella scuola, incrementandole con visite al Museo del tessuto di Prato e alla mostra "Trame a corte", e con ricerche multimediali nei siti di settore. Le maestre della scuola elementare hanno raccolto insieme ai bambini il materiale utilizzato per la creazione dei minitessili (lacci da scarpe, filati di vario genere, nastri di plastica colorata, fiori, foglie e steli d'erba, eccetera).

Sul piano organizzativo non si è riscontrata alcuna difficoltà significativa, vista l'ottima collaborazione fra museo e scuola sia nella programmazione dei contenuti sia durante le fasi operative. I ragazzi-alunni sono diventati ragazzi-insegnanti nei confronti dei più piccoli, misurandosi con la loro conoscenza della tessitura e aiutandoli a cimentarsi nel gioco dell'intreccio.

Le collaborazioni più interessanti, oltre che con i partner del progetto, si sono rivelate quelle con le maestre della Scuola elementare di Bazzano per l'entusiasmo e l'accoglienza riservata alle alunne e ai docenti dell'IPSIA di Parma, e quella con Antonia Sorsoli per la disponibilità e le competenze dimostrate durante le lezioni di tessitura.

### **Valutazioni**

La verifica sugli esiti del progetto è avvenuta valutando sia i prodotti realizzati, sia i percorsi didattici intrapresi: sono stati predisposti opportuni momenti di verifica in itinere (sulla creazione del disegno, sull'impegno profuso, sulla creatività e sulla coerenza del tema proposto, sulla manualità espressa) e a conclusione del percorso (sul minitessile prodotto al telaio e sull'attività proposta agli alunni della scuola primaria). Le valutazioni intermedie si sono rivelate utili soprattutto nel migliorare la progettazione creativa del minitessile da produrre.

### **Risultati e ricadute**

Gli obiettivi, raggiunti pienamente, hanno avuto una ricaduta positiva sulla didattica, approfondendo conoscenze e competenze di natura professionale, accrescendo la motivazione all'apprendimento, contribuendo ad aumentare l'autostima di alunni e scolari, migliorando la capacità di lavorare in gruppo, di programmare, di intraprendere attività in collaborazione e di comunicare.

Il progetto ha avuto un'ottimo riflesso positivo anche sul comportamento degli alunni di Parma, che si sono dimostrati entusiasti nel trasmettere le proprie conoscenze e competenze agli scolari più piccoli di Bazzano. I risultati finali suggeriscono quindi di continuare l'esperienza di tessitura e trasmissione delle conoscenze fra alunni di diverse età. In futuro si auspica la possibilità di partecipare ad altre mostre del settore e a eventi di promozione della salvaguardia dei prodotti autoctoni e delle tradizioni legate al territorio ("Futur-Textile", "Eco-Textile").

### **Promozione**

Dopo la mostra "Wool Art" a Parma, i prodotti realizzati dalle alunne del settore Moda dell'IPSIA saranno presentati alla fiera "Kreativ" di Bolzano (dal 14 al 16 settembre 2012). I minitessili realizzati insieme ai bambini di Bazzano sono esposti al Museo "Uomo-Ambiente".



## Il canale racconta

*Istituto comprensivo n. 3 "Lame", Scuola secondaria di I grado "Salvo D'Acquisto", Bologna*

*Museo del patrimonio industriale, Bologna*

*Altri partner: Quartiere Navile + Biblioteca "Lame" + Associazione "Ponte della Bionda" + Associazione "I Pedalalenta" + Parrocchia "San Cristoforo della Beverara" + Centro anziani "Casa Gialla"*

*Classi coinvolte: I-II-III sezione B + II-III sezione D + II-III sezione A*

*Web: [www.comune.bologna.it/patrimonioindustriale/](http://www.comune.bologna.it/patrimonioindustriale/)*

### Contesto

Sia il Museo del patrimonio industriale che la Scuola "Salvo D'Acquisto" sorgono in un'area caratterizzata dalla presenza del Canale Navile, che per secoli ha costituito un'importante via di comunicazione tra Bologna e Malalbergo e da qui, attraverso le valli e il Po, fino all'Adriatico. Il Canale, oggi non più utilizzato, ha avuto in passato una forte influenza sullo sviluppo produttivo di questo territorio e può essere perciò considerato una parte importante del suo patrimonio storico-culturale.

Nonostante questo, soprattutto tra i giovani, in pochi sono consapevoli dell'importanza rivestita dal Canale fino al secolo scorso. Ciò è dovuto in parte al fatto che sono più che altro gli anziani del quartiere ad avere ancora memoria delle attività, oggi scomparse, legate al Canale, e in parte al fatto che una percentuale sempre maggiore della popolazione del quartiere proviene da altre culture e altre realtà.

Per colmare questa lacuna, convinti che la tutela del patrimonio storico-culturale sia possibile solo conoscendone in pieno il valore, e che si possano avvicinare a questo patrimonio pubblici diversi attraverso proposte didattiche mirate, si è pensato di realizzare una guida al territorio pensata ed elaborata dai ragazzi sotto forma di libretto, secondo un'ottica multiculturale, con traduzioni realizzate dagli alunni di altre nazionalità nella loro lingua d'origine.

### Obiettivi

Il progetto è stato pensato per rispondere a diverse finalità generali:

- approfondire la conoscenza del territorio, in modo da rendere i ragazzi protagonisti attivi di un percorso di scoperta e valorizzazione dei luoghi;
- valorizzare la multiculturalità, attraverso la comunicazione nella propria lingua e in lingue straniere;
- far acquisire competenze storiche, sociali e civiche;
- favorire e stimolare lo spirito di iniziativa e la rielaborazione originale delle informazioni;
- sviluppare capacità logiche di relazione, di orientamento spaziale e temporale, di analisi e sintesi;
- potenziare le capacità espressive a livello semantico, grafico-pittorico, manuale.

Tra gli obiettivi specifici:

- coinvolgere e incuriosire i ragazzi attraverso la didattica in situazione e la partecipazione attiva all'acquisizione di conoscenze;
- sviluppare nei ragazzi la capacità di lavorare in gruppo e di comunicare confrontando ipotesi e risultati;
- usare il territorio come risorsa educativa per ritrovare in un contesto reale quanto appreso in classe;
- coinvolgere la popolazione in un rapporto di scambio tra generazioni diverse;
- superare la dicotomia tra metodo scientifico e metodo umanistico, in una visione interdisciplinare attiva e stimolante;
- apprendere e utilizzare tecniche per la raccolta di informazioni di varia natura su vari supporti.

### Percorso

L'esperienza si è sviluppata in due fasi: raccolta guidata delle informazioni e rielaborazione originale dei dati raccolti per produrre i materiali divulgativi. Nella prima fase i ragazzi sono stati accompagnati in un percorso di scoperta del territorio, attraverso esplorazioni dell'area adiacente al Sostegno del Battiferro, percorsi guidati e laboratori all'interno del Museo, ricerche e approfondimenti in classe e in biblioteca, incontri-interviste con gli anziani del quartiere.

Nella seconda, con l'aiuto delle insegnanti, i ragazzi sono stati divisi in gruppi di lavoro in modo da

rielaborare le informazioni raccolte secondo diversi punti di vista: con gli insegnanti di tecnologia sono state analizzate le tematiche legate all'uso dell'acqua come fonte di energia, con un particolare approfondimento sulla centrale idrotermoelettrica del Battiferro e sulla produzione di modelli funzionanti di turbine; con gli insegnanti di lettere e di educazione artistica, gli spunti raccolti nelle interviste con gli anziani del quartiere sono stati utilizzati per elaborare racconti e poesie e produrre illustrazioni sul territorio e sull'utilizzo del Canale; alcuni ragazzi di altre nazionalità, coordinati dall'insegnante di lingua straniera, si sono occupati di tradurre alcuni dei brani prodotti dai loro compagni nelle proprie lingue di origine.

Soprattutto nella seconda fase si è voluto dare ai ragazzi il ruolo attivo di realizzatori e divulgatori, con una forma di apprendimento a cascata: gli studenti della "Salvo D'Acquisto" hanno rielaborato i contenuti forniti dalla scuola, dal museo, dalla biblioteca, dagli anziani, per poi proporli ai loro coetanei in un contesto di peer education, utilizzando linguaggi diversi (racconti, poesie, disegni, modelli, schede storiche).

L'esperienza ha consentito così una duplice ricaduta didattica. Da una parte i ragazzi hanno acquisito contenuti curricolari, che hanno rielaborato proponendo racconti e realizzando con il docente di tecnologia alcuni modelli funzionanti di turbine. Dall'altra hanno dovuto affrontare e risolvere le problematiche legate alla trasmissione dei saperi: per esempio come rendere i contenuti fruibili da parte dei propri coetanei, usando linguaggi diversi e accattivanti.

Si sono così venuti a creare scambi tra le diverse classi e i vari gruppi di lavoro hanno collaborato mettendo a disposizione le proprie specifiche competenze per la realizzazione di un obiettivo comune, scambiandosi idee, proposte, osservazioni e dubbi. In questo particolare approccio e nella possibilità di avere uno scambio diretto con gli anziani del quartiere, a nostro avviso, risiede l'aspetto più innovativo e interessante del progetto.

### **Strategie e risorse**

Per realizzare il progetto, il Museo del patrimonio industriale e la Scuola "Salvo D'Acquisto" hanno scelto di seguire le metodologie didattiche da entrambi utilizzate nelle rispettive attività, dando ai veri protagonisti, i ragazzi, il proprio supporto a seconda delle rispettive competenze.

Il Museo ha curato in modo particolare gli approfondimenti legati alla storia del territorio, alla tecnologia delle macchine idrauliche e all'uso dell'acqua come fonte di energia e via di comunicazione, mettendo a disposizione la propria esperienza, gli apparati e le collezioni storiche, per sottolineare l'importanza che tale tecnologia ha rivestito per lo sviluppo economico, sociale e industriale del territorio.

A scuola gli insegnanti hanno promosso la formazione di gruppi di lavoro coordinati secondo le rispettive competenze curricolari. La biblioteca della Scuola e la Biblioteca "Lame" hanno messo a disposizione documenti, mappe, libri e materiali di approfondimento.

Una delle risorse fondamentali, come si è detto, è venuta dal coinvolgimento di alcuni anziani del quartiere, che hanno incontrato i ragazzi portando la loro personale esperienza di vita sul Canale, raccontando aneddoti, mostrando oggetti del passato, ricordando gli antichi mestieri oggi scomparsi, incuriosendo i ragazzi e fornendo loro gli spunti per le elaborazioni successive. Inoltre è stato organizzato un incontro con la scrittrice Francesca Ciampi, che ha narrato la sua esperienza in un libro di memorie: *La casa lunga*.

