

RJ4All Publications
<https://www.rj4allpublications.com/>
contact@rj4allpublications.com | | www.rj4all.info RJ4

All Publications è un editore indipendente specializzato nelle scienze sociali e che pubblica ricerche all'avanguardia su giustizia riparativa, giustizia penale, uguaglianza e diritti umani. RJ4All Publications è il ramo editoriale dell'Istituto internazionale di giustizia riparativa per tutti (RJ4All) e l'editore dello Youth Voice Journal (YVJ™) e dell'Internet Journal of Restorative Justice (IJIR®). Institute è un'organizzazione internazionale non governativa (ONG) con la missione di promuovere la comunità e la coesione sociale a livello locale, nazionale e internazionale. Attraverso i nostri programmi, redistribuiamo il potere all'interno della società utilizzando i valori e le pratiche dell'istruzione e della giustizia riparativa.

Publicato per la prima volta nel Regno Unito nel gennaio 2023 da RJ4All Publications
© 2023 RJ4All

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, memorizzata in un sistema di recupero o trasmessa, in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, senza la previa autorizzazione scritta di RJ4All, o come espressamente consentito dalla legge o dalla licenza o nelle condizioni concordate con il corrispondente organizzazione dei diritti di riproduzione. Non devi distribuire questa pubblicazione in nessun altro modo e devi imporre la stessa condizione a qualsiasi acquirente.

Avviso sui marchi: "Restorative Justice for All", "Internet Journal of Restorative Justice", "IJIR®", Youth Voice Journal, "YVJ™", il logo RJ4All, il logo IJRJ® e il logo YVJ™ sono marchi di Restorative Istituto Internazionale Giustizia per Tutti cic. Tutti i diritti riservati. I nomi di prodotti o società possono essere marchi o marchi registrati e sono utilizzati solo in buona fede ea scopo identificativo. Diritto database RJ4All Publications (produttore)

Catalogazione della British Library nei dati di pubblicazione

ISBN 978-1-911634-75-1

VIVI CON LA CULTURA VIVERE LA CULTURA

UN MANUALE DI FORMAZIONE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

Il supporto della Commissione Europea per la preparazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori, e la Commissione non è responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

INDICE DEI CONTENUTI

IL PROGETTO	5
INTRODUZIONE	5
PANORAMICA DEI MODULI	6
PARTNER ORGANIZZATIVI E AUTORI	7
MODULO I - DEFINIRE IL PATRIMONIO CULTURALE (REGNO UNITO)	10
MODULO II - PATRIMONIO CULTURALE E DIDATTICA MUSEALE (ANAMUR, TURCHIA)	20
MODULO III - UNESCO, PATRIMONIO CULTURALE E NATURALE (AKETH, GRECIA)	45
MODULO IV - BENI CULTURALI E ARTE (ESPACIO ROJO, SPAGNA & FATTORE K, ITALIA)	66
MODULO V - PATRIMONIO TECNOLOGICO (BOYZAZI, TURCHIA)	91
MODULO VI - PATRIMONIO ECOLOGICO (BARREIRO, PORTOGALLO)	103
APPENDICE 1	112
APPENDICE 2	163

IL PROGETTO

La pandemia di Covid-19 ha avuto un impatto socio-economico devastante sui settori culturali e artistici, poiché i centri artistici e educativi non sono stati in grado di rimanere aperti a causa delle misure di allontanamento sociale. Oltre alle immense conseguenze finanziarie che molte organizzazioni hanno subito, la promozione della cultura e dell'arte come strumenti di coesione è quasi scomparsa dai contesti comunitari. In questo contesto, è fondamentale adottare misure per proteggere e sviluppare il patrimonio culturale e l'espressione creativa, soprattutto nei contesti educativi con i giovani.

Inoltre, la pandemia di Covid-19 ha esacerbato le condizioni di divisione in tutto il mondo. Più di prima, le persone sono più isolate dalle opportunità di scambio culturale e comprensione reciproca. Alla luce di quanto sopra, gli approcci digitali sono particolarmente importanti per promuovere la diversità culturale e incoraggiare l'inclusione sociale.

Il progetto Our Cultures si concentra sulla fornitura di materiale didattico creativo e digitale che promuova la consapevolezza culturale tra studenti ed educatori.

Obiettivi di progetto

Il progetto mira a creare strumenti, risorse e materiali che incoraggino la creatività e l'apprendimento multiculturale. Il nostro obiettivo principale è creare opportunità di apprendimento attivo in contesti educativi formali e informali attraverso l'uso della tecnologia nelle arti e nell'istruzione.

L'obiettivo principale del progetto Our Cultures è aumentare la curiosità e la tolleranza tra studenti ed educatori attraverso l'uso di strumenti digitali e l'apprendimento creativo. Attraverso questi progetti, studenti e giovani potranno sperimentare scambi culturali virtuali con le comunità di tutta Europa.

Il progetto offrirà agli studenti l'opportunità di conoscere il patrimonio culturale nelle regioni in cui vivono i nostri partner attraverso l'uso di strumenti di apprendimento online interattivi, nonché un corso elettronico accreditato. Il progetto La Nostra Cultura:

Promuovere lo scambio culturale digitale in un momento in cui l'apprendimento faccia a faccia non è disponibile o è estremamente limitato a causa delle conseguenze della pandemia;

Aiutare gli studenti a comprendere le varie dimensioni della cultura attraverso l'uso di strumenti digitali e la creazione di apprendimento;

Sviluppare l'alfabetizzazione digitale, la collaborazione e il pensiero critico degli studenti.

Alla fine di questo manuale di formazione eBook troverai due piani di lezione per aiutarti a progettare e strutturare le lezioni di apprendimento che desideri implementare nel tuo curriculum. Ogni Session Plan è stato accuratamente progettato per massimizzare l'esperienza di apprendimento e raggiungere i risultati stabiliti dal progetto Vivir con Cultura-Vivir la Cultura.

INTRODUZIONE

Questo manuale di formazione è stato preparato dal consorzio del progetto Erasmus+ «Vivere con la cultura». È rivolto a insegnanti, educatori, giovani leader e organizzazioni che lavorano con i giovani di tutto il mondo.

Lo scopo di questo manuale di formazione è quello di diventare una risorsa sostenibile per gli utenti, fornendo una guida completa e un quadro metodologico per la trasmissione del patrimonio culturale e lo sviluppo dei valori artistico culturali per le giovani generazioni. Questo manuale di formazione è una risorsa gratuita, quindi può essere scaricato e utilizzato da qualsiasi organizzazione educativa che voglia coltivare il patrimonio culturale.

- Uso di approcci di apprendimento basati sull'indagine e sui problemi.
- Accogliere più stili di apprendimento (apprendimento basato sul lavoro e basato su progetti, workshop e lavoro di partenariato)
- Contestualizzare l'apprendimento per raggiungere gli obiettivi del progetto in una varietà di contesti.
- Fornire autentiche opportunità di apprendimento
- Presentare il contenuto in piccoli blocchi modulari che saranno in grado di fornire un risultato di apprendimento più digeribile
- Fornitura di best practice

PANORAMICA DEI MODULI

Il seguente manuale fornisce sei moduli sull'heritage culturale e una serie di aspetti dell'heritage, ciascuno suddiviso in un proprio modulo.

Modulo 1: Definizione del patrimonio culturale (sviluppato da RJ4All)

Questo modulo fornisce un'ampia introduzione all'idea di patrimonio e alla varietà di definizioni di patrimonio che si possono vedere. Durante questo modulo, gli studenti sono tenuti a riconoscere gli oggetti del patrimonio culturale tangibile e immateriale. L'obiettivo è che gli studenti realizzino la dimensione locale e universale del concetto di patrimonio culturale e siano disposti a proteggerlo.

Modulo 2: Beni Culturali e Didattica Museale (sviluppato dalla scuola ANAMUR)

Questo modulo spiega perché i musei servono obiettivi come la conservazione del patrimonio culturale, collegando in modo significativo passato, presente e futuro. Durante questo modulo, gli studenti sono tenuti a esaminare, interpretare e proteggere gli edifici storici che li circondano e le opere universali dei musei.

Modulo 3: UNESCO, patrimonio culturale e naturale (sviluppato da AKETH)

Lo scopo di questo modulo è introdurre gli studenti all'UNESCO e aiutarli a comprendere meglio il lavoro dell'UNESCO nel campo del patrimonio culturale. Alla fine del modulo, gli studenti conosceranno l'UNESCO, spiegheranno la Lista del Patrimonio Culturale Mondiale e perché è stata creata. Allo stesso tempo, i nostri studenti, che sono il nostro futuro, acquisiranno sensibilità e consapevolezza per proteggere il patrimonio culturale.

Modulo 4: Patrimonio culturale e arte (sviluppato da Espacio Rojo e Fattore K)

Il modulo mira a consentire agli studenti di comprendere l'arte e le attività artistiche, che costituiscono una parte importante del patrimonio culturale, e di riconoscere le opere locali e transnazionali. L'arte dà anche una visione sensibile ed estetica. Durante questo modulo, gli studenti sono tenuti a riconoscere e proteggere i campi delle arti dello spettacolo, dei media, delle arti letterarie e delle arti visive.

Modulo 5: Patrimonio tecnologico (sviluppato dalla scuola Boyzazi)

Questo modulo è stato creato per sensibilizzare gli studenti al patrimonio tecnologico e comunicare come possono valorizzare il patrimonio culturale attraverso l'uso della tecnologia. Sulla base dei criteri per l'inclusione nella lista del patrimonio mondiale dell'UNESCO, ha definito il "patrimonio tecnologico" come "oggetti che sono significativi in termini di sviluppo tecnologico in un periodo di tempo o di geografia culturale e mostrano lo sviluppo della tecnologia dell'umanità". Sulla base di questa definizione, è accettato come patrimonio comune dell'umanità negli sviluppi tecnologici dal tempo dell'umanità ai giorni nostri.

Modulo 6: Patrimonio ecologico (sviluppato da Barreiro)

Lo scopo di questo modulo è quello di sviluppare la consapevolezza e la consapevolezza ambientale nel nostro gruppo target di studenti. Viene spiegata e sensibilizzata la necessità di preservare gli elementi naturali e l'ecosistema del nostro mondo e trasferirli alle generazioni future per una vita e un mondo sostenibili. Nell'ambito del modulo, l'obiettivo è aumentare la consapevolezza ambientale basata su elementi come l'ecosistema, la biodiversità, gli esseri viventi e le risorse naturali.

PARTNER ORGANIZZATIVI E AUTORI



RESTORATIVE JUSTICE FOR ALL (RJ4ALL) - UK

Restorative Justice for All (RJ4All) è un istituto internazionale la cui missione è promuovere la coesione della comunità e i diritti umani a livello locale, nazionale e internazionale. RJ4All ridistribuisce il potere in modo più equo offrendo progetti di giustizia sociale, programmi educativi e opportunità di volontariato di qualità ai gruppi più emarginati della società.

RJ4All lo fa utilizzando il potere dell'istruzione, dello sport e delle arti, così come le pratiche (mediazione, conferenze, circoli, dialogo, seminari) e i valori della giustizia riparativa, tra cui la condivisione del potere, l'equità, l'uguaglianza, la dignità e il rispetto. RJ4All è la principale rete europea di giustizia riparativa con membri provenienti da oltre 40 paesi. RJ4All ha realizzato una serie di progetti per l'UE, i fondatori del Regno Unito e organizzazioni internazionali, tra cui la valutazione indipendente di programmi di riabilitazione e giustizia riparativa, progetti di sensibilizzazione e formazione, lavoro sulla radicalizzazione, nonché consulenza di ricerca e consulenza specializzata a governi e organizzazioni internazionali. RJ4All ha anche un braccio editoriale indipendente.



SCUOLA ELEMENTARE ANAMUR FAITH - TURCHIA

La scuola Anamur, che è stata inaugurata come "Scuola elementare Fatih" nell'anno accademico 1974, è un'istituzione che si è dimostrata valida sia in ambito accademico che socio-culturale, con il suo personale di base stabilito. Nell'ambito della sua visione educativa, ci vuole passi riusciti nel diventare un'istituzione educativa originale e distinta che sviluppa la sua

studenti ad essere felici, virtuosi, produttivi, risolutori di problemi, individuali e sociali.

Fin dalla sua creazione, la scuola Anamur ha mirato a educare i suoi studenti come cittadini del mondo dipendenti dai loro valori nazionali. Un approccio educativo centrato sullo studente è sempre stata la sua filosofia di base.

In classe, agli studenti viene offerto un ricco ambiente di apprendimento. Le attività del club si svolgono presso la nostra scuola per portare la creatività dei nostri studenti al livello successivo e acquisire le competenze necessarie per la vita nel 21° secolo. I nostri insegnanti applicano innovativi individuali metodi di insegnamento. Nella nostra scuola, il metodo di insegnamento del teatro creativo viene applicato attivamente in classe e i nostri laboratori di teatro creativo sono inclusi nel nostro programma a tutti i livelli scolastici. La scuola Anamur ha ricevuto il "Premio Bandiera Bianca" per aver presentato domanda per il "Progetto Bandiera Bianca", frutto della cooperazione tra il Ministero della Salute e il Ministero dell'Istruzione.



AKETH DEVELOPMENTAL CENTER OF THESSALY - GRECIA

Il Thessaly Development Center (AKETH) situato a Trikala è un'organizzazione senza scopo di lucro. È stata fondata nel 2006 come organizzazione di consulenza. Dal 2006 al 2008 è stato ospitato in un edificio nel centro della città di Trikala e da allora si è trasferito in strutture di proprietà privata. Fin dalla sua creazione, AKETH ha partecipato a programmi regionali, nazionali ed europei in vari campi (finanziamento, istruzione, servizi di consulenza, ecc.).

AKETH è in linea con il quadro strategico dell'UE per combattere l'aumento dei livelli di disoccupazione, in particolare tra i giovani. È lo stesso rischio che minaccia un gran numero di lavoratori adulti, dando luogo a fenomeni di esclusione sociale e aumento della povertà. Questi fenomeni sono sempre più frequenti e minacciano la coesione sociale e il tenore di vita. Il modo principale per affrontare questo problema è migliorare la qualità e l'efficacia dell'istruzione e della formazione fornite. La missione di AKETH è fornire istruzione e formazione certificate, consulenza e opportunità di sviluppo personale per aiutare a migliorare le loro vite.



ESPACIO ROJO - SPAGNA

Espacio Rojo è un'associazione senza scopo di lucro, creata nel 2004 per promuovere, diffondere e incoraggiare la cultura e l'arte nella società, trasformandola in un'esperienza quotidiana, partecipativa ed educativa.

Espacio Rojo comprende l'arte come una parte essenziale dell'essere umano che promuove lo sviluppo e la crescita personale, emotivo, sensoriale ed espressivo, per il quale svolge un lavoro di ricerca sull'insegnamento dell'arte in cui la creatività viene insegnata attraverso il gioco, la sperimentazione, l'ambiente e l'interazione con altri arti.

Sosteniamo la creazione artistica in tutte le sue sfaccettature, generando spazi di riflessione, dibattito e incontro di persone legate al campo culturale e incoraggiamo progetti partecipativi che promuovano l'interculturalità, l'integrazione e la consapevolezza sociale, avvicinando arte e cultura, con l'obiettivo di migliorare e costruire una società migliore.



FATTORE K - ITALIA

Fattore K. è la compagnia teatrale fondata nel 1976 da Giorgio Barberio Corsetti (attuale direttore del Teatro di Roma), diretta da Francesca Macri e sostenuta dall'Associazione Italiana.

Ministero della Cultura.

Fin dall'inizio ha sostenuto il lavoro artistico di Corsetti e di altri artisti emergenti e non. Fattore K ha sempre ritardato la fase di ricerca e sperimentazione dell'uso del video e di altre tecnologie nella drammaturgia teatrale. Le sue attività produttive sono principalmente incentrate su autori contemporanei nazionali e stranieri, oltre che su sperimentazione e commistione di linguaggi scenici e ricerca tecnologica, sostenendo artisti giovani ed emergenti.

Oltre alla produzione dei suoi spettacoli, Fattore K. si occupa anche della distribuzione e supporta diversi workshop realizzati in collaborazione con Provincia di Roma,

Università e istituti di formazione. Gli attori e registi che partecipano alle attività dell'associazione partecipano anche a progetti rivolti a giovani e studenti.

Fattore K collabora con Quirinetta, uno dei teatri storici più importanti del centro di Roma.



BOYZAZI KULTUR SANAT VE MUZIK DERNEGI - TURCHIA

L'Associazione Bozyazi Culture, Arts and Music è un'associazione senza scopo di lucro che lavora attivamente dal 2014 per lo sviluppo di giovani e adulti in tutti i rami delle arti nella loro regione e per la promozione di attività artistiche e istruzione nella nostra località e regione. Con 75 membri, 120 partecipanti e un consiglio di amministrazione, da 6 anni cercano di raggiungere tutti i quartieri della loro regione e incoraggiare i giovani a partecipare ad attività culturali, artistiche, democratiche e civiche. Il suo obiettivo principale è, senza alcuna discriminazione, ispirare/trasformare e arricchire la nostra comunità e i nostri cittadini, in particolare adulti/giovani/bambini di gruppi vulnerabili attraverso l'arte e la letteratura.

Ogni anno Boyzazi partecipa attivamente alla vita artistica e culturale della sua regione con concerti e seminari. La sua regione è composta da 26 frazioni rurali e cittadine, e la maggioranza della popolazione è costituita da persone con un basso livello di istruzione.



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DO BARREIRO - PORTOGALLO

La scuola Barreiro appartiene a un grande gruppo di scuole a Barreiro. È un'unità pubblica e la sede integra sia la Scuola Primaria che la Scuola Secondaria. Sono inoltre presenti diversi studenti con difficoltà di apprendimento di diversa natura (come dislessia o disturbi dell'apprendimento). La scuola presenta questo progetto per migliorare l'"offerta formativa" della scuola.

Hanno alcuni studenti che hanno bisogno di un'istruzione speciale. Questi bambini non hanno una classe specifica a scuola. Significa che anche loro vanno alle loro classi nelle loro classi. Essi non hanno molte possibilità di sviluppare le loro capacità.

Gli studenti di Barreiro sono molto interessati all'uso della lingua straniera "inglese" nella loro vita quotidiana, ma non hanno alcuna possibilità di andare all'estero per questo a causa delle limitazioni delle loro famiglie. I bilanci. Questo progetto ERASMUS li aiuterà a usare l'inglese nella loro vita quotidiana e i nostri studenti impareranno a conoscere diversi paesi e le loro culture.

Far parte di ERASMUS PLUS è il modo migliore per conoscere altri paesi, è una pausa per i nostri studenti per entrare in contatto con una nuova Europa comune. I progetti europei sono essenziali per sviluppare le competenze chiave per l'apprendimento permanente e, secondo le linee guida europee, per migliorare le competenze chiave:

competenza, abilità interpersonali. La diversità dei paesi e la loro posizione geografica offriranno l'opportunità di scambiare esperienze per promuovere la loro partecipazione a un processo di sviluppo efficace ed efficiente. in modo costruttivo nella vita sociale, esplorare la dimensione europea utilizzando vari aspetti delle aree curriculari, incoraggiando la creatività.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Vivere con la cultura - Vivere la cultura

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

Modulo 1
Beni culturali

Sviluppato da:





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Contenuto

Sintesi del modulo	12
Obiettivi	12
Sottounità di apprendimento	12
Sottounità 1: Definizione del patrimonio culturale	13
Sottounità 2: Definizione del patrimonio culturale tangibile	3
Sottounità 3: Definizione del patrimonio culturale immateriale	16
Bibliografia	19

Sintesi del modulo

Questa sezione è per gli studenti del gruppo target per comprendere la definizione di beni culturali, elementi del patrimonio culturale.

Durante questo modulo, gli studenti sono tenuti a riconoscere beni culturali materiali e immateriali.

Inoltre, si mira a realizzare la dimensione locale e universale del concetto di patrimonio culturale e sono disposti a proteggerlo.

Obiettivi

- Lui/ lei sarà in grado di conoscere il concetto di patrimonio culturale
- Lui/ lei sarà in grado di spiegare gli elementi che compongono il patrimonio culturale.
- Lui/ lei sarà in grado di riconoscere beni culturali tangibili
- Lui/ lei sarà in grado di conoscere beni culturali immateriali
- Lui/ lei sarà in grado di fornire esempi di beni culturali immateriali
- Lui/lei potrà individuare gli elementi di cambiamento dei beni culturali nel tempo
- Lui/ lei sarà in grado di fornire esempi di elementi del patrimonio comune in vari paesi
- Lui/ lei sarà in grado di confrontare i vari luoghi di diversi paesi con le caratteristiche culturali del proprio ambiente in termini di somiglianze e differenze.
- Lui/ lei sarà si farà carico di proteggere i nostri beni storici e culturali.
- Lui/ lei sarà si farà carico proteggere e trasmettere il patrimonio culturale
- Lui/ lei sarà in grado di spiegare l'importanza degli elementi culturali nella vita delle persone

Sottunità di apprendimento

Sottunità 1	Definizione del patrimonio culturale
Sottunità 2	Definizione del patrimonio culturale tangibile
Sottunità 3	Definizione del patrimonio culturale immateriale
<i>DURATA: 1 ora</i>	



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Capitolo 1: Definizione del patrimonio culturale

Il patrimonio culturale è costituito da beni che hanno un certo significato per un gruppo culturale specifico e che sono di valore per la società nel suo complesso. Questi beni sono ereditati dalle generazioni passate, mantenuti dalle attuali generazioni e conferiti a beneficio delle future generazioni ¹. Il patrimonio culturale può essere diviso in due: il patrimonio culturale materiale e quello immateriale.

Guarda il video introduttivo sulla definizione del patrimonio culturale:

<https://www.futurelearn.com/info/courses/cultural-heritage-cities/0/steps/30884>

Capitolo 2: Definizione del patrimonio culturale tangibile

Tangibile si riferisce a qualcosa che è fatto di sostanza/ materiale e può essere percepito dal tatto. Di conseguenza, quando si parla di patrimonio culturale tangibile si parla di siti archeologici, monumenti storici, paesaggi naturali e manufatti fisici. Questi hanno un valore simbolico per la cultura a cui appartengono, in quanto costituiscono una traccia fisica della loro storia.

Questi siti sono importanti sia in quanto reperti storici, sia per il significato culturale globale che essi rappresentano. Inoltre, sono anche importanti in quanto possono essere visti come attrazioni turistiche, rendendoli quindi beni economici. Ma ciò che li rende ancora più importanti è il senso di coesione sociale e di stabilità che rappresentano per la cultura specifica a cui appartengono, in quanto contribuiscono a plasmare l'idea di un'identità nazionale.

Inoltre, sono rilevanti nella scala delle comunità locali e in tutto il mondo. In realtà, questi siti non sono solo una rappresentazione della storia di una varietà di culture, ma anche della storia dell'umanità nel suo complesso, e di conseguenza è fondamentale per preservare questi siti.

La conservazione di questi siti comprende la manutenzione dei paesaggi naturali e dei siti archeologici da parte delle autorità governative e/ o di altre entità come l'UNESCO, nonché la creazione di musei per la custodia e l'esposizione di manufatti fisici.

¹UNESCO definizione 2003

Esempi di patrimonio culturale tangibile

Spagna- Città vecchia di Salamanca, Parco Nazionale del Teide, Santiago de Compostela, ecc



Turchia - Sito archeologico di Troia, Parco Nazionale di Göreme, e i siti rocciosi di Cappadocia, Afrodisia, ecc



Acropoli di Atene, sito archeologico di Olympea, città medievale di Rodi, ecc



Portogallo-Alto Douro regione, Centro storico di Évora, Monastero dei Geronimiti e Torre di Belém a Lisbona, ecc



United Kingdom- Stonehenge; Royal Botanic Kew Gardens; Dorset e East Devon Coast, ecc



Italia - Colosseo, Basilica di S. Pietro, ecc



Capitolo 3: Definizione del patrimonio culturale immateriale

Il patrimonio culturale immateriale, d'altra parte, non è fisico, ma piuttosto comprende una moltitudine di cose che hanno rilevanza culturale ed esistono intellettualmente. Esso comprende tradizioni o espressioni viventi come tradizioni orali, arti dello spettacolo, pratiche sociali, rituali, lingue, eventi festivi, conoscenze e pratiche riguardanti la natura e l'universo o le conoscenze e le competenze per produrre mestieri tradizionali, cibo, e la medicina.² Inoltre, come parte del patrimonio culturale queste tradizioni ed espressioni viventi sono stati tramandati dalle generazioni precedenti.

Il patrimonio culturale immateriale è importante quanto il patrimonio culturale materiale, anche se è più difficile da definire. Tuttavia aiuta anche con un senso di unità all'interno di una cultura e fornisce tradizioni ed espressioni che consentono agli individui di plasmare le loro identità.

Purtroppo, a causa della sua natura non fisica, il patrimonio immateriale è più difficile da preservare. Di conseguenza, gli Stati dovrebbero concentrarsi sulla conservazione di queste tradizioni che non sono solo significative simbolicamente, ma anche significative in quanto sono le cose che differenziano le culture, ma anche di unirle. Per esempio, alcune tradizioni appartengono a culture specifiche, mentre altre sono condivise da gruppi diversi. In entrambi i casi queste tradizioni sono fondamentali per la sensazione di essere parte di una comunità, oltre ad avere una particolare identità.

Per la conservazione del patrimonio culturale immateriale, è importante insegnare alle generazioni più giovani le tradizioni e insistere sulla continuità delle espressioni viventi attraverso la società. L'UNESCO ha creato una lista di patrimoni culturali immateriali dell'umanità che sono evidenziati.

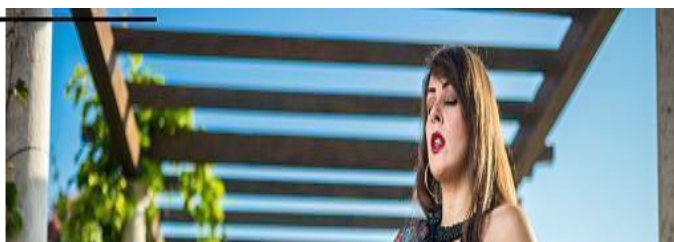
Alcuni esempi sono:

Spagna- Valencia Fallas festa, Flamenco, ecc



Portogallo- Fado canzone popolare urbana, Carnevale di Podence, ecc

² Definizione UNESCO 2003



Grecia- Tinian Marmo artigianato, Rebetiko musica ed espressione, ecc



Turchia- Tradizione turca del caffè, lingua fischiata, ecc



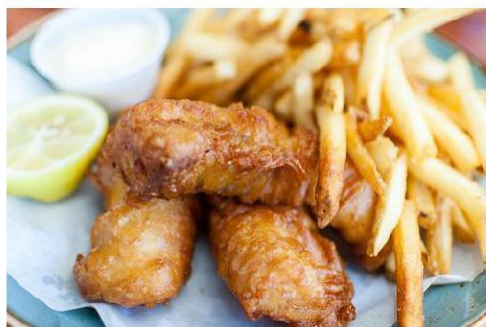
Italia - opera, l'arte delle perle di vetro, ecc



Molti dei paesi citati hanno in comune anche un patrimonio culturale immateriale: la dieta mediterranea.



Mentre il Regno Unito non segue la dieta Mediterranea, ci è inoltre un esempio di eredità culturale immateriale relativa all'alimento là pure.. fish and chips!





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Attività di riflessione

Attività 1: Domande di riflessione

Puoi citare un esempio di patrimonio culturale tangibile e un esempio di patrimonio culturale immateriale nella tua vita?

Pensate alla regione geografica in cui vivete. Quali potrebbero essere alcuni esempi di patrimonio naturale?

In che modo la vostra comunità preserva le varie forme di patrimonio culturale?

Ritiene che sia importante preservare il patrimonio culturale? Perché o perché no?

Attività 2: Mini rapporto di ricerca

Pensa alla comunità in cui vivi. Scegli un esempio di patrimonio culturale materiale, immateriale o naturale. Prendete 15 minuti per fare qualche ricerca su questo esempio (questo potrebbe essere un posto, statua, pianta, cibo, danza ecc). Creare un mini-report su questo esempio tra cui il nome, la posizione, l'origine, e significatività culturale. Se c'è tempo, gli studenti possono presentare i loro esempi all



Vivi con la cultura – Vivi la cultura

2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

Modulo di formazione 2:

BENI CULTURALI E DIDATTICA MUSEALE

Sviluppato da:



Contenuti

Riepilogo del modulo	21
Obiettivi	21
Subunità di apprendimento	21
A) MUSEO E BENI CULTURALI	23
1-) Patrimonio culturale	23
2-) Museo	23
3-) Il rapporto tra museo e patrimonio culturale	23
B) TIPOLOGIE MUSEALI	24
C) EDUCAZIONE MUSEALE	23
1) Fasi di Educazione Museale	27
2) Metodo e tecniche utilizzabili nella didattica museale	29
3) Misurazione e valutazione nei musei	33
D) MUSEO E TECNOLOGIA	35
1) Sistemi tecnologici museali	35
2) Utilizzare la tecnologia in classe per l'educazione museale	38
Suggerimenti chiave da considerare	39
Attività di valutazione	40
Bibliografia	40

Riepilogo del modulo

I musei servono obiettivi come mantenere il patrimonio culturale, collegare passato, presente e futuro in modo significativo, comprendere, proteggere e mantenere in vita i beni culturali e i manufatti antichi, riconoscere e comprendere la propria cultura e culture diverse con un approccio versatile e tollerante, sviluppando la comprensione interculturale e l'empatia. Durante questo modulo, si propone agli studenti di esaminare, interpretare e proteggere gli edifici storici che li circondano e le opere universali nei musei.

Obiettivi

- Saprà spiegare il concetto di museo.
- Saprà spiegare perché vengono istituiti i musei e il loro ruolo nella conservazione del Patrimonio Culturale.
- Sa mettere in relazione il museo con l'educazione.
- Sarà in grado di comprendere la funzione dei musei per proteggere le opere d'arte e portarle nel futuro.
- Potrà apprendere i valori culturali della città in cui vive, sulla base di oggetti museali
- Saprà spiegare l'importanza dell'utilizzo della tecnologia nel museo.
- Sarà in grado di costruire un semplice museo con i propri oggetti.
- Saprà classificare i musei secondo le loro tipologie.
- Sarà in grado di stabilire una relazione tra passato, presente e futuro.
- Saprà spiegare il museo virtuale
- Sarà in grado di utilizzare tecniche di misurazione e valutazione nei musei.

