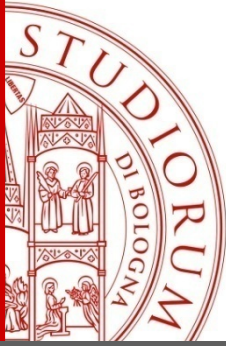


New media e patrimonio culturale nel curriculum della scuola primaria

Arcevia

29 agosto - 1 settembre 2012

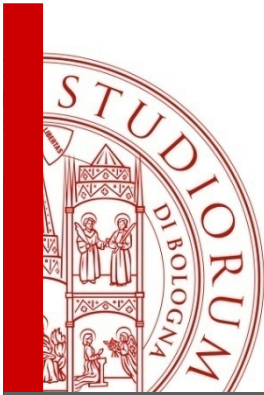


Ambito delle Tecnologie educative

Media definito come qualsiasi strumento,
procedimento,
di cui ci si avvale per raggiungere un fine

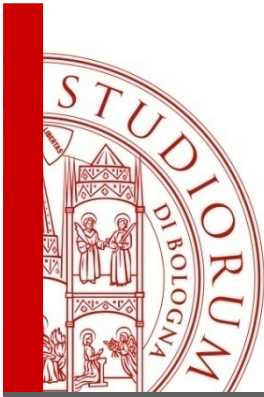
New media si identificano con l'utilizzo
del personal computer

I nuovi media sollecitano nuove speculazioni
sull'interazione uomo-macchina e sui nuovi
spazi cognitivi che si vengono a generare

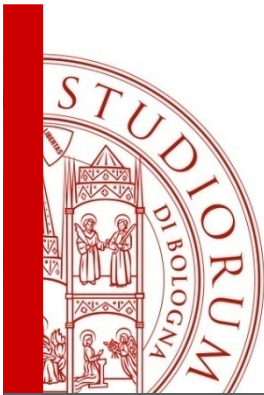


Media come mezzi che danno forma alla comunicazione e la rendono condivisibile trasformando la nostra **esperienza**

La specificità non è più solo nel dispositivo tecnologico ma nel tipo di esperienza inserita nei nuovi contesti-ambienti virtuali reali



I nuovi media non più riconducibili ad un dispositivo
chiaramente identificabile
ma si formano dall'incrocio
tra pratiche discorsive, bisogni simbolici,
forme di esperienza



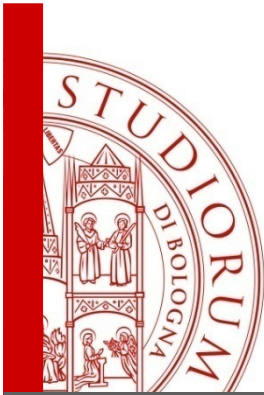
Ambito scolastico

Il bambino si confronta con i new media e con i linguaggi della comunicazione come spettatore e come attore

E' in grado di usare le nuove tecnologie per sviluppare il proprio lavoro in più discipline e per presentare i risultati e potenziare le proprie capacità comunicative

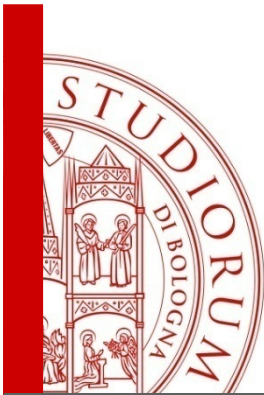
Utilizza le TIC...osservando gli oggetti del passato, rilevando le trasformazioni e inquadrandoli nelle tappe evolutive della storia dell'umanità

Dalle Indicazioni per il Curricolo della scuola primaria



Patrimonio culturale

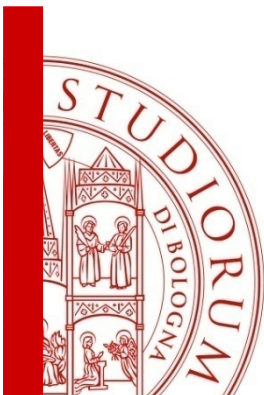
- come complesso di elementi materiali e non, aventi origini più o meno lontane nel tempo, espressione di una collettività, una nazione;
- come fonte di ricchezza, come risorsa che permette delle esperienze intellettuali, etiche, estetiche



Ambito scolastico

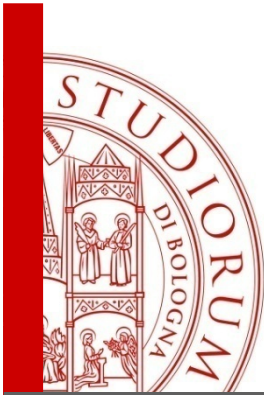
- Una via privilegiata per educare ad una cittadinanza plurale è la conoscenza delle nostre tradizioni e memorie.
- E' necessario arricchire l'esperienza quotidiana con culture materiali, espressioni artistiche, idee, valori che sono il lascito vitale di altri tempi e di altri luoghi.

