



Tutti a Iscol@



Linea B1 - Progetti per le Scuole Primarie e Secondarie di Primo Grado 2016-2017

*Associazione Culturale Imago Mundi Onlus
Consorzio Camù - Centri d'Arte e Musei
Itinerarte S.r.l.
Associazione Culturale Marco Polo*



L.P.D.B. Le Parole della Bellezza - Codice 10066

Associazione Culturale Imago Mundi Onlus

Abstract: *Il laboratorio Le Parole della Bellezza vuole trasmettere ai partecipanti della Scuola Primaria la passione per il patrimonio artistico e culturale della città di Cagliari attraverso gli importanti strumenti della scrittura creativa e del teatro. Gli allievi acquisiranno nuove competenze e nuovi ed efficaci linguaggi espressivi, beneficiando delle possibilità offerte da un contesto di apprendimento non formale, in alternativa alla lezione frontale, stimolando, l'attenzione, le competenze critiche e la creatività.*

Le Parole della Bellezza è un laboratorio speciale di narrazione dei beni artistico-culturali dedicato agli studenti **Scuole Primaria**, per avvicinarli in un modo nuovo alla narrazione del patrimonio monumentale di Cagliari.

Oggi è quanto mai necessario educare alla bellezza. I greci dicevano che 'bello' e 'buono' coincidono, si pensi quindi a quale importanza e quali conseguenze può avere un'educazione - o una diseducazione - al bello per uno studente.

Il progetto condurrà i partecipanti alle attività, nella stesura di un racconto con le tecniche della scrittura creativa, nella sua trasformazione in copione teatrale e nella realizzazione di una visita guidata teatralizzata, durante la manifestazione Cagliari Monumenti Aperti 2017. In tale modo, i partecipanti potranno avvicinarsi a vari livelli alla conoscenza di un bene culturale della loro città senza sentirsi sui banchi di scuola, accompagnati da docenti e operatori specializzati che li guideranno nel percorso, di laboratorio prima ed esito finale poi.

In una prima fase, i ragazzi acquisiranno le tecniche di scrittura creativa per creare un'atmosfera nuova attorno al patrimonio culturale, troppo spesso descritto in maniera polverosa e poco accattivante per il pubblico. Diverranno così autori in prima persona di un racconto dove le emozioni e l'atmosfera del luogo narrato permetteranno di conoscere nei dettagli le caratteristiche storiche, artistiche e architettoniche del monumento, trovando in esse degli spazi narrativi, piccoli varchi che apriranno un mondo fino a quel momento sconosciuto.

Durante la seconda fase del progetto, il racconto scritto dai partecipanti sarà scomposto nei suoi elementi fondamentali, analizzato e riorganizzato nella forma di un copione teatrale. I ragazzi saranno introdotti nel mondo del teatro, diventando co-autori di un'opera teatrale, che dovranno mettere in scena nel luogo della bellezza, in occasione della manifestazione Monumenti Aperti 2017



D.R.A.W. Dal Racconto, all'Animazione, al Web – Codice 10072 Consorzio Camù

Abstract: Il progetto **D.R.A.W.**, dedicato ai bambini della Scuola Primaria, impegnerà i partecipanti nella creazione di una storia divertente ed entusiasmante, grazie alla quale potranno avvicinarsi a vari livelli alla conoscenza di un bene culturale della loro città senza sentirsi sui banchi di scuola. Accompagnati da operatori specializzati che li guideranno nello studio di un'area o di un monumento e nel percorso di scrittura di un racconto, i partecipanti dovranno poi realizzare un'animazione multimediale e presentare al pubblico il proprio lavoro, durante la manifestazione Cagliari Monumenti Aperti 2017.

Ci sono uno spazio e un tempo che sanno accendere uno stato di meraviglia. Ciò può avvenire in un luogo, in un castello, in un giardino, in un museo. Ti fermi: guardi e ascolti. Il motore di questo istante è un gesto semplice e insieme antico, la narrazione. Raccontare un luogo è un modo di ritornare a quel momento magico di quando un nonno racconta, di ritrovare quella saggezza fatta di conoscenza, esperienza, storie.