Subunità di apprendimento

Subunità 1	Musei e Beni Culturali
Subunità 2	Tipi di musei
Subunità 3	Didattica museale
Subunità 4	Museo e tecnologia

A) MUSEO E BENI CULTURALI

1-) Beni Culturali

L'UNESCO definisce il patrimonio come "ciò che sperimentiamo dal passato, ciò che sperimentiamo oggi e ciò che trasmettiamo alle generazioni future" e lo divide in due: patrimonio culturale e patrimonio naturale.

Il "patrimonio culturale" è definito come "ciò che una generazione trasmette alla generazione successiva". Il significato del concetto di patrimonio culturale si è esteso da patrimonio culturale tangibile a patrimonio culturale immateriale con le diverse convenzioni proposte dall'UNESCO (Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura) istituita nel 1954.

Nella Convenzione dell'UNESCO del 1972 per la protezione del patrimonio mondiale culturale e naturale, il patrimonio naturale è definito come segue:

«Caratteristiche naturali risultanti da formazioni o comunità fisiche e biologiche di eccezionale valore universale dal punto di vista estetico o scientifico, formazioni geologiche e fisiografiche di eccezionale valore universale dal punto di vista della scienza o della conservazione e aree designate in cui le specie animali e vegetali a rischio di estinzione crescono luoghi naturali o aree naturali rigorosamente designate di eccezionale valore universale dal punto di vista della scienza, della conservazione o della bellezza naturale.»

2-) Museo

I musei sono accettati come una delle istituzioni educative, scientifiche e culturali di base che dovrebbero essere presenti in una società contemporanea, consentendo la condivisione di oggetti e pratiche del patrimonio con la società. Perché, come definito dall'International Council of Museums ICOM (2019), un museo è: "Un'istituzione con il principio di essere al servizio della società e del suo sviluppo, è un'istituzione permanente che raccoglie e conserva materiali materiali e immateriali /beni che testimoniano le persone e l'ambiente in cui vivono, e condivide queste informazioni senza scopo di lucro affinché i membri della società le esaminino, apprendano e godano conducendo ricerche su di esse".

3-) Il rapporto tra museo e patrimonio culturale

"Museo" e "Patrimonio culturale" sono concetti direttamente collegati tra loro. Il 'Museo' conserva gli oggetti e gli elementi del 'Patrimonio Culturale', conduce ricerche su di essi, condivide questa conoscenza con l'individuo e la società, e li espone per lo studio,

l'educazione e il divertimento. In altre parole, il museo è una delle principali istituzioni che lavorano per il riconoscimento e la comprensione del patrimonio e il progresso dell'educazione e della cultura della società.

I musei fanno parte di un sistema culturale che rende selettivamente visibili alcuni aspetti di una cultura. Questo sistema funziona con i punti di forza di alcuni stakeholder e questi stakeholder identificano le testimonianze del patrimonio culturale tangibile e immateriale di un paese da trasmettere alle generazioni future.

Intese culturali complesse, simili e diverse basate sulla diversità culturale sono comuni nelle società multiculturali. Queste comprensioni culturali sono modellate da molti fattori come età, genere, razza, caratteristiche etniche, classe socioeconomica, identità religiosa, comportamenti sessuali, istruzione, storia. Pertanto, ogni individuo percepisce il mondo dalla propria prospettiva culturale. I musei sono uno dei luoghi più importanti in cui è possibile introdurre culture diverse e le differenze possono essere trovate più preziose dell'uniformità. Conoscere e vedere quante culture hanno vissuto nella stessa terra nella storia aumenterà la consapevolezza di quanto sia difficile l'unità culturale.

Attraverso i musei, i bambini hanno l'opportunità di vedere la realtà degli oggetti della vita usati in periodi storici che leggono nei libri, e cercano di stabilire relazioni tra eventi storici e oggetti della vita di quel periodo. Questo li aiuta ad acquisire una corretta consapevolezza storica.

I bambini confrontano le differenze e le somiglianze tra gli oggetti del museo e gli oggetti di oggi nei loro pensieri. Inoltre, i musei sviluppano l'osservazione, la logica, la creatività, l'immaginazione e il senso del gusto e l'apprezzamento estetico e sostengono il pensiero creativo.

B) TIPOLOGIE MUSEALI

C'è una grande varietà di oggetti nei musei di tutto il mondo. Ora, quando si parla di musei, non si intendono solo musei/edifici formati da collezioni di archeologia e d'arte, e ci sono musei di quasi tutti i tipi di prodotti del patrimonio culturale tangibile e immateriale. Inoltre, i musei contengono non solo patrimonio culturale, ma anche patrimonio naturale. Alla 18a Assemblea Generale dell'ICOM nel 1995, sono stati inclusi nei confini del museo:

*Siti e monumenti storici, monumenti naturali, archeologici ed etnografici e siti a carattere di musei che presentano, conservano e raccolgono materiale relativo alla società e al suo ambiente;

*Giardini botanici e zoologici, acquari, che contengono raccolte di specie animali e

vegetali viventi;

*Centri scientifici e planetari;

*Mostre tenute stabilmente da archivi e biblioteche, istituti di conservazione;

* Aree di riserva naturale (Madran, 1999).

Diverse classificazioni sono fatte per i musei. Musei; "secondo l'unità amministrativa a cui è affiliato", "secondo la regione che servono", "secondo il loro pubblico", "secondo il contenuto delle loro collezioni", "secondo i metodi di esposizione delle loro collezioni" ecc. possono essere suddivisi in tipi. (Ambrogio e Paine, 2012). Si sottolinea che la definizione principale di musei non cambierà secondo lo stile di classificazione, al punto (1.a) della dichiarazione, che è stata riorganizzata e accettata alla 18a Assemblea Generale dell'ICOM (Madran 1999).

Oggi i musei sono creati da diverse collezioni. I musei possono più comunemente essere classificati in base alle loro collezioni come segue:

***Musei generali:** I musei che contengono diversi tipi di collezioni sono chiamati "musei generali". Sono anche conosciuti come multidisciplinari o interdisciplinari. Ad esempio, i musei cittadini possono essere citati come esempi di tali musei perché contengono collezioni di arte, archeologia, scienza e storia.

***Musei Archeologici:** Si tratta di musei che contengono oggetti di valore archeologico. È possibile includere siti archeologici e monumenti antichi in questo gruppo.

***Musei Etnografici:** I musei etnografici contengono collezioni di folklore, arte e tradizioni popolari e valore etnografico appartenenti a culture avanzate. Questi musei sono musei che riflettono la cultura popolare attraverso le loro mostre e animazioni e svolgono un ruolo attivo nel trasferimento della conoscenza di generazione in generazione.

***Musei d'arte:** Pittura, scultura, tessile, costume, mobili, fotografia, metallo, ceramica, installazione, arte digitale, ecc. con valore artistico. Fanno parte di questo gruppo anche i musei di arte moderna e contemporanea.

***Musei storici:** I musei di storia sono musei che esaminano la storia e le caratteristiche della storia relative all'oggi e al futuro, ed esaminano un'istituzione, una regione, un paese o una società da prospettive economiche, politiche e sociali. Tali musei includono arte e oggetti archeologici.

Documentano ed espongono tutti i tipi di oggetti storici. Anche le case storiche e i siti storici sono inclusi in questo gruppo.

***Musei di storia naturale:** Incentrato sulla natura e sulla cultura; Sono musei che contengono collezioni di storia naturale, mineralogia, zoologia e antropologia. Nell'area di interesse di questi musei sono stati inseriti nel tempo anche i problemi ambientali e la diversità biologica.

***Musei di settore:** I musei dell'industria sono combinati con i musei della scienza in molti

paesi del mondo sono valutati insieme; Tuttavia, a causa del fatto che i tipi di museo sono molto diversi, i musei dell'industria sono discussi in un'intestazione separata a causa della necessità di fare una limitazione. Fabbriche storiche (ferro-acciaio, tessitura, automobile, locomotiva, ecc.), officine (fusione, tipografia, sartoria, tipografia), centrali elettriche e i loro materiali sono valutati nei Musei dell'Industria.

***Musei della scienza e della tecnologia:**

Testimonianza delle attività industriali, tecniche e scientifiche della società.

Sono musei che contengono oggetti di tecnologie di trasporto come ferrovie, compagnie aeree, veicoli terrestri, agricoltura, prodotti industriali, mineralogia e paleontologia, spazio e astronomia, medicina, oggetti minerari e metallurgici e così via. (Madran, 1999)



Figura 1

C) EDUCAZIONE MUSEALE

Gli sviluppi tecnologici, che si sono sviluppati rapidamente negli ultimi anni e sono entrati nell'uso quotidiano delle persone allo stesso ritmo, e le ricerche sulle capacità di apprendimento umano, hanno rivelato che gli ambienti di apprendimento extrascolastici adatti alla natura dell'apprendimento apportano contributi molto seri all'apprendimento attivo. Di conseguenza, beneficiare di diverse tecniche di apprendimento e di diversi ambienti per l'apprendimento è diventato il centro dell'educazione.

È chiaro che i musei sono in prima linea in questi ambienti di apprendimento e ora i musei sono una parte indispensabile dell'educazione. La ricerca mostra che attraverso i musei, i

bambini imparano modi per migliorare le proprie conoscenze e acquisire l'abitudine di confrontare questa conoscenza con la conoscenza dei libri.

Educazione museale; Include l'uso del museo come area di apprendimento e sviluppo attivo, affrontando allo stesso tempo lo scopo e le qualità del museo, le mostre, le opere d'arte/oggetti in mostra, l'ambiente museale, l'ambiente museale, il rapporto tra il museo e persone e gli aspetti interdisciplinari del museo.

Educazione museale; comprendere se stessi e le persone soprattutto nel tempo e nello spazio, mantenere il patrimonio culturale e naturale, mettere in relazione passato, presente e futuro in modo significativo, comprendere / proteggere e mantenere in vita i beni culturali e i manufatti antichi, serve a obiettivi come riconoscere e comprendere con un approccio, rendendo i musei un'istituzione vivente, sviluppando la comprensione interculturale e l'empatia.

Di seguito si riassumono i contributi della didattica da realizzare nel museo:

- Aiutare ad adattarsi al mondo che cambia,
- Per prevenire l'alienazione dall'ambiente di vita,
- Stabilire un legame tra il passato e la vita presente,
- Per acquisire una comprensione dei problemi e dei conflitti di oggi,
- Costruendo ponti tra gli oggetti esposti nel museo e le persone, assicurando l'integrazione degli oggetti con le loro vite,
- Fare in modo che gli oggetti siano percepiti come un documento concreto e autentico della vita umana, così come percepirli con i loro valori materiali o ideali,
- Consentire alle persone di comprendere le relazioni politiche, culturali, sociali, economiche ed ecologiche collegando gli oggetti con le loro vite attuali,
- Sviluppare gli aspetti investigativi delle persone,
- Per consentire alle persone di ricercare e sviluppare le proprie conoscenze,
- Valutare il tempo delle persone in modo creativo,
- Fornire opportunità per fare del museo uno stile di vita e per intensificare la comunicazione e l'apprendimento,
- Sviluppare l'economia museale. Lo scopo dell'educazione che si terrà nei musei è quello di sviluppare i pensieri creativi delle persone formate utilizzando i musei come ambiente educativo.

1) Fasi di Educazione Museale

*Eventi pre-museo

Questi studi sono i processi di preparazione delle persone e delle condizioni. L'insegnante

che svolgerà lo studio determina il gruppo e il relativo ambiente di apprendimento extrascolastico. Visita l'ambiente di lavoro in anticipo. Se non c'è l'opportunità di visitare, cerca online. Predisporre il piano di visita in base alla natura del gruppo che otterrà i permessi e le date necessarie. Informa il gruppo su cosa fare e fornisce i materiali da utilizzare. Informa le persone interessate nel museo sul giorno, l'ora e le caratteristiche del gruppo per andare al museo.

Determina il risultato relativo alla lezione da tenere nel museo e quali lezioni saranno cooperate con questo risultato. Oltre a questi abbinamenti, si possono fare nuovi abbinamenti tenendo conto dei contenuti del corso e delle competenze che si pensa di acquisire attraverso il percorso museale.

Agli studenti può essere chiesto di fare ricerche sui risultati. In alcune lezioni, possono essere organizzate attività per rafforzare i guadagni acquisiti in precedenza e per associarli alla vita reale.

Si raccomanda all'insegnante di creare la seguente lista di controllo prima della formazione museale:

*Sono determinati i metodi e le tecniche da utilizzare nell'attività che si terrà nel museo.

*Gli amministratori scolastici vengono informati sull'attività educativa con il museo e vengono prese le loro opinioni sull'istruzione.

*Viene effettuato un esame preliminare e/o una ricerca sul luogo in cui si svolgerà la formazione (museo, centro scientifico, galleria d'arte, rovine, area di scavo, ecc.).

*La comunicazione è stabilita con i funzionari dei musei. Lo scopo e il contenuto del lavoro educativo sono spiegati dall'incontro con i funzionari del museo.

*Gli oggetti museali da formare oggetto di didattica museale sono determinati attingendo al contributo degli esperti del museo.

*Quindi vengono preparati il piano di viaggio e i documenti di lavoro.

*I permessi necessari sono ottenuti per organizzare l'educazione museale. Si effettua la prenotazione per il museo da visitare. All'interno del piano preparato, queste informazioni vengono fornite alle autorità museali con almeno 2-3 giorni di anticipo.

*** Attività al Museo**

Le opere del museo sono pre-progettate, ma aperte a diverse alternative a seconda delle condizioni, facendo appello a percezioni e sensi diversi, educative, divertenti, creative e adatte a pensare con lucidità. Non è necessario vedere l'intero museo per le opere del museo. L'educazione museale, che si concentra principalmente su un oggetto, un periodo e un pensiero, include metodi appropriati che supportano nuove acquisizioni come il teatro creativo e i laboratori.

Si raccomanda all'insegnante di creare la seguente lista di controllo nell'educazione museale:

- * Gli studenti che partecipano al viaggio sono divisi in gruppi di 10-15 persone.
- * La presenza di un insegnante per ogni gruppo è importante per l'efficienza del lavoro da svolgere nel museo.
- * Gli studenti non devono essere lasciati soli durante il viaggio.
- * Gli studenti non devono toccare oggetti diversi dalle aree riservate ai laboratori del museo, non devono attraversare barriere o pareti vetrate; Si può ricordare che non è opportuno correre e gridare all'interno del museo.
- * Il modo in cui verrà utilizzato il tempo assegnato per la visita al museo è determinato in anticipo.
- * Può dedicare una certa parte del tempo trascorso durante la visita al museo a studi su oggetti, periodi, concetti o drammi. / Un certo periodo di tempo trascorso durante una visita museale può essere dedicato all'esame di oggetti, periodi, concetti o allo sviluppo di competenze con metodi appropriati di educazione museale.
- * Dopo lo svolgimento della formazione prevista, è possibile visitare altre parti del museo durante il resto del tempo.

* Post Eventi Museo

I risultati del lavoro svolto nel museo vengono valutati nel museo o nella scuola. I prodotti (dipinti, tessuti, maschere, sculture, ecc.) delle attività proposte nei laboratori possono essere presentati sotto forma di mostra. I risultati intellettuali degli studi vengono rivelati attraverso applicazioni come composizione, discussione, lettera, notizie di giornale. Negli studi di educazione museale; - studi sull'artigianato, - studi letterari, - studi sul teatro creativo, - studi sul suono, sull'olfatto, sul gusto, - studi sulla storia vivente o sulla storia orale, ecc. possono essere utilizzati come metodo.

Uno dei collegamenti importanti dell'attività "educare con il museo" è il trasferimento di ciò che si è appreso sul viaggio in classe o nell'ambiente scolastico dopo il percorso museale. Sulla base delle attività che hai svolto durante la visita al museo, puoi organizzare attività in classe come scrivere testi, illustrare, preparare presentazioni e teatro per le relative acquisizioni.

Si consiglia all'insegnante di creare la seguente lista di controllo dopo la formazione museale

- * Le informazioni sui prodotti/oggetti ottenuti a seguito delle attività durante e dopo la visita al museo possono essere condivise nel giornale della scuola, se disponibile, sul sito web della scuola.
 - * Può essere esposto nell'angolo escursioni e osservazione della scuola con gli opuscoli che contengono le conclusioni di ogni studente e che si organizzano da soli.
- Al termine della formazione museale, il partecipante dovrebbe porsi le seguenti domande:
- 1-Che esperienza ho avuto?
 - 2-Come mi sono sentito riguardo a questa esperienza?
 - 3-Cosa penso di questa esperienza?
 - 4-Come penso a questa esperienza?
 - 5-Perché ho fatto questi pensieri?

6-Quali criteri/valori ho sostanzialmente considerato quando ho giudicato?

7-Perché mi piacciono alcune cose e alcune cose non mi piacciono?

8-Cosa posso fare per migliorare la situazione?

9-Dove/come posso beneficiare di queste esperienze?

2) Metodo e tecniche utilizzabili nella didattica museale

Dovrebbe essere evitata l'uniformità delle attività nell'educazione museale. Musica, pittura, giochi, danza, architettura, ecc. che aumenteranno il tasso di promemoria negli eventi. bisognerebbe usare le arti.

Insegnante;

-dovrebbe prendere parte alle attività quando necessario e osservare quando necessario.

-dovrebbe fare osservazioni secondo criteri oggettivi e in modo da non distrarre il partecipante.

- dovrebbe ascoltare le critiche e i suggerimenti dei partecipanti.

-dovrebbe trasmettere i propri pensieri come suggerimenti.

-non dovrebbe essere prevenuto.

- dovrebbe garantire che l'ambiente sia divertente e dovrebbe consentire il piacere di giocare.

-dovrebbero chiedere al gruppo se il lavoro è piacevole e divertente in momenti diversi, quali fasi attraversano nel lavoro, che tipo di attività desiderano.

- non dovrebbe preoccuparsi di giusto o sbagliato, non dovrebbe dimenticare che il processo è importante.

***Metodo Drammatico Creativo;**

Il dramma creativo è il dare un senso da parte degli individui a un'esperienza, un evento, un'idea, a volte un concetto astratto o un comportamento nel lavoro di gruppo e nei processi simili al gioco, riorganizzando i loro vecchi schemi cognitivi (San, 1990). Nel dramma, l'individuo entra in ruoli diversi sia come se stesso che come parte di un gruppo. Inoltre, vengono condotte discussioni sul processo teatrale e il processo viene valutato nel suo insieme dal gruppo (İlhan et al., 2011). Gli studi teatrali creativi consistono in fasi di preparazione-riscaldamento, animazione e valutazione. Lo scopo della fase di preparazione-riscaldamento è creare la dinamica del partecipante e preparare il gruppo per la fase di attivazione. Nella fase di animazione, a partire da un punto di partenza all'interno della struttura del soggetto, vengono utilizzati giochi di ruolo, improvvisazione e molte tecniche diverse. La fase di valutazione è l'ultima fase in cui si determinano l'essenza, l'importanza e la qualità del processo teatrale e si condividono le emozioni. Tutte le discussioni sul processo vengono svolte in questa fase (İlhan et al., 2011).

● **Improvvisazione:**

L'improvvisazione è animazioni non premeditate o minimamente progettate e realizzate liberamente. Ciò che è decisivo nell'improvvisazione è l'uso dell'immaginazione per raggiungere il luogo prescelto. Anche qui naturalezza e sincerità sono fattori importanti (Adigüzel, 2018). Per fornire un'esperienza museale interattiva, è necessario stimolare le capacità di sperimentazione, curiosità, scoperta, creazione di significati personali e

creatività dei visitatori. I bambini sviluppano molte abilità attraverso esperienze museali interattive: interagire con oggetti, osservare, esprimere emozioni, immaginazione, interpretazione e collegandoli alla propria vita, leggendo gli oggetti del museo, riconoscendo i valori culturali, cercando la verità, analizzando i messaggi dati nelle opere, elaborando il progetto del museo. partecipare alle pratiche museali, sperimentare, valutare, lavorare in gruppo e collaborare, stimare, trarre conclusioni, ecc. (Paykoç, 2008). Il dramma può avere una funzione stimolante qui. Il dramma/teatro nel museo mira ad aumentare le esperienze educative dei visitatori nel museo. Esistono molti generi, dalla narrazione all'interpretazione della storia dal vivo, dalle performance musicali ai burattini, al mimo, ecc. (Okvuran, 2012).

- **Immagine opaca:**

L'immagine opaca, che viene spesso utilizzata anche nel metodo del dramma creativo, è il modo di creare e riflettere immagini silenziose e non verbali utilizzando i propri corpi individualmente o in piccoli gruppi. È una tecnica facile ed efficace da applicare. In particolare, è possibile che i significati si trasformino in immagini concrete e che le emozioni vengano interpretate dagli altri partecipanti nel modo più semplice. Il raggiungimento dello scopo della tecnica dipende dalla capacità del singolo o dei membri del gruppo di esprimere questa immagine nel migliore dei modi (Adıgüzel, 2018). Nei noiosi processi di applicazione delle immagini, i partecipanti possono animare oggetti che possono essere beni culturali con i loro corpi. Negli studi di immagini fisse eseguiti in gruppi, i gruppi possono prevedere le reciproche animazioni.

- **Gruppo Sculture/Pittura:**

Negli studi di teatro creativo, uno dei partecipanti dà una forma, un tavolo, a un piccolo gruppo di altri membri del gruppo o all'intero gruppo per uno scopo specifico. La creazione di una scultura di gruppo, che richiede anche una collaborazione, si basa sul fatto che altri partecipanti al gruppo, a parte una persona, fanno parte volontariamente della scultura. Durante l'applicazione di questa tecnica, i partecipanti usano solo il proprio corpo come strumento (Adıgüzel, 2018). Può essere utilizzato nel processo di approfondimento di qualsiasi tematica dei beni culturali tecnici o nella fase di valutazione.

- **Rituali/Cerimonie:**

Il rituale, che ha una funzione importante per quanto riguarda l'origine del teatro e del dramma, è una delle tecniche utilizzate come forma di animazione e una tecnica nel dramma creativo per le sue caratteristiche. Varie celebrazioni si svolgono con i partecipanti in determinati giorni speciali. In queste celebrazioni, riti e cerimonie sono strutturati in vari modi e utilizzati come mezzo di espressione (Veldhuizen, 2017).

- **Momento fotografico:**

Il momento fotografico emerge quando i partecipanti rievocano un certo momento del dramma creativo e viene spesso definito come "scattare una fotografia di quel momento". Immaginiamo di fotografare il momento della fotografia con una macchina fotografica per strada, guardando attraverso il mirino senza disegnarlo a caso. La persona che ha scattato quella foto potrebbe non avere uno scopo. Nonostante questo, tra i suoi scatti ci sono momenti drammatici con molte forme espressive. Tuttavia, le persone fotografate non ne

sono a conoscenza. Non c'è progettazione o preparazione al momento della fotografia. Viene creato automaticamente in quel momento. Un momento fotografico è l'atto di scattare una foto di quel momento (Adıgüzel, 2018)

- **Flashback:**

Nel processo del dramma creativo, è la rievocazione di eventi passati o del passato di un eroe con gli stessi personaggi di ruolo durante o dopo la rievocazione di una situazione drammatica. Questa tecnica è l'atto di andare al momento prima dell'evento, o in quel momento o preparando e animando quel momento. È una delle tecniche di drammatizzazione creativa più frequentemente utilizzate nell'educazione museale (Adıgüzel, 2018). Nel dramma creato con questa tecnica, il rapporto tra presente e passato viene rafforzato mostrando scene di "flashback" o il personaggio viene confrontato con le immagini cruciali del passato. È una tecnica importante che può essere utilizzata nell'educazione al patrimonio culturale per incarnare il legame tra passato, presente e futuro.

- **Coinvolgimento dell'insegnante nel ruolo:**

Significa che l'insegnante prende parte agli studi teatrali insieme agli studenti. Il coinvolgimento dell'insegnante nel ruolo fornisce in primo luogo l'opportunità di definire il ruolo, organizzare il lavoro, evitare che la situazione drammatica creata in linea con gli obiettivi vada oltre lo scopo e fornire un uso ad ampio raggio nel trattenere il gruppo. Il coinvolgimento dell'educatore nel ruolo assicura che i partecipanti siano coinvolti nell'attività e contribuisce a rafforzare l'argomento.

- **Carta Ruolo:**

La scheda ruolo fornisce informazioni dettagliate sul personaggio da animare e sui contenuti da utilizzare. Questa tecnica può essere utile quando l'educatore vuole assegnare una serie di ruoli utilizzando un lasso di tempo limitato. Può essere utilizzato anche quando il formatore non desidera che i partecipanti conoscano dettagli al di fuori del loro ruolo. Uno dei punti da considerare durante la preparazione delle schede ruolo è che tutte le informazioni sono su entrambe le schede, in modo che i partecipanti non debbano guardare le schede l'uno dell'altro. Un altro punto che il formatore dovrebbe considerare è che le schede preparate non dovrebbero essere visti dai partecipanti fino a quando non vengono utilizzati. Le carte ruolo consistono in un testo che contiene informazioni sul personaggio che sarà interpretato dalle persone che parteciperanno al processo di animazione, il conflitto in esso contenuto, il punto di partenza, il tempo e il luogo.

***Studio dell'oggetto:**

Lo studio dell'oggetto, che può essere utilizzato nei processi pre-museali, museali e post-museali, è un metodo per sviluppare le capacità di ricerca, esame, analisi e sintesi dei partecipanti. Include gli studi di esame e di osservazione sugli oggetti determinati. L'esempio più noto di studi sugli oggetti sono gli studi sulla compilazione di moduli di inventario. Il lavoro di inventario, che include esercizi su come documentare l'oggetto dopo l'esame, può essere svolto per iscritto o online. Ci sono molti componenti da scoprire in un singolo oggetto, quindi è un lavoro colorato e divertente per i partecipanti (Veldhuizen, 2017).

***Ricerca-Trova/ Studio della Carta degli Indizi/ Caccia al Tesoro:**

È il processo di apprendimento svolto utilizzando un foglio di lavoro preparato dall'insegnante o dall'educatore museale e contenente fotografie di uno o più oggetti nelle gallerie del museo. Questi documenti includono domande sull'oggetto in questione. Queste domande riguardano generalmente le informazioni sull'identità dell'oggetto e i sentimenti e i pensieri del partecipante riguardo all'oggetto. Dopo che i documenti sono stati distribuiti, gli oggetti vengono cercati da individui o gruppi nella galleria del museo e le domande sui documenti ricevono risposta. Durante il lavoro di ricerca e ricerca, può essere richiesto l'aiuto dell'esperto del museo. Alla fine dello studio, i partecipanti valutano il processo spiegando agli altri partecipanti l'oggetto che hanno appreso durante il processo. Questo studio comprende l'ordinamento cronologico degli oggetti nel museo posizionandoli sulla fascia della data e la loro valutazione considerando i periodi a cui appartengono. per descrivere un tema, un periodo, una tecnica, una persona, una civiltà legata a questo oggetto. Gli studi di ricerca e ricerca possono essere eseguiti utilizzando solo fotografie nei processi prescolastici (come la caccia fotografica)

***Realizzazione di manifesti e opuscoli nel museo:**

Il poster del museo è preparato dai partecipanti, che riguarda un oggetto nel museo o qualsiasi tema selezionato nel museo. La brochure del museo è un opuscolo composto da testi visivi e scritti progettati in formato portatile per fornire brevi informazioni sul museo. I poster e gli opuscoli museali sono considerati tra i risultati importanti della fase di valutazione dopo l'educazione museale. Questo studio può essere svolto anche sotto forma di compilazione delle fotografie scattate durante il tour del museo con gli smartphone nell'ambiente informatico (İlhan et al., 2011). Non è necessario andare al museo per fare questo lavoro. Musei virtuali o video correlati, fotografie e materiali simili possono essere utilizzati nelle applicazioni scolastiche.

***Opere di arte visiva:**

Tra le opere d'arte visiva più frequentemente utilizzate nei processi di educazione al patrimonio culturale, vengono alla ribalta le ceramiche, i modelli, i lavori di pittura a pastello e i lavori di preparazione del collage. Con la tecnica della ceramica, in cui vengono prodotti tutti i tipi di oggetti la cui materia prima è l'argilla e che vengono modellati o cotti a mano o in uno stampo, è possibile realizzare copie degli oggetti del museo mediante stampi in ceramica e argilla. Gli oggetti museali possono essere dipinti su carte spesse e larghe o su cartoncino di fondo colorato utilizzando pastelli a olio o secchi. Utilizzando pastelli, poster e opuscoli possono essere preparati nel museo. Realizzare oggetti simili utilizzando materiali di scarto è anche un'opera d'arte visiva di uso frequente (İlhan et al., 2011).

***Preparazione della Valigia del Museo:**

In generale può essere definita come una piccola mostra itinerante progettata dal museo per incontrare il pubblico esterno al museo. Comprende vari oggetti, campioni di facsimile, fotografie e materiali promozionali della collezione del museo. Una valigia museale può essere preparata dall'educatore in base al tipo di museo che si intende visitare e al contenuto della collezione in base ai programmi didattici. Fotografie del museo da visitare nel periodo premuseale, alcuni oggetti abbinati al contenuto della collezione, ecc. Una valigia museale rappresentativa può essere creata mettendola in una scatola e può essere

utilizzata nell'istruzione in classe nel processo pre-museo. Questo metodo può essere applicato anche in classe attraverso una valigia che l'insegnante ha preventivamente preparato nelle esercitazioni in aula

***Laboratori museali:**

È il metodo con cui i partecipanti mirano ad acquisire un'esperienza approfondita sugli oggetti della collezione museale. Esempi di laboratori museali sono opere pittoriche che rappresentano qualsiasi movimento artistico in un museo d'arte, l'applicazione di vecchi laboratori di scrittura in un museo archeologico o un esperimento in un museo scientifico.

