Global Junior Challenge
Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (https://www.gjc.it)

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Ceccano

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Liceo Scientifico e Linguistico Ceccano
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School
Specify: finanziamento dello stato e contributi delle famiglie

Sito Web

https://sites.google.com/a/liceoceccano.com/museo2-0/

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali
Acconsenti al trattamento dei dati personali?: Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati perso

Tipo di progetto

Educazione fino ai 18 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Riarire i musei grazie alle tecnologie digitali: ecco il senso del progetto Musei 2.0 che negli ultimi tre anni scolastici ha coinvolto 150 studenti del Liceo di Ceccano che hanno provato a mettere le nuove tecnologie a servizio dei musei e delle loro difficoltà di personale. In questa area molti pregevoli musei sono chiusi, prorio per la mancanza dei fondi necessari. Le tecnologie possono riaprirli. In particolare sono state utilizzate applicazioni di realtà aumentata

e di realtà virtuale, tramite le appa di Google

Project Summary (max. 2000 characters):

L’idea progettuale si basa sull’applicazione delle nuove tecnologie ai beni culturali. Attraverso la tecnologia è possibile cambiare il modo con cui il pubblico si relaziona con il museo e con i suoi contenuti, la struttura museale diventa un luogo “da vivere”, consentendo un accesso più “democratico” alla cultura e una gestione personale di tempi, spazi e percorsi cognitivi. Le ragioni che rendono vincente il binomio arte e tecnologia derivano da tre caratteristiche fondamentali tipiche delle nuove tecnologie:

- sono a base visiva, in quanto il centro della comunicazione è l’immagine e non il testo;
- sono interattive, cioè richiedono all’utente di agire, scegliere, rispondere, permettendo la creazione di una varietà illimitata di percorsi e modalità di fruizione;
- sono connesse, quindi permettono di accedere in tempo reale e in forma interattiva a un numero praticamente illimitato di fonti di informazione.
- Gli allievi hanno lavorato su tre musei: il Museo dellenergia di Ripi, il Museo Paleontologico di Pofi e il Museo Archeologico di Castro dei Volsci. Sono piccoli musei ma molto interessanti per alcune caratteristiche specifiche. I tre musei sono accomunati dalla difficoltà di personale per lp'apertura. Offrire perciò applicazioni per la visita virtuale di quegli spazi vuol dire renderne possibile oggi la visita, suscitare interesse, spingere per la loro riapertura. Gli allievi hanno perciò provveduto a realizzare materiali multimediali per i tre musei, preparare un sito per la loro visita virtuale e quindi offrire la possibilità di visitarli tramite semplici applicazioni di realtà virtuale con visualizzatori come le Google cardboard di cartone o apparati più complessi come Oculus.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2015-10-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Ecco gli obiettivi del progetto:

- **Correlare l'offerta formativa allo sviluppo culturale, sociale ed economico del territorio attraverso ciò che va sperimentato e appreso a scuola e quello che si può realizzare in strutture esterne.**

- **Familiarizzare con il museo come luogo di esperienza diretta oltre che come luogo di conservazione, tutela, divulgazione del patrimonio storico artistico culturale.**

- **Attivare un coinvolgimento attivo nei processi educativi (apprendimento attivo, apprendimento attraverso la scoperta).**

- **Rendere fruibile il patrimonio artistico, storico e culturale dei Musei del territorio a tutti in forma virtuale, grazie anche a versioni in lingua straniera, affidate alle classi del Liceo linguistico, come concreta opportunità dell'utilizzo delle lingue veicolari**

- **Riaprire le sale del museo grazie alla collaborazione degli studenti del Liceo Scientifico e Linguistico di Ceccano inseriti nel percorso di alternanza scuola-lavoro.**

- **Inserire i musei in un percorso turistico che valorizzi i luoghi della Valle Latina, con particolare attenzione proprio alle origini toponomastiche della denominazione**

La realizzazione del progetto permette agli alunni di:

- **Elaborare una formazione dinamica, che favorisca lo sviluppo di senso critico, fondata su una solida base culturale.**

- **Spendere competenze tecnico-scientifiche, progettando occasioni di formazione, crescita e confronto tra scuola e patrimonio culturale-storico-artistico del territorio.**
- **Acquisire competenze di fruizione, lettura e interpretazione del patrimonio artistico storico culturale presente nel territorio tale da poter essere esportata anche in altri contesti.**
- **Acquisire informazioni utili sulle figure professionali impegnate nei musei e nella promozione dei beni culturali**
- Gli strumenti utilizzati sono quelle delle applicazioni G suite for education con la disponibilità della Rete Eduroma e del collegamento internet superveloce del GARR

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

E' stato r
realizzazi
competen
notevole
personale
curatori s
allievi har
collabora

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Il lavoro è
scuola lav

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Da 1 a 3 anni
What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Meno di 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?: Finanziamenti pubblici o privati
Note eventuali: Scuola Superiore Statale
Il progetto è economicamente autosufficiente?: Sì
Since when?: 2015-09-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Sì
Where? By whom?: Il progetto è stato mostrato in diversi incontri tra dirigenti ed alkcune scuole stanno replicandolo per i propri alunni
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters): L'uso della realtà virtual scuola: grazie ad applic dover subire salassi fina facilmente lavoro e potr professionali.

Are you available to help others to start or work on similar projects?: Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): La mancanza di una rete wireless civica rende difficili lavori se gli allievi non sono a scuola. Questo è davve l'obiettivo prefissato.
Future plans and wish list (max. 750 characters): In questo anno scolastico sarà completato il percor
art [1] Museums [2] Musei [3] tecnologie digitali [4] sperimentazione e documentazione sul territorio [5]

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.
Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.
Privacy Policy

URL di origine: https://www.gjc.it/progetti/il-museo-20-le-tecnologie-riaprono-i-musei

Collegamenti
[1] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/art
[2] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/museums
[3] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/musei
[4] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/tecnologie-digitali
[5] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/sperimentazione-e-documentazione-sul-territorio