Narrare un luogo è l'impegno di questo progetto perché i giovani beneficiari possano portar via con loro un pezzo di quel mondo e promuoverne poi la diffusione della sua conoscenza.

Entrare nel mondo della narrazione vuol dire recuperare un gesto semplice, antico e forte, e imparare a tirare fuori le storie dai luoghi dell'arte per condividerle con i suoi visitatori. Oggi, nella società del computer e del videogioco, l'utilizzo del digitale sta portando bambini e ragazzi a non raccontare, a non condividere, ad essere sopraffatti dalla passività, una passività generata dall'esecuzione di contenuti creati da altri, dove non si è mai narratori di storie, ma si è sempre e soltanto il loro pubblico.

D.R.A.W. Dal Racconto, all'Animazione, al Web è un laboratorio di scrittura e di animazione multimediale indirizzato agli studenti delle **Scuole Primarie** per avvicinarli in un modo nuovo alla narrazione del patrimonio culturale.

Il progetto impegnerà i partecipanti nella creazione di una storia divertente ed entusiasmante grazie alla quale potranno avvicinarsi a vari livelli alla conoscenza di un bene culturale della loro città senza sentirsi sui banchi di scuola, accompagnati da operatori specializzati che li guideranno nello studio di un'area o di un monumento, nel percorso di scrittura di un racconto, nella realizzazione di un'animazione multimediale e nella presentazione del lavoro, durante la manifestazione Cagliari Monumenti Aperti 2017.

I bambini acquisiranno le tecniche di scrittura creativa per creare un'atmosfera nuova attorno al patrimonio culturale troppo spesso descritto in maniera polverosa e poco accattivante per il pubblico giovane. Durante la seconda fase del progetto, il racconto scritto dai ragazzi verrà trasformato in animazione multimediale creata con programmi *open source* (es. *Scratch*), da presentare al pubblico in occasione della manifestazione Cagliari Monumenti Aperti 2017, e da condividere su piattaforma Web.



G.R.R.C. Giovani Reporter Raccontano Cagliari – Codice 10075 Itinerarte S.r.l.

Abstract: *partendo dalla premessa che il diritto all'informazione è una delle conquiste delle moderne democrazie, il laboratorio Giovani Reporter Raccontano Cagliari intende formare i giovani studenti della Scuola Secondaria di Primo grado, affinché si avvicinino alle nuove forme di comunicazione, come i social media, in modo corretto e consapevole.*

La garanzia di un effettivo diritto all'informazione è condizione imprescindibile per lo sviluppo di una cittadinanza europea attiva (fonte www.ec.europa.eu)

Il progetto Giovani Reporter Raccontano Cagliari è rivolto agli studenti della **Scuola Secondaria di primo grado**. Partendo dalla premessa che il diritto all'informazione è una delle conquiste delle moderne democrazie, questo laboratorio intende formare i giovani studenti affinché questo diritto venga da loro vissuto attivamente per l'esercizio della "cittadinanza digitale". Più che mai oggi, con la presenza massiccia di strumenti di comunicazione di massa come i social media, per poterne godere ed essere inclusi nella società, dobbiamo ricevere un'educazione all'informazione per essere in grado di: riconoscere il bisogno di informazione, ricercare e selezionare fonti attendibili, ricavare dalle fonti selezionate le informazioni utili, utilizzare le informazioni. Negli ultimi decenni, anche in Italia, l'educazione ai media è infatti transitata da un approccio "protettivo" nei confronti dei minori, tenuti lontani soprattutto dai "pericoli della rete" per l'incapacità di difendersi da soli, a una visione orientata verso forme di abilitazione all'uso dei media stessi per creare le condizioni affinché il bambino o ragazzo si difenda con i propri mezzi.

