

Abstract

Allegato alla domanda d'ammissione all'Avviso pubblico per l'accesso ai contributi a sostegno degli interventi e delle attività finalizzati allo sviluppo, promozione e valorizzazione dei musei di ente locale e di interesse locale - Anno 2020

FORMAT ABSTRACT PROGETTO

Denominazione soggetto giuridico proponente	Associazione Emblema
Titolare di Museo ☒ SI' ☐ NO	Museo Emblema - Terzigno (NA)
Istanza ai sensi dell'art. 3, co. 1	Lett. a)Lett. b)X Lett. c)
Titolo progetto	BEING THERE: Il Museo a Scuola. Un orizzonte digitale per visite guidate interattive in modalità remota
Tipologia/ambito d'intervento	<u>Tipologia B: b1/b2</u> Ambito B B.1 formazione per gli operatori del settore, con particolare attenzione a tematiche di aggregazione territoriale, di crescita della qualità dei servizi e della loro comunicazione; B.2 realizzazione di studi e ricerche di carattere scientifico, progetti di documentazione e catalogazione dei beni culturali appartenente al patrimonio museale campano, pubblicazione scientifica di quaderni su ricerche specifiche riguardanti anche il patrimonio del territorio di pertinenza. Premessa: Being There, nasceva nel 2017 come progetto sperimentale per le scuole del territorio vesuviano che per limiti fisici, economici o d'età dimostravano di non aver mai potuto visitare altri musei al di fuori del Museo Emblema. Ci sembrava un vulnus alla qualità educativa di quegli studenti avere il Museo Emblema come solo modello culturale in ambito museale. Per questo motivo ci iniziammo a chiedere come fosse possibile permettere alle scuole di poter estendere il loro raggio d'azione in ambito di visite d'istruzione, pur evitando le spese e le difficoltà logistiche legate allo spostamento e all'organizzazione. Sfruttando la presenza delle opere di Salvatore Emblema presso altre collezioni museali come ad esempio quella del Museo Madre, iniziammo a prendere accordi con i loro dipartimenti didattici interni per poter organizzare, con il loro supporto e la nostra mediazione comunicativa, una visita guidata interattiva in

	remoto diretta proprio agli studenti direttamente in aula. Aderirono oltre al Museo d'Arte contemporanea Donna Regina, il Museo Archeologico di Napoli e Il Parco Nazionale del Vesuvio (strano a dirsi molti di quei ragazzi, pur vivendo nel vesuviano non erano mai stati neanche sul cratere del vulcano). L'esperimento fu un successo, sia per lo stupore suscitato negli studenti di poter essere in due luoghi contemporaneamente, sia per gli operatori didattici che ci accompagnavano in visita presso i loro musei, che dal cellulare del nostro mediatore vedevano una intera classe pendere dalle loro labbra e interagire chiedendo conto e ragione di questa o quella opera. Quell'esperienza dinamica ed interattiva sebbene effettuata in virtuale ci diede modo di analizzare il profondo impatto delle nuove tecnologie in termini di accessibilità spaziale e cognitiva e come forma di abbattimento delle distanze e dei limiti fisici e geografici. L'esperimento, tuttavia, non fu privo di difficoltà. In questo recentissimo passato in cui dai docenti non era lecito pretendere conoscenze informatiche tali da attivare una video-calling e da dover richiedere la presenza di un operatore didattico del museo emblema in classe che potesse fronteggiare la problematica con il proprio smartphone o il proprio tablet e connetterlo ad un proiettore e ad un impianto audio in modo da rendere al meglio la possibilità di interazione. Le stessa velocità di trasmissione dei dati non era paragonabile a quella odierna. Eppure l'esperimento riuscì in pieno, suscitando ampi consensi sia nei partecipanti sia da parte del Miur a cui venne presentata l'iniziativa, sia presso la stampa locale. Ma soprattutto quell'anno di prove tecniche, comunicative, logistiche, di collaborazione ci diede modo di sviluppare alcuni protocolli operativi peculiari ed efficaci e soprattutto ci fece intuire che la standardizzazione di una visita interattiva in remoto, non solo non sostituiva la visita fisica della scolaresca, ma anzi la incoraggiava, attribuendole maggior spessore e consapevolezza. In realtà quello che ancora oggi ci fa credere in questo progetto è un'idea di educazione che non escluda nessuno, dalla fruizione dei contenuti culturali derivanti dalla conoscenza di un museo. A prescindere dalle possibilità di sposamento, economiche, o sociali. Considerazioni strategiche: Oggi, in seguito all'emergenza Covid 19 allo stop doveroso di tutte le attività didattiche e di quelle museali, al distanziamento sociale inteso come standard di sicurezza e al forzoso adeguamento di ampie fasce docenti all'uso delle più comuni piattaforme di e-learning, pur nella non felice congiuntura storica sembrano palesarsi tutte le giuste precondizioni per ripensare radicalmente al rapporto tra il Museo ed il mondo della scuola. Un rapporto che sebbene mediato dallo strumento tecnologico possa essere non di meno rapporto personale, emotivo, effettuato su piattaforme digitali ormai comuni e di largo utilizzo, ma completamente ripensati nell'uso e nelle modalità di fruizione con nuovi ed efficaci protocolli operativi.
Sedi di attuazione	Il Museo Emblema si porrà come base operativa centrale del progetto, predisponendo tutte quelle azioni di sviluppo di appositi protocolli operativi in ambito didattico, comunicativo, video-public-speaking, pensati in una ottica estesa e flessibile per adattarsi alle più varie esigenze degli stakeholders sia in termini di diversità e disomogeneità delle collezioni di pertinenza sia per la diversificata audience scolastica secondo plurime fasce d'età e cognitive. Sempre dal Museo Emblema verrà