***Fotografia, disegno e studi cinematografici:**

È un metodo che include l'esame dettagliato delle immagini in connessione con gli elementi del patrimonio culturale. Il formatore chiede ai partecipanti di fotografare, disegnare o filmare determinati oggetti per cogliere ciò che è stato visto durante la formazione. In questo metodo, l'esperienza basata sul processo viene in primo piano. I materiali di disegno richiedono materiali come una fotocamera o una videocamera e la capacità di utilizzare questi materiali. Ai partecipanti può essere chiesto di disegnare o scattare una foto del loro oggetto preferito. Potrebbe venire in primo piano per preparare un video dalle fotografie scattate a questo oggetto. Con questo metodo, le capacità di osservazione dei partecipanti possono essere migliorate. Mostre di disegni preparati, fotografie e opere cinematografiche possono essere allestite in classe (Veldhuizen, 2017)

***Narrativa:**

È il lavoro di stabilire legami con i partecipanti al museo attraverso le storie. È considerato uno dei metodi di educazione museale in cui i partecipanti sono più attivi. Diversi significati possono essere attribuiti agli elementi del patrimonio culturale attraverso le storie. Nelle gallerie dei musei si possono leggere ad alta voce storie incentrate su un determinato tema. Una storia iniziata dall'educatore nel museo può essere continuata dai partecipanti usando la loro immaginazione. I concorsi di storia possono essere organizzati dividendo i partecipanti in sottogruppi. Queste storie possono essere animate nella relativa galleria utilizzando tecniche di drammatizzazione creativa. Può essere utilizzata quando si desidera rivelare le emozioni e le storie sullo sfondo degli elementi del patrimonio culturale. Le opere degli autori di libri per bambini possono essere utilizzate negli studi sulla creazione di storie.

***Colloquio:**

È un metodo che i partecipanti preparano esaminando e ricercando un argomento o presentandolo sotto forma di intervista con qualcuno e mirando ad ascoltare bene i pensieri degli altri. I partecipanti possono intervistare esperti museali o altro pubblico per raccogliere informazioni su un argomento. Le interviste all'interno del museo vengono solitamente effettuate in gruppo. È un esempio importante per i partecipanti che partecipano a un evento di formazione in un museo cittadino porre alla gente della città domande sui cambiamenti nella città o sulla funzione del museo cittadino. Anche chiedere a visitatori di diverse fasce d'età di valutare la mostra permanente e temporanea di un museo può essere uno studio esemplificativo (Veldhuizen, 2017).

3) Misurazione e valutazione nei musei

È di grande importanza che la dimensione della misurazione e della valutazione sia svolta in modo pianificato nell'ambito delle attività didattiche che si svolgeranno nel museo. Se nel museo sono presenti dipendenti esperti in educazione, le pratiche di misurazione e valutazione, come altre fasi del processo di insegnamento, includeranno

una struttura altamente pianificata.

***Pre-museo**

L'insegnante prende contatto con il formatore del museo e prende decisioni sulla materia e sui processi mentali (creatività, pensiero critico, ecc.) da coprire nell'educazione. Questo processo contribuisce a determinare su quali competenze si concentreranno le attività di accertamento e valutazione. È auspicabile che le caratteristiche cognitive che si intende misurare siano focalizzate su processi mentali di ordine superiore. In questa fase, l'insegnante dovrebbe visitare il museo e pianificare come svolgere le attività di insegnamento e valutazione.

Le pratiche di valutazione e valutazione dell'insegnante per determinare la prontezza degli studenti:

È una dimensione importante per determinare le conoscenze pregresse degli studenti nell'ambito dell'attività didattica pianificata. Il docente può raggiungere questi dati sulla base dei risultati degli esami che ha svolto in precedenza come da curriculum, oppure può progettare una nuova attività di misurazione e valutazione per il percorso museale. Tuttavia, in questa fase, sarebbe opportuno non utilizzare i tradizionali test carta e matita, che possono causare ansia nello studente. In questo processo, se l'insegnante non può svolgere queste attività per vari motivi, sarà opportuno prendere alcune determinazioni con le domande che rivolgerà verbalmente agli studenti in aula. In questo modo ci si aspetta che l'insegnante abbia un'idea generale del livello di prontezza della classe. Inoltre, può essere opportuno che l'insegnante chieda agli studenti

***Al Museo**

Svolgere alcune attività di accertamento e valutazione mentre l'attività didattica continua:

In questo processo, lo specialista dell'educazione nel museo assisterà l'insegnante sia nell'insegnamento che nelle attività di misurazione e valutazione. Se lo specialista dell'educazione è specializzato nell'educazione nel museo, sarebbe più appropriato che si assumesse la responsabilità principale del processo di insegnamento e che l'insegnante rimanesse in un ruolo più passivo e aiutasse lo specialista dell'educazione. Le attività di valutazione da svolgere in questa fase dovrebbero essere intrecciate con le attività di insegnamento. In altre parole, l'attività dovrebbe includere sia la dimensione didattica che quella di misurazione e valutazione. L'utilizzo di alcuni test carta e matita durante il percorso museale è contrario alla filosofia di base delle attività di misurazione e valutazione da svolgere nei musei, ma non è possibile attuarle nella pratica. Per questa ragione,

Effettuare determinazioni basate sull'osservazione:

In questa fase, l'insegnante o lo specialista dell'educazione sarà in grado di effettuare alcune determinazioni sulla base delle proprie osservazioni. Ovviamente non è possibile osservare ogni studente tutto il tempo e compilare alcuni moduli. A questo punto, sarebbe più appropriato fare osservazioni quando ogni studente svolge un'attività individualmente. Una delle dimensioni più importanti da considerare in questo processo dovrebbe essere quella di non annegare il processo di misurazione e valutazione in moduli e documenti. L'insegnante può utilizzare alcuni moduli mentre fa le sue osservazioni o annotare un'osservazione in modo non strutturato senza utilizzare un modulo. Il punto importante qui è avere un'idea generale del processo di insegnamento e identificare gli studenti che si distinguono in termini di determinate caratteristiche.

Coinvolgere altre parti interessate nel processo di valutazione:

Nelle attività di misurazione e valutazione svolte nel museo, l'unico stakeholder non è l'insegnante o lo specialista dell'educazione che lavora nel museo. Anche gli studenti e, se del caso, i genitori possono essere coinvolti nel processo di valutazione. Non è possibile per l'insegnante osservare e valutare tutti gli studenti, soprattutto nei casi in cui gli studenti non svolgono un'attività individuale durante il processo di insegnamento. In questa fase, altri soggetti interessati devono essere coinvolti nel processo. Ad esempio, per le fasce di età più giovani, all'attività educativa possono partecipare anche i genitori e ciascun genitore può fare alcune osservazioni sul proprio figlio e compilare la modulistica necessaria. A questo punto, può essere naturalmente possibile fare valutazioni soggettive. Tuttavia, l'obiettivo qui è quello di coinvolgere il genitore nel processo di valutazione. I genitori raggiungeranno l'obiettività nelle loro valutazioni. L'autovalutazione degli studenti è un'altra attività che può essere svolta.

L'autovalutazione include la valutazione da parte degli studenti del lavoro che hanno svolto nel processo di apprendimento in linea con i criteri determinati dall'insegnante o dagli studenti e prendendo le proprie decisioni sul loro apprendimento (Noonan & Randy, 2005; Ross, 2006). In questo modo, gli studenti possono realizzare i loro punti di forza e di debolezza e sviluppare un punto di vista su se stessi (Teh, 2006).

L'importante è garantire che lo studente partecipi al processo di valutazione e dargli l'opportunità di vedere i propri punti di forza e di debolezza. valutazione del lavoro che hanno svolto nel processo di apprendimento in linea con i criteri determinati dall'insegnante o dagli studenti, e prendendo le proprie decisioni sul loro apprendimento (Noonan & Randy, 2005; Ross, 2006). In questo modo, gli studenti possono realizzare i loro punti di forza e di debolezza e sviluppare un punto di vista su se stessi (Teh, 2006). L'importante è garantire che lo studente partecipi al processo di valutazione e dargli l'opportunità di vedere i propri punti di forza e di debolezza. valutazione del lavoro che hanno svolto nel processo di apprendimento in linea con i criteri determinati dall'insegnante o dagli studenti, e prendendo le proprie decisioni sul loro apprendimento (Noonan & Randy, 2005; Ross, 2006). In questo modo, gli studenti possono realizzare i loro punti di forza e di debolezza e sviluppare un punto di vista su se stessi (Teh, 2006).

L'importante è garantire che lo studente partecipi al processo di valutazione e dargli l'opportunità di vedere i propri punti di forza e di debolezza.

***Post-Museo**

Esecuzione di pratiche di misurazione e valutazione e condivisione con le parti interessate dopo l'evento museale:

Nella fase post-museale, dopo che l'educazione museale è stata completata, l'insegnante esegue pratiche di misurazione-valutazione dell'efficacia dell'educazione. Tuttavia, è importante che lo specialista dell'educazione nel museo sia in contatto con l'insegnante durante questo processo. Le carenze e i punti di forza della formazione svolta con i colloqui da tenere dovrebbero essere discussi e dovrebbero essere pianificati per la formazione successiva. elaborare e informare i genitori sui corsi di formazione che sono stati fatti o che saranno fatti. Dopo il museo, il principale responsabile del processo è l'insegnante. In questa fase, l'insegnante può assegnare agli studenti compiti di ricerca o di esecuzione limitata relativi al contenuto dell'educazione svolta nel museo. Tuttavia, non sarebbe appropriato utilizzare i tradizionali test carta e matita volti a misurare i processi mentali di basso livello.

D)MUSEO E TECNOLOGIA

Come in tutti i campi, anche in ambito museale la digitalizzazione è diventata oggi quasi una necessità. Nel mondo che cambia, l'apprendimento e l'acquisizione della conoscenza si stanno spostando sempre più sui media digitali ogni giorno. Mentre l'apprendimento avviene attraverso collezioni tangibili nei musei, che sono posizionati come un centro di apprendimento, diventa anche un'esperienza che facilita la comprensione di tutto questo collezione tangibile e aggiunge una nuova dimensione all'apprendimento oltre la comprensione. L'uso della tecnologia nel museo è un mezzo per attivare i cinque sensi stratificando le emozioni e i pensieri che gli spazi e le opere concrete creeranno in una persona. Nel quadro della Museologia Contemporanea, la comprensione della mostra interattiva mostra uno sviluppo significativo. La tecnologia è uno strumento in grado di trasformare e arricchire completamente le persone' s esperienze di arte e musei. Oggi i sistemi espositivi tecnologici sono diventati uno degli ambiti importanti delle esposizioni museali. Sebbene il punto focale di una mostra sia il suo contenuto, gli odierni sistemi tecnologici dovrebbero collocarsi nel museo come uno strumento che supporta la mostra, ne arricchisce la narrazione e/o la facilita. I sistemi tecnologici utilizzati servono i seguenti elementi.

- *Comunicazione
- *Dare informazioni
- *Aumento della partecipazione
- *Fare esperienza

1) Sistemi tecnologici museali

Alcuni degli strumenti utilizzati nel trasferimento del patrimonio culturale attraverso i musei sono i seguenti: Come affermato nel rapporto di revisione "Apprendimento con le tecnologie digitali nei musei, nei centri scientifici e nelle gallerie", le tecnologie utilizzate nel contesto dei musei sono suddivise in due aree principali, in -museo e online (fuori dal museo)

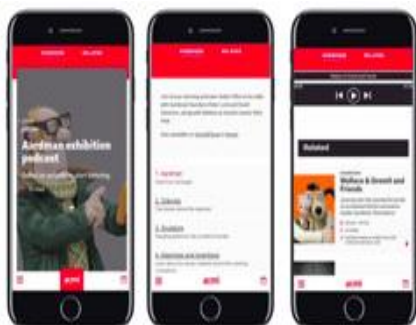
*Museo online:



- **Audioguida (Classica):**

I dispositivi di audioguida, uno dei primi esempi di tecnologie all'interno dei musei, sono tra i sistemi più diffusi. Permette di ascoltare le informazioni sull'opera inserendo i numeri accanto alle opere nel dispositivo di guida vocale. Le informazioni ascoltate con l'ausilio delle cuffie vengono trasmesse al visitatore solo a voce.

Figura 2



- **Audioguida (prossima generazione):**

Le audioguide di nuova generazione dispongono di una tecnologia che include non solo audio ma anche contenuti video, testuali e HTML, rileva il visitatore in base alla posizione e si avvia automaticamente. Queste guide basate su applicazioni, che oggi possono essere scaricate sui telefoni, non solo alleggeriscono l'esperienza del visitatore con i loro diversi contenuti, ma forniscono anche dati utili al museo per esaminare il comportamento dei visitatori e migliorare l'esperienza museale offerta (Esempio: SFMoMA audioguida di nuova generazione

<https://youtu.be/AJGKjjQ7PmQ> Figura 3

- **Alternative alla guida audio**

- **Sistema sussurrato:**



È un sistema generalmente utilizzato da persone che guidano grandi gruppi di visitatori. Per non disturbare gli altri visitatori, mentre la guida spiega senza alzare la voce attraverso un microfono, i visitatori ascoltano la guida attraverso le cuffie.

Figura 4

- **Informazioni Pioggia:** Un sistema che si attiva quando ci si avvicina ad un manufatto e permette al visitatore di ottenere informazioni attraverso il visore che indossa.
- **Assistenti virtuali:** Un sistema che si attiva non appena il visitatore si trova davanti all'opera su uno schermo fisso accanto all'opera e dà informazioni sull'opera.



- **Touch screen e chioschi ad alta definizione:** Sono incluse applicazioni interattive per aiutare la spiegazione. museo, i visitatori possono accedere a informazioni più dettagliate sugli oggetti con l'ausilio di chioschi.

Figura 5

Faro: È una tecnologia che i musei utilizzano in modo efficiente come alternativa alle audioguide e ai touch screen. Fornisce contenuti basati sulla posizione dei visitatori all'interno del museo. Permette di determinare il percorso all'interno del museo e di raccontare più di una storia ai visitatori della stessa mostra creando narrazioni espositive alternative. Aiuta il visitatore a visitare la mostra con un nuovo occhio. Consiste in contenuti e notifiche che vengono attivati tramite un'applicazione interagendo con gli

smartphone dei visitatori. Le informazioni vengono visualizzate sullo smartphone del visitatore (Esempio: Krakow MOCAK beacon08 <https://youtu.be/s0QfpfGOrp8>).



- **Mappatura video/proiezione:** Immagine proiettata e sistema sonoro che viene attivato dal movimento del visitatore e viene proiettato su una parte o tutta una superficie.

Figura 6



- **Ologramma:** La tecnologia che riflette un'immagine in modo che possa essere vista in tre dimensioni ad occhio nudo è chiamata ologramma.

Figura 7



-AR (Realtà Aumentata)

L'AR è usato molto più ampiamente di un ologramma.

È la visione fisica dal vivo o indiretta dell'ambiente del mondo reale e dei suoi contenuti, creata da audio, immagini, grafica generati dal computer e arricchiti con dati GPS.

Figura 8

*Online – Fuori dal Museo

- **VR (realtà virtuale):**

È il sistema utilizzato per gli ambienti tridimensionali basati su computer che fanno sentire alle persone la sensazione di essere lì. Gli utenti sono coinvolti nell'ambiente virtuale con un display del casco, occhiali VR e strumenti simili. Viene utilizzato per rendere accessibile il contenuto del museo facendo uso di questa tecnologia via internet per le persone che non hanno la possibilità di venire al museo.



Figura 9

- **Tour virtuale:**

È il trasferimento di fotografie di un luogo o di un museo, prodotte utilizzando tecniche fotografiche avanzate, nell'ambiente Internet combinandole attraverso programmi speciali.

- **Museo virtuale:**

I musei virtuali sono musei che contengono oggetti preparati con diversi usi dei media e informazioni su di essi, non hanno bisogno di uno spazio fisico per consentire l'accesso in tutto il mondo e non hanno una collezione tangibile.



- **MR (realtà mista):**

È un sistema che offre insieme esperienza di realtà virtuale e aumentata.

Figura 10

2) Utilizzo della tecnologia in classe per l'educazione museale

- **Siti web dei musei:**

Oltre alle informazioni sulle collezioni museali, i siti web dei musei contengono testi per guidare gli insegnanti, domande e risposte, proposte di attività, progetti di attività in formato pdf e giochi pensati per gli studenti.

Esempi: Guida per l'insegnante preparata dal MET (The Metropolitan Museum of Art) negli USA per l'Antico Vicino Oriente (Antica Mesopotamia)

Sezione: https://www.metmuseum.org/learn/educators/lesson-plans/-/media/files/learn/for-educators/learning-resources/mma_ancientneareastart_tg.pdf

La guida per l'insegnante preparata dal Tate Museum in Inghilterra per una mostra nell'ambito dell'Arte Contemporanea offre anche diverse risorse online per attività parallele alla mostra che si svolgeranno in aula: <https://www.tate.org.uk/download/file/fid/109754>

- **E-cataloghi:**

I cataloghi elettronici sono cataloghi digitali delle opere esposte nel museo. Può essere trovato sui siti web dei musei e su piattaforme pubbliche (come Google ArtsandCulture). I cataloghi elettronici offrono immagini, tag delle opere e vari suggerimenti di risorse per coloro che vogliono leggerli.

- **Tour virtuali:**

I tour virtuali sono una risorsa per le scolaresche che non hanno la possibilità di visitare musei o che vogliono esaminare altri esempi museali. Su Internet, insegnanti e studenti possono trovare l'opportunità di esaminare le collezioni di diversi tipi di musei.

- **Risorse che presentano contenuti video come YouTube e Vimeo:**

Attraverso tali piattaforme, gli insegnanti possono trovare risorse aggiuntive che supportano l'educazione museale e i contenuti museali, rendendo i concetti più facili da

visualizzare, aumentando così l'apprendimento.

- **Ricerca di parole chiave su Internet:**

Prima dell'esperienza museale, prima di iniziare le lezioni e le esercitazioni in aula, gli insegnanti danno ai loro studenti parole chiave in modo che possano fare ricerca a casa. Con questo metodo gli studenti acquisiscono informazioni preliminari sui concetti che ascolteranno in aula. Con questa pratica, i tassi di partecipazione in classe degli studenti aumentano.

- **Attività Online Realizzate sulla Piattaforma Digitale della Scuola:**

L'insegnante gioca ai giochi sui siti web del museo con i suoi studenti in classe, pratica gli esercizi e offre suggerimenti di attività online ai suoi studenti. Gli studenti trasformano le loro ricerche a casa in presentazioni online. Le presentazioni sono presentate dagli studenti in classe.

Suggerimenti chiave da considerare:

1) Affinché i musei svolgano la loro funzione di ambiente educativo, dovrebbe essere fatta una corretta pianificazione e mentre si fa questa pianificazione.

- Requisiti educativi del museo,

-I gruppi che riceveranno l'educazione museale,

-I programmi di formazione da attuare,

-Gli strumenti e le attrezzature da utilizzare saranno appropriati da considerare

2) Sarebbe vantaggioso per i musei preparare programmi indipendenti per l'educazione dei bambini, dei giovani e degli adulti e annunciare questi programmi alle scuole e agli insegnanti.

3) Possono includere programmi in servizio sull'educazione museale di insegnanti e amministratori scolastici e su come le nuove tecnologie possono essere utilizzate nell'educazione museale.

4) Per assolvere alla funzione educativa dei musei, sarebbe opportuno istituire sezioni speciali per i bambini o istituire autonomamente nuovi musei per bambini e aumentarne il numero.

5) Aumenterà l'interesse per i musei se i musei preparano programmi arricchiti per i bambini, che sono interessanti, incentrati sui manufatti e aiutano a imparare divertendosi.

6) Oltre alle sale dove sono esposte le opere nei musei: biblioteca, sala di lettura, sala espositiva, sale multifunzionali, aree di vendita di souvenir consentiranno lo svolgimento di diverse attività legate all'educazione

7) I musei dovrebbero preparare pubblicazioni e materiali come opuscoli, cataloghi, guide, videocassette e CD-Rom che possano essere utilizzati da persone di tutti i gruppi, esclusi gli esperti, e presentarli ai consumatori in condizioni adeguate. Questo velocizzerà le informazioni.

9) Oltre alla creazione di musei per bambini per aiutare le scuole, sarebbe opportuno includere caratteristiche e ambienti fisici che contribuiscano all'educazione dei bambini dotati e disabili.

10) I musei dovrebbero preparare visite guidate, lezioni illustrate, narrazione, drammi e giochi di ruolo e attività di discussione sui manufatti, durante la visita dei gruppi scolastici.

Attività di valutazione:

Domande aperte per l'autoriflessione e la discussione:

Qual è il ruolo dei musei nel trasferimento del patrimonio culturale e nella sensibilizzazione culturale??

*Quali tipi di musei esistono oggi e come sono classificati?

*Qual è il mio ruolo nell'attuazione dell'educazione museale? Quali valori porta l'educazione museale?

*A cosa posso prestare attenzione affinché l'educazione che si terrà nei musei sia efficace, efficiente e interessante?

*Quanto conosco la tecnologia che può essere utilizzata per l'educazione museale nel museo e in classe?

*Quali competenze posso mirare a far acquisire ai miei studenti con l'educazione museale? Cosa posso guadagnare per la mia istituzione con l'educazione museale?

*Come posso applicare gli studi di Didattica Museale nella mia classe?

* Quali sono i contributi dell'Educazione Museale ai metodi e alle tecniche educative che applico nelle mie lezioni?

Bibliografia

- Madran, B. (1999). Müze türleri: Yeniden müzeciliği düşünmek. İstanbul: YTU.
- Baker, DR e Piburn, MD (1997). Costruire la scienza nelle scuole medie e secondarie. Needham Heights, MA: Allyn e Bacon.
- Borich, GD (1996). Metodi di insegnamento efficaci. New Jersey: Merril Prentice Hall, un'azienda Simon & Schuster.
- Doğan, CD (2017). Müzelerin eğitim ortamı olarak kullanılması: Ölçme ve değerlendirme uygulamaları. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 16(60), 234-248.
- Hooper-Greenhill, E. (2007). Musei e istruzione. Scopo, Pedagogia, Performance, Routledge, s. 44-62.
- Ilhan, A., Artar, M., Okvuran, A., & Karadeniz, C. (2011). Müze eğitim modülü. BM, KTB, AÜ, UNICEF, SHÇEK ortak projesi. Ankara: UNICEF.
- Veldhuizen, A. (2017). Kit di strumenti educativi: metodi e tecniche dell'educazione museale e del patrimonio. ICOM-CECA.
- <https://www.britannica.com/topic/museum-cultural-institution/Types-ofmuseums#rif1261883>
- <https://www.digitaltrends.com/cool-tech/how-museums-are-using-technology/>
- <https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL70/FUTL70.pdf>
- <https://icom.museum/en/news/the-report-of-icom-kyoto-2019-is-out/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Vivi con la cultura – Vivi la Cultura

2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

Modulo 3

UNESCO E PATRIMONIO CULTURALE E NATURALE

Sviluppato da:



Contenuti

<u>RIASSUNTO DEL MODULO</u>	47
<u>OBIETTIVI</u>	47
<u>SUBUNITÀ DI APPRENDIMENTO</u>	47
<u>Definizione e studi dell'UNESCO</u>	48
<u>Cosa rappresenta l'UNESCO?</u>	50
<u>Perché è stata fondata l'UNESCO?</u>	50
<u>Dove riceve i finanziamenti l'UNESCO?</u>	50
<u>Convenzione dell'UNESCO per la protezione del patrimonio mondiale culturale e naturale</u>	50
<u>I. Definizione di Patrimonio Culturale e Naturale</u>	51
<u>Articolo 1</u>	51
<u>Articolo 2</u>	51
<u>II. Tutela Nazionale e Tutela Internazionale del Patrimonio Culturale e Naturale</u>	51
<u>Articolo 4</u>	51
<u>Articolo 5</u>	52
<u>Articolo 6</u>	52
<u>Articolo 7</u>	52
<u>III. Comitato intergovernativo per la protezione del patrimonio culturale e naturale mondiale</u>	53
<u>Articolo 8</u>	53
<u>Articolo 9</u>	53
<u>Articolo 10</u>	53
<u>La Convenzione del Patrimonio Mondiale</u>	54
<u>La cronologia della Convenzione</u>	54
<u>Collegare la protezione del patrimonio culturale e naturale</u>	55
<u>Lista del patrimonio mondiale dell'UNESCO</u>	56
<u>Patrimonio culturale immateriale dell'UNESCO</u>	56
<u>Patrimonio culturale tangibile dell'UNESCO</u>	59
<u>Attività di Tutela del Patrimonio Culturale</u>	61
<u>Attività di valutazione</u>	65
<u>Bibliografia</u>	65

RIASSUNTO DEL MODULO

Lo scopo di questo modulo è introdurre gli studenti all'UNESCO e aiutarli ad avere informazioni sul lavoro dell'UNESCO sul patrimonio culturale. Alla fine del modulo, gli studenti conosceranno l'UNESCO, spiegheranno la Lista del Patrimonio Culturale Mondiale e perché è stata creata. Allo stesso tempo, i nostri studenti, che sono il nostro futuro, acquisiranno sensibilità e consapevolezza per proteggere il patrimonio culturale.

OBIETTIVI

- Saprà fare la definizione di UNESCO,
- Potrà essere a conoscenza del lavoro dell'UNESCO con la protezione del patrimonio culturale
- Potrà conoscere la Lista del Patrimonio Culturale Mondiale
- Potrà rendersi conto per quale scopo è stata creata la Lista del Patrimonio Culturale Mondiale.
- Potrà conoscere le opere che sono nella lista dei beni culturali nel proprio paese,
- Potrà conoscere le opere della lista del patrimonio culturale mondiale esistenti in altri paesi
- Sarà volontario per proteggere tutte le opere incluse nell'elenco di protezione del patrimonio culturale.
- Sarà in grado di riconoscere che il patrimonio culturale non è solo patrimonio locale ma universale.
- Sarà volontario per partecipare agli sforzi di conservazione del patrimonio culturale a livello transnazionale

SUBUNITÀ DI APPRENDIMENTO

Subunità 1	Definizione e studi dell'UNESCO
Subunità 2	Convenzione dell'UNESCO per la protezione del patrimonio mondiale culturale e naturale
Subunità 3	Lista del patrimonio mondiale dell'UNESCO
Subunità 4	Patrimonio culturale immateriale dell'UNESCO
Subunità 5	Patrimonio culturale tangibile dell'UNESCO
Subunità 6	Attività di Tutela del Patrimonio Culturale

DURATA:

Definizione e studi dell'UNESCO

UNESCO, acronimo per l'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura, agenzia specializzata delle Nazioni Unite (ONU) delineata in una costituzione firmata il 16 novembre 1945. La costituzione, entrata in vigore nel 1946, prevedeva la promozione della collaborazione internazionale in informazione scolastica, scienza, e cultura. La sede permanente dell'agenzia è a Parigi, Francia.

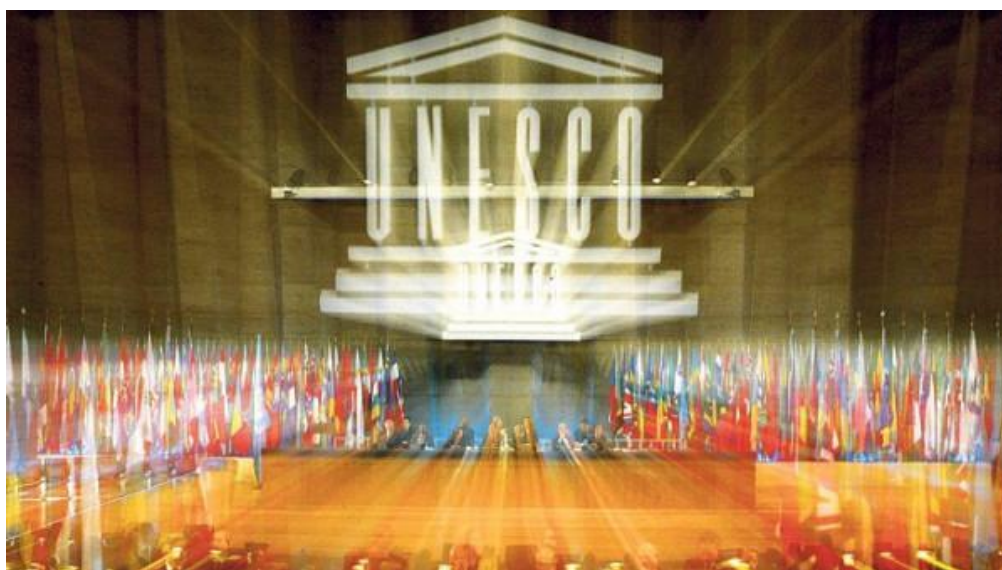


Figura 1

L'enfasi iniziale dell'UNESCO era sulla ricostruzione di scuole, biblioteche e musei che erano stati distrutti in Europa durante la seconda guerra mondiale. Da allora le sue attività sono state principalmente di facilitazione, volte ad assistere, sostenere e integrare gli sforzi nazionali degli Stati membri per eliminare l'analfabetismo e per estendere l'istruzione gratuita. L'UNESCO cerca anche di incoraggiare il libero scambio di idee e conoscenze organizzando conferenze e fornendo centri di scambio e servizi di scambio.

Poiché molti paesi meno sviluppati hanno aderito alle Nazioni Unite a partire dagli anni '50, l'UNESCO ha iniziato a dedicare più risorse ai loro problemi, che includevano povertà, alti tassi di analfabetismo e sottosviluppo. Durante gli anni '80 l'UNESCO è stata criticata dagli Stati Uniti e da altri paesi per il suo presunto approccio anti-occidentale alle questioni culturali e per la continua espansione del suo budget. Questi problemi hanno spinto gli Stati Uniti a ritirarsi dall'organizzazione nel 1984 e il Regno Unito e Singapore si sono ritirati un anno dopo. Dopo la vittoria elettorale del partito laburista nel 1997, il Regno Unito è rientrato nell'UNESCO e gli Stati Uniti e Singapore hanno seguito l'esempio rispettivamente nel 2003 e nel 2007. Nel 2011 l'UNESCO ha approvato la piena adesione per la Palestina. Dopo il voto, gli Stati Uniti hanno annunciato che non avrebbero più pagato le quote all'organizzazione, a causa della legislazione del Congresso che proibiva il finanziamento di qualsiasi agenzia delle Nazioni Unite che ammettesse la Palestina come membro a pieno titolo. A causa delle quote non pagate, nel 2013 gli Stati Uniti hanno perso il diritto di voto all'UNESCO. Nel 2018, Israele si è ritirato dall'organizzazione contemporaneamente.