In questa direzione il progetto si propone, attraverso la modalità dell'imparar facendo, la realizzazione di un blog turistico per il racconto e la promozione del territorio XXXX. In linea con le richieste del presente Bando, il territorio sarà raccontato dai giovani cronisti attraverso i cinque sensi per restituire un'immagine a 360 gradi. A sua volta la promozione del blog sarà garantita dall'attivazione dei principali canali social come Instagram, Facebook e Twitter.

La creazione del blog consentirà agli studenti di raggiungere i seguenti obiettivi: competenze di scrittura giornalistica sia nella carta stampata che nel web; capacità di ricerca e selezione delle fonti attendibili; saper ricavare dalle fonti selezionate le informazioni utili; utilizzo delle informazioni.



Ar.A.R. Archaeology Augmented Reality - Codice 10067 *Associazione Culturale Marco Polo*

Abstract: Il laboratorio AR.A.R. (Archaeology Augmented Reality) guida gli studenti delle Scuole Secondarie di primo grado ad una lettura corretta del territorio, ad uscire dalle mura di casa, a conoscere il paesaggio, comprenderne i cambiamenti nel tempo, scoprire le storie che cela, saperle narrare, trasmetterle al prossimo. Alla base del progetto c'è il desiderio di valorizzare i beni culturali del proprio territorio in modo partecipativo, tramite l'utilizzo di nuove tecnologie e piattaforme GIS (Geographic Information System).

C'è un concetto più ampio di casa, che esula delle mura domestiche. Casa è il nostro territorio, una storia di migliaia di pagine da leggere e comprendere ripercorrendo le tracce di chi, in passato, lo ha vissuto e vi ha coltivato speranze e sogni.

La storia del paesaggio, non è scritta con lettere, parole e frasi, bisogna saperla leggere nei monumenti, nei reperti, nell'archeologia.

Il laboratorio AR.A.R. (Archaeology Augmented Reality) guida gli studenti delle **Scuole Secondarie di primo grado** ad una lettura corretta del territorio, ad uscire dalle mura di casa, a conoscere il paesaggio, comprenderne i cambiamenti nel tempo, scoprire le storie che cela, saperle narrare, trasmetterle al prossimo.

AR.A.R. come Aràr, personaggio femminile di "Passavamo sulla terra leggeri" di Sergio Atzeni. Il peregrinare di Aràr e dell'amato Eloè per l'isola, al suono delle launeddas, permetteva a chiunque avesse ascoltato le loro melodie di trovare un tesoro.

La conoscenza dell'archeologia del territorio e dei suoi monumenti ancora celati dalla terra, la storia delle civiltà passate, il mutamento dei paesaggi urbani e rurali in nome del moderno, costituiranno gli argomenti principali del laboratorio, che nasce per la salvaguardia del patrimonio culturale locale e per la trasmissione alle nuove generazioni.

Saranno gli studenti stessi, uscendo dalla classe, a reperire informazioni utili alla redazione di una relazione storica sul territorio di riferimento. I partecipanti sperimenteranno la ricerca delle fonti, il mestiere dell'archeologo da campo e quello dello storico tramite lo studio dei luoghi e dei monumenti più significativi, una ricerca nella biblioteca di quartiere e la realizzazione di interviste.

La fase successiva prevede l'organizzazione delle informazioni. Gli studenti si confronteranno coi sistemi di georeferenziazione (GPS, piattaforme QGIS, etc) e coi link alla realtà aumentata (Qr code).

Il prodotto finito sarà testato al fine di valutarne le criticità e i punti di forza per il corretto funzionamento di ogni singolo tassello. I ragazzi, infine, parteciperanno all'organizzazione dell'evento conclusivo di presentazione al pubblico, il *Dissemination Day*, raccontando l'esperienza di lavoro insieme ai compagni, ai docenti e ai tutor e mettendo in pratica col pubblico la visita guidata.