“Dalle Indicazioni per il Curricolo della scuola dell'infanzia
e per il primo ciclo d'istruzione”



- **Quale è il modello di esperienza?**

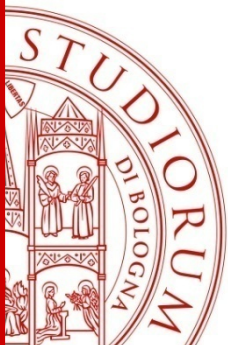




Esperienza educativa

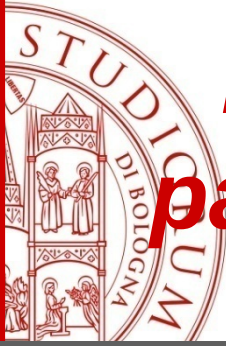
- Come dimensione operativa e dinamica del fare;
- come **orizzonte di senso**;
- come **direzione** esistenziale e pedagogica;
- come **situazione in divenire** che porta la comunità a costruire setting educativi a sostegno di processi di conoscenza ed interpretazione della realtà

Scienze fenomenologiche



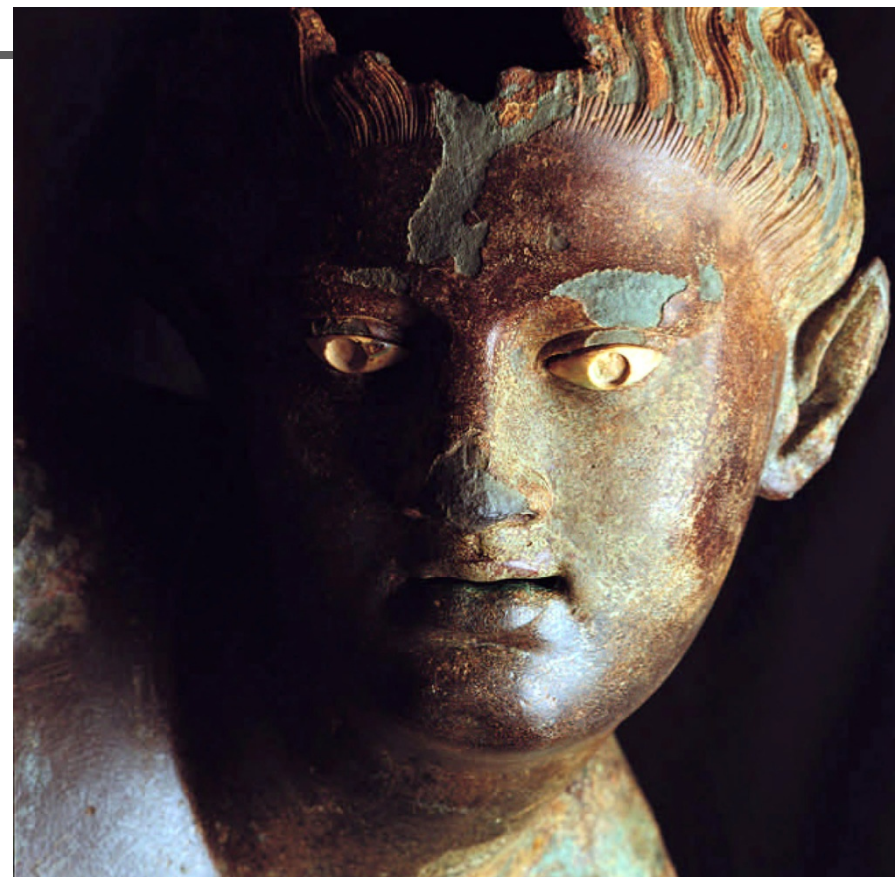
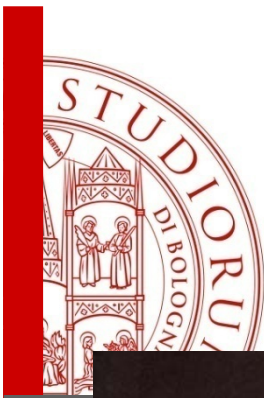
ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

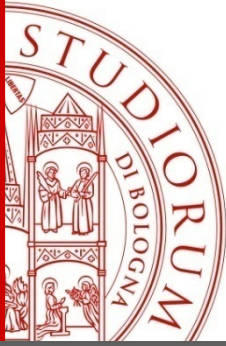
IL PRESENTE MATERIALE È RISERVATO AL PERSONALE DELL'UNIVERSITÀ DI BOLOGNA E NON PUÒ ESSERE UTILIZZATO AI TERMINI DI LEGGE DA ALTRE PERSONE O PER FINI NON ISTITUZIONALI



L'opera d'arte e in generale il patrimonio storico-artistico

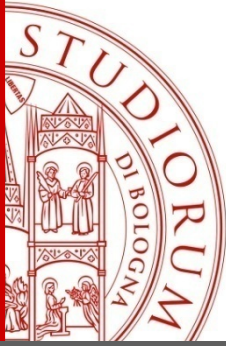
- come **pattern esperienziale**
(Dewey J., Arte come esperienza, 1959)
- come **materiale didattico** per eccellenza, in quanto **contiene l'avvertenza del mistero e dell'ambiguità**, che offre la possibilità di confrontarsi e di assumere un **atteggiamento** critico, non univoco, non solo rispetto all'opera stessa ma a tutto ciò che si incontra nella quotidianità
(Dallari M., Pedagogia al limite, 1994)





Tipologie di esperienze

- **L'esperienza estetica**
- **L'esperienza etica**
- **L'esperienza intellettuale**

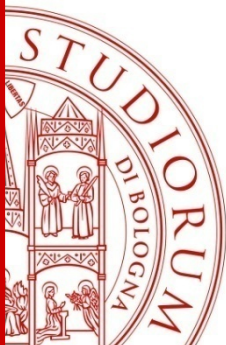


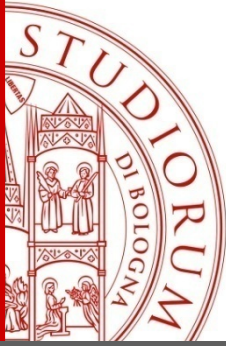
L'esperienza estetica

L'approccio estetico è il modo di conoscere attraverso i sensi e la sensazione.

