

Proposta Project Work

Anno scolastico 2023-2024

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

Museo della pasta Cuomo

Dettagli della proposta (2)

TITOLO	Go to Metaverse
DESTINATARI	Studenti del triennio della Scuola secondaria di II grado. Tutti gli indirizzi di studio.
CAPACITA'	<ul style="list-style-type: none">- Lavorare con gli altri in maniera costruttiva;- creatività ed immaginazione;- essere proattivi e lungimiranti.
TEMA/ARGOMENTO	Museo della pasta Cuomo nel Metaverso.
DESCRIZIONE DEL PROGETTO	<p>Il Museo della Pasta Cuomo, sin dalla sua apertura, si è avvalso di un efficace sistema tecnologico che consente di ricostruire attraverso la realtà virtuale il processo produttivo della semola e della pasta con i macchinari di un tempo negli spazi dell'antico mulino e pastificio. Da un inventario del 1904 siamo stati in grado di recuperare l'elenco dei macchinari dell'antico mulino e pastificio che sono stati ricostruiti fedelmente attraverso la tecnologia in 3D col supporto del CNR di Bari che ha recuperato gli antichi disegni dei brevetti.</p> <p>La realtà virtuale realizzata oggi è fruibile attraverso OCULUS, visore per la realtà virtuale indossabile sul viso e potrebbe essere caricata nel Metaverso.</p> <p>L'obiettivo è quello di rendere il tema della cultura quanto più fruibile possibile. Avere uno "Spazio tridimensionale nel quale le persone fisiche possono muoversi, condividere ed interagire rappresenta il futuro" (cit. dal dizionario Treccani alla voce "Metaverso").</p> <p>L'uso del Metaverso potrebbe appassionare i più giovani in e coinvolgere maggiormente gli utenti durante la loro visita.</p>
RISULTATO ATTESO	Un progetto per posizionare il Museo nel Metaverso come primo Museo della Pasta realizzando una rielaborazione video da caricare su oculus in formato gaming.
TEMPI DI REALIZZAZIONE PREVISTI	<p>Stima di ore necessarie per la realizzazione: 30 ore.</p> <ul style="list-style-type: none">- 4 ore circa per la visita guidata;- 2 ore circa per analisi del progetto allo stato di fatto;- 20 ore per sviluppo <i>gaming</i>.- 4 ore per caricamento su una delle principali aree del Metaverso di Facebook. <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 modellini macchinari in 3d, video realtà virtuale, documenti storici, disegni tecnici dei macchinari.</p> <p><u>Per la fase realizzativa:</u> una macchina fotografica, videocamera hd o smartphone di proprietà dei ragazzi.</p>
METODOLOGIE PREVISTE	<ul style="list-style-type: none"> - Visita guidata al museo; - lezione frontale col supporto di un esperto del settore; - lavoro di gruppo.