

## Proposta Project Work

Anno scolastico 2024-2025

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

### Fondazione Pirelli

TITOLO DEL PROJECT WORK	<b>I valori di sport e impresa. Un racconto tra parole e immagini.</b>
DESTINATARI	Studenti del triennio della Scuola secondaria di II grado.
CAPACITA'	<ul style="list-style-type: none"><li>- impegnarsi in processi creativi sia individualmente che collettivamente</li><li>- impegnarsi efficacemente con gli altri per un interesse comune o Pubblico</li><li>- Creatività e immaginazione</li></ul>
TEMA/ARGOMENTO	I ragazzi, grazie allo studio dei materiali originali e digitali conservati e valorizzati dalla Fondazione Pirelli, approfondiranno i diversi aspetti dello <b>storico legame tra Pirelli e il mondo dello sport</b> . Durante il percorso dovranno ideare e realizzare in gruppi un graphic novel che possa raccontare attraverso immagini e parole i valori condivisi tra impresa e sport.
DESCRIZIONE DEL PROGETTO	<p><b>Pirelli è impegnata in ambito sportivo da oltre un secolo.</b> Dalle prime competizioni ciclistiche di fine Ottocento il rapporto tra Pirelli e lo sport si allarga nel corso del tempo alle corse motociclistiche e automobilistiche e ancora al calcio, al tennis, alla nautica, all'atletica leggera e alle attività dello sci e della montagna. Sport e impresa hanno molti punti di dialogo e contatto che comprendono dimensioni diverse: passione, ricerca, tecnica, materiali, lavoro di squadra e senso di comunità.</p> <p>In una prima fase ragazze e ragazzi, grazie alla visita alla Fondazione Pirelli e in particolare all'esposizione in corso, avranno modo di visionare documenti e immagini che raccontano il forte legame tra l'azienda e le diverse discipline sportive. Il libro "L'Officina dello sport", il nuovo progetto editoriale di Fondazione Pirelli che raccoglie idee e testimonianze di personalità delle istituzioni sportive, di protagonisti dello sport, di scrittori e giornalisti, corredate delle illustrazioni di Lorenzo Mattotti, autore di fumetti e film di animazione, costituiranno per i ragazzi un altro importante strumento di riflessione su questi temi.</p> <p>In una seconda fase gli studenti, prendendo ispirazione dalle tante storie di sportivi e competizioni, saranno guidati, divisi in gruppi, nella realizzazione di un breve</p>

	<p><b>graphic novel</b> che sia in grado di trasmettere emozioni e valori condivisi tra cultura d'impresa e cultura sportiva.</p> <p>In una terza fase, sotto la supervisione dei docenti, procederanno con la scrittura del testo e con la realizzazione della parte visiva del progetto. A conclusione del percorso è previsto un incontro specificamente dedicato alla riflessione e discussione dei lavori realizzati.</p>
RISULTATO ATTESO	<p>I ragazzi dovranno creare un <b>breve graphic novel</b>, che abbia come soggetto una storia legata all'impegno di Pirelli in campo sportivo e che sappia raccontare con uno stile personale i valori condivisi tra mondo dello sport e impresa.</p>
TEMPI DI REALIZZAZIONE PREVISTI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visita in Fondazione Pirelli e incontro dedicato (una mattinata – <b>3 ore circa</b>)</li> <li>• Due incontri online intermedi per approfondire il genere del graphic novel e confrontarsi sull'andamento dei lavori (<b>1 ora e 30 circa</b>).</li> <li>• Incontro online o in presenza dedicato alla discussione e confronto dei lavori realizzati (<b>1 ora circa</b>).</li> </ul> <p>Tempi di lavoro in classe da valutare con docenti (<b>per una stima di 10/12 ore</b>).</p>
MATERIALI E STRUMENTI UTILIZZABILI	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli studenti avranno a disposizione materiali di archivio e pubblicazioni (consultabili presso Fondazione Pirelli e online), bibliografia e link di approfondimento.</li> </ul>
METODOLOGIE PREVISTE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visita guidata;</li> <li>- lavoro e discussione di gruppo;</li> <li>- didattica laboratoriale.</li> </ul>