	gestita in forze di un pregresso protocollo d'intesa (n° prot. 0022714 del 25 -10-2019) con la Direzione Generale dell'Ufficio Scolastico della Campania del MIUR, la presentazione del progetto presso le scuole tramite l'invio di apposite circolari ad istituti proposti da questo ente. Per le attività formative si prevedono incontri presso le sedi di tutti i partner che vorranno aderire all'iniziativa, volte sia alla formazione spocifica di almeno uno dei loro operatori, sia alla digitalizzazione dei materiali documentari, fotografici e testuali che verranno caricati in piattaforma. Tra questi si individua il Museo e Real Bosco di Capodimonte e che ha già aderito all'iniziativa ed individuato gli operatori che verranno formati alla gestione della visita didattica interattiva in modalità remota. Per lo sviluppo della piattaforma web comune su cui tutti i partner faranno convergere i materiali informativi precedentemente predisposti ed organizzati e sulla quale si attiverà secondop standard operativi e qualitativi comuni pur nella differenziazione dell'offerta culturale, si demanderà invece ad appositi sviluppatori sotto la supervisione dello staff del museo Emblema che riferiranno i risultati raggiunti sia gli stakeholders dia l'UOD 50.12.01 nelle persone all'uopo deputate.
Descrizione sintetica del progetto	Caratteristiche piattaforma WEB: un'applicazione personalizzata per "lavagna multimediale" che permetta la videochiamata tra la classe e un interlocutore all'interno di un museo dotato di smartphone o tablet. Lo sviluppo si inserisce all'interno di un progetto più ampio che permetterà alle scuole di fruire di contesti museali anche a distanza a causa delle restrizioni dovute all'emergenza covid 19 e al probabile protrarsi della modalità e-learning come standard didattico. La soluzione di videoconferenza consiste in un'applicazione multipiattaforma compatibile con smartphone, tablet e LIM e facilmente utilizzabile da insegnanti, studenti e personale del museo. L'applicazione sarà accessibile tramite login dall'utente e potrà avere funzionalità distinte a seconda del profilo dell'utente stesso (insegnante, studente, personale del museo. Sarà disponibile, inoltre, una piattaforma web con la quale si potranno gestire i propri contatti e le sessioni di visita a distanza verso i musei. L'applicazione mobile è dotata di queste funzionalità: accesso tramite login; Possibilità di avviare la sessione di videoconferenza e visita da parte dell'insegnante o del personale del museo, possibilità da parte dell'insegnante di aggiungere altri partecipanti alla sessione; visualizzare il live della camera dell'interlocutore che si troverà al museo direttamente sullo schermo della LIM, possibilità da parte dell'insegnante di fare un fermo immagine di ciò che viene inquadrato al museo (un'opera, un quadro ecc.). Possibilità per l'insegnante e per la guida del museo di interagire sul fermo immagine con annotazioni grafiche. L'interazione tra scuola e museo prevede anche lo scambio di documenti, foto e la comunicazione tramite chat; L'insegnante potrà poi rivedere lo storico delle sessioni di videoconferenza e le immagini scambiate. Attraverso la piattaforma web solo gli insegnanti o il personale del museo potranno gestire le informazioni di contatto degli uni e degli altri. Grazie all'insieme di queste funzionalità le sessioni di comunicazione tra scuola e museo potranno essere dinamiche e interattive, lo strumento inoltre risulterà facilmente usabile da tutti gli utenti coinvolti: insegnanti, studenti e personale del museo. Caratteristiche operative della visita in modalità remota: E'obbiettivo di Being There estendere i confini del momento educativo al di fuori e al