### **Valutazioni**

Le varie fasi sono state oggetto di valutazione man mano che il progetto si è evoluto, secondo le classiche forme dell'attività didattica. Partendo dagli spunti raccolti nelle interviste con gli anziani e utilizzando la bibliografia appositamente compilata (libri, documenti, materiale iconografico, mappe) i ragazzi hanno realizzato le varie produzioni (fiabe, racconti, poesie e testi descrittivi): i lavori sono stati più volte oggetto di discussione, al fine di renderli più attinenti al progetto. Una volta raccolti i materiali prodotti, è stato necessario fare un'ulteriore scelta rispetto alle previsioni iniziali, tenendo conto dei futuri fruitori del libretto, aggiustando e perfezionando il tipo di linguaggio in modo da renderlo più accattivante e stimolante: la valutazione, quindi, si è concentrata in particolare su questo obiettivo.

### **Risultati e ricadute**

La scelta di approfondire la storia del Canale Navile ha permesso innanzitutto di creare una forte sinergia con le proposte didattiche del Museo del patrimonio industriale. Va poi sottolineato il crearsi di una rete tra soggetti di età diversa: la collaborazione tra studenti di classi prime, seconde

# I

e terze è risultata strategica per promuovere l'educazione fra pari tra ragazzi, mentre le interviste con gli anziani del quartiere hanno favorito uno scambio generazionale.

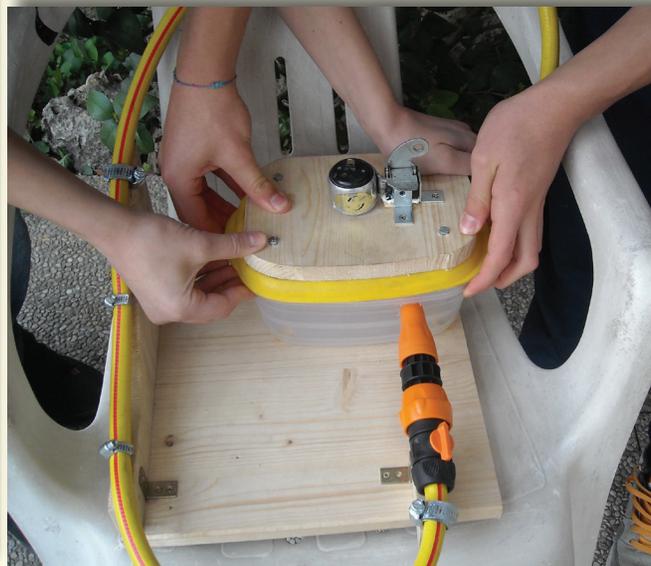
La partecipazione al progetto ha inoltre permesso di aderire a iniziative di educazione ambientale e mobilità sostenibile ("Ciclofficina", "Pedalare si può fare") che hanno coinvolto e motivato anche alunni con difficoltà di apprendimento e di comportamento, consolidando l'interazione tra i ragazzi e rendendo protagonista anche chi stenta a ottenere risultati scolastici pienamente soddisfacenti.

## **Promozione**

Per documentare il progetto sono stati effettuati filmati e riprese fotografiche in occasione delle uscite sul territorio, degli incontri in museo e in classe; i ragazzi hanno realizzato materiale cartaceo e informatico da inserire nel sito del museo e della scuola.

A conclusione dell'anno scolastico, durante la festa della scuola, gli studenti coinvolti nel progetto si sono trasformati in "guide", accompagnando i propri compagni e le famiglie in un percorso ciclabile alla scoperta dell'area adiacente al Sostegno del Battiferro.

La pubblicazione realizzata è a disposizione nella Biblioteca della scuola, come i modelli di turbine e gli altri materiali prodotti. La pubblicazione è stata concepita come uno strumento di divulgazione aperto: le schede di approfondimento, tradotte in lingue diverse, saranno sempre implementabili con gli elaborati delle classi future.



## Il sale: dalla tradizione all'innovazione

**Istituto professionale statale servizi per l'enogastronomia e l'ospitalità alberghiera, Cervia (Ravenna)**  
**MUSA - Museo del sale, Cervia (Ravenna)**

**Altri partner: Cooperativa "Atlantide" + Gruppo culturale "Civiltà Salinara"**

**Classi coinvolte: tutte le seconde + parte delle prime**

**Web: [gold.indire.it/nuovo/gen/show.php?ObjectID=BDP-GOLD-0000000002BA1AF](http://gold.indire.it/nuovo/gen/show.php?ObjectID=BDP-GOLD-0000000002BA1AF) + [www.salinadicervia.it/main/index.php?id\\_pag=3](http://www.salinadicervia.it/main/index.php?id_pag=3)**

### Contesto

L'IPSEOA è un istituto alberghiero con più di 900 studenti, sito a Cervia, cittadina turistica che può vantare una salina facente parte del Parco del Delta del Po. La civiltà salinara, che trova un'espressione sintetica nel Museo del sale, ha caratterizzato la città e le tradizioni locali: l'istituto alberghiero, quindi, ha ripreso e approfondito, nella sua offerta formativa, gli usi e costumi di questo territorio.

Il progetto, con la partecipazione delle realtà locali legate alle tradizioni salinare cervesi, ha visto interagire scuola e museo per far conoscere il patrimonio culturale locale nella prospettiva del curriculum scolastico, per insegnare agli studenti a valorizzare una risorsa del territorio dal punto di vista imprenditoriale, e per favorire l'interazione tra scuole e attori sociali ed economici locali.

### Obiettivi

Il progetto, intrecciando discipline e contenuti diversi – alimentazione, storia, economia, chimica e fisica, biologia e storia naturale, lingua italiana e lingue straniere (per la traduzione delle ricette), laboratori di cucina e sala, tecniche della comunicazione – ha portato alla creazione di un ricettario che, da un lato, presenta i piatti della tradizione cervese e, dall'altro, esplora le nuove frontiere del gusto grazie alle ricerche degli studenti e alla collaborazione offerta dai loro docenti.

L'obiettivo era dare ai ragazzi l'opportunità di:

- imparare a riconoscere le tipicità locali e rivalutarle in chiave attuale;
- incontrare e conoscere le realtà produttive locali legate alla tradizione;
- imparare a valorizzare il patrimonio storico-culturale attraverso la gastronomia;
- sviluppare capacità imprenditoriali attraverso l'innovazione del prodotto e la valorizzazione di risorse territoriali dal punto di vista economico;
- vivere l'incontro tra generazioni con un progetto sulle tradizioni alimentari;
- imparare nuove tecniche culinarie;
- approfondire la conoscenza dell'ambiente naturale;
- approfondire gli aspetti chimici, fisici, di scienza dell'alimentazione.

Il progetto voleva anche offrire agli studenti e ai docenti un'occasione per continuare il percorso formativo di attività progettuali extrascolastiche svolte in anni precedenti.

### Percorso

La realizzazione del progetto ha occupato l'intero anno scolastico e le attività sono state svolte attraverso il metodo del learning by doing. Ogni ragazzo, in gruppo o singolarmente, ha contribuito alla realizzazione di una o più di una delle fasi del lavoro; alle uscite didattiche hanno partecipato tutti gli studenti coinvolti.

Tra novembre e dicembre 2011 si sono svolti gli approfondimenti sulla storia e sulla cultura locale e le ricerche culinarie sul sale, con lo studio degli aspetti chimico-fisici e ambientali del prodotto.

Da gennaio a marzo, mentre si procedeva alla stesura delle ricette, si sono svolti la presentazione sull'avifauna delle salina, gli incontri con i testimoni privilegiati del Gruppo "Civiltà Salinara" e le visite guidate alla città di Cervia, al Museo del sale e alle saline di Cervia.

Tra marzo e aprile le ricette sono state sperimentate nel laboratorio di cucina e degustate in sala; alle classi sono stati presentati alcuni prodotti commerciali legati al sale (birra, sali aromatici, formaggio); infine è stato messo a punto il ricettario e predisposto il materiale interno.

Il 26 maggio 2012, presso il Museo del Sale, gli esiti del progetto sono stati presentati alla città.



### **Strategie e risorse**

- Il progetto è stato realizzato mettendo a frutto risorse molto diverse:
- le visite guidate al Museo del sale e ai luoghi storici della città collegati al Museo;
  - le visite nei luoghi di produzione del sale e negli ambienti del Parco del Delta del Po;
  - le ricerche bibliografiche sui piatti della tradizione svolte in biblioteche e archivi;
  - i programmi di elaborazione grafica utilizzati per impaginare il ricettario;
  - i laboratori culinari dell'Istituto.

La collaborazione tra i partner è stata affinata nel corso delle numerose riunioni congiunte, anche al fine di modellare il progetto in itinere secondo le esigenze che man mano sono emerse. Per esempio, non ci si aspettava la partecipazione dei docenti di matematica, che invece hanno collaborato con un esperimento di pesatura del "pizzico di sale" calcolando poi la media di classe e rapportandola alla capienza degli storici Magazzini del Sale: nel ricettario uno spazio è dedicato anche a questo.

Il Museo del sale si è occupato di progettare le uscite didattiche e di coordinare la collaborazione dei salinari, degli storici locali, dei naturalisti e degli etologi del Parco del Delta del Po; il MUSA ha fornito anche materiali di approfondimento e messo a disposizione strutture e contenuti. La Cooperativa "Atlantide" ha supportato tutto il progetto, in particolare organizzando le visite al parco della Salina con le guide specializzate.

La gran parte delle attività messe in atto non ha originato capitoli di spesa in quanto gli esperti, le istituzioni museali e i salinari chiamati a collaborare hanno operato gratuitamente.

### **Valutazioni**

Oltre a registrare l'autovalutazione condotta dagli studenti coinvolti nel progetto, i docenti hanno attribuito valutazioni in itinere di tutte le fasi della preparazione del ricettario, sia sugli aspetti teorici, sia su quelli pratici.

Sono stati infine sottoposti a valutazione i singoli prodotti realizzati: testi scritti, presentazioni multimediali, documentazioni videofotografiche, realizzazione e degustazione delle ricette.

### **Risultati e ricadute**

I consigli di classe hanno predisposto la variazione delle conoscenze, dei contenuti e delle competenze relative all'Unità di apprendimento interdisciplinare sul sale, raccordandola agli assi culturali presenti nel Piano dell'offerta formativa: pertanto si ritiene che, in parte, possano risultare modifiche permanenti del curriculum scolastico.

### **Promozione**

I contenuti e i risultati del progetto sono documentati sia dal prodotto finale, il ricettario, sia attraverso la pubblicazione, interna alla scuola, di un volume che contiene i lavori parziali di tutte le classi.