Oltre al suo sostegno a programmi educativi e scientifici, l'UNESCO è anche coinvolta negli sforzi per proteggere l'ambiente naturale e il patrimonio culturale comune dell'umanità. Ad esempio, negli anni '60 l'UNESCO ha contribuito a sponsorizzare gli sforzi per salvare gli antichi monumenti egiziani dalle acque della diga di Assuan e nel 1972 ha sponsorizzato un accordo internazionale per stabilire una lista del patrimonio mondiale di siti culturali e aree naturali che avrebbero goduto della protezione del governo. Negli anni '80 un controverso studio della Commissione internazionale per lo studio dei problemi di comunicazione dell'UNESCO, guidata dallo statista irlandese e premio Nobel per la pace Seán MacBride, Ogni stato membro dispone di un voto alla Conferenza generale dell'UNESCO, che si riunisce ogni due anni per stabilire il budget dell'agenzia, il suo programma di attività e l'entità dei contributi versati dagli stati membri all'agenzia. Il Comitato Esecutivo di 58 membri, eletto dalla Conferenza Generale, si riunisce generalmente due volte all'anno per dare consigli e direzione al lavoro dell'agenzia. Il Segretariato è la spina dorsale dell'agenzia ed è guidato da un direttore generale nominato dalla Conferenza generale per un mandato di sei anni. Circa 200 commissioni nazionali, composte da esperti locali, fungono da organi consultivi governativi nei rispettivi stati. La maggior parte del lavoro avviene in commissioni speciali e comitati convocati con la partecipazione di esperti. Esempi di spicco includono la Commissione oceanografica intergovernativa (1961–), la Commissione mondiale per la cultura e lo sviluppo (1992–99) e la Commissione mondiale per l'etica della conoscenza scientifica e della tecnologia (1998–). I risultati di queste commissioni sono regolarmente pubblicati dall'UNESCO. (Britannica)

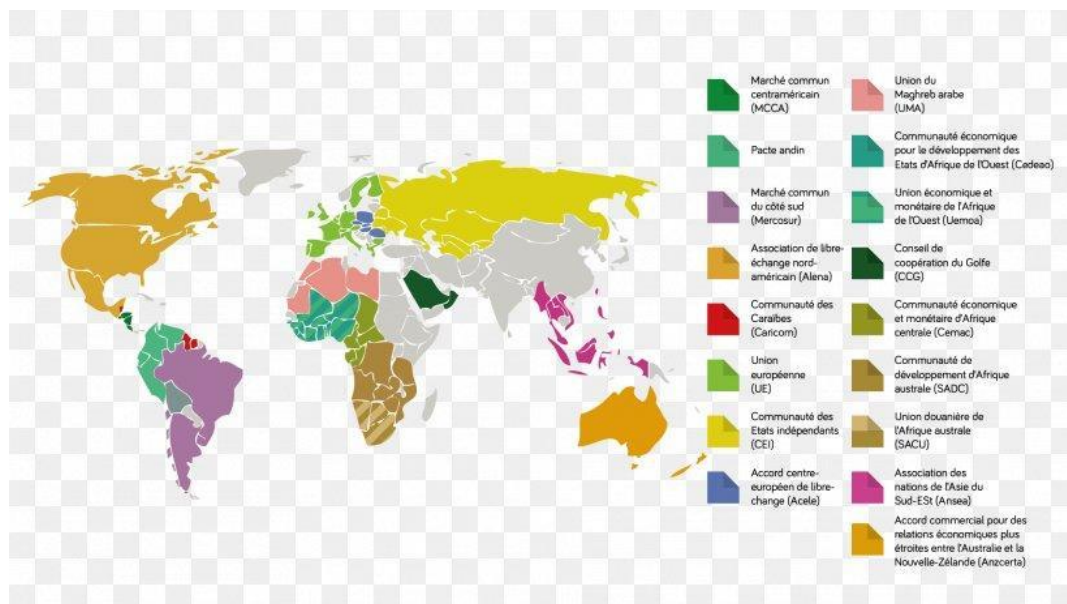


Figura2

Cosa rappresenta l'UNESCO?

L'acronimo UNESCO sta per Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura. Denota l'agenzia specializzata delle Nazioni Unite delineata in una costituzione firmata il 16 novembre 1945. La costituzione, entrata in vigore nel 1946, richiedeva la promozione della collaborazione internazionale nell'istruzione, nella scienza e nella cultura. (Britannica)

L'UNESCO è stato originariamente fondato per concentrarsi sulla ricostruzione di scuole, biblioteche e musei che erano stati distrutti in Europa durante la seconda guerra mondiale. Da allora le sue attività sono state principalmente di facilitazione, volte ad assistere, sostenere e integrare gli sforzi nazionali degli Stati membri per eliminare l'analfabetismo e per estendere l'istruzione gratuita. (Britannica)

Dove riceve i finanziamenti l'UNESCO?

L'UNESCO ottiene i suoi finanziamenti dai contributi degli Stati membri, dai contributi volontari, dalla raccolta di fondi e da altre fonti di finanziamento minori. I finanziamenti specifici per la conservazione dei siti del Patrimonio Mondiale includono il World Heritage Fund, composto da contributi obbligatori dei paesi membri e contributi volontari, nonché pubblicazioni e fondi fiduciari donati da paesi che hanno in mente obiettivi particolari. (Britannica)

Convenzione dell'UNESCO per la protezione del patrimonio mondiale culturale e naturale

La Conferenza Generale dell'UNESCO ha adottato il 16 novembre 1972 il Raccomandazione concernente la tutela a livello nazionale del patrimonio culturale e naturale.

La Conferenza generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'educazione, la scienza e la cultura, riunita a Parigi dal 17 ottobre al 21 novembre 1972, nella sua diciassettesima sessione,

Notare che il patrimonio culturale e il patrimonio naturale sono sempre più minacciati di distruzione non solo dalle tradizionali cause di degrado, ma anche dalle mutevoli condizioni sociali ed economiche che aggravano la situazione con fenomeni di danneggiamento o distruzione ancora più formidabili,

Considerando che il deterioramento o la scomparsa di qualsiasi elemento del patrimonio culturale o naturale costituisce un dannoso impoverimento del patrimonio di tutte le nazioni del mondo,

Considerando che la protezione di questo patrimonio a livello nazionale rimane spesso incompleta a causa dell'entità delle risorse che richiede e delle insufficienti risorse economiche, scientifiche e tecnologiche del paese in cui si trova il bene da proteggere,

Ricordando che la Costituzione dell'Organizzazione prevede che essa manterrà, accrescerà e diffonderà la conoscenza, assicurando la conservazione e la protezione del patrimonio mondiale, e raccomandando alle nazioni interessate le necessarie convenzioni internazionali,

Considerando che le convenzioni, le raccomandazioni e le risoluzioni internazionali esistenti in materia di beni culturali e naturali dimostrano l'importanza, per tutti i popoli del mondo, di salvaguardare questo bene unico e insostituibile, a qualunque popolo esso appartenga,

Considerando che parti del patrimonio culturale o naturale sono di eccezionale interesse e devono pertanto essere preservate come parte del patrimonio mondiale dell'umanità nel suo insieme,

Considerando che, in considerazione dell'entità e della gravità dei nuovi pericoli che li minacciano, spetta alla comunità internazionale nel suo insieme partecipare alla protezione del patrimonio culturale e naturale di eccezionale valore universale, mediante la concessione di un'assistenza collettiva che, pur non sostituendosi all'azione dello Stato interessato, ne costituirà un efficace complemento,

Considerando che è essenziale a tal fine adottare nuove disposizioni sotto forma di convenzione che istituisca un efficace sistema di protezione collettiva del patrimonio culturale e naturale di eccezionale valore universale, organizzato su base permanente e secondo metodi scientifici moderni,

Avendo deciso, alla sua sedicesima sessione, che tale questione fosse oggetto di una convenzione internazionale,

Adotta questo sedici novembre 1972 questa Convenzione.

I. Definizione di Patrimonio Culturale e Naturale

Articolo 1

Ai fini della presente Convenzione, sono considerati "beni culturali":

monumenti: opere architettoniche, opere di scultura e pittura monumentali, elementi o strutture di carattere archeologico, iscrizioni, abitazioni rupestri e combinazioni di elementi, che sono di eccezionale valore universale dal punto di vista storico, artistico o scientifico;

gruppi di edifici: gruppi di edifici separati o collegati che, per la loro architettura, la loro omogeneità o la loro collocazione nel paesaggio, sono di eccezionale valore universale dal punto di vista storico, artistico o scientifico;

siti: opere dell'uomo o opere combinate della natura e dell'uomo, e aree comprendenti siti archeologici di eccezionale valore universale dal punto di vista storico, estetico, etnologico o antropologico. (Convenzione)

Articolo 2

Ai fini della presente Convenzione, sono considerati "patrimonio naturale":

caratteristiche naturali costituito da formazioni fisiche e biologiche o gruppi di tali formazioni, che sono di eccezionale valore universale dal punto di vista estetico o scientifico;

formazioni geologiche e fisiografiche e aree precisamente delimitate che costituiscono l'habitat di specie minacciate di animali e piante di eccezionale valore universale dal punto di vista della scienza o della conservazione;

siti naturali aree naturali precisamente delineate di eccezionale valore universale dal punto di vista della scienza, della conservazione o della bellezza naturale. (Convenzione)

II. Tutela Nazionale e Tutela Internazionale del Patrimonio Culturale e Naturale

Articolo 4

Ciascuno Stato Parte della presente Convenzione riconosce che il dovere di assicurare l'identificazione, la protezione, la conservazione, la presentazione e la trasmissione alle generazioni future del patrimonio culturale e naturale di cui agli articoli 1 e 2 e situato sul suo territorio, spetta in primo luogo a tale Stato. Farà tutto il possibile a tal fine, al massimo delle proprie risorse e, se del caso, con qualsiasi assistenza e cooperazione internazionale, in particolare finanziaria, artistica, scientifica e tecnica, che sarà in grado di ottenere. (Convenzione)

Articolo 5



Per garantire che siano adottate misure efficaci e attive per la protezione, la conservazione e la presentazione del patrimonio culturale e naturale situato sul proprio territorio, ciascuno Stato Parte della presente Convenzione si adopera, per quanto possibile e appropriato per ciascun Paese:

1. adottare una politica generale che miri a dare al patrimonio culturale e naturale una funzione nella vita della comunità e ad integrare la protezione di tale patrimonio in programmi di pianificazione globale;
2. istituire nel proprio territorio, ove tali servizi non esistano, uno o più servizi per la tutela, la conservazione e la presentazione del patrimonio culturale e naturale dotati di personale adeguato e dotati dei mezzi per assolvere le loro funzioni;
3. sviluppare studi e ricerche scientifiche e tecniche ed elaborare modalità operative tali da rendere lo Stato capace di contrastare i pericoli che minacciano il suo patrimonio culturale o naturale;
4. prendere le opportune misure legali, scientifiche, tecniche, amministrative e finanziarie necessarie per l'identificazione, la protezione, la conservazione, la presentazione e la riabilitazione di questo patrimonio; e
5. favorire la creazione o lo sviluppo di centri nazionali o regionali per la formazione alla protezione, conservazione e presentazione del patrimonio culturale e naturale e incoraggiare la ricerca scientifica in questo campo.

(Convenzione)

Articolo 6

Nel pieno rispetto della sovranità degli Stati sul cui territorio si trova il patrimonio culturale e naturale di cui agli articoli 1 e 2, e fatto salvo il diritto di proprietà previsto dalla legislazione nazionale, gli Stati parti della presente Convenzione riconoscono che tale patrimonio costituisce patrimonio mondiale per la cui protezione è dovere della comunità internazionale nel suo insieme cooperare.

Gli Stati Parti si impegnano, in conformità con le disposizioni della presente Convenzione, a prestare il loro aiuto nell'identificazione, protezione, conservazione e presentazione del patrimonio culturale e naturale di cui ai paragrafi 2 e 4 dell'articolo 11 se gli Stati sul cui territorio esso è situato così richiama.

Ciascuno Stato Parte della presente Convenzione si impegna a non adottare alcuna misura deliberata che possa danneggiare direttamente o indirettamente il patrimonio culturale e naturale di cui agli articoli 1 e 2 situato sul territorio di altri Stati Parte della presente Convenzione.(Convenzione)

Articolo 7

Ai fini della presente Convenzione, per protezione internazionale del patrimonio culturale e naturale mondiale si intende l'istituzione di un sistema di cooperazione e assistenza internazionale inteso a sostenere gli Stati parti della Convenzione nei loro sforzi per conservare e identificare tale patrimonio .(Convenzione)

Articolo 8

1. In seno all'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura è istituito un Comitato Intergovernativo per la Protezione del Patrimonio Culturale e Naturale di Eccezionale Valore Universale, denominato "Comitato del Patrimonio Mondiale". Sarà composto da 15 Stati parti della Convenzione, eletti dagli Stati parti della Convenzione riuniti in assemblea generale durante la sessione ordinaria della Conferenza generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'educazione, la scienza e la cultura. Il numero degli Stati membri del Comitato sarà portato a 21 dalla data della sessione ordinaria della Conferenza Generale successiva all'entrata in vigore della presente Convenzione per almeno 40 Stati.
2. L'elezione dei membri del Comitato assicurerà un'equa rappresentanza delle diverse regioni e culture del mondo.
3. Un rappresentante del Centro internazionale per lo studio della conservazione e del restauro dei beni culturali (ICCROM), un rappresentante del Consiglio internazionale dei monumenti e dei siti (ICOMOS) e un rappresentante dell'Unione internazionale per la conservazione della natura e delle risorse naturali (IUCN), ai quali possono essere aggiunti, su richiesta degli Stati parti della Convenzione riuniti in assemblea generale durante le sessioni ordinarie della Conferenza generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'educazione, la scienza e la cultura, rappresentanti di altre organizzazioni intergovernative o non governative, con finalità analoghe, possono assistere alle riunioni del Comitato con voto consultivo.(Convenzione)

Articolo 9

Il mandato degli Stati membri del Comitato del Patrimonio Mondiale si estende dalla fine della sessione ordinaria della Conferenza Generale durante la quale sono stati eletti fino alla fine della sua terza sessione ordinaria successiva.

Il mandato di un terzo dei membri designati al momento della prima elezione, tuttavia, cessa al termine della prima sessione ordinaria della Conferenza Generale successiva a quella in cui sono stati eletti; e il mandato di un ulteriore terzo dei membri contestualmente designati cesserà al termine della seconda sessione ordinaria della Conferenza Generale successiva a quella in cui sono stati eletti. I nomi di questi membri saranno estratti a sorte dal Presidente della Conferenza Generale dell'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura dopo la prima elezione.

Gli Stati membri del Comitato scelgono come loro rappresentanti persone qualificate nel campo del patrimonio culturale o naturale(Convenzione)

Articolo 10

1. Il Comitato del Patrimonio Mondiale adotta il proprio Regolamento Interno.
2. Il Comitato può in qualsiasi momento invitare a partecipare alle proprie riunioni soggetti pubblici o privati o privati per consultazioni su particolari problemi.

La Convenzione del Patrimonio Mondiale

La caratteristica più significativa della Convenzione del Patrimonio Mondiale del 1972 è che riunisce in un unico documento i concetti di conservazione della natura e conservazione dei beni culturali. La Convenzione riconosce il modo in cui le persone interagiscono con la natura e la necessità fondamentale di preservare l'equilibrio tra i due. L'idea di creare un movimento internazionale per la protezione del patrimonio è emersa dopo la prima guerra mondiale. La Convenzione del 1972 relativa alla protezione del patrimonio culturale e naturale mondiale è nata dalla fusione di due movimenti distinti: il primo incentrato sulla conservazione dei siti culturali e il altri che si occupano della conservazione della natura.(Convenzione)

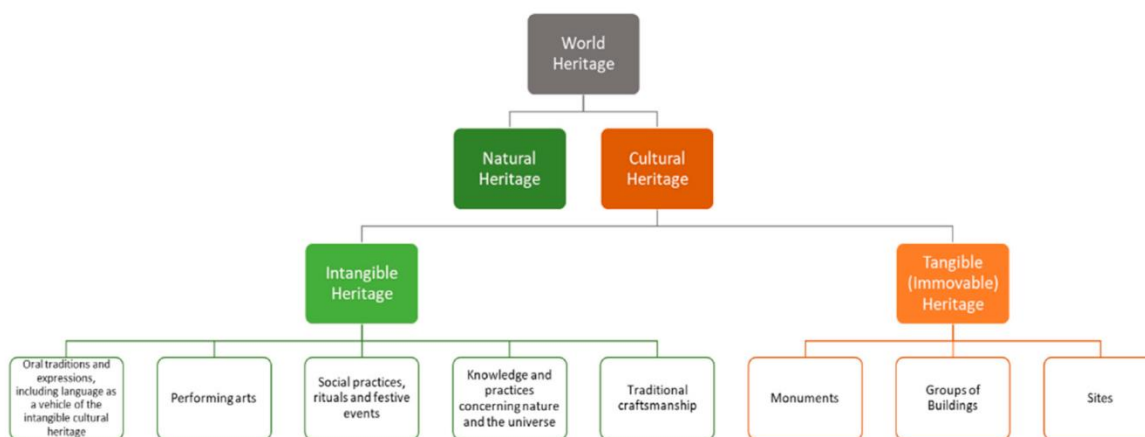


Figura3

La cronologia della Convenzione

1972, Adozione

Adozione della Convenzione relativa alla protezione del patrimonio culturale e naturale mondiale, un trattato internazionale unico che collega per la prima volta i concetti di conservazione della natura e conservazione dei beni culturali, riconoscendo il modo in cui le persone interagiscono con la natura e la necessità fondamentale di preservare l'equilibrio tra i due. La Convenzione è stata adottata dalla Conferenza Generale dell'UNESCO il 16 novembre 1972.(Convenzione)

1975, Ratifica

La Convenzione sul Patrimonio Mondiale entra formalmente in vigore dopo la ratifica da parte dei primi 20 Stati Parte. L'elenco del patrimonio mondiale in pericolo è stato creato per attirare l'attenzione sui beni che necessitano di speciale considerazione internazionale e assistenza prioritaria. Il Fondo per il Patrimonio Mondiale è istituito per aiutare gli Stati Parte a

1978, Linee guida operative

Il Comitato del Patrimonio Mondiale sviluppa i criteri di selezione per l'iscrizione dei beni nella Lista del Patrimonio Mondiale e redige Linee Guida Operative per l'Attuazione della Convenzione del Patrimonio Mondiale, stabilendo tra gli altri principi quelli di monitoraggio e rendicontazione per i beni della Lista. Le Isole Galápagos dell'Ecuador diventano il primo di dodici siti ad essere iscritti nella Lista del Patrimonio Mondiale.(Convenzione)

1992, Paesaggi culturali

Con 377 siti iscritti nei primi vent'anni della Convenzione, il Centro del Patrimonio Mondiale è istituito per sovrintendere alla gestione quotidiana della Convenzione. Viene aggiunta una nuova categoria di siti, rendendo la Convenzione il primo strumento giuridico per riconoscere e proteggere i paesaggi culturali.(Convenzione)

1994, Strategia globale

Il Comitato adotta la Strategia Globale per una Lista del Patrimonio Mondiale Equilibrata, Rappresentativa e Credibile, volta ad affrontare gli squilibri nella Lista tra regioni del mondo, tipologie di monumenti e periodi rappresentati. La strategia segna il passaggio da una visione monumentale del patrimonio a una visione del patrimonio mondiale molto più orientata alle persone, multifunzionale e globale. Viene adottato il documento di Nara sull'autenticità, che riconosce la natura specifica dei valori del patrimonio all'interno di ciascun contesto culturale.(Convenzione)

2002, Le "4 C"

In occasione del 30° Anniversario della Convenzione, il Comitato adotta la Dichiarazione di Budapest sul Patrimonio Mondiale, invitando tutte le parti interessate a sostenere la conservazione del Patrimonio Mondiale attraverso quattro obiettivi strategici chiave (le "4 C"): credibilità, conservazione, sviluppo delle capacità e Comunicazione. La World Heritage Partners Initiative, conosciuta oggi come PACT, viene lanciata per incoraggiare i partenariati pubblico-privato e stabilire un quadro attraverso il quale un'ampia gamma di istituzioni e individui possono contribuire alla conservazione dei siti del Patrimonio Mondiale in tutto il mondo.(Convenzione)

2007, Le "5 C" ...e la Comunità

Il Comitato del Patrimonio Mondiale aggiunge una quinta 'C' – Comunità – ai suoi Obiettivi Strategici, evidenziando l'importante ruolo delle comunità locali nella conservazione del Patrimonio Mondiale.(Convenzione)

2014, 1.000esimo sito iscritto

Il Delta dell'Okavango in Botswana è il millesimo sito iscritto nella Lista del Patrimonio Mondiale. Questo delta comprende paludi permanenti e pianure allagate stagionalmente e ospita



2018, Raccomandazione di Varsavia

La “Raccomandazione di Varsavia sul recupero e la ricostruzione del patrimonio culturale” è stata sviluppata durante la “Conferenza internazionale sulla ricostruzione: le sfide del recupero del patrimonio mondiale” tenutasi a Varsavia, in Polonia, dal 6 all'8 maggio. Si tratta di linee guida universali per il recupero e la ricostruzione dei beni del Patrimonio mondiale a seguito di conflitti armati o disastri causati da calamità naturali, in particolare per le aree urbane storiche. (Convenzione)

2022, 50 anni della Convenzione

Un anno di attività, tra eventi, convegni, workshop, mostre e una mirata campagna di comunicazione, celebra il 50° Anniversario dell'adozione della Convenzione del Patrimonio Mondiale... (Convenzione)

Collegare la protezione del patrimonio culturale e naturale

L'idea di coniugare la conservazione dei siti culturali con quelli della natura viene dagli Stati Uniti d'America. Una conferenza della Casa Bianca a Washington, DC, nel 1965 ha chiesto un "World Heritage Trust" che stimoli la cooperazione internazionale per proteggere "le superbe aree naturali e paesaggistiche del mondo e i siti storici per il presente e il futuro dell'intera cittadinanza mondiale". Nel 1968, l'Unione internazionale per la conservazione della natura (IUCN) ha sviluppato proposte simili per i suoi membri. Queste proposte furono presentate alla conferenza delle Nazioni Unite sull'ambiente umano del 1972 a Stoccolma.

Alla fine, tutte le parti interessate hanno concordato un testo unico. La Convenzione sulla protezione del patrimonio mondiale culturale e naturale è stata adottata dalla Conferenza generale dell'UNESCO il 16 novembre 1972.

La stessa Conferenza Generale adottò il 16 novembre 1972 la Raccomandazione riguardante la Tutela, a Livello Nazionale, del Patrimonio Culturale e Naturale.

Considerando il patrimonio sia culturale che naturale, la Convenzione ci ricorda i modi in cui le persone interagiscono con la natura e la necessità fondamentale di preservare l'equilibrio tra i due. (Convenzione)

Lista del patrimonio mondiale dell'UNESCO

Un sito del patrimonio mondiale è un punto di riferimento o un'area protetta legalmente da una convenzione internazionale amministrata dall'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'educazione, la scienza e la cultura (UNESCO). I siti del patrimonio mondiale sono designati dall'UNESCO per avere un significato culturale, storico, scientifico o di altro tipo. I siti sono giudicati contenere "il patrimonio culturale e naturale di tutto il mondo considerato di eccezionale valore per l'umanità".

Per essere selezionato, un Sito Patrimonio dell'Umanità deve essere un punto di riferimento in qualche modo unico, geograficamente e storicamente identificabile e con uno speciale

significato culturale o fisico. Ad esempio, i siti del patrimonio mondiale potrebbero essere antiche rovine o strutture storiche, edifici, città, deserti, foreste, isole, laghi, monumenti, montagne o aree selvagge. Un sito Patrimonio dell'Umanità può significare un traguardo straordinario dell'umanità e servire come prova della nostra storia intellettuale sul pianeta, oppure potrebbe essere un luogo di grande bellezza naturale. A luglio 2021, esiste un totale di 1.154 siti del patrimonio mondiale (897 beni culturali, 218 naturali e 39 misti) in 167 paesi. Con 58 aree selezionate, l'Italia è il Paese con il maggior numero di siti nella lista.

I siti sono destinati alla conservazione pratica per i posteri, che altrimenti sarebbero soggetti a rischio di sconfinamento umano o animale, accesso non monitorato, incontrollato o senza restrizioni o minaccia di negligenza amministrativa locale. I siti sono delimitati dall'UNESCO come zone protette. La lista dei Patrimoni dell'Umanità è mantenuto dal Programma internazionale del Patrimonio Mondiale amministrato dall'UNESCO Comitato del Patrimonio Mondiale, composto da 21 "stati partiti" eletti dalla loro Assemblea generale. Il programma cataloga, nomina e conserva siti di eccezionale importanza culturale o naturale per la cultura comune e il patrimonio dell'umanità. Il programma è iniziato con la "Convenzione sulla protezione del patrimonio culturale e naturale mondiale", adottata dalla Conferenza generale dell'UNESCO il 16 novembre 1972. Da allora, 194 Stati hanno ratificato la convenzione, rendendola una delle più diffuse accordi internazionali riconosciuti e il programma culturale più popolare al mondo. (Wikipedia)



Figura4

Per essere inclusi nella Lista del Patrimonio Mondiale, i siti devono essere di eccezionale valore universale e soddisfare almeno un criterio di selezione su dieci.

Tali criteri sono esplicitati nelle Linee Guida Operative per l'Attuazione della Convenzione sul Patrimonio Mondiale che, oltre al testo della Convenzione, costituisce il principale strumento di lavoro sul Patrimonio Mondiale. I criteri vengono regolarmente rivisti dal Comitato per riflettere l'evoluzione del concetto stesso di Patrimonio Mondiale.

Fino alla fine del 2004, i siti del Patrimonio Mondiale sono stati selezionati sulla base di sei criteri culturali e quattro criteri naturali. Con l'adozione delle linee guida operative rivedute per

La missione del patrimonio mondiale dell'UNESCO è di:

- Incoraggiare i paesi a firmare la Convenzione sul patrimonio mondiale e ad assicurare la protezione del loro patrimonio naturale e culturale;
- Incoraggiare gli Stati Parti della Convenzione a designare siti all'interno del loro territorio nazionale per l'inclusione nella Lista del Patrimonio Mondiale;
- Incoraggiare gli Stati Parte a stabilire piani di gestione e istituire sistemi di segnalazione sullo stato di conservazione dei loro siti Patrimonio dell'Umanità;
- Aiutare gli Stati parti a salvaguardare le proprietà del Patrimonio mondiale fornendo assistenza tecnica e formazione professionale;
- Fornire assistenza di emergenza per i siti del Patrimonio Mondiale in pericolo immediato;
- Sostenere le attività di sensibilizzazione del pubblico degli Stati Parte per la conservazione del Patrimonio Mondiale;
- Incoraggiare la partecipazione della popolazione locale alla conservazione del proprio patrimonio culturale e naturale;
- Incoraggiare la cooperazione internazionale nella conservazione del patrimonio culturale e naturale del nostro mondo.

(Convenzione)

Regions	Cultural	Natural	Mixed	Total	%	States Parties with inscribed properties
Latin America and the Caribbean	100	38	8	146 *	12.65%	28
Europe and North America	468	66	11	545 *	47.23%	50
Asia and the Pacific	195	70	12	277 *	24.00%	36
Arab States	80	5	3	88	7.63%	18
Africa	54	39	5	98	8.49%	35
Total	897	218	39	1154	100%	167

Figura5

Il "patrimonio culturale immateriale" consiste in aspetti non fisici di una particolare cultura, più spesso mantenuti dai costumi sociali durante un periodo specifico della storia. Il concetto include i modi e mezzi di comportamento in una società, e le regole spesso formali per operare in un particolare clima culturale. Questi includono valori e tradizioni sociali, costumi e pratiche, credenze estetiche e spirituali, espressione artistica, lingua e altri aspetti dell'attività umana. Il significato dei manufatti fisici può essere interpretato come un atto sullo sfondo dei valori socioeconomici, politici, etnici, religiosi e filosofici di un particolare gruppo di persone. Naturalmente, il patrimonio culturale immateriale è più difficile da preservare rispetto agli oggetti fisici.



Figura6

Gli aspetti della conservazione e conservazione dei beni immateriali culturali includono:

- **Folclore:** **Folclore** è il corpo della cultura condiviso da un particolare gruppo di persone; comprende il tradizione comune a quella cultura, sottocultura o gruppo. Ciò comprende tradizioni orali come racconti, leggende, proverbi e scherzi. Loro includono cultura materiale, che vanno dagli stili di costruzione tradizionali ai giocattoli fatti a mano comuni al gruppo. Il folklore include anche tradizione consuetudina, intraprendendo azioni per le credenze popolari, le forme e i rituali delle celebrazioni come Natale e matrimoni, danze popolari e riti di iniziazione. Ognuno di questi, singolarmente o in combinazione, è considerato un manufatto folcloristico. Essenziale quanto la forma, il folklore comprende anche la trasmissione di questi manufatti da una regione all'altra o da una generazione all'altra. Il folklore non è qualcosa che si può in genere acquisire in un curriculum scolastico formale o studiare nelle belle arti. Invece, queste tradizioni vengono tramandate in modo informale da un individuo all'altro tramite istruzioni verbali o dimostrazioni. Si chiama lo studio accademico del folklore studi folcloristici, e può essere esplorato da studenti universitari, laureati e dottorandi. livelli.
- **Storia orale:** la storia orale è la raccolta e lo studio di informazioni storiche su individui, famiglie, eventi importanti o vita quotidiana utilizzando audiocassette, videocassette o trascrizioni di interviste pianificate. Queste interviste sono condotte con persone che hanno partecipato o osservato eventi passati e i cui ricordi e percezioni di questi devono essere conservati come una registrazione uditiva per le generazioni future. La storia orale si sforza di ottenere informazioni da diverse prospettive e la maggior parte di queste non può essere trovata nelle fonti scritte. La storia orale si riferisce anche alle

informazioni così raccolte ea un'opera scritta (edita o inedita) basata su tali dati, spesso conservata in archivi e grandi biblioteche. La conoscenza presentata da Oral History (OH) è unica in quanto condivide la prospettiva tacita, i pensieri,

- Conservazione della lingua: **Conservazione della lingua** è lo sforzo per evitare che le lingue diventino sconosciute. Una lingua rischia di perdersi quando non viene più insegnata alle giovani generazioni, mentre i parlanti fluenti della lingua (di solito gli anziani) muoiono.

Il termine 'beni culturali' ha cambiato notevolmente contenuto negli ultimi decenni, anche grazie agli strumenti messi a punto dall'UNESCO. Il patrimonio culturale non si limita ai monumenti e alle collezioni di oggetti. Include anche tradizioni o espressioni viventi ereditate dai nostri antenati e trasmesse ai nostri discendenti, come le tradizioni orali, le arti dello spettacolo, le pratiche sociali, i rituali, gli eventi festivi, le conoscenze e le pratiche riguardanti la natura e l'universo o le conoscenze e le abilità per produrre artigianato.