di là del perimetro fisico del museo. Si intende sfruttare la tecnologia e i suoi devices più conosciuti e di largo utilizzo, attraendoli nell'orbita degli strumenti didattici di base, perseguendo altresì un uso più consapevole e condiviso degli stessi da parte del mondo della scuola. Operando per analogia si pone l'accento sull'assioma per il quale ogni forma o strumento di comunicazione è per sua stessa ontologia, forma e strumento educativo. Si strutturerà una metodologia di visita articolata come un dialogo diretto tra operatore museale e studente, opportunamente mediato dal copro docente. Un dialogo condotto a distanza, via internet, tramite una facile e flessibile piattaforma di di video conference opportunamente modificata per gli scopi preposti. La scuola come porta d'accesso virtuale a luoghi di produzione e culturale e creativa presenti sul territorio e di tutta quell'offerta museale che più organicamente potrà offrire i propri servizi e collezioni alla didattica quotidiana in aula. Si permetterà agli studenti la possibilità di visitare e interagire in prima persona, seguendo le proprie più personali inclinazioni, con Musei della rete regionale campana ognuno secondo la propria specifica tipologia, concorrendo nel complesso ad una esperienza educativa vastissima e profondamente legata al territorio. Scuola e Museo insieme non come occasione saltuaria ma nella normale attività curriculare. Anche se spazialmente distinti sul piano geografico, diventeranno grazie ad un sistema di comunicazione audiovisiva interattiva, un continuum di esperienza condivisa e laborialità cooperativa. La Virtualità ideale di Internet verrà compensata sul piano metodologico ed emotivo da una costante presenza umana viva e reattiva (personale specializzato in didattica dell'arte ed operatori appositamente formati a lavorare per il filtro del supporto digitale) a cui è demandato il compito di guidare, valorizzare e trasformare in senso pratico, tangibile, se non addirittura tattile, l'esperienza cognitiva che scorre contemporaneamente sullo schermo, grazie anche a tutti i contenuti digitali che si potranno condividere insieme ed in tempo reale sullo schermo. Si enfatizzeranno tramite apposita formazione alla comunicazione video le possibilità offerte dall'esperienza sul campo (movimento, variazione dei punti di vista, dialogo e gestione del flusso di informazioni) implementando il valore educativo di questa esperienza. Nella continuità spazio-temporale si ritiene di poter abbattere l'idea stessa di distanza, di divario, intesi sia come iato sociale che culturale e geografico.

Operazioni legate alla gestione autonoma della modalità BEING There da parte degli stakeholders (formazione operatori):

I partner di progetto verranno appositamente messi in condizione, tramite la redazione di dispense e manuali d'uso generali e viva via più specifici, e tramite incontri formativi presso le loro singole sedi per gestire in autonomia i seguenti ambiti operativi:

- Sistema internet interattivo trasmissione-ricezione audio/video.
- Formazione Operatore/i presso il luogo di visita deputato.
- Individuazione e digitalizzazione supporti didattici fisici e virtuali ad uso degli studenti nel corso degli incontri o nei momenti preparatori ad esso.
- Capacità di strutturazione condivisa dei percorsi con il personale docente e con gli organi scolastici.

