

Scenario di apprendimento Europeana

Titolo

Un Giorno di Lavoro al Museo

Autori

Lidia Nazzaro - Concetta Di Palo

Abstract

Attraverso questo scenario di apprendimento gli alunni si accostano al modo dell'arte e a "sperimentare" le azioni svolte dai professionisti di questo campo. Al termine del percorso gli alunni produrranno un elaborato per presentare un museo a coetanei provenienti da un altro paese europeo.

This learning scenario helps students to approach how museums professionals works. At the end of this activity students are invited to design a digital item to present a museum to peers of different countries.

Parole chiave

Museo, Beni culturali, Restauro, Archeologo, Critico d'arte.

Compendio delle informazioni essenziali

Compendio delle informazioni essenziali

Materia	Arte, Scienze, Storia, Ed. civica, Geografia, ICT
Tema	Conservazione del patrimonio culturale.
Età degli studenti	9 - 10 anni
Tempo di preparazione	1 ora
Tempo di insegnamento	5 ore
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none"> • http://www.scientix.eu/resources/details?resourceId=3471 • https://www.museoscienza.org/it • https://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/index.html#&panel1-1 • https://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sito-MiBAC/MenuPrincipale/GrandiRestauri/RestauriInEvidenza/index.html_951972292.html
Materiale didattico offline	-
Risorse Europeana usate	<ul style="list-style-type: none"> • Archeology • Archaeologists at work

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, rimescolare e ritoccare il tuo lavoro, oltre che di partire da esso per creare altri contenuti, anche di natura commerciale, a patto che ti menzionino nei crediti della creazione originale. Questa è la più accomodante delle licenze offerte. È raccomandata per la massima diffusione e uso dei materiali concessi in licenza.

Integrazione nel curriculum

Lo scenario di apprendimento fa riferimento ai seguenti concetti chiave presenti nelle indicazioni nazionali per la scuola primaria: rapporto Uomo-natura, Proprietà degli oggetti, uso di strumenti scientifici e tecnologici nel mondo del lavoro.

Obiettivo della lezione

Comprendere l'importanza di preservare il patrimonio culturale e conoscere le professionalità coinvolte nel mondo dei beni culturali.

Risultato della lezione

Un elaborato multimediale per presentare un museo ad un coetaneo di un altro paese, sottolineando le professionalità coinvolte nella gestione del museo.

Tendenze

Visual search and learning

Competenze del 21° secolo

Creatività;

Collaborazione e comunicazione;

Flessibilità e capacità di trovare soluzioni;

Pensiero critico.

Attività

Nome dell'attività	Procedura	Tempo
Brainstorming	L'insegnante chiede agli alunni se conoscono le attività svolte da un restauratore, un archeologo, un critico d'arte e quali strumenti da lavoro utilizzano.	30 min
Alla ricerca	Divisione della classe in gruppi (da 5 - 6 studenti), il docente spiega come raccogliere informazioni ed immagini su Europeana sulle attività dell'archeologo e del restauratore. Vengono fornite le istruzioni e indicazioni circa i link da visionare, eventuali regole da rispettare, la procedura da seguire per utilizzare correttamente internet, i tempi massimi di attuazione per la ricerca, la quantità delle informazioni da selezionare e da organizzare	30 min

Nome dell'attività	Procedura	Tempo
Istruzioni per l'uso	Viene spiegato agli alunni l'elaborato che devono produrre: un elaborato digitale (ppt, video, ipertesto...) per spiegare ad un amico che vive in un altro paese come, quando e perchè è molto importante visitare un museo. Verrà richiesto agli studenti di porre particolare attenzione alle diverse professionalità coinvolte nella gestione di un museo.	30 min
Creiamo!	Nei gruppi, gli studenti si dividono il lavoro e stabiliscono tempi e ruoli. Gli studenti creano i loro prodotti utilizzando le immagini e raccontano la loro esperienza in una sorta di report.	120 min
Presentiamo!	I gruppi presentano il loro lavoro al gruppo classe e si valutano attraverso una griglia costruita con emoticons.	60 min
Riflettiamo!	Attività metacognitiva e valutazione formativa.	30 min

Valutazione

Gli studenti saranno valutati per: Capacità di argomentare circa le informazioni, i testi, le immagini selezionate per il prodotto finale; Capacità di organizzare il lavoro e gli spazi, distribuire il tempo e le diverse attività; Progettazione e realizzazione del prodotto finale.

Le attività proposte oltre ad essere finalizzate per la ricerca, selezione e raccolta del materiale (testi, immagini, documenti particolari, schemi) mirano alla presa di coscienza della tematica affrontata, alla capacità organizzativa e collaborativa del lavoro da svolgere ed alla consegna da realizzare. Naturalmente, il compito della docente, oltre a facilitare e incoraggiare le diverse procedure, sarà quello di osservare anche i comportamenti degli studenti per quanto riguarda il rispetto di regole di convivenza civile e democratica.

Valutazione riferite a quelle indicate sopra	Livelli			
	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
Mettere in relazione immagini, testi segni e disegni				
Individuare le proprietà e funzioni degli oggetti				
Rispettare tempi e spazi				
Collaborare e cooperare con il gruppo rispettando regole				

***** DOPO L'IMPLEMENTAZIONE *****

Feedback degli studenti

Attraverso un padlet.

Osservazioni dell'insegnante

È stata data la facoltà agli alunni di usare macchine fotografiche, videocamere, cellulari per sviluppare la motivazione, per rendere più accattivante lo studio, per facilitare momenti di incontro e collaborazione attiva, per incoraggiare alla corretta organizzazione e gestione del lavoro, per sostenere e sollecitare la partecipazione di tutti, per controllare e verificare punti di forza e/o di debolezza durante lo svolgimento dei lavori.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma europea digitale per il patrimonio culturale, e fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di oggetti digitalizzati provenienti da musei, archivi, biblioteche e gallerie di tutta Europa. Il progetto Europeana DSI-4 porta avanti il lavoro delle tre precedenti Infrastrutture per il servizio digitale (Digital Service Infrastructures – DSI) di Europeana. Questa è la quarta iterazione, con un record dimostrato di risultati nella creazione di accesso, interoperabilità, visibilità e uso del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati target delineati: cittadini europei, educazione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è il consorzio di 34 Ministeri dell'Istruzione europei, con sede a Bruxelles. In quanto organizzazione no-profit, lo scopo di EUN è quello di portare innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento dei suoi principali stakeholder: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner industriali. Nel progetto Europeana DSI-4, il compito di European Schoolnet è portare avanti ed espandere la community di European Education.

Appendice

Alcune semplici attività in classe possono aiutare gli studenti a sfruttare gli indizi di contesto e le abilità di inferenza che stanno già utilizzando con le tecnologie ed in particolare nei social media. Inoltre, gli emoji aggiungono anche un po 'di divertimento nella classe

Il modo in cui gli studenti navigano ed utilizzano le emoticon senza problemi è simile alle abilità di lettura critiche che pratichiamo in classe. In questo caso gli emoticon, oltre a risultare un elemento artistico, offrono un'opportunità avvincente per trasferire competenze digitali in un contesto scritto.

Agli studenti viene chiesto di analizzare emoticons per vedere come vengono utilizzati in modi diversi e da persone diverse. Come le parole, una emoticon può avere più significati anche a seconda del contesto.

Figura b		
Emoticon	Significato	Valutazione
Scimmia con le mani sugli occhi	non guardabile	
Mani che applaudono	Successo e gradimento	
Il teschio	Orrore	
Pollice verso alto	Approvazione	
Pollice verso basso	Disapprovazione	