

Esempi di buone pratiche di ASL in ambito culturale:

Musei



Soggetto:

MUSEO DEI GRANDI FIUMI - ROVIGO

Nome dell'Attività:

Mythos. Percorsi dell'immaginario

Progetto:

Progettazione e allestimento di una mostra dedicata al tema del Mito tramite l'esposizione di incisioni sul tema; presentazione di una drammatizzazione dei versi di Ovidio dedicati al mito di Fetonte a cura dei ragazzi della sezione classica; ideazione e realizzazione del logo e della immagine coordinata della mostra ed editing delle immagini e dei video a cura dei ragazzi della sezione artistica.

Soggetto:

MUSEO DEI GRANDI FIUMI - ROVIGO

Nome dell'Attività:

L'officina dell'ambra

Progetto:

Approfondimento della storia dell'estrazione dell'ambra in territorio Polesano dall'Età del Bronzo in poi e della sua diffusione in tutta Europa; realizzazione di un itinerario turistico basato su vari dépliant (tradotti anche in inglese e spagnolo) che presentano i siti archeologici e i musei coinvolti nonché l'offerta turistica (alberghi, ristoranti, negozi) del territorio.

Soggetto:

MUSEO CIVICO DI STORIA NATURALE E ARCHEOLOGIA – MONTEBELLUNA (TV)

Nome dell'Attività:

Storytelling al Museo

Progetto:

Progettazione di uno storytelling applicato alle collezioni archeologiche e naturalistiche del Museo e basato su una interpretazione personale e creativa del patrimonio esposto per mezzo di video, immagini, musiche, testi, animazioni e interviste destinato principalmente ai giovani ma non solo.

Soggetto:

MUSEI CIVICI DI VITTORIO VENETO (TV)

Nome dell'Attività:

Promozione della Rete "Luoghi d'arte"

Progetto:

Realizzazione di video che possano essere utilizzati nei social network per promuovere la Rete "Luoghi d'arte" vittoriese; aperture straordinarie dei musei; visite guidate destinate ai genitori degli studenti interessati e agli studenti della scuola secondaria di primo grado.

Soggetto:

MAGAZZINI ARCHEOLOGICI DI CONCORDIA SAGITTARIA (VE)

Nome dell'Attività:

Scavi e restauri archeologici

Progetto:

Approfondimento delle attività di restauro di reperti archeologici e di studio del sito da cui provengono; organizzazione autonoma di una piccola mostra conclusiva delle attività svolte con la realizzazione di un dépliant illustrativo e turni di guida della mostra stessa.

Soggetto:

MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE - VENEZIA

Nome dell'Attività:

Guide al Museo

Progetto:

Formazione in aula sulle collezioni del Museo; verifica e valutazione dell'acquisizione dei contenuti; accoglienza al pubblico con svolgimento di guide generiche, in italiano e inglese, delle collezioni del museo e anche delle opere di arte moderna esposte al suo interno durante la Biennale; collaborazione nello svolgimento di laboratori ludici per bambini e ragazzi.

Soggetto:

CASA DI CARLO GOLDONI - VENEZIA

Nome dell'Attività:

Carlo Goldoni work in progress

Progetto:

Analisi di un'opera goldoniana scelta attraverso un'ottica contemporanea; realizzazione di un elaborato che coniughi la società descritta dal Goldoni con quella nella quale loro stessi stanno vivendo.

Soggetto:

MUSEO DI STORIA NATURALE – VENEZIA

Nome dell'Attività:

Lavorare in un museo scientifico

Progetto:

Gli studenti avranno la possibilità di dare uno sguardo agli allestimenti ma soprattutto di muoversi "dietro le quinte", accedendo ai depositi e ai laboratori; il personale scientifico sarà a disposizione per illustrare il suo lavoro e rispondere a domande e curiosità degli studenti.

Soggetto:

FONDAZIONE MUSEI CIVICI DI VENEZIA – SERVIZIO ATTIVITÀ EDUCATIVE

Nome dell'Attività:

Summer Camp Musei

Progetto:

Nell'ambito del Summer Camp "Musei in Gioco" che MUVE rivolge ai ragazzi dai 7 ai 12 anni come esperienza extrascolastica, sono proposte le seguenti esperienze: assistere alla predisposizione dei materiali didattici del camp; assistere all'attività degli educatori/animatori del Camp nelle attività; documentare con foto e video l'attività.

Soggetto:

FONDAZIONE MUSEI CIVICI DI VENEZIA – SERVIZIO ATTIVITÀ EDUCATIVE

Nome dell'Attività:

Backstage 1: passaggi d'arte

Progetto:

Gli studenti (possibilmente dotati di competenze in campo artistico o grafico e con buona manualità) prendono parte, previa formazione, all'elaborazione dei materiali che vengono proposti nelle attività didattiche dei Musei Civici come: fondali per il laboratorio "Marionette in gioco e in scena" (Casa Goldoni); materiali per il laboratorio "PiPPo: piccola pinacoteca portatile" (Ca' Pesaro); sagome per il laboratorio "Sotto il vestito... molto" (Palazzo Mocenigo); stickers per il laboratorio "Caccia al leone" (Palazzo Ducale).

Soggetto:

FONDAZIONE MUSEI CIVICI DI VENEZIA – SERVIZIO ATTIVITÀ EDUCATIVE

Nome dell'Attività:

Backstage 2: come si raggiunge un risultato?

Progetto:

Agli studenti verrà richiesto di collaborare ad alcuni aspetti delle attività didattiche tra cui: realizzazione della brochure per la scuola (correzione bozze, ecc.) e attività connesse; organizzazione dell'educational day previsto nella prima settimana di Settembre in cui i programmi verranno presentati al mondo della scuola.