	• Individuazione delle identità a maggior scorporo e delle discipline corollarie da includere nel percorso educativo con finalità di recupero degli eventuali svantaggi e lacune cognitive da parte degli studenti. • Introduzione alle funzionalità di base dei devices tecnologici utilizzati e della piattaforma web Being There. • Introduzione a principi di comunicazione teatrale storytelling e pedagogia. • Capacità di coinvolgere la collettività del gruppo classe tramite la valorizzazione di ogni indicazione singola che verrà estesa in quanto esperienza collettiva. • Individuazione e focalizzazione di ogni collegamento interculturale possa rivelarsi utile a comprendere l'identità del proprio museo quale frutto di commistioni e meccanismi di inclusione culturale e storica. • Inquadramento dell'esperienza del fatto culturale come viaggio nello spazio e nel tempo in costante rapporto di analisi anche all'avvicinamento e alla velocizzazione della relazione comunicativa offerta dai nuovi media e da internet. • Privilegiare quei percorsi comunicativi che sono in più stretta attinenza al programma curricolare dei discenti in modo da fare della visita al museo una naturale estensione del programma educativo svolto a scuola.
Obiettivi di progetto	• Creare una piattaforma web dedicata, opportunamente brandizzata, e opportunamente veicolata dal Miur tramite apposita contrattualità dove l'offerta museale possa incontrare direttamente il mondo della scuola alla luce dei nuovi standard operativi della didattica a distanza e dell'e-learning. • Preparare, formare e supportare i musei che aderiranno al progetto all'uso di un canale operativo inedito, omologando gli standard qualitativi dell'offerta didattica secondo protocolli operativi, comunicativi e di servizio comuni. • Operare di concerto con le sedi museali per confezionare percorsi di visita appositamente concepiti per la modalità remota, integrando materiali e supporti digitali alla piattaforma web ognuno secondo le proprie necessità. • Individuare o creare tali materiali didattici qualora non presenti o non ancora pienamente adeguati • Diversificare le modalità comunicative del museo in rapporto alle diverse fasce d'utenza scolastica individuando i meccanismi di analogia e maggior compenetrazione tra le collezioni dei musei e le discipline curriculari, secondo un'ottica multidisciplinare e di lavoro cooperativo • Supportare i musei ad un rapporto organico e flessibile con l'utenza scolastica pur nel pieno rispetto delle proprie rispettive missions e peculiarità. • Promuovere un rapporto più stretto e al tempo stesso meno vincolante con il proprio territorio di appartenenza pensando al museo come ad un "METALUOGO" espanso in grado di accogliere virtualmente ogni altro luogo ed