Sebbene il patrimonio culturale fragile e immateriale sia un fattore importante per mantenere la diversità culturale di fronte alla crescente globalizzazione. La comprensione del patrimonio culturale immateriale delle diverse comunità aiuta il dialogo interculturale e incoraggia il rispetto reciproco per altri stili di vita.

L'importanza del patrimonio culturale immateriale non è la manifestazione culturale in sé, ma piuttosto la ricchezza di conoscenze e competenze che viene trasmessa attraverso di essa da una generazione all'altra. Il valore sociale ed economico di questa trasmissione della conoscenza è rilevante per i gruppi minoritari e per i gruppi sociali tradizionali all'interno di uno Stato, ed è importante tanto per gli Stati in via di sviluppo quanto per quelli sviluppati

Il patrimonio culturale immateriale è:

- **Tradizionale, contemporaneo e vivente allo stesso tempo:** il patrimonio culturale immateriale non rappresenta solo tradizioni ereditate dal passato, ma anche pratiche rurali e urbane contemporanee a cui partecipano diversi gruppi culturali;
- **Inclusivo:** possiamo condividere espressioni del patrimonio culturale immateriale che sono simili a quelle praticate da altri. Che provengano dal villaggio vicino, da una città dall'altra parte del mondo, o siano stati adattati da popoli che sono emigrati e si sono stabiliti in una regione diversa, sono tutti patrimonio culturale immateriale: sono stati tramandati da una generazione all'altra un altro, si sono evoluti in risposta ai loro ambienti e contribuiscono a darci un senso di identità e continuità, fornendo un collegamento dal nostro passato, attraverso il presente e nel nostro futuro. Il patrimonio culturale immateriale non solleva dubbi sul fatto che determinate pratiche siano o meno specifiche di una cultura. Contribuisce alla coesione sociale,
- **Rappresentante:** il patrimonio culturale immateriale non è semplicemente valutato come bene culturale, su base comparativa, per la sua esclusività o il suo valore eccezionale. Essa prospera sulle sue basi nelle comunità e dipende da coloro la cui conoscenza delle tradizioni, delle abilità e dei costumi viene trasmessa al resto della comunità, di generazione in generazione, o ad altre comunità;
- **Basato sulla comunità:** il patrimonio culturale immateriale può essere patrimonio solo quando è riconosciuto come tale dalle comunità, dai gruppi o dagli individui che lo creano, lo mantengono e lo trasmettono – senza il loro riconoscimento, nessun altro può decidere per loro che una data espressione o pratica sia il loro patrimonio.

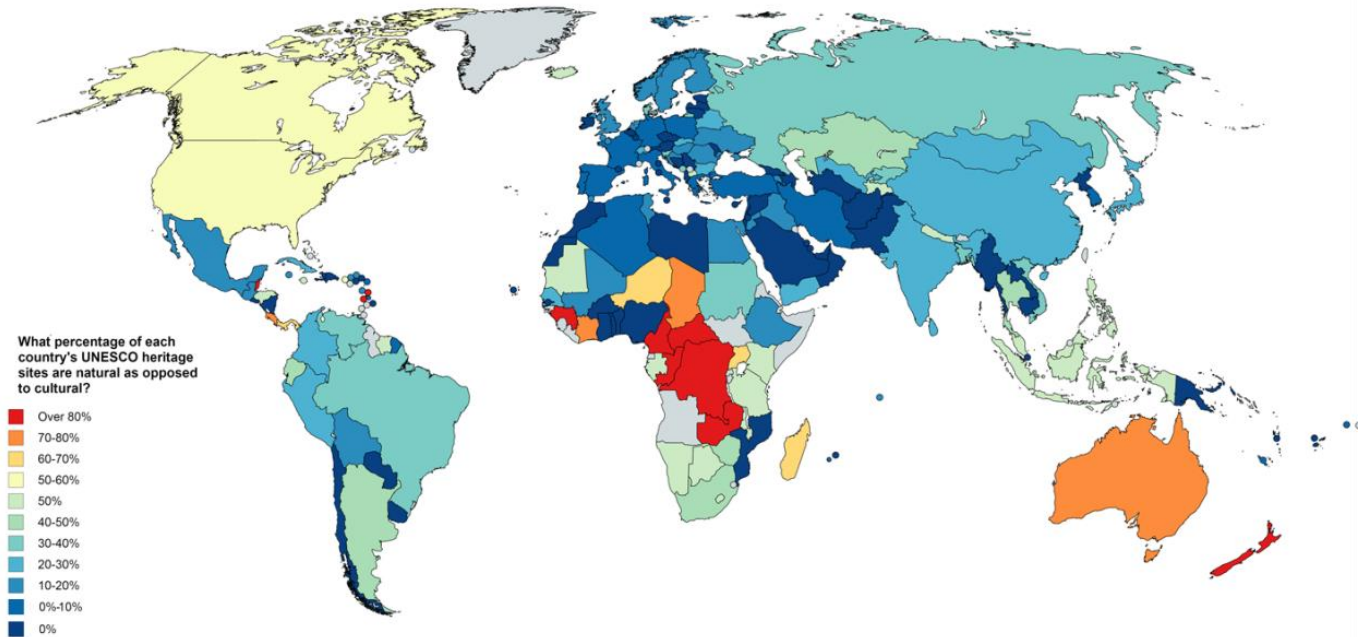


Figura7

Patrimonio culturale tangibile dell'UNESCO

Il Patrimonio Culturale Tangibile è tutto ciò che possiamo toccare e percepire chiaramente. Si riferisce al Patrimonio Culturale comprendente: edifici, luoghi storici, monumenti, artigianato, scultura, pittura, ecc.

I beni culturali comprendono il patrimonio culturale fisico o "tangibile", come le opere d'arte. Questi sono generalmente suddivisi in due gruppi di beni mobili e immobili. Il patrimonio immobiliare comprende edifici (che a loro volta possono includere opere d'arte installate come organi, vetrate e affreschi), grandi installazioni industriali, progetti residenziali o altri luoghi e monumenti storici. Il patrimonio mobile comprende libri, documenti, opere d'arte mobili, macchine, abbigliamento e altri manufatti, che sono considerati degni di conservazione per il futuro. Questi includono oggetti significativi per l'archeologia, l'architettura, la scienza o la tecnologia di una specifica cultura. (Wikipedia)

Gli aspetti e le discipline della conservazione e conservazione della cultura tangibile includono:

- **Museologia:** Museologia o studi museali è lo studio dei musei. Esplora la storia dei musei e il loro ruolo nella società, nonché le attività in cui si impegnano, tra cui la curatela, la conservazione, la programmazione pubblica e l'istruzione.
- **Scienze archivistiche:** le scienze archivistiche, o studi archivistici, sono lo studio e la teoria della costruzione e della cura degli archivi, che sono raccolte di documenti, registrazioni e dispositivi di memorizzazione dei dati.

Per costruire e curare un archivio, è necessario acquisire e valutare i materiali registrati, ed essere in grado di accedervi successivamente. A tal fine, la scienza archivistica cerca di

Un record di archivio conserva i dati che non sono destinati a cambiare. Per essere di valore per la società, gli archivi devono essere affidabili. Pertanto, un archivista ha la responsabilità di autenticare i materiali d'archivio, come i documenti storici, e di garantirne l'affidabilità, l'integrità e l'usabilità. I documenti d'archivio devono essere ciò che affermano di essere; rappresentare fedelmente l'attività per cui sono stati creati; presentare un'immagine coerente attraverso una serie di contenuti; ed essere in condizioni utilizzabili in un luogo accessibile(Wikipedia)

- Conservazione (patrimonio culturale): la conservazione e il restauro dei beni culturali si concentra sulla protezione e la cura dei beni culturali (patrimonio culturale tangibile), comprese le opere d'arte, l'architettura, l'archeologia e le collezioni museali. Le attività di conservazione comprendono la conservazione preventiva, l'esame, la documentazione, la ricerca, il trattamento e l'istruzione. Questo campo è strettamente alleato con la scienza della conservazione, curatori e registrar.(Wikipedia)
 - Conservazione dell'arte
 - Conservazione archeologica
 - Conservazione architettonica
 - Conservazione del film
 - Conservazione dei dischi fonografici
- Conservazione digitale: nella scienza bibliotecaria e archivistica, la conservazione digitale è uno sforzo formale per garantire che le informazioni digitali di valore continuo rimangano accessibili e utilizzabili. Implica pianificazione, allocazione delle risorse e applicazione di metodi e tecnologie di conservazione e combina politiche, strategie e azioni per garantire l'accesso a contenuti riformattati e "nati digitali", indipendentemente dalle sfide del fallimento dei media e del cambiamento tecnologico. L'obiettivo della conservazione digitale è la resa accurata dei contenuti autenticati nel tempo. L'Association for Library Collections and Technical Services Preservation and Reformatting Section dell'American Library Association, ha definito la conservazione digitale come una combinazione di "politiche, strategie e azioni che garantiscono l'accesso ai contenuti digitali nel tempo".(Wikipedia)

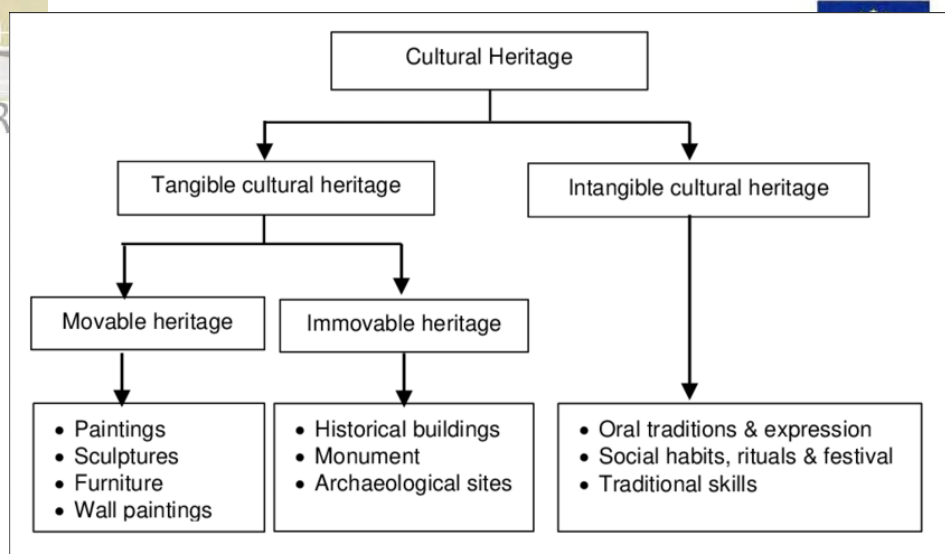


Figura8

Attività di Tutela del Patrimonio Culturale

Il patrimonio culturale è visto come un bene comune di fondamentale importanza, nonché un prerequisito per la costruzione della coesione sociale e lo sviluppo dell'identità individuale e di gruppo. Inerente al patrimonio nazionale della Polonia è il patrimonio di vari gruppi nazionali, etnici, etnografici e religiosi, ecc. La tenuta dei registri e la definizione degli standard per la protezione del patrimonio materiale e immateriale all'interno del territorio della Polonia è di competenza del Patrimonio Nazionale Board of Poland (NID), un organismo nominato dal Ministro della Cultura e del Patrimonio Nazionale. Il NID svolge i suoi compiti di promozione e protezione del patrimonio multiculturale della Polonia accumulando e diffondendo la conoscenza del patrimonio, coordinando le misure volontarie (nell'ambito del programma "Volontari per il patrimonio"), aumentare la consapevolezza sociale del patrimonio culturale, monitorare e analizzare le minacce al patrimonio e attuare norme per la protezione sostenibile dei monumenti. Il NID gestisce il coordinamento nazionale delle Giornate europee del patrimonio, il cui obiettivo principale è promuovere la diversità culturale e il multiculturalismo, con particolare attenzione al patrimonio culturale regionale, al dialogo interculturale e al contributo delle diverse culture al patrimonio europeo.(Unesco D.o.)

Proteggere e salvaguardare il patrimonio culturale e naturale mondiale e sostenere la creatività e i settori culturali dinamici sono fondamentali per affrontare le sfide del nostro tempo, dai cambiamenti climatici alla povertà, alle disuguaglianze, al digital divide e alle emergenze e ai conflitti sempre più complessi. L'UNESCO è convinta che nessuno sviluppo possa essere sostenibile senza una forte componente culturale. In effetti, solo un approccio allo sviluppo incentrato sull'uomo, basato sul rispetto reciproco e sul dialogo aperto tra le culture, può portare a una pace duratura.

Patrimonio, comprende i beni materiali e immateriali, naturali e culturali, mobili e immobili e documentari ereditati dal passato e trasmessi alle generazioni future in virtù del loro valore insostituibile. Il termine "patrimonio" si è notevolmente evoluto nel tempo. Riferendosi inizialmente esclusivamente ai resti monumentali delle culture, il concetto di patrimonio è stato gradualmente ampliato per abbracciare la cultura viva e le espressioni contemporanee.

In quanto fonte di identità, il patrimonio è un fattore prezioso per responsabilizzare le comunità locali e consentire ai gruppi vulnerabili di partecipare pienamente alla vita sociale e culturale. Può anche fornire soluzioni testate nel tempo per la prevenzione dei conflitti e la riconciliazione.

Attraverso una serie completa di Convenzioni sul patrimonio, l'UNESCO offre una piattaforma unica per la cooperazione e il dialogo internazionali, promuovendo il rispetto, l'apprezzamento e la comprensione reciproci. Questi strumenti giuridici supportano lo sviluppo di politiche nazionali per la protezione del patrimonio, con particolare attenzione alla conservazione, alla gestione e alla formazione.(Unesco)

Il ruolo centrale dell'UNESCO nel campo della cultura, della scienza e dell'istruzione porta a un rafforzamento sostenibile del quadro giuridico esistente nel settore della protezione del patrimonio culturale. Il quadro giuridico esistente in materia di protezione del patrimonio culturale è reso più complementare introducendo nuovi strumenti giuridici internazionali e promuovendone la ratifica da parte degli Stati membri. Da oltre 70 anni, l'UNESCO fornisce nuovi documenti, strumenti giuridici e organizza azioni insieme ad altri attori internazionali, regionali e locali in questo campo.(Alicja Jagielska-Burduk)

La protezione del patrimonio culturale è percepita come un obbligo globale. Il patrimonio culturale è una risorsa non rinnovabile, quindi la sua distruzione o perdita impoverisce la cultura mondiale nel suo insieme. Pertanto, le azioni preventive sono essenziali. Le campagne educative costituiscono parte integrante della protezione del patrimonio culturale, aumentando la consapevolezza della sua importanza. Finora, l'UNESCO ha svolto un ruolo cruciale nello sviluppo del quadro giuridico esistente nel settore della cultura. Sotto l'egida dell'UNESCO, la comunità internazionale ha adottato sei convenzioni in questo campo:

1. Convenzione per la protezione dei beni culturali in caso di conflitto armato con regolamento per l'esecuzione della Convenzione, firmata all'Aia nel 1954 (di seguito: Convenzione UNESCO del 1954) con 133 ratifiche (meno paesi ratificati 1° 107 e 2° Protocollo 83.)
2. Convenzione sui mezzi per vietare e prevenire l'importazione, l'esportazione e il trasferimento illeciti di proprietà di beni culturali del 1970 (di seguito: Convenzione UNESCO del 1970) con 140 ratifiche
3. Convenzione sulla protezione del patrimonio mondiale culturale e naturale del 1972 (di seguito: Convenzione UNESCO del 1972) con 194 ratifiche
4. Convenzione sulla protezione del patrimonio culturale subacqueo del 2001 (di seguito: Convenzione UNESCO del 2001) con 67 ratifiche
5. Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale del 2003 (di seguito: Convenzione UNESCO del 2003) con 180 ratifiche
6. Convenzione sulla protezione e promozione della diversità delle espressioni culturali del 2005 (di seguito: Convenzione UNESCO del 2005) con 149 ratifiche(Alicja Jagielska-Burduk)

Al giorno d'oggi, la protezione del patrimonio culturale è uno sforzo internazionale e coinvolge molti attori. Ciò include non solo gli Stati e le parti pubbliche, ma anche le comunità, le ONG e gli individui. Solo una forte cooperazione internazionale può garantire la protezione del patrimonio culturale e garantirne il giusto ruolo nello sviluppo globale. Quando ratificano le

convenzioni, gli Stati sono obbligati ad attuare le loro disposizioni e ad adempiere ai rispettivi obblighi. La protezione del patrimonio culturale a livello nazionale richiede un apparato amministrativo efficiente responsabile dell'attuazione della politica di protezione del patrimonio culturale e una legge specifica che disciplini questo settore, insieme a strumenti che ne consentano un'attuazione efficiente ed efficace. Tuttavia, anche la legislazione più perfetta e un buon livello amministrativo non garantiranno il pieno successo. È essenziale creare legami tra i cittadini e il patrimonio culturale e stimolarne lo sviluppo includendoli nella gestione del patrimonio culturale. Quest'ultimo dovrebbe essere integrato con l'educazione al patrimonio culturale per un maggiore successo. (Alicja Jagielska-Burduk)

Attività di valutazione

1. Ritiene che le comunità locali abbiano accesso a risorse culturali, religiose ed economiche essenziali?
2. Pensi che l'amministrazione del sito culturale abbia un'influenza sul funzionamento della comunità locale?
3. Discussione/Brainstorm sulla tutela del patrimonio culturale.

Bibliografia

Alicja Jagielska-Burduk, deputata (sd).

Britannica. (ds).

Convenzione, WH (sd).

Unesco. (ds).

Unesco, D.o. (ds).

Wikipedia. (ds).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Vivi con la cultura – Vivi la Cultura

2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

Modulo 4

BENI CUULTURALI E ART

Sviluppato da:



Live with culture – Live the Culture

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

Riepilogo del modulo

Mira a consentire agli studenti di comprendere l'arte e le attività artistiche, che sono una parte importante del patrimonio culturale, e di riconoscere le opere locali e transnazionali. L'arte offre anche una visione sensibile ed estetica. Durante questo modulo, si mira a che i nostri studenti riconoscano e tutelino i campi delle arti dello spettacolo, dei media, delle arti letterarie e delle arti visive.

Obiettivi

- Sarà in grado di conoscere le arti dello spettacolo.
- Sarà in grado di rendersi conto che le arti dello spettacolo fanno parte del patrimonio culturale locale e universale.
- Sa riconoscere i media e i prodotti di arte digitale
- Sarà in grado di realizzare le dimensioni locali e universali dei media e dell'arte digitale.
- Saprà conoscere i tipi di arte letteraria
- Saprà fornire esempi di tipi di arte letteraria e prodotti artistici con valori universali.
- Saprà spiegare i tipi di arte visiva
- Saprà conoscere coloro che traggono valore dal patrimonio culturale universale dalle arti visive.
- Sarà in grado di rendersi conto che la cultura dovrebbe essere protetta a livello locale e internazionale.
- Potrà acquisire conoscenze sull'arte digitale

Subunità di apprendimento

Subunità1	Arti dello spettacolo (Teatro, Danza, Musica, Opera)
Subunità2	Media (installazioni artistiche, film, computer/arte digitale DIGITAL Definizione ed elementi dell'arte Esempi di arte digitale
Subunità3	Arti letterarie (prodotti di fantasia, poesia)
Subunità4	Arti visive (pittura, scultura, artigianato)

Sottounità 1:Arti dello spettacolo (teatro, danza, musica, opera)

Arti dello spettacolo sono quelle discipline che si traducono in un'opera d'arte. Questo lavoro, tuttavia, è determinato dall'artista con una serie di azioni davanti a un pubblico, attraverso il corpo o la voce. Queste opere artistiche non sono separabili da chi le produce. L'espressione artistica è veicolata soprattutto dall'uso del corpo dell'artista. Le principali forme di arti dello spettacolo sono la danza, la musica, il teatro, l'opera. Gli artisti che creano arti performative davanti a un pubblico sono chiamati performer, a seconda del tipo di arte che sono: ballerini, musicisti, attori, cantanti. L'ideazione degli spettacoli è spesso curata da persone diverse dagli interpreti e segue principi propri come la composizione musicale o la drammaturgia per il teatro.

Teatro è l'arte performativa che consiste nel recitare di fronte a un pubblico utilizzando combinazioni di dialoghi, gesti, danza e spettacolo. Oltre al teatro di prosa in cui la parola (scritta o improvvisata) è l'elemento più importante, il teatro può avere forme diverse, che si differenziano non solo per l'area di nascita, ma per il diverso uso sia delle componenti che compongono la rappresentazione, sia per le finalità artistiche che definiscono.



Paradise Now – Teatro vivente

Danza è un'arte performativa che si esprime nel movimento del corpo umano secondo un piano prestabilito o improvvisato chiamato coreografia. È presente fin dall'antichità insieme alle altre arti dello spettacolo. Spesso accompagnata da musica o composizioni sonore, la danza nella lingua e nella tradizione della danza popolare può anche essere chiamata danza.



"Caught" di David Parsons al Valley Performing Arts Center

Musica è l'arte di organizzare i suoni nel tempo e nello spazio. È l'arte come complesso di regole pratiche atte a realizzare determinati effetti sonori, capaci di esprimere l'interiorità dell'individuo che produce la musica e dell'ascoltatore; è la scienza come studio della nascita, dell'evoluzione e dell'analisi dell'intima struttura della musica. La generazione dei suoni avviene attraverso il canto o attraverso strumenti musicali che, attraverso i principi dell'acustica, provocano la percezione uditiva e l'esperienza emotiva voluta dall'artista.

Co-funded by the
European Union



John Cage "Passeggiata sull'acqua"

musica lirica è il termine italiano di uso internazionale per un genere teatrale e musicale in cui l'azione scenica si unisce alla musica e al canto. Non è un caso che la parola "opera" sia immancabilmente usata in quasi tutte le lingue del mondo: anche se altre nazioni hanno tradizioni operistiche di innegabile importanza e valore, il genere è nato e si è sviluppato in Italia, paese che per questo ha il maggior numero di teatri lirici al mondo e uno dei suoi maggiori vanti è essere universalmente considerata la patria della lirica. Gli elementi scenici che lo caratterizzano sono, oltre alle scenografie e ai costumi, la recitazione e la musica. Il testo letterario appositamente composto, che contiene le battute pronunciate dai personaggi e le didascalie, si chiama libretto. I cantanti sono accompagnati da un ensemble strumentale di varie dimensioni,



Stavo guardando l'opera teatrale di Ceiling John Adams diretta da Giorgio Barberio Corsetti

Sottounità 2:Media (installazioni artistiche, film, computer/arte digitale)

Tutti i (multi)media che sono seguiti al cinema-film sono il risultato dello sviluppo delle tecnologie elettroniche, che stanno diventando oggi il fattore principale dietro le trasformazioni della cultura e dell'arte audiovisiva, e che sono di conseguenza - perché l'audiovisivo gioca un ruolo importante nella il mondo di oggi – la fonte primaria delle trasformazioni della cultura nel suo complesso. La cosiddetta rivoluzione digitale sta trasformando quasi tutti i settori dell'attività umana. Pertanto, è anche responsabile della trasformazione del dominio dell'arte e della creazione di nuovi campi di pratica artistica, oltre a trasformare le sue varianti tradizionali, alcune delle quali vantano una storia che risale a migliaia di anni.

Come risultato degli sviluppi nelle tecnologie della comunicazione dell'informazione e dell'emergere dei (multi)media elettronici, la situazione del cinema/cinema – la prima forma di media art con immagini in movimento – sta cambiando in una misura che supera di gran lunga l'intensità di tutte le sue trasformazioni precedenti, che consistevano principalmente nell'aggiunta di suoni o colori, o forse modifiche nei parametri dell'immagine o negli standard uditivi.

InstallazioneArte:

Il termine arte dell'installazione è usato per descrivere costruzioni su larga scala, a tecnica mista, spesso progettate per un luogo specifico o per un periodo di tempo temporaneo.

L'arte dell'installazione è una delle più potenti e coinvolgenti di tutte le forme d'arte. In contrasto con i mezzi tradizionali come la pittura e la scultura.



[Rachel Whiteread](#), Argine a [Tate Modern](#), Londra

Emersa come movimento artistico in buona fede negli anni '60, l'arte dell'installazione è diventata da allora uno dei filoni più popolari e diffusi della pratica artistica contemporanea, con artisti che abbracciano modi sempre più avventurosi e giocosi di trasformare l'esperienza della galleria.

Film:

È un'opera d'arte visiva che simula esperienze e comunica altrimenti idee, storie, percezioni, sentimenti, bellezza o atmosfera attraverso l'uso di immagini in movimento.

La storia del film/cinema come mezzo artistico racconta lo sviluppo di una forma d'arte visiva creata utilizzando tecnologie cinematografiche iniziata alla fine del XIX secolo.

I nuovi media audiovisivi, sviluppandosi parallelamente al cinema/cinema, nati con la televisione negli anni '50, il video negli anni '60 e la trasformazione del computer, hanno influenzato la nozione di immagine e quindi di cinema e di cinema.

L'introduzione del video negli anni '60 ha modificato radicalmente il progresso dell'arte. L'aspetto più importante del video era che era economico e facile da realizzare, consentendo agli artisti di registrare e documentare facilmente le loro esibizioni. Ciò ha messo meno pressione su dove si trovava la loro arte, dando loro libertà fuori dalla galleria.

Tra gli anni '50 e '60 arrivarono i primi professionisti che programmarono il computer da soli. Negli anni '70, un certo numero di artisti aveva iniziato a insegnare a programmare da solo, piuttosto che fare affidamento sulla collaborazione con programmatori di computer. Molti di questi artisti sono arrivati al computer da un background artistico tradizionale, in contrasto con il background scientifico o matematico dei primi praticanti. Gli artisti erano attratti dalla natura logica del computer e dai processi coinvolti.

L'arte digitale, una volta chiamata computer art o new media art, si riferisce all'arte realizzata utilizzando software, computer o altri dispositivi elettronici. L'arte digitale è un termine usato per descrivere l'arte realizzata o presentata utilizzando la tecnologia digitale

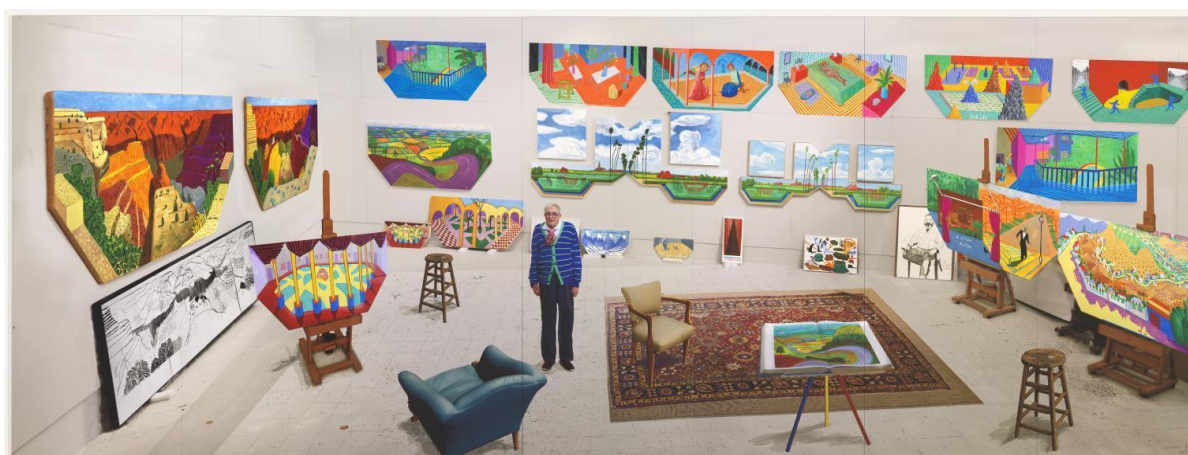
Qualsiasi cosa prodotta o realizzata su media digitali, come animazioni, fotografie, illustrazioni, video, dipinti digitali e simili può essere classificata come arte digitale.

L'arte digitale non potrebbe davvero esistere senza i computer. Quelle macchine così familiari a noi oggi hanno avuto inizio negli anni '40, quando il primo vero computer, l'Electronic Numerical Integrator and Computer, o ENIAC, fu creato per scopi militari. Gli artisti hanno iniziato a esplorare le possibilità dell'arte dai computer e dalle tecnologie correlate alla fine degli anni '50 e all'inizio degli anni '60.

I primi esperimenti con la computer art risalgono al 1965. L'artista tedesco Frieder Nake (1938-oggi), che era anche un matematico, creò un algoritmo informatico che consentiva alla macchina di disegnare una serie di forme per realizzare opere d'arte. Un algoritmo, tra l'altro, è un elenco programmato di istruzioni che dice a un computer cosa fare. I disegni generati al computer risultanti sono stati alcuni dei primi esempi di arte realizzati su un computer.

Esempi di arte digitale

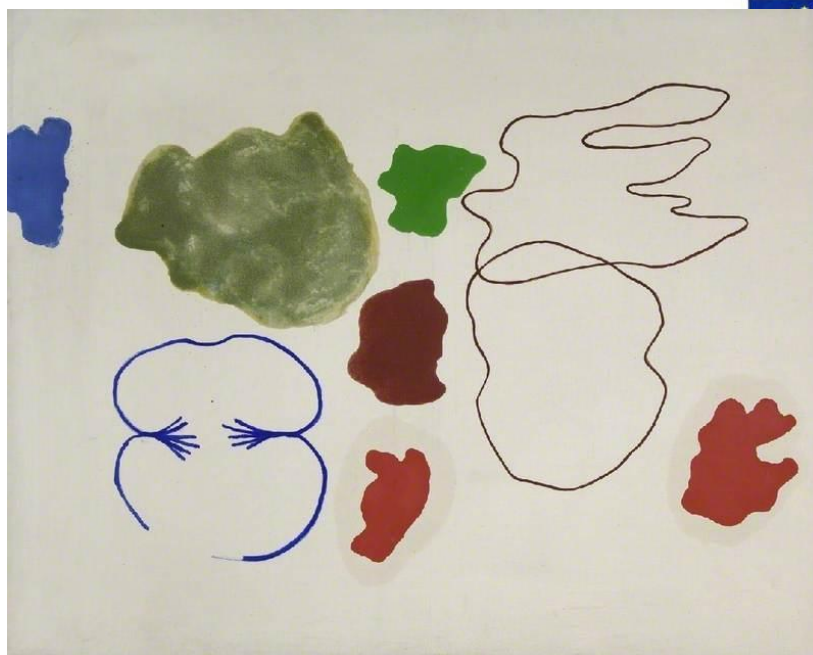
David Hockney (nato il 9 luglio 1937) è un pittore, disegnatore, incisore, scenografo e fotografo inglese.



