



MUSEO DI COMUNITA'. CULTURA E COMUNITA' PER CRESCERE INSIEME (2018-2020) Cofinanziato da Fondazione Cariplo

Un progetto che si propone di rilanciare i Musei da luoghi statici percepiti come vecchi e stantii e adibiti alla conservazione del passato, a beni comuni aperti a tutti e in continua evoluzione, radicati nel passato, ma anche nel presente, e proiettati al futuro, capaci di stimolare partecipazione e senso di appartenenza e di raccogliere e raccontare l'immaginario e i desideri delle comunità locali e delle giovani generazioni.

Nello sviluppo di questo processo di apertura e nuova vitalità dei musei, le scuole, di ogni ordine e grado, possono giocare un ruolo fondamentale stimolando i giovani a farne parte, non solo come fruitori, ma come attori principali della vita dei musei stessi.

I laboratori e i percorsi che proponiamo alle scuole hanno lo scopo di coinvolgere gli studenti nella valorizzazione dell'identità di un territorio in continuo cambiamento attraverso le storie di chi lo vive: oggi più che mai l'identità è una parola al plurale, ciascuno di noi contiene tanti mondi. Ogni giorno cambiamo, ci arricchiamo con nuovi incontri, contaminazioni e spunti e vorremmo che i nostri musei fossero in grado di riflettere questo cambiamento e di proporsi come epicentri di dialogo fra generazioni e culture, come incubatori di idee e innovazione culturale e sociale.

Tutte le attività proposte sono declinabili alla lettura e rielaborazione dei contenuti dei musei: e proprio dall'incontro con il Museo/Ecomuseo individuato dalla scuola con il nostro supporto partiranno gli studenti per conoscerne la collezione, la storia e gli spazi, e ad esso torneranno per una restituzione alla comunità del percorso realizzato.

LABORATORIO DI VIDEOMAKING: MA CHE STORIA È QUESTA?

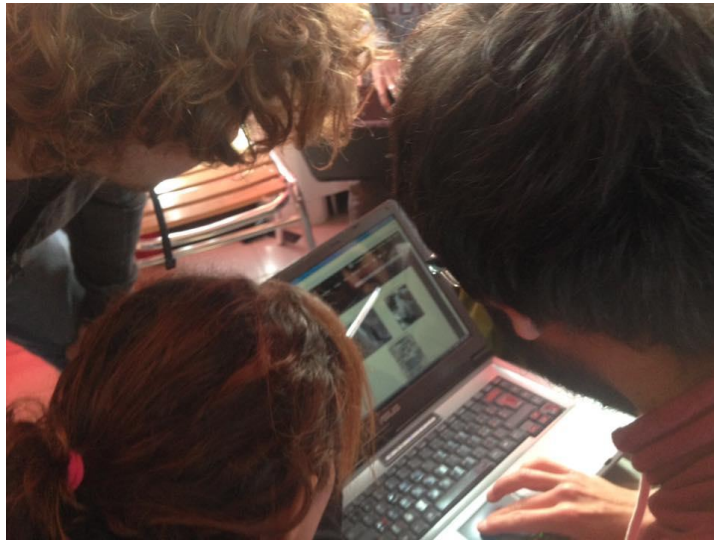
Per tutti gli ordini di scuola

Realizzazione di un video documentario che racconta la storia del quartiere in cui il museo/ecomuseo è inserito, dei suoi abitanti, alla scoperta delle numerose risorse umane che lo popolano. I ragazzi incontreranno bambini, adulti, anziani, persone che vivono da una vita in quel quartiere e persone appena arrivate, associazioni, artigiani. Ciascuno sarà portatore di una storia da raccontare. Armati di videocamera, i ragazzi documenteranno le testimonianze e monteranno un video che potrà essere presentato nel museo in una serata aperta alla cittadinanza.

La tecnica del videomaking potrà essere utilizzata per affrontare anche altre tematiche specifiche di interesse della scuola.

Competenze che si acquisiscono: videomaking, cooperazione, progettazione, creatività, story telling, conoscenza del territorio, rapportarsi con figure adulte estranee ai contesti normalmente frequentati, problem solving-

Discipline coinvolte: arte, storia, italiano.