	ogni entità diversa • Contrastare le difficoltà nell'accesso all'offerta museale qualora queste difficoltà fossero dettate da svantaggi di ordine fisico, economico e sociale. • Alzare gli standard di servizio dell'offerta museale dotandolo di un canale tecnologicamente innovativo e didatticamente efficace. • Promuovere un'idea tecnologica avanzata ma senza relegare il fattore umano, dialogico ed emotivo a pura virtualità.
Beneficiari del progetto (stakeholders)	Ad Oggi, oltre al Museo Emblema, La direzione generale dell'ufficio scolastico regionale per la Campania del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca ed il Museo e Real Bosco di Capodimonte si ritiene che i beneficiari di tale progetto possano essere tutti i Musei del territorio Regionale campano e di conseguenza l'intero comparto dell'utenza scolastica anche qualora le limitazioni alle visite d'istruzione dovessero perdurare. In una più ampia ottica il progetto Being There, data la sua flessibilità ideativa e la sua natura essenzialmente metodologica e strumentale potrebbe essere esportato a parità di efficacia a qualsiasi luogo deputato alla cultura nel territorio regionale e nazionale. Ampliando la propria portata anche al pubblico privato o al singolo studente (con particolare riferimento alle scuole secondarie di secondo grado e alle università) voglia ottimizzare la propria preparazione cercando un rapporto diretto con il mondo museale.
Attività di progetto	La prima fase sarà di natura strettamente scientifica. Individuati gli stakeholders si procederà alla raccolta dei materiali preesistenti (audiovisivi, catalografici, documentari e fotografici) creandone laddove non adeguati alla diretta immissione alla piattaforma web. Redigendo per ognuno dei partner una "scheda museo" che inquadri tipologia e collezione nonché la storia specifica e la mission dello stesso. Annesso a questa scheda museo si svilupperanno uno o più percorsi di visita i cui protocolli operativi verranno ottimizzati per almeno due maxi-fasce d'utenza (1. scuola primaria/secondaria 1 grado 2. Secondaria secondo grado università/ utenza adulta). Si svilupperà contestualmente l'ambiente digitale in cui tutti questi materiali verranno successivamente caricati. Sulla base delle possibilità offerte dall'Applicazione si procederà alla formazione sul campo degli operatori designati dai musei d'appartenenza all'utilizzo del canale comunicativo a distanza, secondo le metodologie ed i principi ispiratori espressi nella griglia precedente (Operazioni legate alla gestione autonoma della modalità BEING There da parte degli stakeholders : formazione operatori.) Infine, terminata la fase formativa verranno informate le scuole tramite apposite circolari della possibilità di integrare le visite interattive in modalità remota nella loro offerta formativa secondo le modalità vigenti e le opportunità offerte dai Programmi Operativi Nazionali.
Risultati attesi	Auspichiamo che Being There possa conseguire i seguenti risultati: • Porsi come uno strumento efficace ed innovativo per un rapporto sinergico tra il museo e il proprio territorio d'appartenenza anche in assenza di una continuativa

	presenza fisica dell'utenza o di occorrendo limitazioni a alla propria completa accessibilità, soprattutto verso il mondo della scuola che con tutta probabilità riprenderà con molta lentezza il piano delle uscite didattiche programmate. • Al contempo crediamo possa emancipare il museo da una diretta ubicazione geografica offrendo la possibilità di portare la propria offerta culturale in qualsiasi luogo anche lontanissimo dal proprio territorio d'appartenenza pur lasciando inalterato il portato umano ed emotivo delle persone che lavorano quotidianamente nella struttura. • Offrire un metro qualitativo condiviso in un ambito ancora assai eterogeneo come la didattica museale, mettendo in comune risorse, documenti, capacità e risorse umane, secondo un criterio flessibile ma univoco e condiviso. Per la scuola riteniamo che il progetto possa segnare uno standard operativo perfettamente in linea con i recentissimi sviluppi ed adeguamenti della didattica a distanza e compatibile con tutte quelle nuove dotazioni digitali e formative che il Miur sta ponendo come obiettivo 2020/2021. • Per l'utenza finale(gli studenti) speriamo che la modalità interattiva a distanza possa essere un modo alternativo di vivere la tecnologia attraendo quest'ultima e i suoi devices di più comune utilizzo nell'ottica degli strumenti didattici di base. • Per i musei aderenti un'occasione per riorganizzare, innovare, e sistematizzare l'offerta e gli stilemi comunicativi legati alla fruizione delle proprie collezioni dei musei aderenti secondo un ottica di accessibilità comune e condivisa e protocolli operativi comuni.
Cronoprogramma	<i>I-II MESE:</i> La prima fase sarà di natura strettamente scientifica. Individuati gli stakeholders si procederà alla raccolta dei materiali preesistenti (audiovisivi, catalografici, documentari e fotografici) creandone laddove non adeguati alla diretta immissione alla piattaforma web. Redigendo per ognuno dei partner una “scheda museo” che inquadri tipologia e collezione nonché la storia specifica e la mission dello stesso. Annesso a questa scheda museo si svilupperanno uno o più percorsi di visita i cui protocolli operativi verranno ottimizzati per almeno due maxi-fasce d'utenza (1. scuola primaria/secondaria 1 grado 2. Secondaria secondo grado università/ utenza adulta). <i>II-III MESE:</i> Si svilupperà contestualmente l'ambiente digitale in cui tutti questi materiali verranno successivamente caricati. Sulla base delle possibilità offerte dall'Applicazione si procederà alla formazione sul campo degli operatori designati dai musei d'appartenenza all'utilizzo del canale comunicativo a distanza. I partner di progetto verranno appositamente messi in condizione, tramite la redazione di dispense e manuali d'uso generali e, viva via più specifici, e tramite incontri formativi presso le loro singole sedi per gestire in autonomia le funzioni della Applicazione e la gestione dei rapporti con la scuola. <i>III-IV MESE:</i> terminata la fase formativa verranno informate le scuole tramite apposite circolari della possibilità di integrare le visite interattive in modalità remota nella loro offerta formativa secondo le modalità vigenti e le opportunità offerte dai Programmi Operativi Nazionali.

