Global Junior Challenge
Projects to share the future

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

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Brescia

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Terra Insieme
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: Association
Specify: Musei, biblioteche, enti pubblici, cooperative già hanno finanziato attività che poi sono confluite nel Museo

Sito Web

http://museum.terrainsieme.net/

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 a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Il Museo Virtuale dei Piccoli Animali è un sito web composto come materiale di base dalle fotografie (e video) di insetti, ragni e millepiedi raccolti insieme con i bambini nei cortili delle scuole. In realtà è on line da diversi anni, attività volontaria al margine di attività finanziate come educazione ambientale nella scuola primaria e dell'infanzia, ma l'idea recente è di farne un progetto a se stante ed economicamente autonomo. Nelle stanze del museo, si vuole

favorire l'incontro virtuale tra i bambini del mondo, scambiandosi le "figurine", sulla base di un interesse comune.

Project Summary (max. 2000 characters):

Oggi, le videocamere e macchine fotografiche digitali consentono praticamente a chiunque di catturare immagini macro che fino a pochi anni fa potevano essere ottenute solo dai professionisti, con attrezzature complesse. L'ingrandimento delle fotografie scatena l'immaginazione e le capacità di osservazione dei bambini e le riprese video, con dentro le voci e le emozioni dei loro "scopritori" sono in grado di coinvolgere in modo profondo anche gli altri bambini: "Vi è piaciuto quello che avete visto? Andiamo a farlo anche noi!"

La presenza di adulti attenti e interessati a quello che i bambini scoprono (e che si mettono a disposizione per filmare e fotografare, prima che i bambini stessi e le maestre incomincino a farlo loro), valorizza e responsabilizza le "esplorazioni" dei bambini. Cambia il rapporto con il cortile, cambia quello con la tecnologia, che si rivela uno strumento potentissimo per conoscere la realtà, come senza non sarebbe possibile.

Nel Museo on line, si raccoglie il materiale proveniente da tempi e luoghi diversi e lo si mette in ordine, in modo scientificamente corretto, ma tenendo conto del punto di vista e degli interessi dei bambini, a cominciare da una classificazione semplificata anche se rigorosa.

Le foto vengono pubblicate con il luogo, la data, e gli autori della scoperta e, accanto alle foto e ai video, abbiamo cominciato a mettere disegni, e anche si pensava a testi, voci, opere di artisti. Questi ampliamenti dovrebbero essere ripensati e resi permanenti nel momento in cui il museo rimanga "aperto" in modo stabile, come si è pensato di fare quest'anno, visto l'interesse crescente a livello anche internazionale.

Attorno alle attività su cui si è basata l'idea del Museo, è stata allestita in passato una mostra fotografica, sono stati realizzati diversi video, e anche sono stati pubblicati ebook di fotografia scienza e poesia. A questi prodotti, che ruotavano attorno all'attività dell'ideatore del Museo, si andranno ad aggiungere contributi di educatori, artisti e scienziati da diverse parti del mondo.

Si tratta ora, oltre che di rendere permanente o almeno periodica l'apertura del museo, di attrezzare l'ambiente on line in modo che diventi un luogo di incontro e scambio tra i bambini e gli educatori, di condivisione e progettazione, come difficilmente può accadere sui social network commerciali.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2017-06-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

L'obiettivo principale è, in ultima analisi, stimolare fin da bambini la partecipazione attiva dei cittadini alla società globale dell'informazione. Si parte però non - come qualcuno crede si debba fare - dall'inseguimento delle ultime novità della tecnologia (o del mercato), ma dalla realtà naturale e sensibile in cui viviamo, la cui conoscenza diretta, corporea ed emotiva è oggi più importante che mai, in tempi in cui i rischi di fuga o smarrimento nel "virtuale" possono costituire un problema sociale rilevante.

Gli insetti e i ragni vivono ovunque accanto a noi, "concittadini inaspettati" che, osservati con interesse, spalancano mondi all'immaginazione e alla conoscenza, alla comprensione della vita animale e della diversità. Per i bambini, scoprirli, osservarli, "documentarli" può essere un'esperienza entusiasmante e al tempo stesso del tutto naturale, come naturale è l'utilizzo della tecnologia per raccogliere le immagini, osservarle ingrandite, condividerle attraverso il web con gli altri bambini del mondo.

L'innovazione sta, forse, in alcuni elementi semplici e "naturali": uscire a trovare il "meraviglioso" non in luoghi esotici o fantastici, ma nel cortile o giardino della scuola; prendere strumenti comuni (ma normalmente utilizzati in modo stereotipato) come le macchine fotografiche e le videocamere e usarli semplicemente per conoscere meglio la realtà in cui viviamo; partire dalle osservazioni dei bambini piuttosto che da un sapere esterno e già codificato, per arrivare, attraverso il confronto delle esperienze e idee di tutti, a una sistemazione della conoscenza appassionante, coinvolgente e sorprendentemente vicina alla realtà scientifica, e al tempo stesso; utilizzare la rete per condividere la nostra conoscenza e le nostre scoperte ed esplorazioni con bambini che stanno vivendo la nostra stessa esperienza in altre parti del mondo.