È a disposizione una consistente quantità di immagini, di video e di presentazioni multimediali che raccontano le varie fasi: in parte sono state utilizzate durante l'evento pubblico di presentazione del ricettario alla città di Cervia, tenutosi presso il Museo del Sale il 26 maggio 2012. Il progetto è stato già pubblicato su GOLD, la banca dati delle buone pratiche della Scuola italiana.



## My Castell'Arquato

**Istituto di istruzione superiore "Enrico Mattei", Fiorenzuola d'Arda (Piacenza)**

**Rete museale di Castell'Arquato (Piacenza): Rocca Viscontea, Museo geologico, Museo "Luigi Illica"**

**Altri partner: Comune di Castell'Arquato + Pro Loco di Castell'Arquato + Scuola d'Arme Gens Innominabilis + Enoteca comunale**

**Classi coinvolte: I sezione A, Liceo scientifico + alunni liceali di altre classi degli indirizzi tecnici e di quello professionale**

**Web: [www.istitutomattei.com](http://www.istitutomattei.com) + [www.comune.castellarquato.pc.it](http://www.comune.castellarquato.pc.it)**

### Contesto

Nell'Istituto "Mattei" è presente da alcuni anni un laboratorio cinematografico che educa all'utilizzo dei linguaggi multimediali. Le classi coinvolte dal progetto "My Castell'Arquato" hanno caratteristiche molto eterogenee: la presenza di alunni di diversi indirizzi consente di valorizzare l'integrazione tra le competenze linguistiche (necessarie per la sceneggiatura), quelle tecniche (per la ripresa) e quelle tecnico-informatiche (per il montaggio e non solo). L'insegnamento del disegno e quello della storia dell'arte sono invece una caratteristica curricolare del percorso liceale. Il progetto ha consentito un efficace raccordo tra la parte grafica e quella di approfondimento storico, andando a integrare i due aspetti della disciplina.

### Obiettivi

Il progetto intendeva sensibilizzare i ragazzi sulle tematiche della promozione turistica e culturale, per renderli più consapevoli e partecipi del patrimonio artistico dei musei di Castell'Arquato e del borgo stesso, vero e proprio museo a cielo aperto sia dal punto di vista artistico che naturalistico. Si è pensato che, prendendosi cura dell'immagine di Castell'Arquato attraverso la realizzazione di un video promozionale, gli alunni si sarebbero sentiti più coinvolti nella valorizzazione del proprio patrimonio museale, artistico e ambientale.

La seconda parte del progetto prevedeva anche la rielaborazione delle cartine geografiche turistiche di Castell'Arquato già esistenti, ma poco funzionali in una cartina nuova, multilingue e colorata. In termini più generali il progetto ha inteso favorire negli allievi coinvolti l'acquisizione di competenze attraverso un percorso induttivo in cui fosse chiaro il prodotto da realizzare e in cui gli strumenti culturali o tecnici necessari per produrlo fossero oggetto di una ricerca attiva motivata.

### Percorso

Il lavoro si è dipanato per l'intero anno scolastico con due binari di sviluppo paralleli: quello finalizzato alla produzione della mappa e quello per la realizzazione del video promozionale.

Dopo una prima lezione frontale per contestualizzare il territorio (le eccellenze artistiche, i percorsi enogastronomici e naturalistici), i ragazzi hanno effettuato alcune uscite didattiche, accompagnati da guide turistiche e dallo staff dell'Ufficio turistico di Castell'Arquato. Per la classe IV B, dopo i rilevamenti cartografici, il lavoro è proseguito in classe con la supervisione del professor Dossena. Gli elaborati, 15 cartine turistiche del borgo, sono stati ultimati in orario scolastico e presentati al pubblico nel giugno 2012 attraverso una mostra-concorso all'interno della Rocca Viscontea. Le cartine sono state appese all'interno delle stanze della Rocca e numerate. I turisti sono stati invitati a esprimere le proprie preferenze apponendo una crocetta di fianco al numero della cartina preferita. La cartina "vincitrice" è stata inviata alla stampa e verrà distribuita gratuitamente ai visitatori che la richiederanno presso l'Ufficio turistico.

Gli alunni del laboratorio cinematografico condotto dal regista Giovanni Martinelli hanno partecipato attivamente alla stesura della sceneggiatura, alle riprese cinematografiche e alla selezione delle scene. Si è poi passati alla fase di realizzazione vera e propria, con la raccolta di una notevole quantità di girato in loco, basato principalmente su alcune interviste a personaggi significativi del borgo. La selezione del materiale prodotto ha riorientato la sceneggiatura finale, che ha trovato

proprio in alcuni spunti emersi dalle interviste l'occasione per un ripensamento dell'impostazione iniziale. Anche la scelta del titolo è nata al termine del lavoro, scaturita da un passaggio di una delle interviste inserite nel girato. Il clima di collaborazione e la percezione di partecipare a un'esperienza significativa sono cresciuti con lo sviluppo del lavoro. Gli spunti più interessanti sono nati proprio dall'incontro con alcune delle persone incontrate, che hanno offerto spunti o chiavi di lettura della realtà che si andava a descrivere (per esempio, il preside della scuola locale). Le difficoltà principali sono nate dall'esigenza di conciliare i tempi delle uscite con gli impegni scolastici degli alunni e con quelli personali dei diversi intervistati. Ma anche queste difficoltà sono risultate una risorsa formativa, obbligando gli alunni a prendere in considerazione l'importanza di alcune regole, come quella della precisione nel rispetto dei tempi e delle consegne.

### **Strategie e risorse**

L'intero sistema museale di Castell'Arquato è stato coinvolto nella realizzazione del video e della cartina turistica, e alcuni enti e associazioni hanno avuto un ruolo importante nella buona riuscita del progetto. Il Comune di Castell'Arquato ha patrocinato l'iniziativa e gli eventi promozionali correlati; il preside della Scuola media "Don Cagnoni" di Castell'Arquato ha fornito consulenza storica e si è prestato a fare da voce narrante accompagnando i ragazzi nelle riprese nella piazza monumentale; la Pro Loco di Castell'Arquato ha fornito i costumi per i ragazzi protagonisti del video e alcuni elementi scenografici. La Scuola d'Arme Gens Innominabilis ha fornito costumi, materiale e "attori" per la messa in scena della leggenda di Sergio e Laura, parte importante del filmato. Corrado Mediolì ha interpretato alcuni brani con la fisarmonica e compare in vesti ottocentesche nella parte dedicata a Luigi Illica.

I ragazzi e docenti dell'Istituto "Mattei" hanno avuto piena libertà creativa per lo sviluppo dei progetti, mentre il personale dell'Ufficio turistico comunale si è occupato dei dettagli organizzativi, dei rapporti con i partner e della promozione.

### **Valutazioni**

Le due attività principali sono state valutate diversamente. Il lavoro sulle cartine è stato ricondotto a un contesto disciplinare circoscritto e quindi valutato secondo criteri più tradizionali. Il lavoro sul film ha avuto una valutazione finale secondo una griglia in uso nella scuola per le attività extracurricolari che danno accesso a una certificazione di competenze acquisite.

### **Risultati e ricadute**

Gli obiettivi sono stati raggiunti in modo significativo e le ricadute positive hanno riguardato soprattutto la crescita delle motivazioni al lavoro scolastico in genere. Sembra inoltre cresciuta, nei partecipanti al progetto, la capacità di vedere e di cogliere il valore di ciò che il territorio offre di "mirabile". I risultati finali suggeriscono di potenziare esperienze come quella realizzata, per aprire la scuola al territorio e far sì che elargisca servizi significativi per esso.

### **Promozione**

L'avvio del progetto è stato presentato con una conferenza stampa tenutasi in novembre presso l'Istituto "Mattei" a Fiorenzuola d'Arda. Al termine della realizzazione è prevista un'altra conferenza stampa per presentare i risultati.

La cartina del borgo medievale che ha ottenuto il maggiore gradimento da parte dei visitatori della mostra allestita nella Rocca Viscontea è stata stampata in 10.000 copie e diffusa gratuitamente presso l'Ufficio turistico di Castell'Arquato e Val d'Arda.

La proiezione pubblica del video illustrativo del sistema museale e del borgo di Castell'Arquato è prevista per il settembre del 2012, sia presso l'Istituto "Mattei", sia all'interno del Palazzo del Podestà a Castell'Arquato. Parte del materiale girato verrà inoltre trasferito su chiavetta USB e diffuso, insieme a pacchetti e itinerari turistici, nelle fiere di settore a cui regolarmente partecipano gli addetti dell'Ufficio turistico di Castell'Arquato (TTI di Rimini, BIT di Milano, Children's Tour a Modena, 100Cities a Ravenna). Il video verrà proiettato in occasioni particolari anche all'interno della sala video della Rocca Viscontea e rimarrà a disposizione dell'amministrazione comunale come presentazione del borgo nel contesto di eventi culturali e manifestazioni di rilevanza nazionale.



## Per grazia ricevuta

**Istituto d'istruzione superiore "Cattaneo-Deledda", Modena  
Galleria civica, Modena**

**Altri partner: Istituto superiore d'arte "Adolfo Venturi", Istituto d'istruzione superiore "Carlo Cattaneo", IRECoop - Istituto regionale per l'educazione cooperativa, "Bensone Boutique creativa", Sonia Fabbrocino, "Altraroba.it" di Luigi Ottani**

**Classi coinvolte: II sezione H + IV sezione F + IV sezione G, Istituto "Cattaneo-Deledda" / V sezione N, Istituto "Venturi"**

**Web: [www.isaventuri.it](http://www.isaventuri.it) + [www.galleriacivicadimodena.it](http://www.galleriacivicadimodena.it)**

29

### Contesto

L'istituto professionale "Cattaneo-Deledda" è frequentato da 1.280 studenti provenienti da Modena e provincia, di cui 350 stranieri di 30 nazionalità diverse, e 61 portatori di handicap. Tra i problemi affrontati negli ultimi anni si segnalano l'aumento degli studenti a forte rischio di insuccesso e di abbandono scolastico, per lo più provenienti da contesti familiari deprivati, e l'incremento degli studenti stranieri che richiedono l'attivazione di percorsi didattici finalizzati all'integrazione, alla motivazione e all'orientamento professionale.

"Per grazia ricevuta" rappresenta dunque una concreta e reale opportunità per accrescere l'autostima negli studenti, per rafforzare la loro capacità di progettare il futuro e di inserirsi in una realtà sempre più complessa. Il progetto consente inoltre di esprimere e sviluppare le loro potenzialità fornendo strumenti e competenze per partecipare attivamente alla realtà culturale e produttiva del territorio, e aiuta a formare dei cittadini consapevoli di avere un ruolo attivo nella crescita del contesto socioeconomico.