LABORATORIO DI FUMETTO/ STREET POSTER ART /SERIGRAFIA

Per tutti gli ordini di scuola

Il percorso ha lo scopo di far esplorare ai ragazzi/e le basi del fumetto sperimentando le diverse componenti di questo linguaggio: immaginazione e fantasia, scrittura e sceneggiatura, disegno. L'obiettivo del laboratorio vuole essere proprio quello di stimolare l'espressione individuale, accompagnando i ragazzi nel percorso, ponendo attenzione alle loro esigenze narrative, al fine di creare un clima in cui siano liberi di esprimersi. Il fumetto è in questo senso uno strumento affascinante perché permette di raccontarsi, raccontare, affrontando anche temi complessi (come ad esempio la resilienza, la Resistenza, le migrazioni...). L'attività si conclude con il disegno e l'inchiostratura delle tavole (ove possibile si potrà creare anche un libretto stampato o e-book, divulgabile).

Competenze che si acquisiscono: creatività, immaginazione, progettazione, disegno artistico, story telling, espressione.

Discipline coinvolte: arte, matematica, psicologia, italiano, altre discipline a seconda del tema affrontato nel fumetto.

Possibilità di declinare il laboratorio (a partire da un tema guida) in workshop di **STREET POSTER ART** (disegno e creazione di stickers di carta e attacchinaggio su muro) o di **SERIGRAFIA** per imparare le basi del processo serigrafico: preparazione di una grafica adatta, impressione del telaio in camera oscura, prove di stampa su carta e stoffa)



NARRARE IL MONDO= STORIE A KM.0

Progetti interculturali e di valorizzazione delle identità del territorio. Ognuno di noi è portatore di un patrimonio fatto di racconti e di memorie: sono fatti, ricordi o esperienze di vita vissuta. Mappare queste narrazioni, trascriverle, renderle accessibili a tutta la comunità, per poter radicare e far affezionare le nuove generazioni al proprio territorio di vita. Un territorio spesso variegato e multietnico.

La proposta si articola in **3 percorsi diversi**:

PERCORSO TERRITORIO= LIBRI

Per tutti gli ordini di scuola

Mappatura delle storie del territorio con il coinvolgimento delle famiglie e realizzazione di un libro artigianale o stampato da un editore (utilizzabile per raccolta fondi a favore della scuola). Il percorso prevede la realizzazione e l'uso di story cards/carte narranti, attività ludiche, narrative e artistiche.

PERCORSO CULTURA = ARTE

Per primarie e secondarie di I e II grado

Mappatura delle storie del territorio con il coinvolgimento delle famiglie e messa in scena di una fiaba/storia a scelta con l'utilizzo di varie arti performative come il teatro, la musica, l'arte visiva e la multimedialità (utilizzabile per raccolta fondi a favore della scuola). Il percorso prevede la realizzazione e l'uso di story cards/carte narranti, attività ludiche, narrative e artistiche.

PERCORSO VOLONTARIATO = NARRAZIONE

Per primarie e secondarie di I e II grado e per adulti

Mappatura delle storie del territorio con il coinvolgimento delle famiglie e formazione di un circolo di volontari narratori che prestano la loro opera volontaria come narratori-animatori presso la biblioteca comunale o altro luogo (centro anziani, scuole, ...). Il percorso prevede la realizzazione di attività ludiche, artistiche, musicali e multimediali.

Competenze che si acquisiscono: conoscenza di sé e dell'altro, creatività, cooperazione, story telling, comprensione delle differenze, dialogo interculturale.

Discipline coinvolte: italiano, lingue straniere, arte, musica, informatica.

LABORATORIO: TRA IL DIRE E IL FARE

Progettare e realizzare iniziative culturali

Per le scuole secondarie di II grado

Un'esperienza teorico-pratica per imparare a progettare e realizzare le idee degli studenti in campo culturale (eventi musicali, artistici, installazioni e mostre temporanee o di rigenerazione di spazi all'interno di contesti museali/ecomuseali). Gli studenti acquisiranno strumenti e capacità per elaborare e gestire un progetto/ evento culturale in tutto il suo ciclo, partendo da un'idea o un talento, fino all'elaborazione del progetto, alla ricerca fondi, alla gestione, alla comunicazione e rendicontazione.

Competenze che si acquisiscono: conoscenza di sé e degli altri, creatività, problem solving.

Discipline coinvolte: italiano, arte, storia e in generale tutte le discipline umanistiche, matematica, economia

LABORATORIO TEATRALE: TEATRAL MUSIC LAB

Per le scuole primarie con percorsi differenziati per il primo e il secondo ciclo

Fare teatro insieme significa creare uno spazio denso di esperienze che coinvolgono il bambino nella sua globalità: la mente e le capacità cognitive, il corpo e le percezioni sensoriali, le emozioni e le capacità relazionali.

Proporre un'esperienza teatrale ai bambini significa, prima di tutto, partire dal bambino stesso e dalla teatralità spontanea che è in grado di esprimere naturalmente.