Risultati

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

Prima de
di interve
settore, d
riferiment
pubblicaz
line, ma a
Primo ris
volte, ha
incontrati
carica mo
attraverso
che fanno
cui vivian
meta cog
qualità as
l'esperien
piccoli di
rigoroso,
emoziona
bambini c
gli stessi

ma anche ragazzi dalla Cina, Malesia, Colombia, Turchia e altri paesi, pubblicano con regolarità nel gruppo facebook le proprie foto e spesso nel giro di poche ore, insieme riusciamo a riconoscere e a dare un nome agli animali trovati. Quinto: non solo in teoria o in prospettiva, utilizzare la rete e la tecnologia per avvicinare e stimolare la collaborazione tra i bambini del mondo.

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

Dipende
canali vid
partecipa
gruppi Fa
lavorare,
i contribu
gli interve

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Da 3 a 6 anni
What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Da 10.001 a 30.000 Euro
What is the source of funding for your project?: Finanziamenti pubblici o privati
Il progetto è economicamente autosufficiente?: No
When is it expected to become self-sufficient?: 2018-03-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: Sì
Where? By whom?: Le uscite di educazione ambientale alla base del Museo sono state ripetute negli a
molte decine di classi nella zona di Brescia, e poi anche in altre città e all'estero, c
stata esposta la mostra fotografica "Concittadini inaspettati". Al progetto del muse
mesi hanno aderito gruppi da diverse parti del mondo, molti dei quali proveniente
"Organic Garden Dream", premiato in una passata edizione del GJC.

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

I bambini, anche molto
naturali in modo diretto
osservando e document
uova e che - parole spo
ingrandite - "le api succl
tra le super famiglie apo

Oggi, tutti possiamo fare
ci credevano (insegnant
anche non costosi, bast
sempre, ma spesso) im
montaggio dei video - n
aiutare da qualcuno cap
un'alfabetizzazione di b
tutti possiamo partecipa
audiovisive "competitive
dell'informazione; ma p

abilità del gruppo e nel caso rivolgersi anche all'esterno, perché è importante non rinunciare alla qualità.

Internet non è solo un supermercato globale in mano alle multinazionali, ma una rete capillare che può essere costruita giorno per giorno insieme dai cittadini del mondo, anche bambini, che si incontrano, si avvicinano, si conoscono.

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

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Le barriere sono soprattutto culturali, e riguardano la bambini che, chiamati a giocare, raccontare, pensare l'abitudine a essere protagonisti e curiosi, a ricercare docenti, se pur contenti che i loro alunni facciano scie non hanno poi dimestichezza con la tecnologia, né co raccolta e lo scambio in rete non risultano semplici e le animazioni nelle scuole e le mostre si trovano inter ancora alla comprensione di molti. Viene colto poi ge cosa, e sottovalutate le possibilità di espressione, acc socialità, comunicazione. L'idea è di puntare soprattu attraverso documentazioni e trailer sottolineino la ser del progetto, e su altre forme di comunicazione, come essere presenti in rete e sul territorio.

Future plans and wish list (max. 750 characters): Vorremmo riaprire il Museo, dopo la sua fase amat mira a: organizzare uno staff permanente di gestion di collaborazioni internazionali; mettere a punto un partecipazione delle scuole; stabilire collegamenti p settore; dare vita a progetti di collaborazione nel ca audiovisivi, la arti figurative e plastiche, la robotica; fotografiche, con la partecipazione di bambini da tu contatti degli anni passati e trovare possibili finanzi associarli a corsi in scuole e biblioteche, eventi e p che alle pagine del museo on line.

Allegati: Coccinella in caccia [1]
La farfalla colibrì succhia il nettare sospesa a mezz'aria [2]
Ragazzo mi manda foto dalla Malesia: "Che cos'è ?" Cerco in rete: "Una cimice - scorpione d'acqua!" [3]

web [4] video [5] fotografia [6] insetti [7] ragni [8] natura [9] condivisione [10]

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

---

virtuale-dei-piccoli-animali

Collegamenti
[1] https://www.gjc.it/sites/default/files/coccinella_in_caccia_1.jpg
[2] https://www.gjc.it/sites/default/files/img_5768.jpg
[3] https://www.gjc.it/sites/default/files/laccotrephes_pfeiferiae_davies_16-12-18.jpg
[4] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/web
[5] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/video
[6] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/fotografia
[7] https://www.gjc.it/keywords-separate-commas/insetti
[8] https://www.gjc.it/keywords-separate-commas/ragni
[9] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/natura
[10] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/condivisione