### Obiettivi

Il traguardo immaginato consisteva nel creare una piccola impresa produttiva, diffondendo i principi cooperativi, favorendo la conoscenza del territorio e sperimentando un percorso di progettazione e di realizzazione tecnico-operativa. Attraverso la costituzione di una associazione scolastica cooperativa, si mirava a progettare e realizzare prodotti di moda e gadget (soprattutto borse) commercializzabili nel bookshop, utilizzando come materia prima i teloni pubblicitari già stampati per le mostre e gli eventi della Galleria civica di Modena e del Museo della figurina: un prodotto fashion, a basso impatto ecologico, di qualità e "a chilometro zero".

Gli obiettivi specifici del progetto sono stati:

- conoscere e valorizzare le realtà museali di Modena;
- approfondire i linguaggi e le modalità operative dell'arte contemporanea;
- fare interagire il mondo della formazione, quello dell'artigianato e quello della cultura;
- promuovere lo spirito di iniziativa e di imprenditorialità con la costituzione di un'associazione scolastica cooperativa;
- sviluppare fra i soci/alunni lo spirito di collaborazione e di solidarietà e diffondere una nuova sensibilità morale, sociale ed economica;
- destinare gli introiti dell'attività sociale all'acquisto di servizi e strumenti utili alla scuola, ma anche a iniziative di solidarietà rivolte all'esterno;
- promuovere la partecipazione, il confronto democratico e l'autogestione tra gli studenti;
- potenziare le competenze tecnico-professionali attraverso l'attivazione di percorsi pluridisciplinari;
- creare opportunità di collaborazione e di scambio tra diversi indirizzi e istituti scolastici;
- accrescere l'autostima e favorire i rapporti di reciprocità tra studenti;
- aumentare il senso di appartenenza e il legame della scuola con il territorio di riferimento e con le realtà culturali che in esse operano.

### Percorso

Il progetto, realizzato tra ottobre 2011 e maggio 2012, si è articolato in 5 moduli.

Il primo, "Under 18. Percorsi d'arte contemporanea per ragazzi" è stato curato da Sonia Fabbro-

# C

cino: tra ottobre e dicembre gli studenti sono stati coinvolti in una visita alla mostra di Josef Albers alla Galleria civica, in tre laboratori scolastici e in una mostra conclusiva dei manufatti realizzati, allestita nella Galleria; obiettivo: tradurre agli altri le suggestioni nate dalla visione della mostra e sperimentare in prima persona il processo di elaborazione artistica, dal pensiero all'azione compiuta.

Il secondo ha portato alla costituzione dell'associazione cooperativa scolastica (ACS): durante i quattro incontri a scuola con gli esperti dell'IRECoop, gli allievi hanno elaborato lo statuto ed eletto gli organi sociali e l'assemblea costituente, definendo i compiti delle aree commerciale, gestionale e tecnico-creativa.

Il terzo modulo, un laboratorio coordinato dal designer Ennio Sitta della "Boutique Bensone" e dalle docenti Raffaella Di Vittorio e Vincenza Cortese, ha portato i ragazzi a progettare la linea di accessori utilizzando banners della Galleria civica, in particolare quelli della mostra di "Josef Albers", e del Museo della figurina: insieme al nome del brand – "Per Grazia", ispirato da quello della scrittrice Deledda, a cui l'istituto deve parte della sua intitolazione – sono stati ideati 6 modelli di borse, "Ada", "Flavia", "Giuditta", "Ivo", "Vittore", nomi derivati da quelli dei santi in calendario nel giorno in cui è stata disegnata la borsa. Una volta realizzati i modelli di carta, i banners sono stati selezionati, lavati e tagliati; sono quindi state assemblate e cucite le borse. Alcuni allievi dell'indirizzo aziendale del "Cattaneo", coordinati dalla professoressa Zanasi e dal personale didattico, hanno seguito la commercializzazione dei prodotti con la definizione dei costi e la stesura del bilancio.

Il quarto, svolto dalla classe V N del "Venturi", ha definito il brand, realizzando un'immagine aziendale coordinata e progettando la corporate identity. Dopo una serie di incontri con le altre classi partecipanti, gli studenti hanno progettato il logo e il cartellino, realizzato una serie di immagini fotografiche e video pubblicitari e creato un catalogo on line dei prodotti.

Il quinto modulo ha definito la strategia per pubblicizzare i prodotti e comunicare i risultati del progetto, mettendo in cantiere la sfilata, i comunicati stampa, i contenuti per le pagine web dedicate e il video di documentazione realizzato di "Altraroba.it" di Luigi Ottani e dagli allievi del "Venturi".

## **Strategie e risorse**

I diversi partners hanno collaborato in maniera proficua, ognuno con le proprie specificità. La scuola "Deledda" ha svolto un ruolo di coordinamento tra i vari partner; le altre realtà scolastiche si sono impegnate apportando competenze e idee; il museo, oltre a svolgere una fondamentale azione di sostegno e supporto alle varie attività, ha svolto un ruolo importante nella diffusione dei risultati; i partner legati al mondo produttivo e delle associazioni hanno dettato i tempi e i modi del fare concreto.

## **Valutazioni**

L'utilizzo di metodologie differenti (apprendimento cooperativo, didattica laboratoriale, attività di ricerca, problem solving), i differenti contesti di apprendimento, la molteplicità di esperienze a confronto (realtà produttiva, realtà cooperativa e realtà museali) e il clima di lavoro collaborativo e informale, hanno sorpreso positivamente allievi e docenti, che hanno preso atto delle ottime performance degli studenti nei contesti coinvolti.

Per la valutazione sono stati utilizzati: schede, test e questionari adatti ai vari moduli del progetto, dalla produzione degli elaborati grafici (bozzetti, disegni, schede tecniche) alla modellistica, fino alla realizzazione dei prodotti. Ulteriori indicatori per valutare il successo dell'iniziativa sono la nutrita rassegna stampa, e il numero di borse vendute da marzo a giugno 2012: 65 unità, per un incasso totale di 2.835 euro.

## **Risultati e ricadute**

"Per grazia ricevuta" ha consentito agli allievi di sperimentare la progettazione e la realizzazione di nuovi prodotti all'insegna della green economy ma soprattutto di condividere un'esperienza di autoimprenditorialità, utile al loro futuro inserimento lavorativo. Il progetto ha avuto una forte ricaduta sulla didattica quotidiana, in particolare quella dell'area professionale, e un forte impatto sugli alunni, che hanno mostrato un crescente coinvolgimento e una migliore conoscenza della realtà produttiva. Il successo dell'esperienza, in diversi casi, ha avuto una ricaduta positiva nel curriculum scolastico, potenziando le abilità professionalizzanti, l'interesse per il settore e la motivazione allo studio in generale, fino a recuperare situazioni di rendimento scolastico problematiche.

### **Promozione**

Oltre alle varie presentazioni pubbliche nella sede della Galleria civica di Modena, il progetto ha potuto contare su diversi momenti di promozione: dalle presentazioni nell'ambito di "Pre-collezioni. Salone delle anticipazioni del tessile abbigliamento e degli accessori primavera/estate 2013" e di "Artigiana italiana" (Fiera di Modena, 17-18 gennaio e 2-4 marzo 2012) alle sfilate allestite durante il meeting del progetto europeo "EMAS connects the European Union" e la festa di fine anno dell'Istituto "Cattaneo-Deledda".

Durante le fasi di lavoro e le presentazioni sono stati realizzati video, diffusi comunicati stampa sui giornali locali e pubblicati contenuti sui siti web dei partner coinvolti. Il successo del progetto e dei prodotti prefigura una nuova edizione, con nuovi gadget per arricchire il bookshop, sempre nello spirito della green economy, del legame con il territorio e dell'attenzione alla cultura.



## Piccoliarcheologi.it

**Istituto comprensivo di Bellaria Igea Marina, Rimini**  
**MUSAS - Museo storico archeologico di Santarcangelo di Romagna,**  
**Rimini**

**Altri partner: Scuola primaria di Santarcangelo di Romagna, Direzione didattica n. 1 + Scuola primaria di Verucchio, Istituto comprensivo di Verucchio + Scuola primaria di Savignano sul Rubicone, Istituto comprensivo + Scuole primarie di Saludecio e Mondaino + Centro Zaffiria + Comune di Bellaria Igea Marina + Museo archeologico "Don Franchini" di Savignano sul Rubicone + Museo archeologico di Verucchio + Museo archeologico di Mondaino + CET - Comunità educativa territoriale + Unione dei Comuni della Valmarecchia**

**Classi coinvolte: 6 classi di scuola primaria di altrettante scuole: Bellaria Igea Marina + Santarcangelo + Verucchio + Savignano sul Rubicone + Mondaino + Saludecio**

**Web: [www.piccoliarcheologi.it](http://www.piccoliarcheologi.it)**

### Contesto

Il progetto è nato per fare appassionare i bambini all'archeologia usando le tecnologie digitali come strumenti capaci di attivarli positivamente: attraverso la creazione di un gioco multimediale, essi sono stati chiamati a costruire in proprio dei contenuti, a guardare e a vivere il museo con un atteggiamento propositivo, a lavorare in gruppo e farsi ambasciatori del luogo scoperto presso altri coetanei. Il progetto è stato dunque studiato su misura per i musei coinvolti, perché diventassero un contesto in cui mostrare, esercitare e aumentare alcune competenze chiave:

- saper elaborare un contenuto per poterlo comunicare rendendolo accattivante e attraente;
- riflettere sulle proprie competenze digitali e applicarle per produrre contenuti per l'intera cittadinanza;
- saper raggiungere un obiettivo lavorando in gruppo ma anche in autonomia, seguendo una propria pista di ricerca;
- saper valorizzare un bene museale attraverso le nuove tecnologie;
- saper usare la propria creatività finalizzandola in un progetto e dentro un percorso.

### Obiettivi

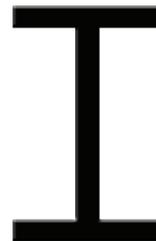
Oltre ad avvicinare i bambini all'archeologia stimolando la loro curiosità e valorizzando le loro competenze in ambito digitale nella realizzazione di un prodotto educativo, "Piccoliarcheologi.it" aveva alcuni obiettivi specifici, tra cui

far loro conoscere la storia del territorio, favorire l'apprendimento attivo e offrire loro la possibilità di mettere a disposizione di altri le conoscenze acquisite, farli sentire coinvolti nella vita dei musei e protagonisti di iniziative autonome.