[In Studio, dicembre 2017](#) 2017

Harold Cohen(1 maggio 1928 - 27 aprile 2016) è stato un artista di origine britannica noto come il creatore di AARON, un programma per computer progettato per produrre arte in modo autonomo. Il suo lavoro nell'intersezione tra intelligenza artificiale e arte del computer ha attirato molta attenzione, portando a mostre in molti musei, tra cui la Tate Gallery di Londra, e acquisizioni da parte di molti altri.

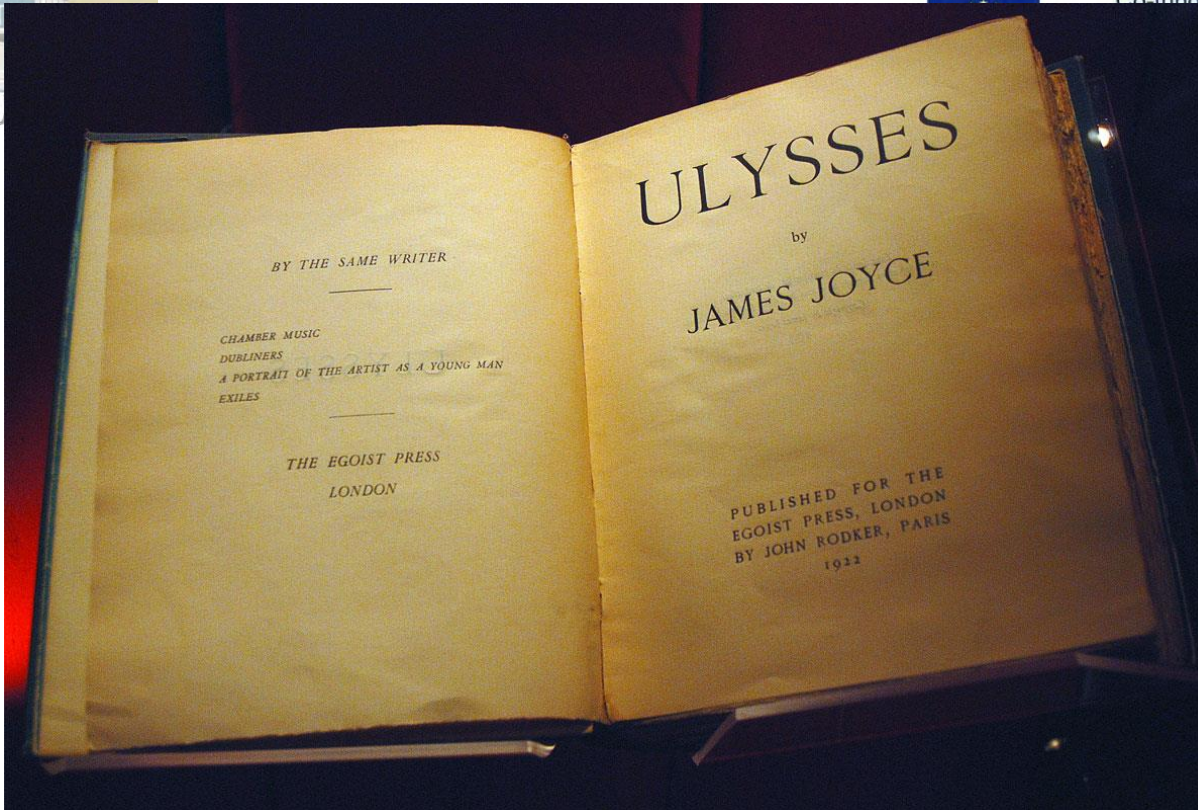




Sottounità 3:Arti letterarie (prodotti di fantasia, poesia)

Le arti letterarie sono diverse manifestazioni che usano la parola come strumento. Indipendentemente dalla forma, in versi o in prosa, comunque un testo è generalmente considerato letterario, quando nella sua costruzione e lettura si utilizza un linguaggio che orienta alla "funzione poetica", cioè a quella funzione che, come insegnava Roman Jakobson, pone al centro del sistema comunicativo il messaggio in quanto tale, quindi la sua intertestualità rispetto ad altri testi e la capacità in termini di costruzione linguistica e comprensione estetica di riferirsi a un sistema di forme canoniche che in qualche modo lo precede e lo produce (anche in caso di rottura con questo canone). Le opere letterarie sono generalmente divise in tre grandi generi: epico, lirico e drammatico.

Quelle opere in cui l'autore racconta eventi e parla ai suoi personaggi appartengono al genere epico. Nel corso del tempo il termine si è evoluto nel significato per includere il romanzo. Le opere di narrativa sono classificate in base alle loro caratteristiche, in sottogeneri: i più importanti sono il racconto, il romanzo e il romanzo breve.

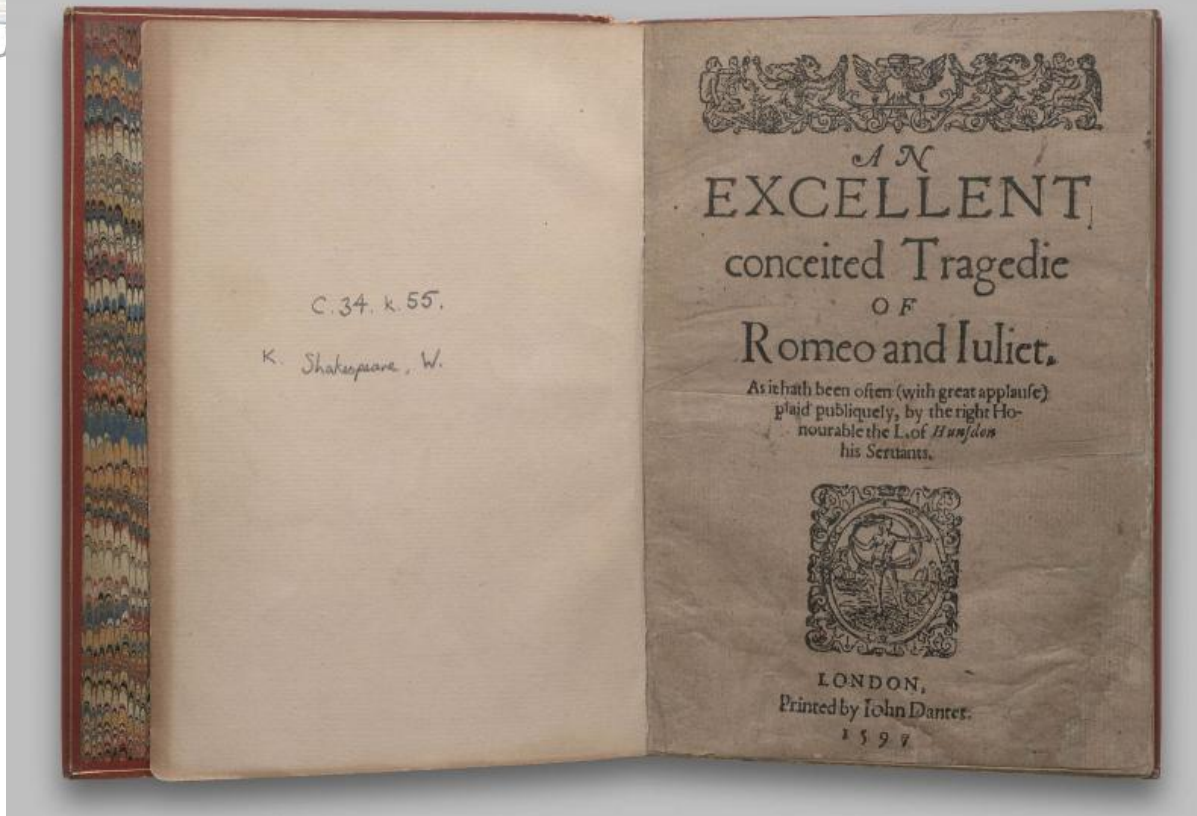


Il genere lirico è una forma poetica con cui l'autore esprime i suoi sentimenti, emozioni o pensieri. È più personale e soggettivo tra i generi delle arti letterarie. La poesia in particolare è l'arte di produrre composizioni verbali in versi, cioè secondo certe leggi metriche, o secondo altri tipi di restrizione; con una certa approssimazione si può affermare che il significato di poesia è individuabile nell'uso corrente e tradizionale nella sua opposizione alla prosa, in quanto i due termini rispettivamente e principalmente implicano la presenza o l'assenza di un vincolo metrico.



T. Stearns Eliot

Il genere drammatico è quello che rappresenta i versi o la prosa che si conoscono con il dialogo dei personaggi, perché non c'è narratore. Le principali manifestazioni di questo genere sono la tragedia, la commedia e il dramma. Nella tragedia i personaggi principali affrontano sempre il destino con un risultato mortale. La commedia tratta questioni della vita quotidiana con un lieto fine. Per quanto riguarda il dramma, i dolori e le gioie che rappresenta, domina la sofferenza; di solito non ha un lieto fine.



Romeo e Giuletta, prima edizione

Sottounità 4:Arti visive (pittura, scultura, artigianato) – (Espacio Rojo)

Le arti visive sono forme d'arte come la ceramica, il disegno, la pittura, la scultura, l'incisione, il design, l'artigianato, la fotografia, il video, il cinema e l'architettura. Molte discipline artistiche (arti dello spettacolo, arte concettuale, arti tessili) coinvolgono aspetti delle arti visive così come arti di altro tipo. All'interno delle arti visive sono incluse anche le arti applicate come il design industriale, il design grafico, il design della moda, l'interior design e l'arte decorativa.

L'uso corrente del termine "arti visive" include le belle arti, le arti applicate, le arti decorative e l'artigianato, ma non è sempre stato così. Prima del movimento Arts and Crafts in Gran Bretagna e altrove all'inizio del XX secolo, il termine "artista" era spesso limitato a una persona che lavorava nelle belle arti (come pittura, scultura o incisione) e non nell'artigianato, artigianato, o media artistici applicati. La distinzione è stata sottolineata dagli artisti del movimento Arts and Crafts, che apprezzavano le forme d'arte vernacolari tanto quanto le forme alte. Le scuole d'arte distinguevano tra belle arti e mestieri, sostenendo che un artigiano non poteva essere considerato un praticante delle arti.

In passato l'artigianato era considerato una forma d'arte minore rispetto alla pittura e alla scultura perché gli oggetti realizzati avevano una funzione domestica. Erano anche tecniche creative che tendevano ad essere praticate dalle donne, il che contribuiva al loro status inferiore.

A metà del 1800 [Guglielmo Morris](#) ha iniziato a mettere in discussione le differenze tra arte e artigianato portando un'estetica artistica a un oggetto artigianale, come il design della carta da parati.

Un'"opera d'arte visiva" è un dipinto, disegno, stampa o scultura, ceramica, esistente in un'unica copia.

Pittura:

Il disegno è un mezzo per creare un'immagine, utilizzando uno qualsiasi di un'ampia varietà di strumenti e tecniche. In genere comporta la creazione di segni su una superficie applicando la pressione di uno strumento o lo spostamento di uno strumento su una superficie utilizzando supporti asciutti come matite di grafite, penna e inchiostro, pennelli inchiostri, matite colorate a cera, pastelli, carboncini, pastelli e pennarelli.

Il disegno risale ad almeno 16.000 anni fa alle rappresentazioni rupestri paleolitiche di animali come quelle di Lascaux in Francia e di Altamira in Spagna. Nell'antico Egitto, i disegni a inchiostro su papiro, spesso raffiguranti persone, venivano usati come modelli per la pittura o la scultura. Disegni su vasi greci, inizialmente geometrici, poi sviluppatosi in forma umana con ceramica a figure nere durante il VII secolo a.C.

La pittura presa alla lettera è la pratica di applicare un pigmento sospeso in un vettore (o mezzo) e un agente legante (una colla) su una superficie (supporto) come carta, tela o un muro. Tuttavia, se usato in senso artistico, significa l'uso di questa attività in combinazione con il disegno, la composizione o altre considerazioni estetiche per manifestare l'intenzione espressiva e concettuale del praticante. La pittura è usata anche per esprimere motivi e idee spirituali; i siti di questo tipo di pittura spaziano dalle opere d'arte raffiguranti figure mitologiche su ceramica alla Cappella Sistina al corpo umano stesso.

Origini e storia antica:

Come il disegno, la pittura ha le sue origini documentate nelle grotte e sulle pareti rocciose. Gli esempi più belli, ritenuti da alcuni di 32.000 anni, si trovano nelle grotte di Chauvet e Lascaux nel sud della Francia. Nei toni del rosso, marrone, giallo e nero, i dipinti sulle pareti e sui soffitti sono di bisonti, bovini, cavalli e cervi.

Scultura:

La scultura è un'opera d'arte tridimensionale creata modellando o combinando materiale duro o plastico, suono o testo e/o luce, comunemente pietra (roccia o marmo), argilla, metallo, vetro o legno. Alcune sculture vengono create direttamente trovando o intagliando; altri sono assemblati, costruiti insieme e cotti, saldati, stampati o fusi. Le sculture sono spesso dipinte. Una persona che crea sculture è chiamata scultore.

Poiché la scultura implica l'uso di materiali che possono essere modellati o modulati, è considerata una delle arti plastiche. La maggior parte dell'arte pubblica è scultura. Molte sculture insieme in un giardino possono essere indicate come un giardino di sculture.

Gli scultori non sempre realizzano sculture a mano. Con l'aumento della tecnologia nel 20° secolo e la popolarità dell'arte concettuale rispetto alla padronanza tecnica, sempre più scultori si sono rivolti a fabbricanti d'arte per produrre le loro opere d'arte. Con la fabbricazione, l'artista crea un progetto e paga un fabbricante per produrlo. Ciò consente agli scultori di creare sculture più grandi e complesse con materiali come cemento, metallo e plastica, che non sarebbero in grado di creare a mano. Le sculture possono anche essere realizzate con la tecnologia di stampa 3D.

La crescente tendenza a privilegiare la pittura, e in misura minore la scultura, al di sopra delle altre arti è stata una caratteristica dell'arte occidentale così come dell'arte dell'Asia orientale. In entrambe le regioni la pittura è stata vista come basata al massimo grado sull'immaginazione dell'artista, e il più lontano dal lavoro manuale - nella pittura cinese gli stili più apprezzati erano quelli della "pittura da studioso", almeno in teoria praticata da gentiluomini dilettanti. La gerarchia occidentale dei generi riflette atteggiamenti simili.

Artigianato

Nel corso del ventesimo secolo, i confini tra arte e artigianato si sono sfumati, in particolare al [Bauhaus](#), quando gli artisti hanno iniziato a sperimentare pratiche artigianali nella loro arte.

Nel mondo dell'arte, definiamo l'arte come un'opera non strutturata, aperta e soggettiva. Esprime emozioni, sentimenti e pensieri. Combinando le mani con il cervello, il crafting si riferisce a un metodo per creare oggetti fisici usando mani e cervello. Arti come la pittura e la scultura traggono il loro valore artistico dalla formazione e dalle competenze acquisite.

Una varietà di mestieri tra cui la realizzazione di trapunte, perline, ricami, uncinetto, lavoro a maglia, allacciatura, macramè, patchwork e batik. Usando il legno per costruire oggetti come mobili, lacche, pentole e armadi. Opera d'arte realizzata con carta a strati, piegata in origami o piegata in carta e incollata con la spatola.

"Arti e Mestieri" si riferisce a un movimento più ampio che coinvolge cose più della semplice architettura, inclusi design di interni, tessuti, belle arti e altro ancora. In risposta all'opulenza durante la rivoluzione industriale, i designer iniziarono a ribellarsi. Il design sembrava sprecare troppo tempo e fatica.

L'artista Sonia Delaunay ha creato astratti geometrici utilizzando i tessuti. Il suo lavoro nel design moderno includeva i concetti di astrazione geometrica e l'integrazione di mobili, tessuti, rivestimenti murali e abbigliamento nella sua pratica artistica.



La prose du Transsibérien et de la Petite Jehanne de France, 1913

L'artista Grayson Perry è un artista, scrittore e giornalista inglese contemporaneo. È noto per i suoi vasi in ceramica, arazzi e travestimenti, nonché per le sue osservazioni sulla scena artistica contemporanea e per aver analizzato "pregiudizi, mode e debolezze" britanniche.



Il Vaso Rosetta, 2011. Ceramica smaltata. Collezione del British Museum

Come fare un vaso come Grayson Perry | Tate

<https://www.youtube.com/watch?v=8aiHjAelbuk>

Romeo e Giulietta _ cos'è una guerra?

A-PREPARAZIONE PRIMA DELLA LEZIONE

Prima di iniziare il corso, i docenti devono:

- leggi Romeo e Giulietta di Shakespeare nella sua interezza e immagina un adattamento orale per bambini + scegli alcuni passaggi dal testo originale da leggere con loro. (valutare una traduzione efficace)
- Studia le regole base del calcio (se non lo conosci)
- Riflettere sul significato di fair play nel gioco in generale (preparazione di materiale video da mostrare ai bambini)

PIANO DELLA LEZIONE B

1	Titolo della lezione	Romeo e Giulietta _ che cos'è una guerra?
2	Classe/Aule	scuola elementare
3	Durata	2 incontri di 2h ciascuno
4	Esigenze logistiche	Un'ampia sala dove giocare a pallone senza pericoli e dove fare improvvisazioni teatrali. * anche uno spazio esterno sarebbe perfetto: es. un giardino non professionale o un campo da calcio
5	Materiali	<ul style="list-style-type: none"> • un pallone da calcio • pettorali di due colori diversi, in modo da formare due squadre: i Montecchi e i Capuleti (le due famiglie che si combattono nel testo shakespeariano) • tutti gli studenti devono indossare tuta e scarpe da ginnastica
6	Requisiti	Gli insegnanti devono leggere Romeo e Giulietta di Shakespeare nella sua interezza e immaginare un adattamento per la classe o il gruppo classe di riferimento + leggere con loro alcuni brani, avendo cura di utilizzare una buona traduzione. Infine, devono conoscere (o studiare) le principali regole del gioco del calcio
7	Gli scopi e gli obiettivi	L'obiettivo dell'attività è riflettere, attraverso la letteratura teatrale, su temi di fondamentale importanza come la guerra e la pace. Gli obiettivi sono molti: <ul style="list-style-type: none"> • Rifletti sulle conseguenze dei conflitti interpersonali • Riflettere sulla differenza tra giocare e combattere, partendo dall'esperienza quotidiana dello sport (e in particolare dal gioco del calcio) • Rifletti sull'importanza del dialogo come base fondamentale per il mantenimento della pace • comprendere alcune dinamiche di scontro, violenza e guerra attraverso una simulazione metaforica delle stesse che parte da un'esperienza quotidiana
8	Personale	Il corso può essere tenuto da docenti che, prima di iniziare l'attività, devono aver letto integralmente il testo di Shakespeare e aver immaginato un adattamento adeguato per i propri studenti.

C-METODI DA SEGUIRE DURANTE LA LEZIONE

Il corso è articolato in due incontri di due ore ciascuno e può svolgersi all'aperto o al chiuso. Ogni incontro è pensato per gruppi classe.

Primo incontro:

Il racconto animato di Romeo e Giulietta di Shakespeare.

L'insegnante racconta la storia di Romeo e Giulietta chiamando gli studenti ad interpretare, improvvisando, parti della storia da lei realizzate oralmente.

L'insegnante deve dividere la storia in più parti coinvolgendo gli studenti nella narrazione animata.

Secondo incontro:

Il duello Montecchi/Capuleti

Gli studenti saranno i protagonisti di una sfida: divisi in due famiglie/squadre, i Montecchi e i Capuleti e il loro duello, che nella storia si svolge con le spade, sarà metaforicamente rappresentato da una partita di calcio.

ACQUISIZIONI	Insegnante: Il corso è tenuto da docenti che, prima di iniziare l'attività, devono: <ul style="list-style-type: none"> • aver letto il testo di Shakespeare nella sua interezza e aver immaginato un adattamento per gli studenti delle scuole elementari. • conoscere (o studiare) le principali regole del gioco del calcio e prepararsi a ragionare con gli studenti sul tema del fair play.
	Alunno: <ul style="list-style-type: none"> • indossare un abbigliamento adeguato nei giorni delle partite • eseguire i compiti proposti tra le riunioni
CONCETTI E OBIETTIVI	<i>obiettivo 1</i> Valorizzare i valori della pace, del rispetto e dell'ascolto.
	<i>obiettivo 2</i> sperimentare un'attività espressiva attraverso la pratica di un'attività sportiva e indagare le relazioni tra le due diverse modalità espressive
	<i>obiettivo 3</i> Promuovere l'incremento delle competenze letterarie e l'adesione a processi culturali, come quello teatrale.
METODI e TECNICHE	Il rapporto tra Teatro e Sport è la base su cui si fonda questo percorso. Lo sport è da sempre un veicolo fondamentale nella costruzione di relazioni inclusive, nell'apprendimento delle priorità fondamentali della quotidianità basate sul rispetto, l'ascolto e l'onestà. Il teatro, dal canto suo, è sempre stato uno strumento prezioso nel trasmettere emozioni, attraverso la propria capacità di esprimerle sul palcoscenico e/o attraverso il dialogo con ruoli attoriali portatori di tematiche fondamentali, soprattutto nella fase di crescita. L'unione di questi due mondi fa emergere una tecnica che vuole avvicinare le nuove generazioni al mondo della cultura e della cultura alle nuove generazioni. L'uso attivo dello sport come elemento di improvvisazione del teatro consente una miscela di linguaggi in grado di parlare ai più giovani. La tecnica della narrazione animata, invece, permette di implementare la letteratura degli studenti
STRUMENTI E ATTREZZATURE	<ul style="list-style-type: none"> • le pettorine di due colori diversi a dividere le due squadre di Montecchi e Capuleti. • pallone da calcio per giocare a calcio.
COMPETENZE DA IMPLEMENTARE	Con riferimento al nucleo fondamentale delle LIFE SKILLS individuate dall'OMS, questo lavoro contribuisce in particolare ad incidere su:

		<ul style="list-style-type: none"> • Autocoscienza • Gestione delle emozioni • Gestione dello stress • Pensiero creativo • Pensiero critico
PROCESSO DELLA LEZIONE		
LEZIONE 1 Racconto animato di Romeo e Giulietta	<i>fase 1</i> Preparazione 20 min	Lo spazio del racconto deve essere libero da scrivanie e sedie. Gli studenti saranno seduti per terra. Saranno disposti in gruppi, in modo che davanti a loro l'insegnante sia libero di muoversi e tutti possano vedere e sentire bene. Prima di iniziare inquadrerà il lavoro con poche informazioni (chi l'ha scritto, dove, per quanto tempo) e cercherà di capire chiedendo agli studenti cosa già sanno del testo, della sua storia, delle sue rappresentazioni.
	<i>fase 2</i> Il racconto della storia 80 min	L'insegnante racconta la storia in modo animato, catturando l'attenzione degli studenti anche con un modo di raccontare espressivo e accattivante. Mentre gli studenti saranno seduti, l'insegnante sarà in piedi e potrà muoversi nello spazio. Racconterà i passaggi tra una scena e l'altra, come un narratore, chiamando in causa i personaggi e lasciandoli interpretare ai bambini: ne suggerirà i movimenti, le azioni, le cose da dire, stimolandoli all'improvvisazione e all'interazione in scena. L'insegnante deve aver scelto prima quando raccontare e quando far intervenire i bambini, anche se, ascoltando l'attenzione e il coinvolgimento dei bambini, potrà accelerare, tagliare, modificare ciò che pensava in precedenza. L'intera classe deve essere coinvolta nella performance.
	<i>fase 3</i> Ritorno 20 min	Ai bambini verrà chiesto di produrre un documento di restituzione del lavoro. Potrebbe essere un disegno o uno scritto che si concentra su una parte della storia che riguarda il conflitto (tra Montecchi e Capuleti, tra Padri e Figli, tra Mercuzio e Tebaldo...). Devono utilizzare i riferimenti al testo dei loro elaborati (siano essi grafici o testuali), siano essi i nomi dei personaggi, i dettagli narrativi o qualsiasi altra cosa abbia attirato la loro attenzione. Questo è il compito che dovranno svolgere a casa. In classe, faranno semplicemente un brainstorming di idee per aiutarli a sviluppare il loro prodotto. Una volta restituiti i prodotti, l'insegnante con gli studenti potrà organizzarli in un lavoro collettivo, a seconda del tipo di produzioni che verranno restituite.
PROCESSO DELLA LEZIONE II Il duello Montecchi-Capuleti	<i>fase 1</i> Preparazione 30 min	Dopo aver condotto i bambini in uno spazio con le suddette caratteristiche, verranno fatti sedere in cerchio e riassunti brevemente quanto fatto la volta precedente. Il gruppo verrà diviso in due squadre eterogenee, assegnando a ciascuno degli studenti un ruolo, e spiegando loro che rappresenteranno metaforicamente il duello tra le famiglie Montecchi e Capuleti attraverso una partita di calcio con regole particolari:

		<ol style="list-style-type: none"> 1. i giocatori devono avere i nomi dei personaggi del testo (Romeo, Giulietta, Tebaldo, Mercuzio... se i personaggi del testo sono finiti, è sufficiente che ciascuno abbia il cognome Capuleti o Montecchi. 2. Gli incontri sono misti: maschi e femmine giocano insieme 3. Le partite potrebbero non essere 11 giocatori contro 11 giocatori, ma meno. Quelli che rimarranno saranno tifosi (ultrà) e panchine dell'una o dell'altra famiglia che potranno subentrare: dovranno comunque partecipare attivamente. 4. È una partita tra due squadre molto nemiche che si sfidano come se fossero sul campo sotto casa: cosa può succedere poi in questa partita? Quali sono le 'regole non scritte' che tutti dovranno rispettare? e quali possono scegliere se rispettare o meno? Si stabiliscono insieme (ad esempio: quando esce la palla? Se le porte sono segnate con spilli, vestiti o zaini quando la palla è alta? Chi fischia i falli? E così via). l'insegnante lascerà al non detto tutto ciò che non emerge in questa prima fase: saranno i non detti a generare il conflitto.
	<p>fase 2 Gioco teatrale 60 minuti</p>	<p>Le due squadre si sfidano nella partita di calcio con le regole sopra descritte.</p> <p>L'insegnante deve annotare tutte le azioni violente calcistiche, verbali o fisiche che riguardano la partita, i rapporti tra i giocatori, quelli tra chi è in campo e chi è fuori ecc... perché a fine partita essere motivo di confronto e riflessione con i bambini.</p> <p>Sarà molto importante ricordare e incoraggiare sempre gli studenti a rimanere nel proprio ruolo, non chiamandosi mai con il proprio nome ma con quello assegnato all'inizio dell'attività. L'insegnante potrà stimolare alcuni a cercare di 'interpretare' il proprio carattere durante il gioco: potrà chiamarli in disparte e chiedere loro, ad esempio: come giocherebbe ora Mercuzio visto che state perdendo? Come gioirebbe Romeo dopo un gol? e così via. può anche invitarli a fare cose più specifiche: passare la palla solo a Tebaldo, cercare di infastidire Sansone...</p>
	<p>fase 3 Ritorno 30 minuti</p>	<p>Al termine della partita le squadre si riuniranno in un unico girone rimanendo sempre separate. l'insegnante condurrà una discussione sugli episodi che hanno generato il conflitto e su come ciascuno di essi ha affrontato la situazione. Inizialmente lascerà spazio alle inevitabili polemiche che seguiranno ma cercherà di orientare la discussione non tanto per risolvere le questioni ma per indirizzarle verso un discorso più metacognitivo: a</p>

		<p>cosa hanno portato le colpe, le azioni fisiche violente e le espressioni verbali moleste? Come hanno cambiato la situazione del gioco? Si sono rivelate vie d'uscita costruttive o efficaci? Cos'ha in comune il gioco con Romeo e Giulietta? Cosa aggiunge e cosa toglie questa traduzione di duelli con la spada in una partita di calcio alla storia del conflitto?</p> <p>Dopo aver riflettuto con loro, ai bambini verrà chiesto di produrre un foglio di restituzione del lavoro secondo le modalità precedentemente descritte ma focalizzandosi questa volta sui propri sentimenti ed emozioni. Dovranno inoltre utilizzare il nome assegnatogli durante il gioco anche per questa carta. Alla restituzione dei documenti, il lavoro iniziato nella fase 1 potrà essere arricchito</p>
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Romeo e Giulietta: quali padri figli?