L'esperienza estetica si collega alle categorie dello stupore, della vertigine, del rischio, del diverso, del nuovo, dello straordinario, dell'avventuroso.

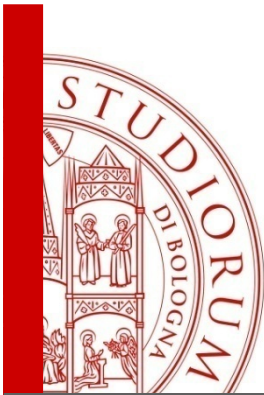
Science cognitionis sensitive, 1735



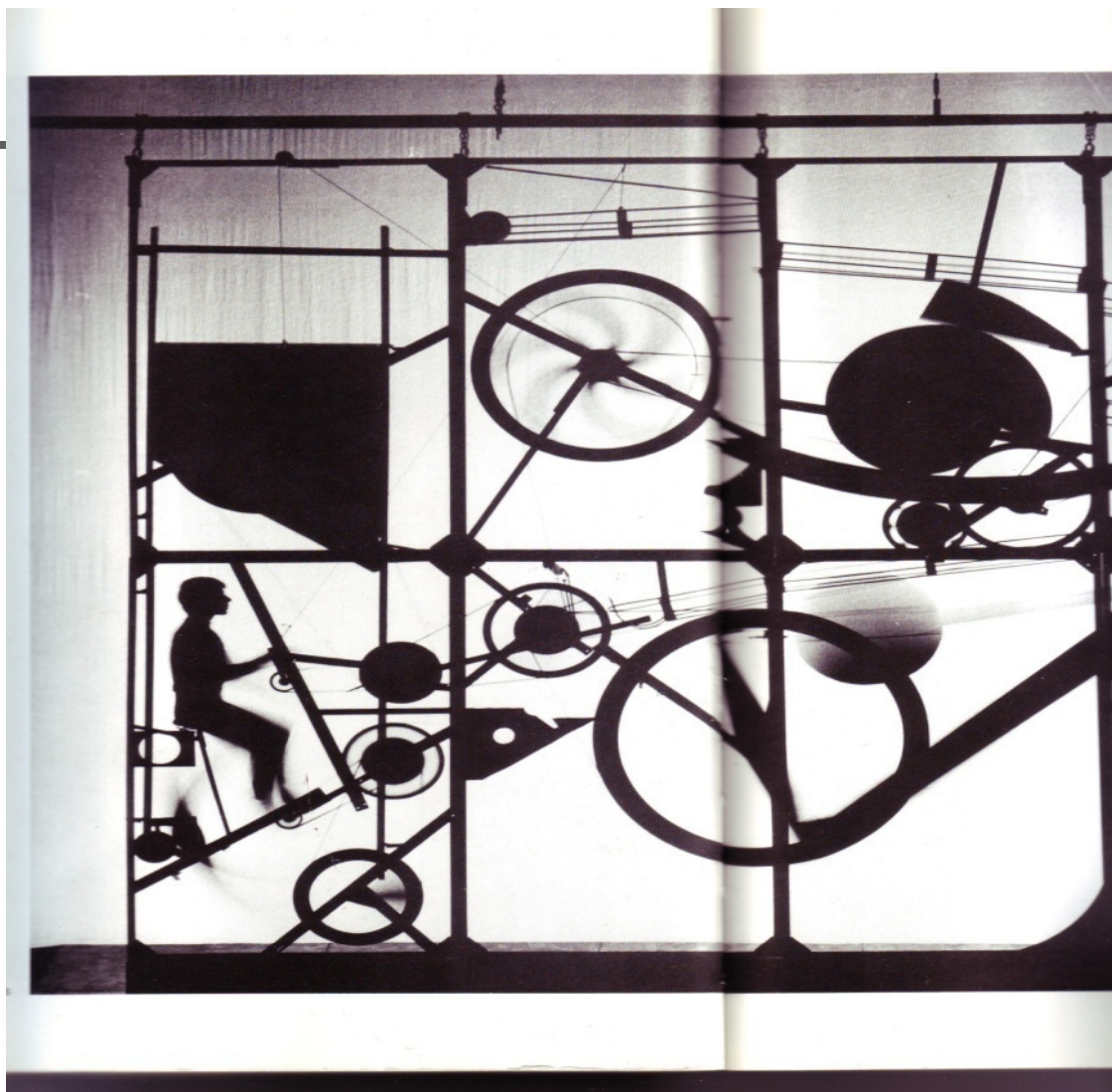
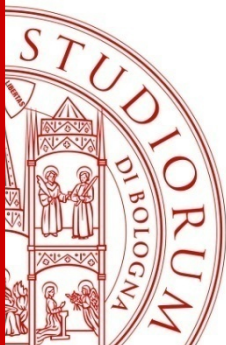