Per raggiungere questi obiettivi il progetto è partito delineando i punti di forza e di debolezza di ciascun museo; le piste di lavoro emerse sono poi state condivise con i singoli insegnanti e adeguate, con la loro mediazione, ai bisogni delle classi. Se a Mondaino i fossili sono diventati oggetti da scoprire, a Verucchio sono stati la porta d'accesso per interpretazioni fantastiche; a Santarcangelo, invece, gli oggetti hanno ispirato storie di paura da vivere nel museo...

### Percorso

Da ottobre 2011 a maggio 2012 l'esperienza, nel complesso, si è sviluppata in modo piuttosto fluido e informale; la maggior parte degli enti coinvolti, infatti, è abituata a lavorare insieme e questo ha permesso di rendere il percorso più semplice e piacevole. I passaggi più appassionanti sono stati senza dubbio quelli in cui i bambini hanno fatto propria la proposta e hanno cominciato a realizzarla: ridendo, discutendo, indagando, cambiando idea, hanno mano mano prodotto i pezzettini di quel progetto di sito che gli era stato affidato. L'innovazione è rappresentata dal fatto che solitamente le scuole usufruiscono passivamente dei prodotti didattici pensati per loro: in questo caso le scuole si sono autoconstruite un supporto che permette di approfondire conoscenze



storiche previste dal curriculum scolastico usando i musei e le tecnologie come risorse amiche. Le difficoltà incontrate sono state principalmente due. Innanzitutto le distanze chilometriche da coprire per raggiungere i musei: da questo punto di vista, poiché non sempre il pulmino era disponibile, erano favorite le scuole più vicine alle strutture da visitare. Occorre dire tuttavia che, nonostante i problemi logistici, tutti i soggetti coinvolti hanno sostenuto il progetto, attivando anche risorse proprie o vedendosi riconoscere solo un forfait per i costi affrontati. L'altra difficoltà, più complessa da gestire, è nata dalla necessità di conciliare la creatività dei bambini e le piste di lavoro effettivamente percorribili. I bambini non dovevano diventare esecutori delle idee degli adulti e non dovevano nemmeno rimanere delusi una volta visto il sito perché troppo distante o diverso dal lavoro fatto.

### **Strategie e risorse**

Il progetto è stato incentrato sulla pedagogia del fare, ispirata al metodo di Bruno Munari: attivare la curiosità, scoprire variabili, tenere l'adulto nel ruolo di supporto tecnico, favorire l'azione e la scoperta individuali, sviluppare il pensiero progettuale creativo, valorizzare il limite.

I genitori sono stati coinvolti in modo molto diversi: come autisti per sopperire alla mancanza del pulmino scolastico, come riserva di oggetti da usare in classe, come accompagnatori. Il territorio è stato coinvolto come amplificatore degli effetti raggiunti: la Comunità educativa territoriale, che da anni si occupa della formazione degli insegnanti, farà di "Piccoliarcheologi.it" uno degli strumenti didattici da promuovere tra le scuole e il corpo docente; il "Festival del Mondo Antico" di Rimini, grazie all'attivazione degli assessorati alla cultura dei comuni coinvolti, ha messo in programma la presentazione del sito, permettendo così di raggiungere anche il capoluogo; il Comune di Verucchio ha realizzato una presentazione pubblica con un gioco per bambini legato alla sezione del sito sviluppata dal Museo archeologico.

La strumentazione informatica e tecnologica necessaria alla realizzazione del progetto, infine, è stata fornita dal Centro Zaffiria: scuole e musei ne hanno potuto beneficiare evitando di dover recuperare attrezzature.

### **Valutazioni**

Ognuno dei musei e ognuna delle scuole hanno fornito un feedback del lavoro svolto, come è possibile vedere anche nel video che documenta il progetto. Il piacere di lavorare provato dai bambini è stato sottolineato dai docenti coinvolti e dagli operatori museali. Sicuramente l'attenzione più alta è stata riservata alla valutazione del prodotto finale, perché intercettava anche l'autovalutazione dei bambini, la loro possibilità di vedersi valorizzati a partire da qualcosa che reputassero ben fatto. E tutti gli insegnanti hanno confermato l'entusiasmo dei bambini quando hanno cliccato su [www.piccoliarcheologi.it](http://www.piccoliarcheologi.it): conoscenze e piacere di conoscere si erano fuse in un gioco a disposizione di tutti.

### **Risultati e ricadute**

Gli obiettivi proposti, di volta in volta riletti alla luce del lavoro svolto per non perdere di vista la mèta finale, sembrano effettivamente raggiunti. Tutti i bambini sono stati coinvolti, con particolare attenzione per quelli che faticano di più a interagire con gli altri e con il mondo: da questo punto di vista la presenza degli educatori di sostegno, motivati anch'essi, ha permesso di ottenere mediazioni individuali anche importanti.

Il lavoro fatto dai bambini è diventato un tesoro prezioso per i musei che si sono messi in gioco: adesso questi musei hanno uno strumento nuovo per potersi comunicare e per interfacciarsi con il pubblico dei più piccoli. La valutazione positiva del progetto ha fatto sì che altri musei e altri comuni si attivassero per utilizzare la stessa idea di fondo, adoperando le nuove tecnologie per sfatare l'immagine dei musei come luoghi noiosi.

### **Promozione**

Il progetto ha dato vita un sito internet che ora tutte le istituzioni coinvolte si impegnano a far conoscere e usare. Per favorire poi il contatto tra virtuale e reale, i musei coinvolti hanno proposto l'ingresso gratuito alle famiglie che presenteranno l'attestato di piccolo archeologo guadagnato sul sito dopo aver investigato fossili, reperti e strumenti di scavo.



I BC  
10 Anni 1 Beni Culturali

Regione Emilia-Romagna  
IBC Istituto Beni Culturali  
Assessorato alla Scuola, Formazione, Lavoro

indovina fossile    verononvero    gialli al musas    caccia al tesoro villanoviano    archeostumenti

**stampa il tuo attestato!**

**verononvero**

infomuseo

**clicca su una foto e scegli la definizione corretta!**



## Scopriamo la biodiversità “civettando” nel Museo e nel CRAS

*Istituto comprensivo di Salsomaggiore Terme, Parma  
Museo naturalistico del Parco dello Stirone, Salsomaggiore Terme, Parma*

*Altri partner: Istituto professionale per i servizi alberghieri e ristorazione “Giuseppe Magnaghi” + Scuola dell’infanzia paritaria “La Casa Arancione” + Scuola dell’infanzia paritaria “Sant’Antonio” + Comune di Salsomaggiore Terme*

*Classi coinvolte: I-IV sezione A + I sezione B, Istituto “Magnaghi” / II sezione B + I sezione D, Scuola “Carozza” / II-IV-V sezione E + II-IV-V sezione F, Scuola “Romagnosi” / IV sezione A + IV sezione B + I-IV sezione C + I-IV sezione D + I sezione E, Scuola “D’Annunzio” / sezioni Gialla + Azzurra, Scuola “Vignali” / sezioni A+B-C+D, Scuola “Marzaroli”*

*Web: [www.parcostirone.it](http://www.parcostirone.it)*



### **Contesto**

L'esigenza di avvicinare gli studenti ai temi ambientali – orientandoli verso la partecipazione democratica, l'integrazione sociale e la consapevolezza di dover custodire e proteggere il territorio, la “cosa pubblica, come “cosa propria” – ha fatto sì che nel tempo, a Salsomaggiore Terme, si sviluppasse uno stretto rapporto tra scuole, associazioni e istituzioni locali, fino all'accordo pluriennale formalizzato nel 2009.

Il progetto è nato in questo contesto, su proposta del Museo naturalistico del Parco dello Stirone, per promuovere la conoscenza del suo patrimonio anche in relazione alla nascita della nuova struttura collegata, destinata al recupero di animali selvatici in difficoltà. Su queste basi è stato elaborato un percorso didattico che, dalla scuola dell'infanzia a quella secondaria di II grado, intendeva collegare ogni segmento scolastico al territorio locale.

### **Obiettivi**

Il progetto è partito dall'intenzione di valorizzare il Museo del Parco dello Stirone e il suo Centro recupero animali selvatici (CRAS) “Le Civette”, mettendo al centro il tema della biodiversità, intesa come patrimonio del territorio e misura della sua qualità. Nell'ambito di questa finalità generale sono stati individuati obiettivi e contenuti specifici per ogni livello d'istruzione coinvolto. Per la scuola secondaria di II grado (Istituto “Magnaghi”) il compito assegnato era elaborare un progetto di rivalutazione turistica per il Museo e per il CRAS.

Obiettivi formativi:

- sapersi organizzare e interagire in un gruppo di lavoro, scegliendo strategie, temi e fasi di lavoro;
- comprendere e trasmettere messaggi scientifici utilizzando un linguaggio tecnico, mediante diversi supporti (cartacei, informatici, multimediali).

Obiettivi didattici correlati:

- esaminare il concetto di biodiversità e in particolare quella del territorio analizzato;
- distinguere le specificità dei diversi tipi di museo;
- studiare il modo in cui si struttura una presentazione museale;
- conoscere le strutture locali deputate alla rivalutazione turistica del territorio (assessorato, ufficio per le informazioni e l'accoglienza turistica, associazioni di albergatori e commercianti);
- utilizzare le categorie di indagine necessarie per progettare la rivalutazione turistica di un sito (accessibilità, trasporti, pubblicità, comunicazione multimediale, organizzazione di eventi);
- analizzare dati e formulare statistiche.

Per la secondaria di II grado (Scuola “Carozza”) il compito consisteva nell'elaborare i testi e le immagini per la postazione di laboratorio virtuale da inserire nel Museo. Nella postazione (un monitor con touchscreen) si doveva simulare il ritrovamento di un animale in difficoltà e scegliere le azioni giuste per il primo soccorso e la consegna al CRAS. Obiettivi formativi:

- sapersi organizzare e interagire in un gruppo di lavoro;
- pianificare e realizzare un'attività complessa recuperando conoscenze pregresse e ricercando quelle mancanti;

- comprendere e usare linguaggi e strumenti diversificati;
- valutare l'importanza della conservazione degli ambienti naturali, scoprendo il ruolo strettamente connesso delle specie viventi nell'ecosistema.

Obiettivi didattici correlati:

- esaminare il concetto di biodiversità e in particolare quella del territorio analizzato;
- conoscere le strutture essenziali del Museo (vetrine, diorami, aula didattica) e del CRAS;
- studiare la biologia degli animali selvatici, in particolare degli uccelli;
- saper diversificare la comunicazione in base al destinatario e al linguaggio scelto.

Per la primaria (Scuola "Romagnosi") il compito era diventare guide per i visitatori più piccoli, i bambini della scuola primaria o dell'infanzia, durante i loro percorsi di visita al Museo e al CRAS.

