

Proposta Project Work

Anno scolastico 2023-2024

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

Kartell Museo

Dettagli della proposta

TITOLO	Play the Game
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">- esprimere e comprendere punti di vista diversi;- possedere spirito d'iniziativa e autoconsapevolezza;- impegnarsi in processi creativi sia individualmente che collettivamente;- riconoscere e realizzare le opportunità di valorizzazione personale, sociale o commerciale mediante le arti e le altre forme culturali.
TEMA/ARGOMENTO	Ideazione e progettazione di nuove modalità di interazione , dedicate alla fascia di utenza della Scuola secondaria di I grado.
DESCRIZIONE DEL PROGETTO	<p>Il Museo Kartell è un museo d'impresa, fondato nel 1999 dal Presidente Claudio Luti con l'obiettivo di conservare, promuovere e valorizzare il patrimonio culturale, ideale, materiale e immateriale dell'azienda. Essendo Kartell l'emblema del design del Made in Italy, con questo progetto vorremmo indagare uno dei tanti modi di espressione del design: il gioco. Il tema del gioco è infatti un tema molto interessante, che nella storia Kartell ha visto diversi designer realizzare oggetti ludici che lasciavano al bambino il ruolo di protagonista, con la possibilità di dare infinite interpretazioni, immaginare e inventare; così noi, vogliamo proporvi di scoprire la nostra collezione e trasporne gli aspetti più interessanti (che siano legati all'estetica, al materiale o alla funzione degli oggetti, a vostra scelta) in un gioco pensato appositamente per i visitatori più giovani della scuola secondaria di primo livello (11-14).</p> <p>In concreto il Progetto Scuola "Play the Game" prevede <u>tre fasi</u>: una <u>prima fase</u> di presentazione della realtà museale, una seconda fase di ideazione e progettazione e una terza di conclusione e presentazione dei lavori.</p> <p>Nella prima, le classi, attraverso la visita guidata e delle presentazioni tematiche sulla realtà e la storia di Kartell, condotte dal personale del Museo, i ragazzi prenderanno conoscenza delle specifiche che caratterizzano gli oggetti della collezione.</p> <p>Nella <u>seconda fase</u>, più pratica e concreta, i ragazzi procederanno all'ideazione e alla progettazione del gioco. Le</p>

	<p>classi svolgeranno il progetto in aula con il docente di riferimento, tuttavia, il museo e i suoi collaboratori rimarranno a totale disposizione e saranno consultabili per correzioni e supporto attraverso due incontri di “revisione”, che dovranno essere definiti con il docente di riferimento. Gli studenti opereranno divisi in gruppi (definiti in base al numero della classe partecipante) per lo sviluppo e l’ideazione di un gioco che arricchisca l’esperienza dei nostri giovani visitatori. Quest’ultimo può vertere su qualunque argomento pertinente alla storia di Kartell e i suoi oggetti.</p> <p>Il prodotto finale dipenderà dall’indirizzo e dalle conoscenze specifiche degli Istituti di provenienza degli studenti quindi le classi potranno definire come presentare il proprio progetto: attraverso una presentazione power point o su tavole o attraverso un vero e proprio prototipo giocabile.</p> <p>Il gioco che i giovani immagineranno è destinato a giocatori che potranno giocarlo nel luogo del museo, proprio come parte della visita o a casa o a scuola.</p> <p>In ultimo, la <u>terza fase</u> del progetto prevede la presentazione al Museo attraverso la modalità di preferenza.</p> <p>Così come i designer di Kartell hanno pensato alla creazione di un piccolo mondo di oggetti speciali unicamente per i più piccoli, così vi chiediamo di pensare a nuove possibilità per rendere unica l’esperienza museale per i nostri più giovani visitatori.</p>
RISULTATO ATTESO	<p>In concreto i ragazzi dovranno realizzare un gioco da tavola, con il quale possano giocare i mediatori culturali e i giovani visitatori, all’interno dello spazio del Museo o che i visitatori possano giocare autonomamente a casa o a scuola, aggiungendo valore all’esperienza formativa e didattica dei giovani visitatori.</p>
TEMPI DI REALIZZAZIONE PREVISTI	<p>Il progetto è pensato per essere sviluppato in 30 ore così suddivisi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 ore di visita al Museo; - 8 ore di incontro frontale con gli studenti (suddivise in due incontri in presenza se la scuola si trova a Milano oppure online per le scuole fuori Milano); - 4 ore per la presentazione finale del progetto; - 14 ore di attività in classe. <p><i>Le ore indicate verranno definite con i referenti del museo/archivio e l’insegnate durante le Attività Applicativo-Esperienziali.</i></p>
MATERIALI E STRUMENTI UTILIZZABILI	<p><u>Per la fase di ricerca</u>: gli studenti avranno a disposizione materiale di consultazione fornito dal Museo e potranno intraprendere ricerche ad hoc sugli argomenti che saranno trattati.</p> <p><u>Per la fase realizzativa</u>: da definirsi con la scuola che aderirà al progetto. Indicativamente, gli strumenti richiesti saranno</p>

	concordati a seconda della scuola di provenienza e delle competenze tecniche di cui dispongono i giovani.
METODOLOGIE PREVISTE	<ul style="list-style-type: none">- Visita guidata e presentazione tematica di approfondimento;- Ideazione gioco e realizzazione del progetto.