L'esperienza estetica

- porta il soggetto a **fare incontri intellettuali, corporei e relazionali inaspettati**, nuovi e per questo motivanti
- mediante la **scoperta di immagini stupefacenti**, di spettacoli coinvolgenti, fantasiosi ma anche perturbanti, di faticosa lettura ed interpretazione

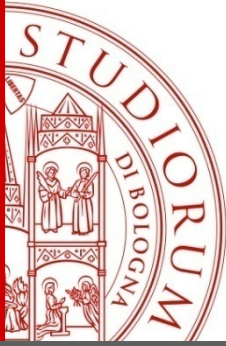


per giungere alla consapevolezza
che la conoscenza è fatta
**di un continuo consolidarsi, distruggersi,
ridefinirsi**
dando luogo a quello
che è
ricerca, scambio, discorso, cultura



ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

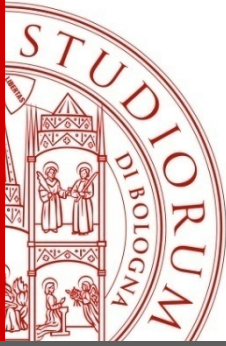
IL PRESENTE MATERIALE È RISERVATO AL PERSONALE DELL'UNIVERSITÀ DI BOLOGNA E NON PUÒ ESSERE UTILIZZATO AI TERMINI DI LEGGE DA ALTRE PERSONE O PER FINI NON ISTITUZIONALI



L'esperienza intellettuale

Contribuisce ad alimentare
la **sensibilità artistica**
con apparati simbolici (propri delle discipline)
attraverso **processi di alfabetizzazione e di interpretazione**

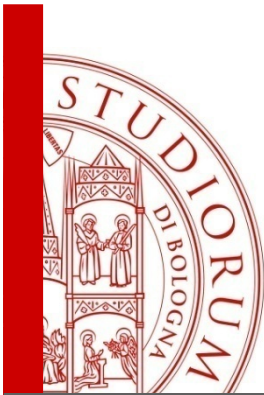
L'esperienza dell'arte ha bisogno di conoscenza, studio.



L'esperienza etica

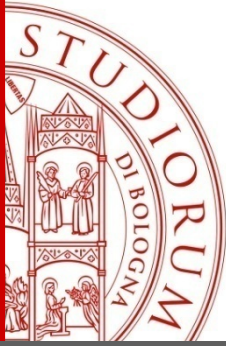
come capacità della singola persona
e della singola comunità culturale
di **problematicizzare** le scelte fatte,
di sentirsi obbligati in un certo senso
ad **esplicitare i criteri e le ragioni**
che si seguono,
nel dare una determinata direzione
alle esperienze scelte

Bertolini P., Dalla crisi dell'etica e dell'educazione, 2004



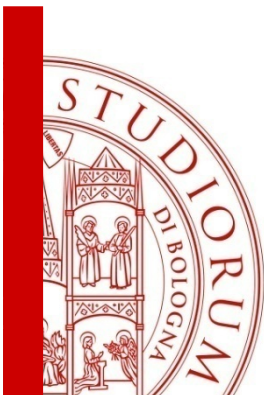
Compito dell'insegnante, dell'educatore
è creare stupore con processi di conoscenza
che partono dall'attrazione, dal mistero,
dalla meraviglia
assumendo un atteggiamento conoscitivo
definito di

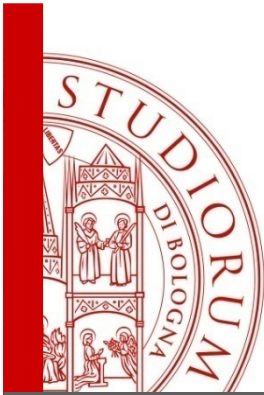
Epochè:
sospensione momentanea del giudizio



Epoché educativa

- riguarda la **relazione conoscitiva** tra il sé e l'altro da sé, tra l'io e il mondo;
- vi è un rapporto indissolubile tra parte/tutto, tra **testo/contesto**.

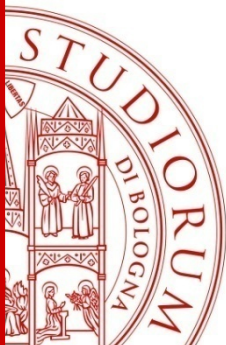




Museo virtuale-reale

Differenti modalità di approccio

- museo come **anticipatore**, ossia luogo di preparazione ad una visita già programmata
- museo come **consolidatore**, quindi strumento didattico per rielaborare una visita già effettuata
- museo come **dilatatore**, ossia ulteriore un'opportunità di crescita formativa e culturale