Obiettivi formativi:

- sapersi organizzare e interagire in un gruppo di lavoro;
- comprendere e usare linguaggi e strumenti diversificati (testi, presentazioni multimediali);
- valutare l'importanza della conservazione degli ambienti naturali, scoprendo il ruolo strettamente connesso delle specie viventi nell'ecosistema.

Obiettivi didattici correlati:

- esaminare il concetto di biodiversità e in particolare quella del territorio analizzato;
- conoscere le strutture essenziali del Museo (vetrine, diorami, aula didattica) e del CRAS;
- analizzare habitat e reti alimentari presenti nel Parco e riconoscere diverse specie di animali, individuando criteri di classificazione e caratteristiche essenziali;
- saper diversificare una comunicazione in base al destinatario.

Per gli alunni delle scuole primarie e dell'infanzia coinvolti come visitatori del Museo (Scuole "Romagnosi", "D'Annunzio", "Vignali" e "Marzaroli") l'obiettivo formativo era fare esperienze emotivamente coinvolgenti per instaurare rapporti positivi con la natura e l'ambiente di vita. Obiettivi didattici correlati:

- per la scuola primaria: conoscere le strutture essenziali del Museo, del Parco e del CRAS e valutare la differenza con altri tipi di museo, scoprire gli habitat e le reti alimentari del territorio, riconoscere alcune specie di animali e il loro ruolo nell'ecosistema;
- per la scuola dell'infanzia: osservare nei diorami gli elementi essenziali costitutivi di un ecosistema, comprendere tramite il gioco l'interconnessione di ogni specie vivente, riconoscere alcune specie di animali con la visita alle voliere del CRAS.

### **Percorso**

Tra ottobre e novembre 2011 la referente per le scuole ha presentato al collegio docenti dell'Istituto comprensivo il progetto, che è stato quindi inserito nel Piano dell'offerta formativa, presentato alle famiglie, ai consigli di classe, interclasse e intersezione. Contestualmente i referenti del Museo e del CRAS hanno incontrato il tecnico informatico e avviato la predisposizione del laboratorio virtuale.

Dopo la riunione congiunta in cui sono stati individuati tempi e modi delle prime fasi e distribuiti i compiti tra gli operatori museali e scolastici, tra gennaio e febbraio 2012 le classi impegnate nel progetto hanno iniziato il loro percorso con una visita al Museo naturalistico e al CRAS. In questa occasione gli operatori del Parco hanno presentato ai ragazzi il progetto e il compito specifico assegnato alla classe.

Tra febbraio e marzo gli stessi operatori hanno incontrato ancora i ragazzi nelle scuole, per riflettere insieme sull'andamento delle attività e supportare ulteriormente i docenti. Nel contempo l'insegnante referente per l'Istituto capofila ha organizzato le uscite al Museo e al CRAS dei piccoli alunni aderenti come visitatori, e ha presentato il progetto all'amministrazione comunale di Salsomaggiore ottenendo il trasporto gratuito con lo scuolabus.

Alla fine di aprile, mentre gli studenti dell'istituto alberghiero concludevano il loro progetto di rivalutazione turistica e i ragazzi della scuola secondaria di I grado consegnavano testi e disegni per la postazione multimediale, i bambini della primaria iniziavano il loro "lavoro" come guide per i piccoli della scuola materna. Il loro impegno è stato veramente significativo: si sono dati appuntamento a scuola nel pomeriggio, oltre l'orario consueto, per discutere tra loro e preparare un gioco che avevano individuato come metodo migliore per interessare i compagni più piccoli. In maggio – dopo la conferenza stampa con i media locali e gli amministratori pubblici, in cui gli studenti hanno presentato il percorso e i risultati del lavoro svolto (un ulteriore compito che li

ha motivati a ripercorrere le fasi del loro coinvolgimento) – il Museo e il CRAS sono stati aperti gratuitamente al pubblico per due giornate, durante le quali, ancora una volta, gli studenti hanno agito in prima persona come guide per presentare la postazione multimediale inaugurata nell'occasione.

### **Strategie e risorse**

Il percorso didattico si è concentrato in misura relativamente maggiore sui processi di apprendimento, che sui contenuti. Agli studenti è stato assegnato un obiettivo realistico e autentico, per raggiungere il quale sono stati incoraggiati a organizzarsi autonomamente, decidendo priorità e tempi di realizzazione, e soprattutto lavorando in gruppo.

Le situazioni predisposte (da fare la guida al museo, a organizzare una conferenza stampa) inducevano ad affinare le abilità comunicative e ad adattare la propria comunicazione al contesto. Il risultato è stato raggiunto grazie alla positiva collaborazione fra soggetti diversi in funzione di un obiettivo comune. La scuola ha avuto quindi la possibilità di utilizzare, direttamente nell'attività didattica, risorse umane e strumenti del patrimonio culturale locale che altrimenti, per un'attività così complessa e di lunga durata, non sarebbero stati fruibili.

### **Valutazioni**

Poiché gli studenti coinvolti sono stati impegnati nell'elaborazione di un "compito autentico", l'effettiva realizzazione di questo incarico costituisce una verifica del raggiungimento degli obiettivi. Al termine del progetto l'Istituto comprensivo ha effettuato un monitoraggio presso gli alunni e le famiglie, anche per raccogliere impressioni e suggerimenti. Dagli uni e dalle altre è emersa chiaramente la volontà di rinnovare l'esperienza compiuta.

### **Risultati e ricadute**

Gli studenti della scuola secondaria di II grado hanno presentato un progetto di rivalutazione turistica del Museo articolato e completo, che ha messo in evidenza la validità di un percorso didattico multidisciplinare. I ragazzi della secondaria di I grado hanno presentato la "loro" postazione multimediale con estrema efficacia. I bambini della primaria sono stati delle bravissime guide per i piccoli della scuola dell'infanzia, come anche per i visitatori adulti.

Se l'obiettivo prioritario era promuovere strategie didattiche che favorissero la motivazione, la partecipazione e la costruzione di significati da parte degli alunni, la portata dei risultati raggiunti è espressa nel modo più efficace dall'entusiasmo con cui i ragazzi hanno presentato alla comunità i risultati del loro lavoro.

### **Promozione**

Oltre alla conferenza stampa di presentazione e all'inaugurazione della postazione virtuale, il progetto è stato promosso presso la cittadinanza realizzando una locandina promozionale dell'evento finale, invitando ufficialmente le famiglie di tutti gli alunni coinvolti all'evento stesso, e presentando agli amministratori locali, attraverso il Consiglio comunale dei ragazzi, il progetto per migliorare la fruibilità turistica del Museo e del CRAS.



## Shooting Museum

**Istituto comprensivo n. 12, Scuola secondaria di I grado "Luigi Carlo Farini", Bologna**  
**Museo civico medievale, Bologna**

**Altri partner: Agenzia pubblicitaria "Kallisto"**

**Classi coinvolte: III sezione E + II sezione B**

**Web: [www.ic12bo.it](http://www.ic12bo.it) + [www.comune.bologna.it/iperbole/MuseiCivici/index.html](http://www.comune.bologna.it/iperbole/MuseiCivici/index.html)**

### Contesto

La scuola secondaria di I grado "Luigi Carlo Farini" fa parte dell'Istituto comprensivo 12 di Bologna ed è situata in una gradevole area verde del quartiere Fossolo, nella prima periferia della città. Da anni la scuola fa dell'attenzione al territorio un punto centrale della propria programmazione didattico-educativa, attenzione che si è tradotta recentemente in una serie di progettualità che mirano a rendere gli alunni stessi protagonisti di azioni e interventi volti a valorizzare i luoghi del quartiere circostanti il plesso scolastico, sia approfondendone la conoscenza dal punto di vista storico, sia cercando di renderli più gradevoli e meglio fruibili anche con realizzazioni permanenti. Il progetto "Shooting Museum" ha dunque rappresentato un percorso nuovo ma coerente con questa impostazione di fondo del lavoro didattico. Da un lato si è scelto di valorizzare il patrimonio storico cittadino, dall'altro, attraverso l'approccio al linguaggio pubblicitario, si è voluto abbinare allo studio del passato un'interpretazione moderna e attuale di questi valori culturali. Le classi coinvolte nel progetto avevano già visitato in passato il Museo civico medievale di Bologna, compiendo alcuni dei percorsi didattici da esso proposti. Si è quindi scelto di ritornare al Museo e ai suoi tesori con sguardo rinnovato, dando ai ragazzi il compito di essere protagonisti di una forma di comunicazione molto attuale e accattivante, come è quella della pubblicità.

### Obiettivi

Il progetto si è sviluppato a tappe successive nell'arco dell'intero anno scolastico, partendo dallo studio del linguaggio della pubblicità, proseguendo con la conoscenza approfondita dei materiali contenuti nel Museo e concludendosi con la produzione di una locandina pubblicitaria. Come contenuti specifici sono stati scelti la figura e le caratteristiche del cavaliere e della dama medievali, con particolare riferimento, rispettivamente, alle armi e agli abiti. Obiettivi:

- conoscere e comprendere il linguaggio pubblicitario e i suoi meccanismi;
- sperimentare un approccio laboratoriale e creativo allo studio della storia attraverso i documenti;
- potenziare le capacità di riflessione e di valutazione critica dei contenuti culturali di un'istituzione come il Museo medievale;
- sviluppare la creatività e la capacità di comunicare efficacemente a un pubblico ampio, sia attraverso le parole sia attraverso le immagini e i disegni;
- avvicinarsi, anche in funzione dell'orientamento, a uno specifico ambito professionale come quello della comunicazione pubblicitaria.

### Percorso

L'esperienza è iniziata a settembre, con gli incontri preparatori e di coordinamento del gruppo di progetto. In fase di programmazione didattica il progetto è stato inserito nel piano di lavoro dei due consigli di classe ed è stato presentato agli alunni e alle famiglie. Nel novembre 2011 si è tenuto il primo incontro tra le classi e gli esperti dell'agenzia pubblicitaria sul tema del linguaggio della pubblicità, con le sue finalità, le sue caratteristiche e i suoi effetti. A dicembre si è svolta una visita alle stanze e ai materiali del Museo.

Nel febbraio 2012 gli esperti dell'agenzia hanno scelto con i ragazzi il logo della campagna e hanno dato indicazioni per la realizzazione dello scatto fotografico. In aprile le classi hanno fatto un laboratorio per la realizzazione delle armi e degli abiti delle dame. Sono stati anche raccolti gli slogan per la locandina. A maggio è stato effettuato lo scatto fotografico al Museo, quindi gli esperti dell'agenzia hanno portato alle classi coinvolte le locandine finite per la campagna pubblicitaria.