A-PREPARAZIONE PRIMA DELLA LEZIONE

Prima di iniziare il corso, i docenti devono:

- leggere Romeo e Giulietta di Shakespeare nella sua interezza e immaginare un adattamento orale + scegliere alcuni brani del testo originale da leggere insieme ad essi (valutare una traduzione efficace)
- Studia le regole base del calcio (se non lo conosci)

PIANO DELLA LEZIONE B

1	Titolo della lezione	Romeo e Giulietta Quali padri figli?
2	Classe/Aule	Scuola media
3	Durata	2 incontri di 2h ciascuno
4	Esigenze logistiche	Un'ampia sala dove giocare a pallone senza pericoli e dove fare improvvisazioni teatrali. * anche uno spazio esterno sarebbe perfetto: es. un giardino non professionale o un campo da calcio
5	Materiali	<ul style="list-style-type: none"> • un pallone da calcio • fogli e pennarelli/penne per scrivere le lettere • pettorali di due colori diversi, in modo da formare due squadre: i Montecchi e i Capuleti (le due famiglie che si combattono nel testo shakespeariano) • tutti gli studenti devono indossare tuta e scarpe da ginnastica • computer + mixer + casse per amplificazione musica e microfono
6	Requisiti	<ul style="list-style-type: none"> • Gli insegnanti dovrebbero leggere Romeo e Giulietta di Shakespeare per intero e immaginare un adattamento per la classe o il gruppo di destinazione. • Qualche lezione prima degli incontri leggete con loro alcuni brani, assicurandovi di usare una buona traduzione • Infine, devono conoscere (o studiare) le principali regole del gioco del calcio • Prima del secondo match deve aver scelto la musica per il match
7	Gli scopi e gli obiettivi	<p>Obiettivo dell'attività è riflettere, attraverso la letteratura teatrale, su temi di fondamentale importanza come il dialogo intergenerazionale tra Padri e Figli, storico e non.</p> <p>Ci sono tre obiettivi principali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rifletti sulle conseguenze dei conflitti interpersonali

		<ul style="list-style-type: none"> Rifletti sui rapporti e sui ruoli reciproci tra Padri e Figli storici e debito e gratitudine, opposizione e opposizione, rivendicazione e incontro. Vivi l'esperienza di un'azione performativa
8	Personale	<p>Il corso può essere tenuto da docenti che, prima di iniziare l'attività, devono aver letto integralmente il testo di Shakespeare e aver immaginato un adattamento adeguato per i propri studenti.</p> <p>Poiché ad ogni alunno verrà chiesto di scrivere una LETTERA AL PADRE in cui dire o chiedere al padre quello che non potrebbe mai dirgli o chiedergli, i docenti sono tenuti ad avviare un lavoro con il gruppo classe in questa direzione, preparando gli alunni a questo . scrivere.</p>

C-METODI DA SEGUIRE DURANTE LA LEZIONE

<p><i>Primo incontro:</i></p> <p>Il racconto di Romeo e Giulietta e il duello di Shakespeare</p> <p>L'insegnante racconta la storia di Romeo e Giulietta. Alla fine della storia, gli studenti saranno divisi in due famiglie/squadre, i Montecchi e i Capuleti: le due famiglie dovranno sfidarsi a duello. Il duello è metaforicamente rappresentato dalla partita di calcio. Ci concentreremo in particolare sugli scontri tra padri e figli nella storia, ricreando le dinamiche relazionali attraverso le dinamiche sportive.</p> <p><i>Secondo incontro:</i></p> <p>Padri e figli</p> <p>L'insegnante invita gli studenti a scrivere una sorta di LETTERA AL PADRE. il match che riprenderà quello del match precedente sarà l'occasione per esprimere quanto scritto generando una sorta di dichiarazione generazionale.</p>	
ACQUISIZIONI	<p><i>Insegnante:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Il corso è tenuto da docenti che, prima di iniziare l'attività, devono: aver letto il testo di Shakespeare nella sua interezza conoscere (o studiare) le principali regole del gioco del calcio aver preparato i materiali prima dell'inizio degli incontri avendo scelto la musica prima del secondo incontro poiché ad ogni alunno verrà chiesto di scrivere una LETTERA AL PADRE in cui dire o chiedere al padre quello che non potrebbe mai dirgli o chiedergli, si chiede ai docenti di avviare un lavoro con il gruppo classe in questa direzione, preparando gli alunni ad questo scritto.
	<p><i>Alunno:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> indossare un abbigliamento adeguato nei giorni delle partite eseguire i compiti proposti tra le riunioni
CONCETTI E OBIETTIVI	<p><i>obiettivo 1</i></p> <p>Sperimentare modalità espressive di natura performativa nell'ambito di una pratica sportiva.</p>
	<p><i>obiettivo 2</i></p> <p>Accrescere la capacità di riflessione personale su questioni fondamentali come il dialogo intergenerazionale tra Padri e Figli, storico e biologico.</p>
	<p><i>obiettivo 3</i></p> <p>Promuovere l'incremento delle competenze letterarie e l'adesione a processi culturali, come quello teatrale.</p>
METODI e TECNICHE	<p>Il rapporto tra Teatro e Sport è la base su cui si fonda questo percorso. Lo sport è da sempre un veicolo fondamentale nella costruzione di relazioni inclusive, nell'apprendimento delle priorità fondamentali della quotidianità basate sul rispetto, l'ascolto e l'onestà. Il Teatro,</p>

		dal canto suo, è sempre stato uno strumento prezioso nel trasmettere emozioni, attraverso la sua capacità di esprimerle sul palcoscenico e/o attraverso il dialogo con ruoli da interpretare che sono portatori di temi fondamentali, soprattutto nella fase di crescita. L'unione di questi due mondi fa emergere una tecnica che vuole avvicinare le nuove generazioni al mondo della cultura e della cultura alle nuove generazioni. L'uso attivo dello sport come elemento di improvvisazione del teatro consente una miscela di linguaggi in grado di parlare ai più giovani.
STRUMENTI E ATTREZZATURE		I materiali utilizzati saranno molteplici: <ul style="list-style-type: none"> • le pettorine di due colori diversi a dividere le due squadre di Montecchi e Capuleti. • Il pallone da calcio per giocare a pallone • Computer + mixer + altoparlanti per utilizzare la musica (sia all'aperto che al chiuso) • Microfoni ad asta oa filo per far leggere ai bambini i materiali scritti denominati LETTERA AL PADRE.
COMPETENZE DA IMPLEMENTARE		Con riferimento al nucleo fondamentale delle LIFE SKILLS individuate dall'OMS, questo lavoro contribuisce in particolare ad incidere su: <ul style="list-style-type: none"> • Autocoscienza • Gestione delle emozioni • Gestione dello stress • Pensiero creativo • Pensiero critico
PROCESSO DELLA LEZIONE		
LEZIONE 1 Il duello Montecchi- Capuleti	<i>fase 1</i> Il racconto della storia 30 minuti	Lo spazio della storia sarà quello del gioco che dovrà avere le caratteristiche sopra descritte Gli studenti saranno seduti per terra e non avranno bisogno di scrivere nulla per questo primo incontro. Saranno disposti in gruppi, in modo che davanti a loro l'insegnante sia libero di muoversi e tutti possano vedere e sentire bene. Prima di iniziare inquadrerà il lavoro con poche informazioni (chi l'ha scritto, dove, per quanto tempo) e cercherà di capire chiedendo agli studenti cosa già sanno del testo, della sua storia, delle sue rappresentazioni.
	<i>fase 2</i> Gioco teatrale 60 min	Il gruppo verrà diviso in due squadre eterogenee, assegnando a ciascuno degli studenti un ruolo, e spiegando loro che rappresenteranno metaforicamente il duello tra le famiglie Montecchi e Capuleti attraverso una partita di calcio con regole particolari: <ol style="list-style-type: none"> 1. i giocatori devono avere i nomi dei personaggi del testo (Romeo, Giulietta, Tebaldo, Mercuzio... se i personaggi del testo sono finiti, è sufficiente che ciascuno abbia il cognome Capuleti o Montecchi. 2. Gli incontri sono misti: maschi e femmine giocano insieme 3. Le partite potrebbero non essere 11 giocatori contro 11 giocatori, ma meno. Quelli che rimarranno saranno tifosi (ultrà) e panchine dell'una o dell'altra famiglia che potranno

		<p>subentrare: dovranno comunque partecipare attivamente.</p> <p>4. È una partita tra due squadre molto nemiche che si sfidano come se fossero sul campo sotto casa: cosa può succedere poi in questa partita? Quali sono le 'regole non scritte' che tutti dovranno rispettare? e quali possono scegliere se rispettare o meno? Si stabiliscono insieme (ad esempio: quando esce la palla? Se le porte sono segnate con spilli, vestiti o zaini quando la palla è alta? Chi fischia i falli? E così via). l'insegnante lascerà al non detto tutto ciò che non emerge in questa prima fase: saranno i non detti a generare il conflitto.</p> <p>Le due squadre si sfidano nella partita di calcio con le regole sopra descritte.</p> <p>L'insegnante deve annotare tutti i falli calcistici, le azioni verbali o fisiche riguardanti la partita, i rapporti tra i giocatori con particolare riferimento ai rapporti tra i giocatori che interpretano ruoli adulti e quelli che interpretano ruoli giovani perché alla fine della partita saranno motivo di confronto e riflessione.</p> <p>Sarà molto importante ricordare e incoraggiare sempre gli studenti a rimanere nel proprio ruolo, non chiamandosi mai con il proprio nome ma con quello assegnato all'inizio dell'attività. L'insegnante potrà stimolare alcuni a cercare di 'interpretare' il proprio carattere durante il gioco e mettere in gioco i rapporti tra Padri e Figli: potrà chiamarli in disparte e dare loro suggerimenti su cosa dire e come comportarsi nei confronti degli altri GIOCATORI/PERSONAGGI in campo.</p>
	<p><i>fase 3</i> Ritorno 30 minuti</p>	<p>I passaggi della storia verranno ripresi in un dibattito condotto dai docenti, cercando di riscoprire le dinamiche relazionali all'interno del gioco.</p> <p>Ci concentreremo in particolare sui rapporti tra personaggi adulti e giovani, cercando di stilare un elenco delle cose accadute durante il gioco e dei fatti narrati dal testo. Al termine della discussione guidata, agli studenti verrà chiesto di raccontare nuovamente la storia con un breve testo (max 10 righe) in vista di una specifica relazione tra uno dei Padri storici e uno dei vicini)</p>
<p>PROCESSO DELLA LEZIONE II Padri e figli</p>	<p><i>fase 1</i> Preparazione: la lettera 45 min</p>	<p>L'incontro inizierà nello spazio che sarà poi quello del gioco, riassumendo quanto fatto la volta precedente e discutendo le carte e lasciando che gli studenti raccontino la propria versione della storia mentre la riscrivevano e la immaginavano.</p> <p>poi ad ogni alunno verrà chiesto di scrivere una "Lettera al padre": ognuno scriverà una lettera a uno dei propri genitori dicendo cosa pensa, cosa non gli ha mai detto, cosa vuole ma non ha il coraggio di chiedere. Gli studenti, anche nella scrittura, devono utilizzare i nomi dei personaggi della storia (Romeo, Giulietta, Mercuzio, Tebaldo, Padre Montecchi, Padre Capuleti, Principe di Verona...), ma non necessariamente il proprio. le lettere saranno anonime e verranno consegnate al docente che le mescolerà.</p>

	<i>fase 2</i> Gioco teatrale 45 min	<p>La partita di calcio riprenderà come il giorno precedente. Tutti tornano a giocare a calcio, riprendendo il calcio e il calcio extra, azioni verbali e fisiche che il giorno prima erano state definite interessanti. Durante il gioco, devi sempre chiamarti con i nomi dei ruoli della partita precedente. Quando l'insegnante avvia una musica (scelta prima dell'inizio dell'incontro), il gioco continua, ma in forma silenziosa e al rallentatore: gli studenti dovranno suonare e ascoltare allo stesso tempo. Il docente chiama uno degli studenti (attraverso il nome del ruolo assegnatogli) che corre al microfono posizionato a bordo campo. La maestra gli dà da leggere al microfono una delle Lettere al Padre, scelta a caso. Quando ha finito di leggere, la musica si interrompe e il gioco riprende in tutto il suo vigore e in tutto il suo rumore. Questo continua fino a quando tutte le lettere al padre non sono state lette nel microfono in questo modo.</p>
	<i>fase 3</i> Ritorno 30 minuti	<p>Al termine dell'attività si svolgerà una discussione sui contenuti delle lettere proposte, soffermandosi su ciò che ha colpito l'attenzione di tutti, trovando temi comuni e differenze. Parleremo anche dell'immagine che emerge dal mondo adulto appena descritto. Le lettere in un secondo momento possono essere riassunte in un'unica opera collettiva da consegnare ai genitori (opzione facoltativa da sviluppare dopo la fine dell'attività)</p>

Vivi con la cultura – Vivi la Cultura

2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

Modulo 5:

**PATRIMONIO TECNOLOGICO (AGRICOLTURA, INDUSTRIA,
ECONOMIA, REALTÀ VIRTUALE, REALTÀ AUMENTATA,
INTELLIGENZA ARTIFICIALE, VITA QUOTIDIANA)**

Sviluppato da:

Bozyazı Kültür Sanat ve Müzik Derneği



CONTENUTI

RIEPILOGO E OBIETTIVI DEL MODULO	93
OBIETTIVI DEL MODULO	93
BENI CULTURALI TECNOLOGICI IN AGRICOLTURA.	93
INDUSTRIA	94
1. Rivoluzione industriale	94
2. Seconda rivoluzione industriale.....	95
3. Terza rivoluzione industriale (era della tecnologia dell'informazione).....	96
<i>Punti salienti della cronologia</i>	97
4. Quarta rivoluzione industriale (Industria 4.0).....	97
<i>Internet delle cose</i>	97
<i>Cobot</i>	98
<i>Realtà Aumentata e Realtà Virtuale</i>	98
<i>Grandi dati</i>	98
<i>Stampa 3D e 4D</i>	98
REALTA' VIRTUALE E CULTURA.....	98
INTELLIGENZA ARTIFICIALE E CULTURA.....	99
<i>Definizione di IA</i>	100
REALTA' AUMENTATA E CULTURA.....	101
<i>Gamificazione</i>	101
UTILIZZO DELLA TECNOLOGIA NELLA TUTELA DEI BENI CULTURALI.....	102
IL RUOLO DELLE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE NEL TRASFERIMENTO DEI BENI CULTURALI (APPLICAZIONI MOBILI).....	103
PATRIMONIO TECNOLOGICO MATERIALE E INTANGIBILE.....	104

RIASSUNTO DEL MODULO

Sulla base dei criteri per l'inclusione nella Lista del Patrimonio Mondiale dell'UNESCO, ha definito come "patrimonio tecnologico" "i manufatti che sono importanti in termini di sviluppi tecnologici in un periodo di tempo o geografia culturale e mostrano lo sviluppo della tecnologia dell'umanità". Sulla base di questa definizione, è accettato come patrimonio comune dell'umanità negli sviluppi tecnologici dal tempo dell'umanità ai giorni nostri. Questo modulo è stato creato per sensibilizzare gli studenti sul patrimonio tecnologico e per comunicare come possono migliorare il patrimonio culturale attraverso l'uso della tecnologia.

OBIETTIVI DEL MODULO

- Potrà conoscere il concetto di patrimonio tecnologico
- Saprà spiegare con esempi gli elementi del patrimonio tecnologico.
- Sarà in grado di spiegare gli sviluppi tecnologici dal passato al presente
- Sarà in grado di spiegare lo sviluppo dei beni culturali digitali dal passato al presente con esempi.
- Sarà in grado di spiegare con esempi il ruolo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione nel trasferimento del patrimonio culturale.

IL PATRIMONIO CULTURALE TECNOLOGICO IN AGRICOLTURA

L'agricoltura per lo più pensava solo a sottintendere il significato del processo di produzione del cibo sulla terra. Tuttavia, abbraccia ovviamente altri significati e processi. Ad esempio, implica ovviamente l'importante processo di "produzione di beni collettivi" oltre alla produzione di cibo. La concettualizzazione del "patrimonio culturale" include essa stessa un aspetto fondamentale di questi "beni collettivi". L'attività agricola modella e influenza tutti i siti, le aree e gli oggetti storici e culturali. A volte si valuta che possa diventare sia una minaccia che un custode del nostro patrimonio culturale. Tuttavia, nella maggior parte del Dall'analisi possiamo vedere che il patrimonio culturale è influenzato positivamente e arricchito nel corso della storia dalle attività agricole e dagli agricoltori.

Sono state accettate dieci regole di base come programma di sviluppo rurale per l'Unione europea nella Conferenza europea sullo sviluppo rurale tenutasi nel 1996. Il riconoscimento da parte dell'Unione europea dei legami vitali tra lo sviluppo rurale e l'efficace conservazione del patrimonio nazionale e culturale è stato un elemento costitutivo del suo approccio all'argomento. L'agricoltura come principale interfaccia tra l'ambiente, le persone, il patrimonio nazionale e culturale è stata riconosciuta dall'Unione Europea.

INDUSTRIA

L'industria è stata definita come "le aziende e le attività coinvolte nel processo di produzione di beni per la vendita, specialmente in una fabbrica o in un'area speciale" dal Cambridge Dictionary. Mediante questa definizione è possibile concludere che dovrebbero esserci 1) azienda/e 2) attività/e 3) produzione 4) vendita 5) fabbrica/e per parlare di "industria". Per questo molti trovano dura (se non impossibile) la concezione dell'industria prima, diciamo, della rivoluzione industriale. Dopo quel periodo, noi, l'essere umano, abbiamo avuto la possibilità di assistere alla produzione di massa per le masse. Il processo industriale era iniziato.

1. RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

Rivoluzione industriale, nella storia moderna, intesa soprattutto come il processo di cambiamento da un'economia agraria/agricola e artigianale a un'economia dominata dall'industria e dalla fabbricazione di macchine, cioè dalla produzione di massa. Questi cambiamenti tecnologici hanno introdotto nuovi modi di lavorare e di vivere e hanno trasformato radicalmente la società. Questo processo è iniziato in Gran Bretagna nel XVIII secolo e da lì si è diffuso in altre parti del mondo. Sebbene utilizzato in precedenza dagli scrittori francesi, il termine Rivoluzione industriale fu reso popolare dallo storico economico inglese Arnold Toynbee (1852-1883) per descrivere lo sviluppo economico della Gran Bretagna dal 1760 al 1840. Sin dai tempi di Toynbee il termine è stato applicato più ampiamente come un processo di trasformazione economica piuttosto che come un periodo di tempo in un contesto particolare. Questo spiega perché alcune aree, come Cina e India,

Le principali caratteristiche coinvolte nella rivoluzione industriale erano tecnologiche, socioeconomiche e culturali. I cambiamenti tecnologici includevano quanto segue: (1) l'uso di nuovi materiali di base, principalmente ferro e acciaio, (2) l'uso di nuove fonti energetiche, inclusi sia i combustibili che la forza motrice, come il carbone, la macchina a vapore, l'elettricità, il petrolio, e il motore a combustione interna, (3) l'invenzione di nuove macchine, come la filatrice e il telaio meccanico che consentivano una maggiore produzione con un minor dispendio di energia umana, (4) una nuova organizzazione del lavoro nota come fabbrica sistema, che ha comportato una maggiore divisione del lavoro e specializzazione delle funzioni, (5) importanti sviluppi nei trasporti e nelle comunicazioni, tra cui la locomotiva a vapore, la nave a vapore, l'automobile, l'aeroplano, il telegrafo e la radio, e (6) la crescente applicazione della scienza all'industria. Questi cambiamenti tecnologici hanno reso possibile un enorme aumento dell'uso delle risorse naturali e la produzione di massa di manufatti.

Ci furono anche molti nuovi sviluppi nelle sfere non industriali, inclusi i seguenti: (1) miglioramenti agricoli che resero possibile la fornitura di cibo a una popolazione non agricola più numerosa, (2) cambiamenti economici che portarono a una più ampia distribuzione della ricchezza, il declino della terra come fonte di ricchezza di fronte all'aumento della produzione industriale e all'aumento del commercio internazionale,

(3) cambiamenti politici che riflettono lo spostamento del potere economico, nonché nuove politiche statali corrispondenti ai bisogni di una società industrializzata, (4) radicali cambiamenti, tra cui la crescita delle città, lo sviluppo dei movimenti della classe operaia e l'emergere di nuovi modelli di autorità, e (5) trasformazioni culturali di ampio ordine. I lavoratori hanno acquisito competenze nuove e distintive e la loro relazione con i loro compiti è cambiata; invece di essere artigiani che lavorano con utensili manuali, sono diventati operatori di macchine, soggetti alla disciplina di fabbrica. Infine, c'è stato un cambiamento psicologico: è stata accresciuta la fiducia nella capacità di utilizzare le risorse e di dominare la natura.

Nel periodo dal 1760 al 1830 la rivoluzione industriale fu in gran parte confinata alla Gran Bretagna. Consapevoli del loro vantaggio, gli inglesi vietarono l'esportazione di macchinari, lavoratori qualificati e tecniche di produzione. Il monopolio britannico non poteva durare per sempre, soprattutto perché alcuni britannici vedevano proficue opportunità industriali all'estero, mentre gli uomini d'affari dell'Europa continentale cercavano di attirare il know-how britannico nei loro paesi. Due inglesi, William e John Cockerill, portarono la rivoluzione industriale in Belgio sviluppando officine meccaniche a Liegi (1807 circa), e il Belgio divenne il primo paese dell'Europa continentale ad essere trasformato economicamente. Come il suo progenitore britannico, la rivoluzione industriale belga si è concentrata su ferro, carbone e tessuti.

2. SECONDA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

Nonostante la considerevole sovrapposizione con il "vecchio", c'erano prove crescenti di una "nuova" rivoluzione industriale tra la fine del XIX e il XX secolo. In termini di materiali di base, l'industria moderna ha iniziato a sfruttare molte risorse naturali e sintetiche fino ad allora non utilizzate: metalli più leggeri, terre rare, nuove leghe e prodotti sintetici come la plastica, oltre a nuove fonti di energia. In combinazione con questi sono stati gli sviluppi di macchine, strumenti e computer che hanno dato origine alla fabbrica automatica. Sebbene alcuni segmenti dell'industria fossero quasi completamente meccanizzati nella prima metà del XIX secolo, il funzionamento automatico, distinto dalla catena di montaggio, acquisì per la prima volta un'importanza importante nella seconda metà del XX secolo.

Anche la proprietà dei mezzi di produzione subì modifiche. La proprietà oligarchica dei mezzi di produzione che ha caratterizzato la rivoluzione industriale nella prima metà del XIX secolo ha lasciato il posto a una più ampia distribuzione della proprietà attraverso l'acquisto di azioni ordinarie da parte di individui e istituzioni come le compagnie di assicurazione. Nella prima metà del XX secolo, molti paesi europei hanno socializzato settori fondamentali delle loro economie. Durante quel periodo ci fu anche un cambiamento nelle teorie politiche: invece delle idee laissez-faire che dominavano il pensiero economico e sociale della rivoluzione industriale classica, i governi generalmente si spostarono nel regno sociale ed economico per soddisfare le esigenze dei loro più complessi settori industriali. Questa tendenza si è invertita negli Stati Uniti e nel Regno Unito a partire dagli anni '80.

La Terza Rivoluzione Industriale, o Rivoluzione Digitale, è iniziata alla fine del 1900 ed è caratterizzata dalla diffusione dell'automazione e della digitalizzazione attraverso l'uso dell'elettronica e dei computer, l'invenzione di Internet e la scoperta dell'energia nucleare. Questa era ha visto l'ascesa dell'elettronica come mai prima d'ora, dai computer alle nuove tecnologie che consentono l'automazione dei processi industriali. I progressi nelle telecomunicazioni hanno aperto la strada a una globalizzazione diffusa, che a sua volta ha consentito alle industrie di produrre all'estero verso economie a basso costo e di radicalizzare i modelli di business in tutto il mondo.

Punti salienti della cronologia

1969: L'Advanced Research Projects Agency Network (APARNET) del Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti sviluppa molti dei protocolli utilizzati oggi per le comunicazioni Internet.

1972: L'Università giapponese Waseda completa il progetto WABOT-1, creando il primo robot umanoide intelligente su vasta scala al mondo.

1973: Viene inventato Ethernet, il primo sistema per la trasmissione di informazioni tra sistemi informatici.

1974: Nasce il primo Internet Service Provider (ISP) con l'introduzione di una versione commerciale di APARNET, nota come Telenet.

1983: Ethernet viene standardizzata. Il Domain Name System (DNS) stabilisce i sistemi .edu, .gov, .com, .org e .net per la denominazione dei siti web.

1984: William Gibson, autore del romanzo cyberpunk Neuromante, conia il termine "cyberspazio"

1986: i controllori logici programmabili (PLC) vengono collegati ai personal computer (PC)

1989: Tim Berners-Lee, uno scienziato presso l'Organizzazione europea per la ricerca nucleare (CERN) sviluppa il linguaggio HTML e introduce il World Wide Web al pubblico.

1990: Nasce il primo dispositivo IoT in assoluto: John Romkey crea un tostapane che può essere acceso e spento tramite Internet.

1991: Tim Berners-Lee crea la prima "pagina web".

1992: I primi audio e video vengono distribuiti su Internet. Viene introdotta la connettività per i PLC.

1993: La Casa Bianca e le Nazioni Unite vanno online.

1995: Amazon, Craigslist ed eBay entrano in funzione. La trasformazione di Internet in un'impresa commerciale è in gran parte completata.

1997: La tecnologia wireless M2M diventa prevalente negli ambienti industriali.

1998: nasce il motore di ricerca Google, che cambia il modo in cui gli utenti interagiscono con Internet. L'Ethernet diventa popolare negli ambienti industriali.

1999: Il termine Internet of Things viene coniato da Kevin Ashton

2000: Yahoo! E eBay è stata colpita da un attacco DDoS su larga scala, che evidenzia la vulnerabilità di Internet

2002: La tecnologia cloud prende piede con il lancio di Amazon Web Services (AWS)

2004: Inizia l'era dei social media: Facebook diventa live

2005: Roger Mougallas di O'Reilly Media conia il termine Big Data.

2006: AOL cambia il proprio modello di business, offrendo la maggior parte dei servizi gratuitamente e facendo affidamento sulla pubblicità per generare entrate.

2008: un gruppo di aziende ha lanciato l'IPSO Alliance per promuovere l'uso del protocollo Internet (IP) nelle reti di "oggetti intelligenti" e per abilitare l'Internet delle cose. Blockchain e la prima criptovaluta mai inventata vengono presentate al mondo attraverso il white paper di Satoshi Nakamoto Bitcoin: un sistema di pagamento elettronico peer to peer.

2008-2009: Secondo Cisco, l'IoT è "nato" tra il 2008 e il 2009 nel momento in cui più "cose o oggetti" erano connessi a Internet rispetto alle persone.

4. QUARTA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE (INDUSTRIA 4.0)

Il concetto di Quarta Rivoluzione Industriale è stato coniato nel 2016 da Klaus Schwab, fondatore del World Economic Forum, in un libro omonimo. Allora, quale posto migliore per trovare una buona definizione se non all'interno delle sue pagine? "La Quarta Rivoluzione Industriale crea un mondo in cui i sistemi di produzione virtuali e fisici cooperano tra loro in modo flessibile a livello globale". La Quarta Rivoluzione Industriale, tuttavia, non riguarda solo macchine e sistemi intelligenti e connessi. Il suo ambito è molto più ampio. Contemporaneamente si verificano ondate di ulteriori scoperte in aree che vanno dal sequenziamento genico alla nanotecnologia, dalle energie rinnovabili all'informatica quantistica. È la fusione di queste tecnologie e la loro interazione attraverso il fisico,

Tutte le rivoluzioni hanno vantaggi e svantaggi, sfide e opportunità, incertezze e certezze. Nel caso della Quarta Rivoluzione Industriale, i vantaggi sono evidenti: aumento della produttività, dell'efficienza e della qualità dei processi, maggiore sicurezza per i lavoratori grazie alla riduzione dei posti di lavoro in ambienti pericolosi, miglioramento del processo decisionale con strumenti basati sui dati, miglioramento della competitività grazie allo sviluppo di prodotti personalizzati che soddisfano le esigenze dei consumatori, ecc.

Per quanto riguarda gli svantaggi, gli esperti ne indicano molti: la velocità vertiginosa del cambiamento e la necessità di adattarsi, i crescenti rischi informatici che ci costringono a intensificare la sicurezza informatica, l'elevata dipendenza dalla tecnologia e il cosiddetto divario digitale, la mancanza di personale qualificato, ecc. Per quanto riguarda quest'ultimo, vale la pena ricordare che il profondo impatto di Industria 4.0 sull'occupazione è una delle maggiori sfide per la Quarta Rivoluzione Industriale. All'inizio del processo, un rapporto di McKinsey Global ha confermato che entro il 2030 scompariranno fino a 800 milioni di posti di lavoro a causa dell'automazione. Tuttavia, questa potrebbe anche essere un'opportunità, perché, con l'emergere di nuove tecnologie, emergeranno anche nuove professioni che creeranno milioni di posti di lavoro in nuovi settori.

L'Intelligenza Artificiale è destinata a diventare una delle tecnologie chiave nella trasformazione radicale dell'economia, della società e del mercato del lavoro. Il consulente Michael Page aggiunge altri aspetti fondamentali dell'industria intelligente, che abbiamo riassunto di seguito:

Internet delle cose

La tecnologia dell'Internet delle cose, progettata per stabilire una connessione tra il mondo fisico e quello digitale, ha rivoluzionato numerosi settori. Infatti, miliardi di dispositivi sono già interconnessi e sempre più dispositivi stanno diventando intelligenti.

Cobot

La robotica è in continua evoluzione e i cobot, appositamente progettati per interagire fisicamente con gli esseri umani in ambienti collaborativi, saranno fondamentali per l'industria. Tra le altre cose, ottimizzano la produzione e salvano i dipendenti dallo svolgere compiti monotoni e pericolosi.

Realtà Aumentata e Realtà Virtuale

Realtà aumentata e realtà virtuale, tecnologie che uniscono il mondo reale e il mondo digitale utilizzando l'informatica, arricchiscono l'esperienza visiva di utenti e consumatori generando esperienze immersive.

Grandi dati

L'informazione è potere. La Quarta Rivoluzione Industriale in piena regola ci consentirà di trasformare i dati in informazioni. I big data consentono una massiccia gestione e interpretazione dei dati per scopi aziendali, il che è particolarmente rilevante quando si elaborano strategie aziendali o si prendono decisioni.

Stampa 3D e 4D

In questi giorni abbiamo i mezzi per sviluppare prototipi - o prodotti in vendita - in modo rapido, accurato ed economico con la stampa 3D e 4D. Questa tecnologia sta diventando sempre più importante nel design, nell'architettura, nell'ingegneria, ecc. A parte la velocità e l'ampiezza, la quarta rivoluzione industriale è unica a causa della crescente armonizzazione e integrazione di così tante diverse discipline e scoperte. Le innovazioni tangibili che derivano dalle interdipendenze tra diverse tecnologie non sono più fantascienza. Oggi, ad esempio, le tecnologie di fabbricazione digitale possono interagire con il mondo biologico. Alcuni designer e architetti stanno già mescolando design computazionale, produzione additiva, ingegneria dei materiali e biologia sintetica per sistemi pionieristici che coinvolgono l'interazione tra microrganismi, i nostri corpi, i prodotti che consumiamo e persino gli edifici in cui abitiamo. In tal modo, stanno realizzando (e persino "crescendo") oggetti che sono continuamente mutevoli e adattabili.

REALTA' VIRTUALE E CULTURA

Prima di tutto, dobbiamo stabilire una definizione di Realtà Virtuale Immersiva. Una definizione comunemente accettata di Realtà Virtuale è stata fornita da Rheingold nel 1991 come un'esperienza in cui una persona è "circondata da una rappresentazione tridimensionale generata al computer, ed è in grado di muoversi nel mondo virtuale e vederlo da diverse angolazioni, raggiungerlo, afferrarlo e rimodellarlo". Cruz Neira et al. hanno proposto in una definizione più confinata al dominio visivo: "un sistema VR è uno che fornisce una prospettiva di tracciamento della testa centrata sullo spettatore in tempo reale con un ampio angolo di visione, controllo interattivo e visualizzazione binoculare". Tuttavia tutte le definizioni di VR concordano su tre caratteristiche distintive: (1) immersione, (2) interazione e (3) tempo reale.