Museo Officina dell'Educazione

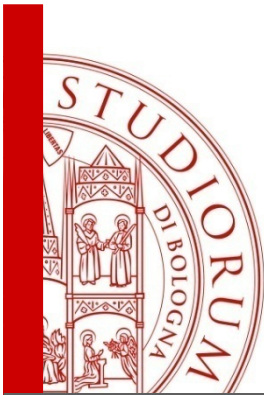
Università di Bologna

Dipartimento di Scienze dell'Educazione



ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

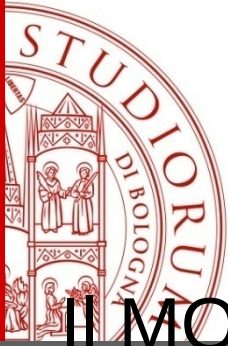
IL PRESENTE MATERIALE È RISERVATO AL PERSONALE DELL'UNIVERSITÀ DI BOLOGNA E NON PUÒ ESSERE UTILIZZATO AI TERMINI DI LEGGE DA ALTRE PERSONE O PER FINI NON ISTITUZIONALI



Finalità

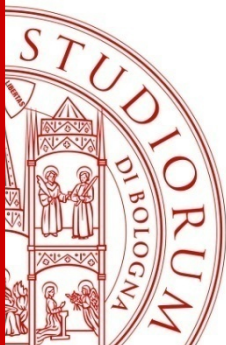
La realizzazione di un
Museo Officina dell'Educazione
come
spazio dinamico

per conoscere, interpretare e condividere
le **testimonianze materiali e immateriali**,
espressione della **cultura educativa**.



Il MODE, accogliendo a pieno la possibilità di condivisione offerte dalle reti, si presenta come

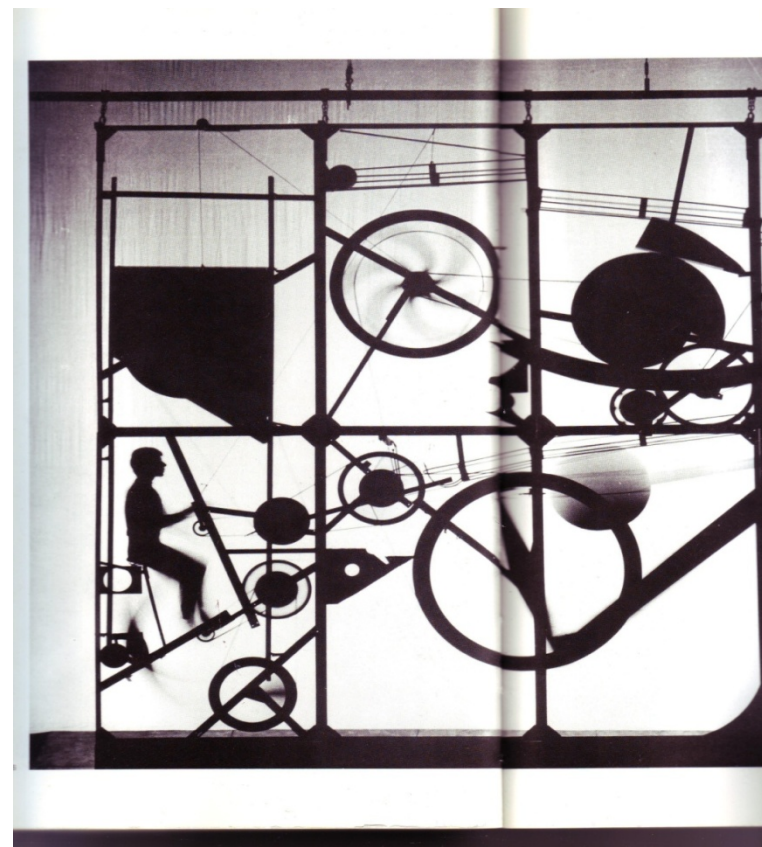
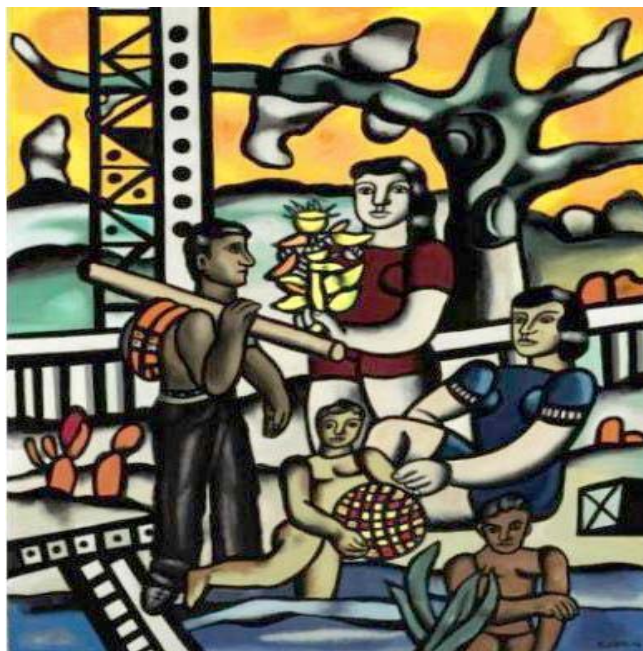
- **repository**, che dà la possibilità a tutti i visitatori di effettuare le seguenti attività:
 - **estrarre informazioni** in modo autonomo;
 - **effettuare percorsi di visita** personalizzati;
 - **documentare i percorsi** fatti;
- **open space** per:
 - **interagire con gli oggetti**;
 - **partecipare alla comunità di pratica**.