# C

Per la realizzazione delle attività i passaggi più difficoltosi sono stati quelli organizzativi: non è stato semplice conciliare gli impegni didattici delle classi e dei docenti e gli impegni professionali degli esperti coinvolti. Tali difficoltà peraltro sono comuni a qualsiasi attività didattico-progettuale. Gli alunni si sono lasciati coinvolgere facilmente nel percorso, dimostrando gradimento per la proposta, buona partecipazione in tutte le fasi del progetto e notevoli doti creative. Le attività sono state in grado di promuovere la partecipazione di tutti gli alunni, anche di quelli normalmente più in difficoltà o poco interessati. Soprattutto le attività laboratoriali pratiche hanno incontrato l'entusiasmo dei ragazzi. Tutti gli alunni hanno apprezzato l'approccio più libero e creativo ai contenuti culturali del Museo, che peraltro conoscevano già, e in particolare è stato stimolante l'incontro con operatori professionisti del mondo della pubblicità, con cui i ragazzi sono costantemente in contatto ma di cui non conoscono a fondo le logiche e le modalità comunicative.

## **Strategie e risorse**

Il progetto è stato realizzato utilizzando soprattutto la metodologia del laboratorio, preceduto da opportune informazioni e istruzioni teoriche. Le attività hanno coinvolto i docenti di italiano e storia, ma anche quelli di arte e sostegno. Fondamentale è stato l'apporto dell'agenzia "Kallisto". Rispetto alla suddivisione dei ruoli, la scuola ha coordinato le varie attività, legando il percorso alla programmazione didattica e guidando continuamente i ragazzi nelle varie fasi del lavoro. Il Museo ha fornito alcuni stimoli culturali iniziali e il supporto didattico per la visita al suo patrimonio. L'agenzia "Kallisto" ha introdotto gli alunni alla conoscenza del linguaggio pubblicitario e ha curato la preparazione e la realizzazione della campagna pubblicitaria.

Per la realizzazione del progetto sono stati utilizzati materiali video utili per l'analisi del linguaggio della pubblicità e per la produzione della locandina, a cura dell'agenzia. Sono stati invece acquistati dalla scuola i materiali necessari per il confezionamento delle armi e dei vestiti. Oltre alla realizzazione dei costumi, i ragazzi hanno anche prodotto i disegni del logo del progetto e gli slogan delle locandine.

## **Valutazioni**

Il lavoro degli alunni è stato valutato con modalità differenti a seconda delle fasi del progetto e degli obiettivi da verificare. In generale i docenti hanno utilizzato l'osservazione sistematica per valutare l'approccio e il livello di impegno e partecipazione alle attività proposte da parte dei ragazzi. La loro creatività è stata valutata in base ai criteri didattici dei docenti insieme a quelli più propriamente professionali dei pubblicitari. L'acquisizione di conoscenze storiche specifiche è stata valutata tramite la produzione di relazioni scritte e orali. Rispetto al percorso preventivato gli alunni hanno sempre fornito risposte in linea con le aspettative, quindi non è stata necessaria nessuna modifica dell'iter progettuale.

## **Risultati e ricadute**

Gli obiettivi iniziali sono stati pienamente raggiunti. Il progetto ha coinvolto le classi, motivando gli alunni a un approccio più attivo e coinvolgente allo studio e alla valorizzazione del patrimonio museale locale. Il progetto ha permesso di ridurre sensibilmente la distanza tra la comunicazione didattica propriamente scolastica e quella dei media, offrendo ai giovani protagonisti di questa esperienza nuovi stimoli all'apprendimento e alla ricerca.

Rispetto alla prosecuzione dell'esperienza si può prevedere un più largo coinvolgimento del consiglio di classe, accentuando gli aspetti di interdisciplinarietà del progetto.

## **Promozione**

Il progetto si è concluso con la produzione di locandine pubblicitarie mirate alla promozione del Museo civico medievale come luogo di esperienza culturale viva e strettamente collegata alla storia cittadina presente. Le locandine verranno affisse negli uffici e nei centri culturali del Comune di Bologna, oltre a essere pubblicate sul sito della scuola e messe a disposizione per quello istituzionale del Museo. L'esperienza può essere facilmente riprodotta sia rispetto a nuove classi sia rispetto a nuove istituzioni culturali, salvo la necessità di poter coinvolgere, e ovviamente retribuire, l'intervento di esperti esterni come i pubblicitari intervenuti in questa occasione.



## Verso i 100 anni del Museo di Carpi

**Istituto comprensivo “Zona Carpi Nord”, Carpi (Modena)**  
**Musei di Palazzo dei Pio, Carpi (Modena)**

**Altri partner: Fondazione Ex Campo Fossoli + Comune di Carpi (assessorati Politiche scolastiche, Politiche sociali + Centro elaborazione dati + Archivio storico comunale ) + Associazione “Gaia” di Carpi**

**Classi coinvolte: sezione “5 anni” della Scuola dell’infanzia / 7 classi della Scuola primaria / 5 classi della Scuola secondaria di I grado (per un totale di circa 350 ragazzi)**

**Web: [www.palazzodeipio.it/imusei](http://www.palazzodeipio.it/imusei) + [www.palazzodeipio.it/ioamoibeniculturali](http://www.palazzodeipio.it/ioamoibeniculturali) + [www.comprensivocarpinord.it](http://www.comprensivocarpinord.it)**

41

### **Contesto**

L'Istituto comprensivo “Zona Carpi Nord”, che ha una comunità scolastica costituita da circa 25 etnie, con questo progetto si è proposto di associare al protocollo di accoglienza e ai percorsi di conoscenza multiculturale un'attività di apprendimento cooperativo che fosse fortemente inclusiva, nella quale le risorse culturali individuali fossero messe al servizio del raggiungimento di nuove competenze da parte del gruppo.

La scuola, in collaborazione con l'istituzione museale partner, ha costruito percorsi didattici specifici, tesi a sviluppare consapevolezza culturale e appartenenza al tessuto cittadino, nel segno della continuità e della trasversalità didattica in quanto sono state coinvolte tutte le classi dell'Istituto, di ogni ordine e grado.

All'interno di una serie di proposte fatte dall'istituzione museale in accordo con la scuola, e miranti a valorizzare l'eterogeneità del contesto museale carpigiano, i contenuti sono stati liberamente scelti dagli alunni.

### **Obiettivi**

I Musei di Palazzo dei Pio compiono cento anni nel 2014 e questo appuntamento chiama alla riflessione: che cosa rappresenta, oggi, questa istituzione? A chi si rivolge? Cosa significa valorizzare un museo nato un secolo fa da idee, concezioni, obiettivi e destinatari diversi? Il progetto ha quindi, come scopo generale, trovare e attuare delle modalità e degli strumenti di valorizzazione del nostro presente e adatti al futuro, senza disperdere la ricchezza di un secolo di vita.

Nell'ambito di questa finalità, sono stati sviluppati degli obiettivi specifici: conoscere e interpretare la storia di questi cento anni; analizzare ciò che oggi è il museo; leggere con occhi nuovi, attraverso la creatività e ogni altra espressione culturale, questo presente; restituire ruolo sociale e civico al museo attraverso l'utilizzo che ne possono fare tutti i cittadini; realizzare strumenti di conoscenza di questa realtà, utilizzando chiavi di interpretazione e lettura diversificate.

I contenuti scelti per raggiungere questi obiettivi sono stati diversificati a seconda delle classi coinvolte, assegnando altrettanti temi di indagine:

- per la scuola dell'infanzia: “Danze e musica negli affreschi del palazzo”;
- per la scuola primaria: primo ciclo, “Storie e leggende di fantasmi”; classi quarte, “Dal Museo della Città alle origini dell'insediamento umano nella pianura”; classi quinte, “Il palazzo dei Pio, un storia complessa”;
- per la scuola secondaria: classe I D, “Museo, musei: storia e causa della nascita dei Musei”; classe II F, “La nascita del Museo della Xilografia”; classi III B-E-I, “Blog: ‘Io amo i beni culturali’”.

### **Percorso**

Il lavoro si è sviluppato da ottobre 2011 a maggio 2012: nel periodo ottobre-dicembre è stato programmato il percorso e fatta la formazione con gli insegnanti, mentre da gennaio sono iniziati gli incontri di visita e approfondimento con le classi, che hanno poi sviluppato autonomamente i progetti specifici, per concludere i percorsi in un unico momento nel weekend del 12 e 13 maggio. Gli insegnanti in classe hanno lavorato con continuità ai progetti, adattandoli alle esigenze



didattiche e sfruttandone le potenzialità anche oltre il disegno originario. Per esempio le classi quinte della scuola primaria hanno incentrato sullo stesso argomento (la storia del castello/palazzo di Carpi) il progetto di continuità con la scuola d'infanzia.

Il progetto si è sviluppato su cinque percorsi paralleli, ognuno dei quali approfondito attraverso tre concetti chiave espressi con modalità operative diverse a seconda del grado scolastico a cui era dedicato. L'apparente eterogeneità risponde alla complessità del tema "valorizzazione" e al contesto museale di Carpi, che alla conclusione del progetto ha offerto al pubblico i diversi canali di approccio, conoscenza e fruizione.

Si è passati, così, dallo studio della musica e delle danze rinascimentali attraverso gli affreschi delle sale del Palazzo dei Pio, con i bambini della scuola dell'infanzia, alla ricerca della leggenda del fantasma della Dama Bianca tra le sale della torre del castello, con i bambini del primo ciclo di scuola primaria; e dalla ricerca sull'età del Bronzo e delle terramare nel Museo della città, con i ragazzi delle classi quarte delle primarie, allo studio del periodo rinascimentale del palazzo con l'approfondimento della figura di Alberto III Pio e della sua corte, con le classi quinte della scuola primaria. Le classi della scuola secondaria hanno invece sviluppato percorsi di ricerca sui cento anni di storia dei Musei, con lo scopo di utilizzare forme multimediali di presentazione e divulgazione, che sono culminate con la realizzazione di presentazioni powerpoint e video, e di un blog che rimane attivo per continuare l'esperienza e il progetto.

A scuola gli insegnanti hanno approfondito le esperienze vissute al museo invitando i ragazzi a studiare e fare proprie le competenze acquisite, cercando una modalità per restituire con diversi linguaggi il museo. Gli operatori del museo hanno seguito e supportato il lavoro degli insegnanti e con successivi incontri a scuola hanno trasmesso ai ragazzi metodologie e tecniche di comunicazione utili per la realizzazione dell'evento finale: la presentazione al pubblico del patrimonio, della storia e degli spazi del museo, l'utilizzo e la gestione del blog.