	<i>In proiezione si ritiene che Being There possa essere operativo almeno nella sua prima presentazione al pubblico in mesi IV(quattro) dalla data di approvazione del progetto. In ogni caso la sua massima efficacia sarà la presentazione presso le scuole entro la fine del prossimo settembre. Ritardi di natura organizzativa ed operativa sul presente crono programma, data la pluralità degli attori coinvolti, pur possibili, non dovrebbero comunque impedire la presentazione del progetto presso l'utenza scolastica in modo da raccogliere adesioni da calendarizzarsi poi lungo l'arco dell'anno scolastico 2020 2021.</i>																		
Quadro economico-finanziario analitico, con indicazione del costo totale del progetto, del contributo richiesto e della quota di compartecipazione	Il costo complessivo per la realizzazione delle attività di progetto è pari a 9.760,00 , così ripartiti: <table> <thead> <tr> <th>QUADRO ECONOMICO del progetto BEING THERE Aprogetto</th><th>IMPORTI</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A1Raccolta, analisi e selezioni materiali provenienti dalle collezioni museali designate.</td><td>€ 1.700,00</td></tr> <tr> <td>A2Redazione materiali e digitalizzazione degli stessi per predisporli al caricamento sulla piattaforma web</td><td>€ 1.800,00</td></tr> <tr> <td>A3Attività di formazione e supporto alla gestione delle modalità di visita in remoto</td><td>€ 1.500,00</td></tr> <tr> <td>A4Sviluppo ambiente digitale- piattaforma videocalling</td><td>€ 3.000,00</td></tr> <tr> <td></td><td>totale (A) servizio €</td></tr> <tr> <td></td><td>Bsomme a disposizione</td></tr> <tr> <td></td><td>B1Iva (22 %)€ 1.760,00</td></tr> <tr> <td></td><td>(A+B)TOTALE PROGETTO€ 9.760,00</td></tr> </tbody> </table>	QUADRO ECONOMICO del progetto BEING THERE Aprogetto	IMPORTI	A1Raccolta, analisi e selezioni materiali provenienti dalle collezioni museali designate.	€ 1.700,00	A2Redazione materiali e digitalizzazione degli stessi per predisporli al caricamento sulla piattaforma web	€ 1.800,00	A3Attività di formazione e supporto alla gestione delle modalità di visita in remoto	€ 1.500,00	A4Sviluppo ambiente digitale- piattaforma videocalling	€ 3.000,00		totale (A) servizio €		Bsomme a disposizione		B1Iva (22 %)€ 1.760,00		(A+B)TOTALE PROGETTO€ 9.760,00
QUADRO ECONOMICO del progetto BEING THERE Aprogetto	IMPORTI																		
A1Raccolta, analisi e selezioni materiali provenienti dalle collezioni museali designate.	€ 1.700,00																		
A2Redazione materiali e digitalizzazione degli stessi per predisporli al caricamento sulla piattaforma web	€ 1.800,00																		
A3Attività di formazione e supporto alla gestione delle modalità di visita in remoto	€ 1.500,00																		
A4Sviluppo ambiente digitale- piattaforma videocalling	€ 3.000,00																		
	totale (A) servizio €																		
	Bsomme a disposizione																		
	B1Iva (22 %)€ 1.760,00																		
	(A+B)TOTALE PROGETTO€ 9.760,00																		