Elemento veicolante

MUSEO come OFFICINA

- luogo in trasformazione continua
- spazio attrezzato
- metodologia di lavoro





Giacomo Balla, Bambina con cerchio, 1916-1917, collezione privata

★ IN EVIDENZA

Il Museo Officina virtuale

L'Officina dell'Educazione rappresenta uno spazio innovativo e dinamico, le cui principali funzioni sono relative all'esposizione, conservazione, valorizzazione e diffusione degli "oggetti" delle Scienze dell'Educazione. Questo ambiente, fortemente interattivo, si propone come laboratorio di ricerca al fine di conoscere, sperimentare, interpretare e condividere le testimonianze materiali e immateriali espressione della cultura educativa.

★ NOTIZIE

18/05/2011 - ACQUISIRE COMPETENZE ATTRAVERSO IL PATRIMONIO CULTURALE

MARTEDI 31 MAGGIO 2011
ore 9.30-13.00, Aula Magna
Via Filippo Re 6, Bologna

20/03/2011 - Esposizione "Educazione negli artisti"

E' possibile visitare l'esposizione "Educazione negli artisti".

Area Informativa



Quest'area si propone di informare il visitatore sulle finalità, le attività di ricerca, le iniziative promosse dal Museo Officina dell'Educazione. Fornisce anche i contatti dello staff scientifico che compone il gruppo di ricerca.

accedi >

Area Esplorativa



E' finalizzata ad accompagnare il visitatore alla scoperta e alla conoscenza di oggetti, documenti, materiali, rappresentativi degli ambiti disciplinari delle scienze educative. Il visitatore ha la possibilità di portare con se gli oggetti ritenuti particolarmente interessanti per inserirli all'interno di una sala, detta **Sala Bianca** e integrarli con altri oggetti ancora.

accedi >

Area di Condivisione



Rappresenta uno spazio di incontro sia per esperti del settore della didattica museale e del patrimonio culturale, sia per studenti/educatori in formazione. Ogni utente partecipando a tale comunità, potrà proporre iniziative e progetti di approfondimento che riguardano le modalità di fruizione al patrimonio culturale individuandone problematiche e prospettive.

In quest'area si trova anche una repository di percorsi didattici che, per mezzo di una scheda documentativa scaricabile dal sito, raccoglie le buone pratiche di didattica museale.

accedi >



Area Informativa



Presenta le finalità e gli obiettivi del Museo/Officio dell'Educazione. Tale area si articola in diverse sezioni e si propone di informare il visitatore sulle principali attività di ricerca ad esso relative e di orientarlo sulle iniziative promosse dal museo stesso

AREA INFORMATIVA

- Area Informativa
 - Il Museo
 - Storia del progetto "Studi per un Museo dell'Educazione"
 - Musei dell'Educazione nel mondo
 - Le migliori pratiche di Musei Virtuali dell'Educazione
 - Eventi e iniziative
 - Acquisire competenze attraverso il patrimonio culturale
 - Archivio di documenti e di pubblicazioni
 - Bibliografia
 - Staff

Area Esplorativa



È finalizzata ad accompagnare il visitatore alla scoperta e alla conoscenza di oggetti, documenti, materiali, rappresentativi degli ambiti disciplinari delle scienze educative (storiche, artistiche, pedagogiche, didattiche, antropologiche, sociologiche). Le sale di cui si costituisce quest'area offrono la possibilità di osservare in modo autonomo gli oggetti esposti. Inoltre il visitatore ha anche la possibilità di portare con sé oggetti particolarmente interessanti per allestire una sala, detta *Sala Bianca* e integrarli con altri oggetti ancora. Così facendo il museo si dilata per dare spazio a nuove interpretazioni. Le sale proposte attualmente sono le seguenti:

- Sala dell'Arte
- Sala della Scuola
- Sala della Letteratura dell'Infanzia

Sale da esplorare

Sala dell'Arte



Sala della Letteratura per l'Infanzia

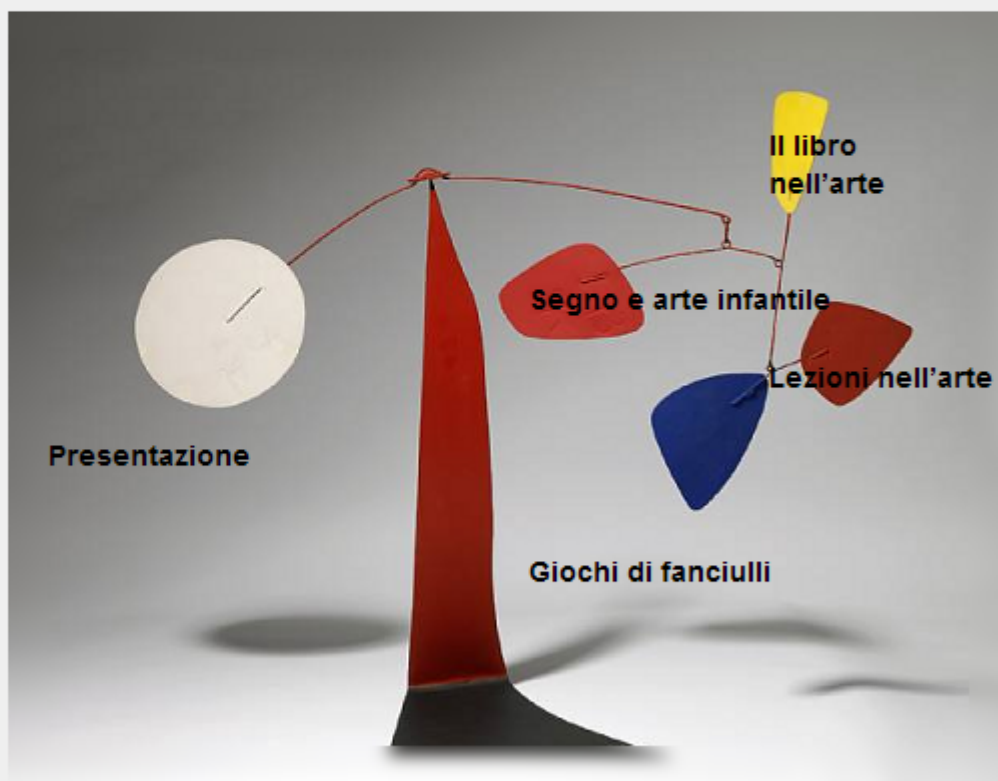


AREA ESPLORATIVA

- Sala Bianca
- Sala dell'Arte
 - Educare con l'arte
 - Educazione negli artisti
- Sala Letteratura Infanzia
 - Il Fiabesco
 - Viaggio con figure nelle Fiabe Italiane di Italo Calvino
- Sala della Storia della Scuola
 - Le pagelle nell'epoca fascista



Educazione negli artisti



A. Calder, Double Dated, 1974, Collezione Privata

AREA ESPLORATIVA

- ❖ Sala Bianca
- ❖ Sala dell'Arte
 - ❖ Educare con l'arte
 - ❖ Educazione negli artisti
- ❖ Sala Letteratura Infanzia
 - ❖ Il Fiabesco
 - ❖ Viaggio con figure nelle Fiabe Italiane di Italo Calvino
- ❖ Sala della Storia della Scuola
 - ❖ Le pagelle nell'epoca fascista

Giochi di fanciulli

Per visualizzare la scheda dell'opera fare click sull'immagine al centro dello schermo:

[Precedente](#) | [Successivo](#) 1 of 5



Renoir, Claude Renoir mentre gioca



AREA ESPLORATIVA

- ✦ Sala Bianca
- ✦ Sala dell'Arte
 - ✦ Educare con l'arte
 - ✦ Educazione negli artisti
- ✦ Sala Letteratura Infanzia
 - ✦ Il Fiabesco
 - ✦ Viaggio con figure nelle Fiabe Italiane di Italo Calvino
- ✦ Sala della Storia della Scuola
 - ✦ Le pagelle nell'epoca fascista

Claude Renoir mentre gioca, Renoir

Registrati per inserire questo documento nella tua sala



Titolo: Claude Renoir mentre gioca

Autore: Pierre-Auguste Renoir

Anno: 1906

Tecnica di realizzazione: Olio su tela

Provenienza: Musée de L'Orangerie, Parigi

Collegamenti:

L'**Accademia Carrara Bergamo** presenta un gioco interattivo rivolto a bambini di età compresa tra i 6 e 9 anni che è stato realizzato per la mostra su Cézanne e Renoir presso l'Accademia da marzo a luglio 2005

[← Ritorna alla galleria delle opere](#)

Approfondimento

Il quadro, datato 1906, ritrae Claude Renoir, terzogenito del pittore, all'età di cinque anni mentre gioca con dei pupazzetti. Renoir nel periodo in cui dipinge il quadro ha 65 anni e decisamente un pittore affermato e vive ormai da tempo, per motivi di salute, lontano da Parigi a Cagnes Sur Mer nella Costa Azzurra. Renoir è uno dei padri fondatori dell'impressionismo; memorabile la sua esposizione presso lo studio del fotografo Nadar (1847) dove espone 'La loge' (il palco), in cui dimostra di essere anche un eccellente ritrattista, particolarmente felice nella rappresentazione di giovani donne e bambini. Il suo modo di dipingere i volti è molto caratteristico, con una luce splendente che accentua lo sguardo e le labbra, lasciando quasi neutro il trattamento del resto del viso. Nell'ultima parte della sua vita dipinge con interesse i suoi figli. Li osserva mentre imparano a scrivere o giocano con animali di pezza, mentre dipingono, leggono o fanno musica. Bambini sereni concentrati nel gioco di esprimersi. Renoir ama vedere i suoi figli fare quello che lui, affrontando anche serie difficoltà, ha cercato di fare per tutta la vita.