Dal momento che i ragazzi coinvolti appartenevano a un unico istituto comprensivo, ma a scuole diverse, si è pensato che fosse utile coinvolgere anche tutte le altre classi delle varie scuole, in modo da sensibilizzare il maggior numero possibile di ragazzi e famiglie sull'importanza del progetto e sul valore del museo per la città. Il 12 e il 13 maggio, oltre alle mostre, alle presentazioni powerpoint, alle visite guidate e alle performance di musica e danza dei ragazzi coinvolti, è stato organizzato un concerto degli altri studenti del comprensivo nel cortile d'onore del Palazzo, e questo appuntamento ha concluso le attività.

### **Strategie e risorse**

Oltre alle classiche lezioni frontali sono stati adottati vari metodi didattici: dalla visita guidata all'utilizzo di videoproiezioni e filmati, passando dalle esperienze pratiche allo studio sui documenti, alla creazione artistica, alla produzione multimediale, e all'espressione performativa con la danza.

Sono stati quindi coinvolti insegnanti di diverse materie e si è creato, così, un forte senso di condivisione e partecipazione al progetto. Insieme agli studenti e agli insegnanti sono stati coinvolti genitori e famiglie, non solo perché sono stati invitati a partecipare all'evento finale, ma perché in modi diversi e in base alle proprie capacità e competenze hanno contribuito alla progettazione e alla creazione dei materiali per la mostra, per le danze e per le presentazioni. Una sinergia di conoscenze e competenze che ha permesso di unire, rafforzare e ampliare storie, culture, tradizioni e lingue diverse.

I differenti approcci al museo hanno determinato il coinvolgimento di soggetti che hanno specificità apparentemente diverse: la Fondazione ex Campo Fossoli, l'Istituto musicale "Tonelli", il Centro elaborazione dati del Comune (per la realizzazione del blog).

Strumenti e risorse per portare a compimento il progetto sono state create e recuperate in corso d'opera: in base alle esigenze degli insegnanti e delle scuole si è provveduto a "costruire" percorsi museali specifici e a recuperare materiali (per lo più multimediali) adatti alle esigenze dei ragazzi.

### **Valutazioni + Risultati e ricadute**

A causa del sisma verificatosi a partire dal 20 maggio 2012, e della conseguente chiusura anticipata dell'anno scolastico il 29 dello stesso mese, non è stato possibile concludere le valutazioni e analizzare compiutamente i risultati e la ricaduta didattica del progetto. Gli insegnanti coinvolti, ove possibile, faranno le proprie rilevazioni nel corso dell'anno scolastico 2012-2013.

## Promozione

Gli strumenti pensati e realizzati per presentare il progetto sono stati, come si è detto, diversi: gli eventi del 12 e 13 maggio; il depliant cartaceo e le locandine; il sito [www.palazzodeipio.it/imusei](http://www.palazzodeipio.it/imusei); il blog [www.palazzodeipio.it/ioamoibeniculturali](http://www.palazzodeipio.it/ioamoibeniculturali); l'invio di materiali alla mailing list; l'attività di ufficio stampa.

Sia per il museo che per la scuola, il progetto ha definito alcune linee di lavoro che proseguiranno in futuro, rivolte anche ad altre scuole del territorio, in particolare con tre approcci: quello dei bambini che diventano guide; quello della didattica della storia in collaborazione con l'Archivio storico comunale; quello del blog.

Le iniziative del 12 e 13 maggio hanno avuto un'ottima presenza di pubblico: 565 visitatori che hanno seguito le presentazioni realizzate dai ragazzi, a cui si aggiungono i circa 4.000 contatti al blog dal 12 maggio a oggi.





## **Percorsi di acque: la Bologna delle acque rappresentata dagli artisti del passato e interpretata dai cittadini più giovani**

*Liceo scientifico e delle scienze sociali “Albert Bruce Sabin”, Bologna*

*MAMbo - Museo d'arte moderna di Bologna*

*Sostenuto da “Genus Bononiae” - Palazzo Pepoli, Museo della storia di Bologna*

*Altri partner: Scuola primaria “Ferdinando Fortuzzi” di Bologna*

*Classi coinvolte: III sezione B*

*Web: [www.liceosabin.it](http://www.liceosabin.it) + [www.mambo-bologna.org](http://www.mambo-bologna.org) + [www.genusbononiae.it](http://www.genusbononiae.it)*

### **Contesto**

Il progetto è maturato all'interno della classe III D del Liceo delle scienze sociali, una classe composta prevalentemente da ragazze, molte delle quali intenzionate a intraprendere professioni legate all'educazione e alla produzione culturale. Si sono quindi volute privilegiare le attività pratiche per l'utilizzazione e la trasmissione delle conoscenze; gli studenti, in altre parole, si sono impegnati a imparare per fare: imparare la storia dei canali di Bologna, per costruire una mappa interattiva e per guidare a loro volta i bambini della Scuola “Fortuzzi” alla scoperta di aspetti storici, paesaggistici e artistici della loro città. L'intento di partenza era proprio quello di creare un'occasione di apprendimento finalizzato all'acquisizione di competenze spendibili anche in ambiti diversi dalla scuola.

### **Obiettivi**

Tra le finalità di fondo se ne sottolineano alcune in particolare:

- promuovere la creazione di una rete cittadina e la realizzazione di un progetto formativo condiviso;
- avvicinare ragazzi e bambini al patrimonio artistico e culturale attraverso un'esperienza diretta sul territorio;
- favorire un'educazione tra pari, peer to peer; per sperimentare un approccio educativo che utilizzi nuove strategie di formazione, dove gli stessi giovani si scambiano informazioni e conoscenze e conducono personalmente alcune attività producendo anche materiali didattici.

### **Percorso**

Le prime due fasi del progetto hanno visto come protagonisti gli studenti del Liceo “Sabin”. La prima è stata una fase di conoscenza, con la visita al Museo del patrimonio industriale e al Museo della storia di Bologna in Palazzo Pepoli, con esperienze sul territorio condotte dagli operatori del Dipartimento educativo del MAMbo alla Manifattura delle arti e nel centro storico della città, con lo studio della storia e dell'iconografia storico-artistica della Bologna delle acque.

La seconda fase ha portato gli studenti a produrre: dall'ideazione di una mappa interattiva cartacea dedicata alla città delle acque e rivolta agli alunni della Scuola primaria “Fortuzzi”, si è passati all'individuazione del percorso, alla realizzazione dei testi, alla scelta delle immagini e alle riflessioni sulla metodologia da adottare nella relazione con i bambini. Per arrivare alla produzione della mappa interattiva vera e propria, e dei supporti didattici da utilizzare durante la visita.

La terza fase, dedicata alla sperimentazione, ha coinvolto, insieme agli studenti del “Sabin”, gli alunni della “Fortuzzi”. I più grandi hanno condotto i più piccoli durante tre visite animate: al Giardino del Cavaticcio (con attività laboratoriale al MAMbo), nel centro storico e al Museo della storia di Bologna per rintracciare segni e percorsi idraulici in città. A conclusione, si è svolta un'esperienza di laboratorio en plein air nel Giardino del Cavaticcio per creare nuove immagini della “Bologna delle Acque”.

La fase rivolta alla comunicazione prevedeva di realizzare un'esposizione conclusiva nelle aule didattiche del Museo della storia di Bologna per presentare gli elaborati prodotti durante il progetto e comunicare alla città gli esiti e i risultati di una formazione integrata tra scuole, museo e territorio. Per terminare con la produzione di un video destinato a documentare tutte le fasi del progetto.

### **Strategie e risorse**

Le risorse utilizzate sono state principalmente le professionalità degli insegnanti, che hanno lavorato sul progetto in classe, e degli operatori museali, che hanno messo a disposizione competenze rispetto alle metodologie didattiche da utilizzare nella comunicazione del patrimonio artistico e culturale.

Il Dipartimento educativo del MAMbo ha messo a disposizione risorse interne per la realizzazione e il supporto alla conduzione di alcune attività, per la realizzazione grafica della mappa interattiva, e per la progettazione e realizzazione degli allestimenti della mostra finale.

Per la realizzazione del video conclusivo è stata attivata una collaborazione esterna con Daniele Campagnoli, operatore video specializzato in documentazione didattica. Per gli incontri e le attività laboratoriali sono stati utilizzati i locali del Dipartimento educativo del MAMbo e aule attrezzate del Liceo "Sabin".

La collaborazione tra insegnanti di riferimento e operatori museali è stata positiva, efficace e determinante per la buona riuscita del progetto.

### **Valutazioni**

Gli studenti del Liceo "Sabin" sono stati valutati in ogni fase del progetto. Durante le attività di apprendimento sono stati considerati indicatori come l'attenzione, la partecipazione e l'impegno; i testi per la produzione della mappa sono stati prodotti singolarmente o in gruppo e sono stati valutati secondo i normali criteri degli scritti scolastici (aderenza alla traccia; correttezza formale; contenuto; particolare attenzione al linguaggio, che doveva essere preciso ma anche comprensibile a un pubblico di bambini).

Durante le visite guidate dedicate ai bambini sono state valutate le doti di chiarezza del linguaggio e la capacità comunicativa degli studenti più grandi; durante le interviste sono state valutate la precisione linguistica e la spigliatezza. Le valutazioni sono state sempre soddisfacenti, pertanto non è stato necessario apportare alcuna modifica alla progettazione originaria.

### **Risultati e ricadute**

Gli obiettivi iniziali sono stati raggiunti interamente. Nello svolgimento del progetto gli alunni hanno potuto esercitare e aumentare le loro competenze ottenendone un'importante spinta motivazionale. Con il prodotto finale l'esperienza si è conclusa e la valutazione non ha suggerito importanti spunti di cambiamento, anche perché nel suo svolgimento sono state utilizzate strategie didattiche diversificate. Nei fatti è stato ampiamente confermato che gli studenti sono più disponibili ad apprendere quando le conoscenze vengono immediatamente utilizzate per scopi pratici.

### **Promozione**

Oltre all'esposizione conclusiva nelle aule didattiche del Museo della storia di Bologna, che ha presentato gli elaborati prodotti e ha comunicato alla città gli esiti e i risultati di una formazione integrata tra scuole museo e territorio, l'esperienza svolta è stata raccontata, come detto, da un video che ha documentato tutte le fasi del progetto.

Come previsto dall'IBC, il progetto verrà inserito nella banca dati GOLD, l'archivio delle buone pratiche della Scuola italiana ([gold.indire.it](http://gold.indire.it)). Il Liceo "Sabin" pubblicherà il materiale fotografico sul proprio sito web e il materiale video verrà utilizzato durante gli open days, come documentazione di un'attività con particolare valenza formativa.