Verrà stimolata un'intensa sperimentazione di suoni, melodie, ritmi all'interno di un percorso di emersione delle potenzialità musicali dei bambini.

Il percorso è finalizzato a favorire il benessere psico-fisico e sociale dei partecipanti, ad incoraggiare la scoperta della realtà attraverso il gioco teatrale e musicale. I bambini sperimenteranno l'espressività del proprio corpo e dei differenti linguaggi ad esso connessi.

Competenze che si acquisiscono: conoscenza di sé e degli altri, capacità espressive e relazionali, creatività.

Discipline coinvolte: arte, italiano, musica, educazione motoria.

LABORATORIO TEATRALE: UNO, NESSUNO, CENTOMILA

Per le scuole secondarie di I grado

Percorso di esplorazione corporea, sensoriale e dello spazio esterno (relazione tra natura-corpo-sensazioni), di sviluppo della relazione e di lavoro sulla narrazione di sé (sentimenti, emozioni). Si utilizzeranno giochi di team building, musicali, training psico-corporeo, lavori di esplorazione di sé e del gruppo anche nella natura. Un'esperienza trasformativa e generativa individuale e collettiva, che darà vita a qualcosa di nuovo, dentro e fuori di sé.

Il laboratorio si pone come obiettivo lo sviluppo di un percorso di conoscenza di sé e degli altri, che porti ad una maggior consapevolezza del proprio mondo emotivo. Verranno sollecitate le capacità espressivo-musicali e relazionali.

Competenze che si acquisiscono: conoscenza di sé e degli altri, capacità espressive e relazionali, creatività.

Discipline coinvolte: arte, italiano, musica, educazione motoria.



LABORATORIO TEATRALE: STORIE IN AZIONE

Per le scuole secondarie di II grado

Il laboratorio si pone l'obiettivo di sviluppare la capacità di auto-narrazione di sé e del mondo attraverso un percorso di ricerca teatrale e musicale.

Un percorso all'interno del quale nascono dei contesti che favoriscano una circolazione di racconti su temi come il rapporto con la propria storia personale e il contesto di appartenenza, la relazione con le storie provenienti da altre persone, altri contesti, altri mondi, in un continuo gioco di intrecci e relazioni tra sé e gli altri partecipanti.

Lo scambio di racconti e di esperienze può aiutare a ridimensionare i problemi, se ci sono, a conoscersi e ad accettare di più se stessi e gli altri e anche a far emergere modelli diversificati e

alternativi di relazione e connessione. L'intento è quello di creare le condizioni perché comincino a circolare dei racconti finalizzati alla creazione di una drammaturgia comune costituita da parole e racconti, partiture corporee e sonore.

Competenze che si acquisiscono: conoscenza di sé e degli altri, capacità espressive, narrative e relazionali, creatività.

Discipline coinvolte: arte, italiano, musica, educazione motoria.

LABORATORIO DI CANTO: ENSEMBLE

Per tutti gli ordini di scuola

Percorso di avvicinamento al canto corale attraverso giochi musicali, tecniche di animazione teatrale e di team building, anche avvalendosi di strumenti percussivi.

Il gruppo sarà guidato nella realizzazione di una performance collettiva.

Possibilità di attivare percorsi di avvicinamento alla musica anche per i più piccoli (0-3 anni) con metodo Music Learning Theory di Edwin Gordon.

Competenze che si acquisiscono: conoscenza di sé e degli altri, capacità espressive e relazionali, creatività.

Discipline coinvolte: musica, italiano, lingue straniere.

PERCORSI DI RICERCA STORICO-ETNOGRAFICA

Per scuole secondarie di primo e secondo grado

Si potranno attivare percorsi di valorizzazione del patrimonio museale locale (naturalistico o storico-etnografico) attraverso il coinvolgimento e la partecipazione degli studenti - gruppi classe o piccoli gruppi - in progetti di ricerca storica ed etnografica, adeguatamente impostati e condivisi con insegnanti, studenti e gestori delle realtà museali coinvolte, volti al recupero di documenti storici e di testimonianze dirette e che potranno sfociare nella realizzazione di uno qualunque dei percorsi didattici citati in questo libretto (xes, nella realizzazione di un video e/o di in una mostra temporanea)

Competenze che si acquisiscono: conoscenza di sé e degli altri, creatività, metodi e strumenti per la ricerca sociale, problem solving.

Discipline coinvolte: italiano, arte, storia e in generale tutte le discipline umanistiche e artistiche e/o informatiche a seconda del prodotto finale che si intende realizzare per presentare l'esito della ricerca.

