

Proposta Project Work

Anno scolastico 2023-2024

A scuola d'impresa. L'Italia nei nostri musei e archivi d'impresa

Museo della Zecca di Roma

Dettagli della proposta

TITOLO	<i>Lo scrigno dei ragazzi. Il Museo della Zecca di Roma raccontato dagli studenti</i>
DESTINATARI	Studenti del triennio della Scuola secondaria di II grado. Tutti gli indirizzi di studio.
CAPACITÀ che si intende sviluppare	<ul style="list-style-type: none">- Comunicare costruttivamente in ambienti diversi;- creatività e immaginazione; capacità di riconoscere e realizzare le opportunità di valorizzazione personale, sociale o commerciale mediante le arti e le altre forme culturali;- impegnarsi in processi creativi sia individualmente che collettivamente.
TEMA/ARGOMENTO	Un racconto in clip delle opere del Museo della Zecca.
DESCRIZIONE DEL PROGETTO	<p>Il progetto di comunicazione museale nasce dalla volontà di valorizzare il patrimonio del museo e di potenziare il rapporto che esso intrattiene con il suo pubblico più giovane, per costruire un valore contemporaneo del patrimonio storico-artistico.</p> <p>L'attività pensata per gli studenti riguarda l'elaborazione di brevi clip video, in cui ogni partecipante affronta e presenta una selezione di opere d'arte attraverso il proprio racconto. La sperimentazione di un modello multimediale di fruizione dei contenuti museali ha l'obiettivo di valorizzare forme di comunicazione interattive e approcci critici alle collezioni, per costruire insieme la presa di coscienza del patrimonio come veicolo di appartenenza, dialogo e conoscenza.</p> <p>I punti fondamentali di questa esperienza sono: l'attenzione alla partecipazione come pratica di ascolto e l'importanza della narrazione come strumento indispensabile per comunicare i contenuti delle collezioni al pubblico.</p> <p>Attraverso le esperienze dei ragazzi si cerca di incrementare forme di partecipazione e cittadinanza attiva, grazie a una migliore conoscenza del ruolo del museo e dei beni in esso custoditi. Il trattamento dei dati personali dei ragazzi minorenni avverrà nel rispetto delle disposizioni di legge, la partecipazione è subordinata alla sottoscrizione di una dichiarazione liberatoria di responsabilità da parte dei genitori.</p>
RISULTATO ATTESO	Realizzazione di brevi clip video da diffondere sui canali digitali del museo (pagine social, sito e Youtube), attraverso le quali i ragazzi possono raccontare le opere del museo a loro assegnate.

	<p>Le narrazioni dei ragazzi si rivolgeranno a un pubblico giovane e ai neofiti del museo, offrendo un altro sguardo sulle collezioni e una nuova modalità di narrazione del patrimonio da affiancare ai linguaggi specialistici.</p>
<p>TEMPI DI REALIZZAZIONE PREVISTI</p>	<p>Il lavoro impegnerà orientativamente i ragazzi per un totale di circa 42 ore così strutturate:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Visita con le archeologhe del museo che faranno conoscere ai ragazzi il patrimonio storico del museo e la realtà aziendale in cui esso opera (3 ore circa _museo) 2. Attività di <i>brainstorming</i> partecipativo con gli studenti, al fine di definire in dettaglio le modalità di realizzazione del progetto. Il gruppo di lavoro affronterà una selezione di opere e di contesti espositivi (6 ore circa _museo / online) 3. Studio del materiale fornito dal museo (4 ore circa _scuola / individuale) 4. Redazione dei racconti. I racconti e le scelte emerse nella fase precedente saranno elaborate per la costruzione di una “sceneggiatura” definitiva che sarà utilizzata per la creazione dei contenuti multimediali (6 ore circa _scuola / individuale) 5. Revisione da parte del museo del materiale prodotto (6 ore circa _museo / online) 6. Produzione di brevi clip narrative (7 ore circa _museo) 7. Post-produzione dei video (8 ore circa _scuola / individuale) 8. Giornata di chiusura del progetto e di proiezione dei video in anteprima al museo, in cui i partecipanti racconteranno il loro lavoro e la loro esperienza (2 ore circa _museo). <p><i>Le ore indicate verranno definite con i referenti del museo/archivio e l'insegnate durante le Attività Applicativo-Esperienziali.</i></p>
<p>MATERIALI E STRUMENTI UTILIZZABILI</p>	<p><u>Per la fase di ricerca</u>: gli studenti avranno a disposizione materiale fotografico, video, bibliografico e schede di approfondimento delle opere del museo. <u>Per la fase realizzativa</u>: strumentazione aziendale fornita dal museo per effettuare i video; cellulare/pc scolastico o personale degli studenti per l'attività di postproduzione</p>
<p>METODOLOGIE PREVISTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Visita guidata al museo; - lezione frontale con professionisti; - lavoro di gruppo; - lavoro individuale.