Tag (parole chiave)

gioco – giocattoli – bambini –
impressionismo – infanzia

Giochi di bambini, Brueghel

Registrati per inserire questo documento nella tua sala



Titolo: Giochi di Bambini

Autore: Pieter Brueghel "Il Vecchio"

Anno: 1560

Tecnica di realizzazione: Olio su tela

Provenienza: Kunsthistorisches Museum, Vienna

Percorso didattico proposto

[← Ritorna alla galleria delle opere](#)

Approfondimento

Brueghel reinterpreta in questa opera in modo originale il tema dei giochi dei bambini che già nel Medioevo animava i codici miniati. Nel dipinto sono raccontati circa ottanta giochi riconoscibili, compiuti da bambini con il volto da adulti. Lo sguardo di Brueghel, il più influente pittore fiammingo del Cinquecento, è quello di un antropologo che osserva difetti, miserie, gioie e fatiche degli uomini con cosciente razionalità intellettuale. Le comunità brulicanti che Brueghel disegna, nelle piazze o nelle campagne, sono indaffarate a rappresentare allegorie, proverbi, giochi, immerse in una natura potente che le sommerge e le deforma. Anche i bambini dipinti da Brueghel non nascondono la loro "bestialità". I loro volti grottescamente adulti rivelano la consapevolezza di doversi giocare con drammatica allegria la vita. L'amore per il dettaglio, tipico dei fiamminghi, ci permette di partecipare, di entrare in un mondo passato ma vivissimo. La storia diventa cronaca, attimo, istante in cui riconoscersi.

Tag (parole chiave)

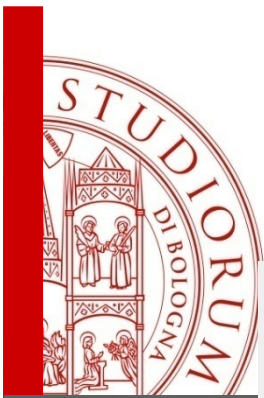
giochi – giocattoli – bambini – tradizioni popolari

Mostre

Da Rubens a Brueghel. Fiamminghi in mostra,
[Palazzo Doria Pamphilj di San Martino al](#)

AREA ESPLORATIVA

- ❖ Sala Bianca
- ❖ Sala dell'Arte
 - ❖ Educare con l'arte
 - ❖ Educazione negli artisti
- ❖ Sala Letteratura Infanzia
 - ❖ Il Fiabesco
 - ❖ Viaggio con figure nelle Fiabe Italiane di Italo Calvino
- ❖ Sala della Storia della Scuola
 - ❖ Le pagelle nell'epoca fascista



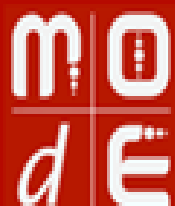
Attività

I bambini osservano con attenzione il quadro, dando nome a tutti i giochi che conoscono e fanno abitualmente, altri li scoprono per la prima volta e subito provano a giocarli.



piccoli gruppi organizzano i giochi visti nel quadro, li mostrano ai compagni che li fotografano da diversi punti di vista





Area di Condivisione



Rappresenta uno spazio di incontro, di relazione e di confronto sia per esperti del settore della didattica museale e del patrimonio culturale, sia per studenti ed educatori in formazione. In particolare accoglie due tipologie di **comunità di pratica** così distinte:

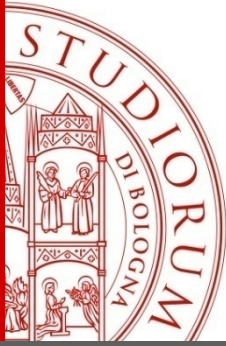
- quella degli **esperti** già impegnati in contesti museali educativi e culturali, che si confrontano, con cadenza programmata, sulle funzioni sociali, culturali ed educative del museo individuandone problematiche e prospettive;
- quella degli **studenti ed educatori** in formazione che, attraverso la costituzione di una community virtuale, riflettono sulle modalità di fruizione al patrimonio culturale proponendo iniziative e progetti di approfondimento.

In quest'area si trova anche una **repository di percorsi didattici** che, per mezzo di una scheda di catalogazione, raccoglie le buone pratiche di didattica museale. I percorsi vengono così distinti:

- percorsi di visita tra scuola-museo/museo-scuola
- percorsi di formazione degli insegnanti
- percorsi di apprendimento per studenti ed educatori in formazione

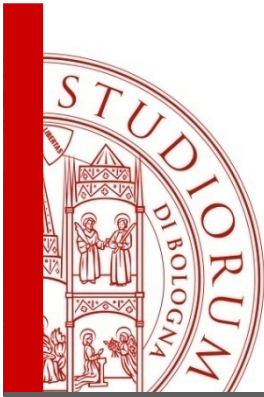
AREA DI CONDIVISIONE

- ✦ Repository dei percorsi didattici
 - ✦ Percorsi didattici museo-scuola
 - ✦ Percorsi didattici scuola-museo
 - ✦ Scheda di catalogazione
- ✦ Comunità di Pratica Esperti
 - ✦ Contatti per comunità di pratica
- ✦ Blog



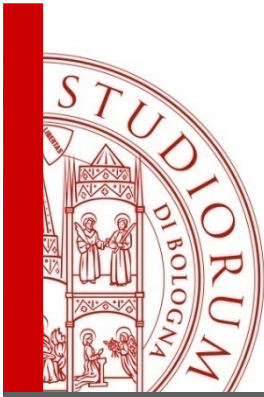
Cosa contiene l'area di condivisione?

- Un [blog](#)
- Una [repository](#) di esperienze didattiche sviluppate in collaborazione tra scuole e musei
- Una [Comunità di Pratica](#) di esperti



La Sala Bianca

La Sala Bianca consente a ogni visitatore di selezionare gli oggetti di suo interesse e di creare una pagina personalizzata.



Chiara Panciroli

Dipartimento di Scienze dell'Educazione

chiara.panciroli@unibo.it

www.mode.unibo.it