

COMUNICARE IL PATRIMONIO CULTURALE

Parole, immagini e tecnologie digitali

#ROADTO-VENARIA

La Reggia di Venaria e la "corona di delizie" sabauda

SCUOLA CONVITTO NAZIONALE "UMBERTO I"

INSEGNANTE DI RIFERIMENTO Elena Garello

CLASSE 4° E LIC. SCIENTIFICO INTERNAZ.

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO Scopo del laboratorio è stato quello di cogliere come unico un progetto territoriale e architettonico barocco sia il borgo protoindustriale di Altessano che la Reggia di Venaria. Il primo subisce una trasformazione urbanistica dotandosi di assi viari e di fuochi urbani. La seconda viene concepita come un edificio "passante", integrato con le preesistenze urbane e con il giardino concepito ex novo, strettamente collegato con la capitale sabauda in quanto facente parte del novero delle "Maisons de Plaisance". L'iniziativa culturale si innesta nel programma scolastico svolto (Architettura ed urbanistica barocche). I ragazzi hanno lavorato prima a stretto contatto con la docente di arte e poi in autonomia dimostrando di saper padroneggiare le nuove tecnologie digitali. Per l'utilizzo delle tecnologie digitali gli studenti sono stati coadiuvati da un esperto esterno.

AMBITI - AREE DISCIPLINARI

ARTE
ITALIANO
STORIA

OBIETTIVI FORMATIVI E CURRICOLARI

- essere in grado di ricorrere alle corrette fonti bibliografiche, sitografiche, archivistiche, emerografiche, iconografiche.
- saper organizzare il materiale reperito
- utilizzare agevolmente ed efficacemente i mezzi di comunicazione offerti dal web.

DURATA E ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO da novembre 2014 a maggio 2015.

FASI DI LAVORO

- 13 NOVEMBRE '14: Visita della reggia e campagna fotografica e filmica.
- DICEMBRE '14: Riorganizzazione del materiale fotografico, sua pubblicazione e condivisione tramite i principali social network.
- GENNAIO '15: Suddivisione del lavoro in sottogruppi. realizzazione di mappe concettuali tematiche, ricerca dei siti internet più appropriati. preziosi incontri ed esaurienti colloqui con gli esperti inviati dalla venaria. selezione e scrematura del materiale.
- FEBBRAIO, MARZO, APRILE '15: Redazione dei testi a corredo delle immagini, ideazione dello storytelling, esecuzione dei fumetti, inserimento delle fotografie e dei filmati, esecuzione fotomontaggi.

STRATEGIE E STRUMENTI lavagna interattiva, tablet, cellulari, apparecchi fotografici, computer e wifi della scuola, computer personali.

DOCUMENTAZIONE materiale fotografico, video, fumetti, storify

VERIFICA E VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI il lavoro dei singoli gruppi e, conseguentemente, il prodotto finale sono stati oggetto di una valutazione sommativa. Sono emersi coinvolgimento, spirito collaborativo, impegno e tanto divertimento.