- In "Testa stabilizzata" le informazioni sono fissate al punto di vista dell'utente e non cambiano quando l'utente cambia l'orientamento o la posizione del punto di vista. Qualsiasi sistema VR che non fornisce tracciamento viene quindi considerato come "stabilizzato con la testa". Nel progetto Venus, il dimostratore di fascia bassa in esecuzione su un laptop senza dispositivi di tracciamento potrebbe essere considerato un sistema "stabilizzato dalla testa".
- In "Body-stabilised" le informazioni sono fisse rispetto alla posizione del corpo dell'utente e variano quando l'utente cambia l'orientamento del punto di vista, ma non quando cambia posizione. I dimostratori semi-immersivi e immersivi sono sistemi "stabilizzati dal corpo" poiché l'orientamento della testa cambia punto di vista ma il movimento all'interno dell'ambiente virtuale è controllato con joystick 3D piuttosto che con la posizione della testa.
- Infine, in "World-stabilised" le informazioni sono fissate a posizioni del mondo reale e variano quando l'utente cambia l'orientamento e la posizione del punto di vista. Il dimostratore di realtà aumentata è tipicamente un sistema "stabilizzato dal mondo" in quanto la posizione e l'orientamento dei punti di vista devono essere calcolati per registrare l'ambiente virtuale sulla mappa reale. Tuttavia, il dimostratore immersivo potrebbe anche utilizzare il movimento del corpo in un modo "stabilizzato dal mondo" per piccoli movimenti all'interno dello spazio di tracciamento e mentre "stabilizzato dal corpo" viene considerato quando si viaggia attraverso l'ambiente con i joystick 3D.

La maggior parte degli attuali sistemi informativi e informatici sono sviluppati per gestire informazioni logiche e la maggior parte delle tecnologie di realtà virtuale legate alla cultura sono principalmente legate alle applicazioni del patrimonio. Tuttavia questi sistemi e applicazioni non considerano profondamente i contenuti, la forma e il significato delle culture. Fino a poco tempo fa si credeva che un sistema complesso e non lineare come la cultura non potesse essere modellato dai computer. Tuttavia, recentemente sono emersi media informatici e interattivi diretti all'analisi, alla modellizzazione e alla previsione della cultura o "tecnologia culturale" [1]. Ad esempio, se è possibile determinare le strutture sottostanti della cultura storica, allora non solo può essere modellata nella realtà virtuale, ma può essere utilizzata per prevedere nuove forme di cultura moderna o pop, alcune delle quali possono essere basate esclusivamente nel mondo virtuale.

Attraverso la tecnologia della cultura con la realtà virtuale possiamo sviluppare nuove forme di attività culturale nelle arti e nelle discipline umanistiche, ad esempio creando strumenti virtuali che fondono la chitarra elettrica con lo Shamisen giapponese. O combinare personaggi virtuali intelligenti di epoche o culture diverse (ad esempio Confucio con Platone) e vedere nuovi tipi di interazione impossibili nel mondo fisico. Essenzialmente questo potrebbe portare a nuove forme di trasformazione e fusione dei domini della scienza, delle arti e delle discipline umanistiche.

In questo numero speciale chiediamo una ricerca scientifica basata sulla realtà virtuale che abbia l'obiettivo di creare e diffondere opere culturali trasformative e innovative e porterà a nuovi paradigmi che trasformeranno positivamente la cultura.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE E CULTURA

Definizione di IA

L'IA oggi in questione ha origini antichissime poiché è radicata l'idea di macchine "intelligenti".

nella fantascienza, il pensiero scientifico risale agli anni '50 e agli algoritmi più attuali sono stati inventati negli anni '80. L'espressione "intelligenza artificiale" è stata formalizzata per la prima volta in

La presentazione di John McCarthy al campo estivo del Dartmouth College nel 1956. Nel suo lavoro

effettuato dieci anni dopo la comparsa del primo computer, di pari passo con il suo collega John McCarthy, il matematico americano Marvin Minsky presume che possa esserlo

utilizzato per comprendere meglio l'intelligenza e definisce l'intelligenza artificiale come "la scienza di fare macchine

fare cose che richiederebbero intelligenza se fatte da esseri umani"

Il 25 aprile 2018, la Commissione europea ha presentato la sua strategia attraverso una comunicazione, Un'intelligenza artificiale per l'Europa. Il gruppo di esperti nominato dalla Commissione ha proposto azioni comuni: aumentare gli investimenti, rendere disponibili più dati, promuovere i talenti e sviluppare un'etica dell'IA per garantire la fiducia. Inoltre, a seguito della presentazione del rapporto di Cédric Villani, la Francia ha deciso di sostenere lo sviluppo dell'IA attraverso un piano di investimenti, mentre la Commissione europea prevede di investire quasi 2,5 miliardi di euro tra il 2021 e il 2027. Nelle raccomandazioni adottate dall'OCSE il 22 maggio 2019 per quanto riguarda l'IA e nella comunicazione della Commissione europea dell'8 aprile 2019, esistono alcuni principi fondamentali per la regolamentazione dell'IA, come l'assenza di discriminazione, la trasparenza, la spiegabilità, il rispetto della privacy e dell'autonomia umana, ecc.

Sebbene il rapporto Villani evidenzia alcuni settori, concentrandosi su quelli in cui la Francia può sviluppare i vantaggi competitivi più importanti, rileva che l'IA colpisce in realtà tutti i settori, compresi quelli in cui non è necessariamente previsto, come lo sport e la cultura. Ci sono una serie di sfide per l'IA nel settore culturale. Il grande pubblico ha scoperto l'intelligenza artificiale attraverso mostre come la mostra interattiva del 2019 al Barbican Centre di Londra, AI: More than Human, che esplora le innovazioni creative e scientifiche dell'intelligenza artificiale e la mostra Artists and Robots al Grand Palais di Londra Parigi nel 2018.

Si moltiplicano anche le iniziative volte a stimolare la riflessione e le raccomandazioni in ambito pubblico. In particolare, l'UNESCO si è interessata alla questione attraverso il prisma della diversità delle espressioni culturali e, nel 2019, l'OIF (Organizzazione Internazionale della Francofonia) ha organizzato una serie di incontri sulle sfide e le opportunità dell'IA per il patrimonio culturale e settore delle industrie creative. Anche il tema della creazione artistica e del suo statuto è al centro di molte autorità e istituzioni. Ad esempio, a fine settembre 2019, l'OMPI ha segnalato l'organizzazione di

una "Conversazione sulla proprietà intellettuale (IP) e l'intelligenza artificiale (AI)" che ha affrontato in particolare le questioni legali studiate nel rapporto di missione (ma poiché la conversazione è stata "informale", nessun documento scritto è stato per il momento pubblicato se non il programma stesso). La riflessione è in corso anche negli Stati Uniti. Anche il Parlamento europeo (Servizio giuridico) sta esaminando la questione della tutelabilità delle creazioni prodotte dall'IA nell'ambito della stesura del suo futuro programma di lavoro e la Commissione europea ha sollevato il tema della proprietà intellettuale nelle sue due comunicazioni sull'IA. Nell'ottobre 2019, il Global Forum on AI for Humanity, sotto l'alto patrocinio del Presidente della Repubblica francese, ha proposto un seminario dal titolo "Ripensare le questioni culturali ed etiche nell'IA". In Francia è in corso una missione franco-Quebec sugli aspetti di "discoverability" dell'uso dell'IA nel settore culturale. Anche il Parlamento europeo (Servizio giuridico) sta esaminando la questione della tutelabilità delle creazioni prodotte dall'IA nell'ambito della stesura del suo futuro programma di lavoro e la Commissione europea ha sollevato il tema della proprietà intellettuale nelle sue due comunicazioni sull'IA. Nell'ottobre 2019, il Global Forum on AI for Humanity, sotto l'alto patrocinio del Presidente della Repubblica francese, ha proposto un seminario dal titolo "Ripensare le questioni culturali ed etiche nell'IA". In Francia è in corso una missione franco-Quebec sugli aspetti di "discoverability" dell'uso dell'IA nel settore culturale. Anche il Parlamento europeo (Servizio giuridico) sta esaminando la questione della tutelabilità delle creazioni prodotte dall'IA nell'ambito della stesura del suo futuro programma di lavoro e la Commissione europea ha sollevato il tema della proprietà intellettuale nelle sue due comunicazioni sull'IA. Nell'ottobre 2019, il Global Forum on AI for Humanity, sotto l'alto patrocinio del Presidente della Repubblica francese, ha proposto un seminario dal titolo "Ripensare le questioni culturali ed etiche nell'IA". In Francia è in corso una missione franco-Quebec sugli aspetti di "discoverability" dell'uso dell'IA nel settore culturale. e la Commissione europea ha sollevato il tema della proprietà intellettuale nelle sue due comunicazioni sull'intelligenza artificiale. Nell'ottobre 2019, il Global Forum on AI for Humanity, sotto l'alto patrocinio del Presidente della Repubblica francese, ha proposto un seminario dal titolo "Ripensare le questioni culturali ed etiche nell'IA". In Francia è in corso una missione franco-Quebec sugli aspetti di "discoverability" dell'uso dell'IA nel settore culturale. e la Commissione europea ha sollevato il tema della proprietà intellettuale nelle sue due comunicazioni sull'intelligenza artificiale. Nell'ottobre 2019, il Global Forum on AI for Humanity, sotto l'alto patrocinio del Presidente della Repubblica francese, ha proposto un seminario dal titolo "Ripensare le questioni culturali ed etiche nell'IA". In Francia è in corso una missione franco-Quebec sugli aspetti di "discoverability" dell'uso dell'IA nel settore culturale.

Prendendo atto di questo crescente interesse per l'IA e la cultura, il CSPLA ha affidato alle professoressse Alexandra Bensamoun e Joëlle Farchy una missione sulle questioni legali ed economiche dell'IA nei settori culturali, per identificare tutte le questioni sollevate (vedi lettera di incarico del 1 luglio 2018¹⁰). Come previsto dall'inizio di questa missione, questa relazione è considerata come un semplice passo nella riflessione, che dovrà indubbiamente proseguire a medio termine. Il suo scopo principale è quello di fornire una comprensione della tecnica e delle sue conseguenze giuridiche ed economiche, e di redigere un inventario delle soluzioni alla luce dello stato della tecnica, che è essa stessa destinata ad evolversi.

Uno dei tipi di realtà aumentata che sta avanzando velocemente, grazie al suo grande potenziale, è l'AR basata sulla posizione, che ti consente di trasformare la tua città in una caccia al tesoro. Questa forma di AR si basa sulla posizione geografica e quindi non necessita di un'immagine specifica per attivare un'esperienza e collocare un oggetto virtuale nell'ambiente reale. L'applicazione utilizza un GPS per sapere dove si trova e quando iniziare l'esperienza.

Pokémon GO è l'esempio più noto di come includere elementi di realtà aumentata nel mondo reale sotto forma di una sorta di caccia al tesoro. In breve tempo ha potuto dimostrare chiaramente le possibilità che la geolocalizzazione può offrire all'AR.

La creazione di realtà aumentata geolocalizzata può essere interessante per una vasta gamma di settori, ma prima di entrare più nel dettaglio vogliamo prima parlare di un altro concetto importante che è il boom, la gamification o ludificazione, come sarebbe il termine in spagnolo. Vedrai che questa tecnica può fare una grande differenza nel modellare le tue esperienze di realtà aumentata.

Gamification

Gamification deriva dalla parola inglese 'game', quindi nel contesto dell'AR parleremo di esperienze che fanno uso di meccaniche di gioco, come l'impostazione di un obiettivo chiaro che contenga una sfida che consenta di ottenere una certa ricompensa. Possiamo anche pensare di aggiungere diversi livelli per incoraggiare la partecipazione degli utenti, lavorando in gruppo per l'apprendimento cooperativo o utilizzando una tattica più competitiva.

Dopotutto, quale modo migliore per imparare cose nuove se non giocando? I giochi sono sempre stati una parte importante della vita per imparare cose nuove, sia nel regno animale che nel nostro, indipendentemente dall'età. Non puoi giocare 'a metà' poiché richiede piena partecipazione e attenzione per imparare a gestire le dinamiche del gioco.

Un altro aspetto molto importante in un gioco è l'eccitazione e la soddisfazione che derivano dal raggiungimento dell'obiettivo e dall'essere ricompensati per i propri sforzi. Sappiamo tutti che le cose che ci fanno provare un'emozione forte sono quelle che meglio rimangono ancorate nel nostro cervello, quindi saranno più difficili da dimenticare.

Uno dei progetti di successo che abbiamo realizzato per l'Università di Oviedo, in particolare l'Osservatorio Territoriale, è un buon esempio di come l'AR basata sulla posizione possa essere utilizzata nell'area culturale dove, per mezzo dell'AR geolocalizzata, si stanno sviluppando tour in diverse zone delle Asturie, che mostrano punti di interesse storico.

Anche se pensiamo a un altro tipo di cultura come la cultura aziendale, l'AR geolocalizzata può essere di grande valore. Immagina, ad esempio, di rafforzare il lavoro di squadra organizzando una caccia al tesoro o persino una stanza di fuga con AR basata sulla posizione in cui devono lavorare insieme per risolvere i problemi. È un modo divertente per imparare a utilizzare strumenti che saranno di grande aiuto nel

UTILIZZO DELLA TECNOLOGIA NELLA TUTELA DEI BENI CULTURALI

Il patrimonio culturale è la somma di valori materiali e immateriali che descrivono la storia comune di una società per quanto riguarda la sua identità, cultura e storia. Città e tessuti storici, strutture monumentali, siti archeologici e valori vivi ma intangibili come lingua, tradizione, danza, musica e rituali costituiscono patrimonio culturale.

Oggi, il metodo di archiviazione digitale attira molta più attenzione rispetto ai metodi di archiviazione classici. In particolare, la modellazione 3D e l'archiviazione digitale di manufatti del patrimonio culturale e luoghi storici aumentano la permanenza di questi manufatti e aree storiche e preservano l'esistenza dei manufatti.

Come strumenti di raccolta dati vengono utilizzate immagini satellitari, fotocamere aeree digitali, termocamere, telecamere panoramiche, videocamere e macchine fotografiche ad alta definizione.

L'archiviazione del patrimonio culturale è considerata essenziale ai fini della tutela, soprattutto nei processi di restauro dei siti storici. La modellazione 3D e i metodi di archiviazione digitale sono utilizzati nel processo di archiviazione dei manufatti storici. Tra questi metodi, viene selezionato il metodo più adatto per lo studio e il budget dello studio.

L'analisi dei dati con la modellazione digitale 3D, oltre all'archiviazione digitale del patrimonio culturale tangibile, consente agli archeologi di esplorare meglio il sito in termini di caratteristiche archeologiche e fisiche.

In alcuni studi di archeologia, i veicoli aerei senza pilota possono essere utilizzati per visualizzare completamente l'area nei casi in cui l'area non può essere fotografata esattamente da terra. Questa situazione consente agli archeologi di pianificare più facilmente i loro scavi e di raggiungere più facilmente i loro obiettivi.

IL RUOLO DELLE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE NEL TRASFERIMENTO DEI BENI CULTURALI (APPLICAZIONI MOBILI)

È possibile definire il concetto di patrimonio culturale come creazione umana progettata per informare. Nel mutevole ordine tecnologico, i trasferimenti di informazioni del patrimonio culturale devono adattarsi rapidamente a questo cambiamento tecnologico. Con l'impatto del turismo, le tecnologie dell'informazione e della comunicazione stanno rapidamente sviluppando il loro uso nel campo del patrimonio culturale.

I primi utilizzi delle Information Communication Technologies nella promozione del patrimonio culturale si trovano nei musei. La digitalizzazione dei dati con la digitalizzazione e il trasferimento delle informazioni in breve tempo tramite Internet, la condivisione delle informazioni in formato multimediale, sono definiti sviluppi importanti per i musei. Nascono così i primi musei virtuali; Si aprono al mondo attraverso il web. L'uso dei codici QR è visto come uno sviluppo rivoluzionario per i musei. Oggi, mentre molti musei preferiscono la museologia interattiva, l'uso dell'AR è diventata una tecnologia indispensabile o addirittura ordinaria per musei importanti. Recentemente, ci sono state molte innovazioni e sviluppi nel campo della protezione dei valori del patrimonio culturale. Uno di questi sono le applicazioni "new media", che

è anche un metodo di sintesi. Il concetto di new media e della sua cultura è rapidamente entrato in ogni aspetto della nostra vita come le relazioni sociali, la comunicazione, la pubblicità e l'arte, prima che ce ne rendessimo conto. Anche l'uso dei nuovi media nel campo dei beni culturali è stato facilmente adottato e diffuso in termini di opportunità tecnologiche che offre.

Considerando le possibilità offerte dalle tecnologie odierne, le applicazioni dei nuovi media hanno un grande impatto sulla protezione del patrimonio culturale e sulla visualizzazione visiva, uditiva e scritta dei valori culturali, oltre a trasmetterli al pubblico e al ricercatore su una piattaforma virtuale-reale. Ne sono un esempio le pratiche volte a far sì che i siti archeologici siano meglio percepiti dai visitatori.

PATRIMONIO TECNOLOGICO MATERIALE E INTANGIBILE

Sebbene la conoscenza sia uno degli elementi più importanti nello sviluppo e nella sopravvivenza delle società nel corso della storia, è un concetto efficace nella realizzazione cumulativa degli sviluppi sociali. L'informazione, che è un elemento utilizzato dalle società attraverso la comunicazione verbale nei primi tempi, richiedeva la registrazione della comunicazione verbale con la scoperta della scrittura. In questo processo, è noto che le società soddisfano le loro esigenze di registrazione facendo uso di strumenti come le pareti delle caverne, la corteccia degli alberi, la pergamena e la carta nella loro produzione di conoscenza. Inoltre, è possibile affermare che i veicoli in questione sono stati rinnovati nell'ambito di nuove invenzioni e opportunità tecnologiche in via di sviluppo. Risorse informative, che sono descritte come gli ambienti in cui le informazioni sono memorizzate nel senso più semplice, hanno anche mostrato un rapido aumento a seguito degli sviluppi. Questi sviluppi sono stati efficaci nell'aumentare la quantità di informazioni trasportate, nonché la diversità dei formati e degli ambienti in cui si trovano le fonti di informazioni. A questo punto, mentre le fonti di informazione immagazzinano informazioni sul progresso delle società, sono diventate anche strumenti che consentono alle società di registrare la loro accumulazione culturale e trasferirla alle generazioni future.

Considerando la dimensione culturale, è possibile affermare che le risorse informative sono le risorse che portano il patrimonio culturale delle società. Inoltre, è possibile affermare che le risorse informative sono uno strumento importante per registrare i prodotti del patrimonio culturale materiale e immateriale. Lo sviluppo della tecnologia e la produzione di informazioni nell'ambiente digitale hanno rivelato la necessità dei prodotti del patrimonio culturale di continuare la loro esistenza essendo trasferiti nell'ambiente digitale e di trasferirli alle generazioni successive attraverso l'ambiente digitale. In questo contesto, le applicazioni di digitalizzazione, che si esprimono nel senso più generale come trasferimento di informazioni da media analogici a media digitali, creano anche opportunità per i prodotti del patrimonio culturale sia tangibile che immateriale. La registrazione diventa più facile; stanno emergendo iniziative per condividere e aumentare la visibilità di questi prodotti. Le biblioteche, i musei e gli archivi, che svolgono le funzioni di raccolta, sistemazione e organizzazione dei prodotti del patrimonio culturale e di metterli a disposizione della società, adottano anche iniziative per proteggere il patrimonio culturale e presentare alla società i prodotti del patrimonio culturale avvalendosi delle più tecnologie aggiornate investendo in applicazioni di digitalizzazione e sviluppando progetti. Nell'ambito di queste iniziative vengono create biblioteche digitali e sviluppati progetti per la condivisione dei record con piattaforme come la Biblioteca Digitale Europea e Europeana. Con questi progetti.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Vivi con la cultura – Vivi la Cultura

2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

Modulo 6:

Patrimonio Naturale (Ecosistema, Aria, Acqua, Suolo, Vita, Biodiversità, Energia, Risorse del sottosuolo)

Sviluppato da: Ana Pina, Agrupamento de Escolas do Barreiro



ECOSISTEMA

Un ecosistema è un'area geografica in cui piante, animali e altri organismi, così come il clima e il paesaggio, lavorano insieme per formare una bolla di vita. Gli ecosistemi contengono fattori biotici o viventi, così come abiotici o parti non viventi. I fattori biotici includono piante, animali e altri organismi.

Un ecosistema include l'interazione degli esseri viventi con l'ambiente non vivente. Comprende animali che sono interdipendenti l'uno dall'altro per la sopravvivenza e può essere rappresentato da una catena alimentare. Esempio: stagni o laghi sono ecosistemi naturali stazionari di acqua dolce. I produttori includono fitoplancton.

Esempi di ecosistemi sono: agroecosistema, ecosistema acquatico, barriera corallina, deserto, foresta, ecosistema umano, zona litoranea, ecosistema marino, prateria, foresta pluviale, savana, steppa, taiga, tundra, ecosistema urbano e altri. piante, animali, organismi del suolo e condizioni climatiche.

Esistono tre grandi categorie di ecosistemi in base al loro ambiente generale: acqua dolce, acqua oceanica e terrestre.

Si prega di guardare il video introduttivo sulla definizione dell'ecosistema:

<https://youtu.be/SNF8b7KKJ2I>

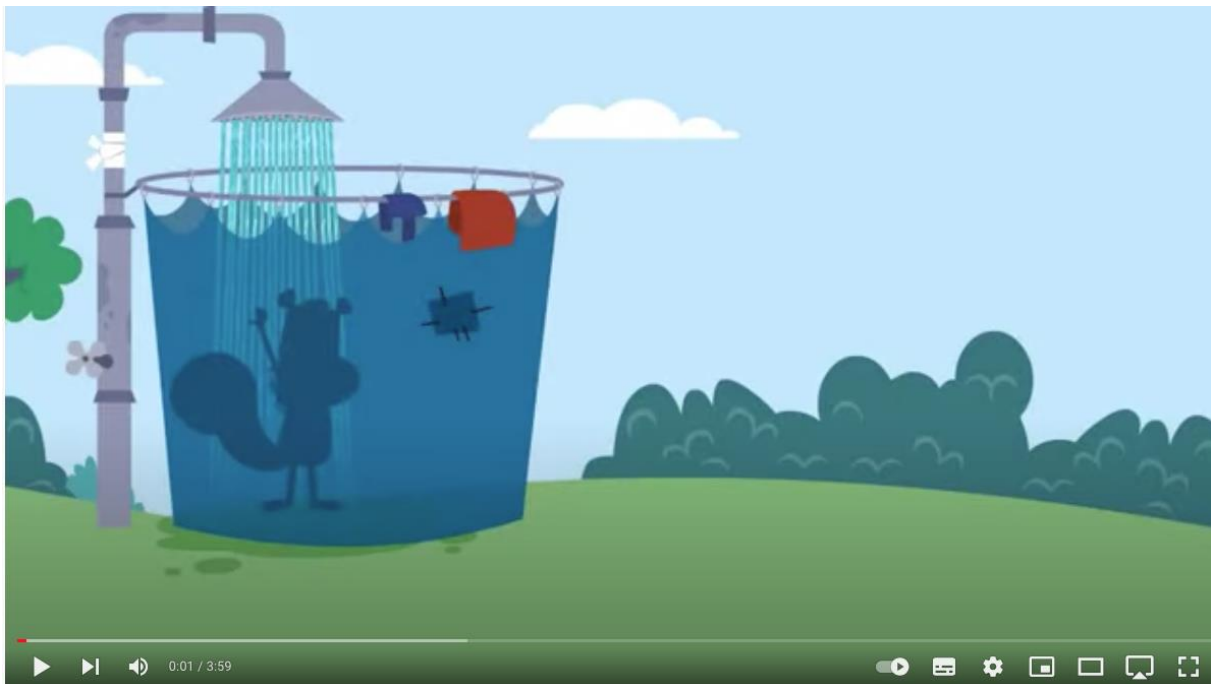


C Cosa sono le risorse naturali?

Petrolio, carbone, gas naturale, metalli, pietra e sabbia sono risorse naturali. Altre risorse naturali sono l'aria, la luce del sole, il suolo e l'acqua. Anche animali, uccelli, pesci e piante sono risorse naturali. Le risorse naturali vengono utilizzate per produrre cibo, carburante e materie prime per la produzione di beni.

Si prega di guardare il video introduttivo sulle risorse naturali:

https://youtu.be/dsTgyb_ITtk



Sottounità 3: Aria, suolo, acqua

Le risorse naturali più importanti: Aria, Suolo, Acqua

L'acqua è una delle risorse naturali più importanti che scorre dalle foreste.

Il suolo fornisce nutrienti, acqua, ossigeno e calore alle aree terrestri naturali.

L'aria è una terza risorsa fondamentale per l'uomo, le piante, gli animali e tutti gli altri organismi all'interno di un'area naturale.

Si prega di guardare il video introduttivo sulle risorse naturali:

<https://youtu.be/Qw6uXh9yM54>



Sottounità 4: Biodiversità, creature in via di estinzione

Cos'è una specie in via di estinzione nella biodiversità?

Specie in pericolo, qualsiasi specie a rischio di estinzione a causa di un'improvvisa e rapida diminuzione della sua popolazione o della perdita del suo habitat critico. In precedenza, qualsiasi specie di pianta o animale minacciata di estinzione poteva essere definita una specie in via di estinzione.

Si prega di guardare il video introduttivo sulle specie minacciate di estinzione:

<https://youtu.be/6tjDCZrGnxc>

ENDANGERED SPECIES



Sottounità 5: Aree di protezione naturale dell'UNESCO

La Convenzione del Patrimonio Mondiale è uno degli strumenti internazionali di maggior successo per riconoscere i luoghi naturali più eccezionali del mondo, caratterizzati dalla loro eccezionale biodiversità, ecosistemi, geologia o superbi fenomeni naturali. La Convenzione ha fornito il riconoscimento internazionale a circa 3.500.000 km² in oltre 250 siti terrestri e marini in più di 100 paesi e, sebbene permangano alcune lacune nella Lista del Patrimonio Mondiale, attualmente protegge un campione estremamente prezioso del nostro patrimonio naturale.

Si prega di guardare il video introduttivo su Aree di protezione naturale dell'UNESCO:

<https://youtu.be/dyrfNSJa7sw>



Sottounità 6:RISORSE SOTTERRANEE

Quali risorse otteniamo dal sottosuolo?

L'estrazione sotterranea di roccia dura si riferisce a varie tecniche di estrazione sotterranea utilizzate per scavare minerali "duri", solitamente quelli contenenti metalli, come minerali contenenti oro, argento, ferro, rame, zinco, nichel, stagno e piombo. Coinvolge anche le stesse tecniche utilizzate per scavare minerali di gemme, come diamanti e rubini.

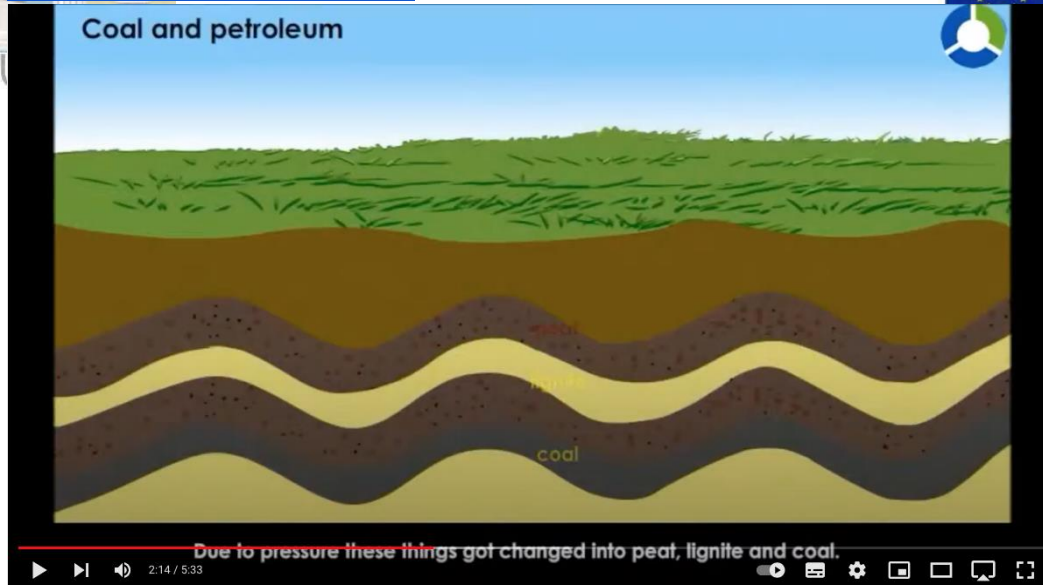
Quali sono le due preziose risorse sotterranee?

Questi includono alluminio, cromo, rame, mercurio, stagno, titanio, tungsteno e uranio

Come vengono estratte le risorse?

L'estrazione di risorse si riferisce ad attività che comportano il prelievo di materiali dall'ambiente naturale. La registrazione è un esempio di estrazione di risorse. Se non effettuato in modo sostenibile, il disboscamento estrae gli alberi e la loro rimozione provoca altri cambiamenti che possono comportare la rimozione del suolo e dei nutrienti dall'area disboscata.

Si prega di guardare il video introduttivo sulle risorse del sottosuolo:



Attività

Attività 1: "Mente sana, corpo sano"

Gli studenti organizzeranno una conferenza nella loro scuola per aiutare gli studenti a mangiare meglio, essere più attivi e raggiungere un peso più sano. Le scuole sono pronte a diventare parte integrante della lotta contro l'epidemia di obesità. Come per l'istruzione in generale, prima agiamo, meglio è.

Eppure, in un mondo di miliardi, oltre 820 milioni di persone in tutto il mondo che soffrono di denutrizione cronica, il 60% di donne e quasi cinque milioni di bambini sotto i cinque anni muoiono ogni giorno per cause legate alla malnutrizione. È anche importante notare che mentre milioni di persone soffrono la fame, 672 milioni di persone soffrono di obesità e altri 1,3 miliardi sono in sovrappeso. Possiamo cambiarlo.

Attività 2: Celebrando la Giornata della Terra

Gli studenti "faranno il loro poster" sulla Giornata della Terra. Organizzeranno anche un concorso chiamato "E-STEM with ART". Per questa attività, gli studenti utilizzeranno materiali riciclati o di scarto per creare la propria arte. Lo scopo di questa attività è mostrare agli studenti "Come la spazzatura di un uomo è il tesoro di un altro". I risultati saranno pubblicati sulla pagina Web o su altre piattaforme di social media.

APPENDICE 1

**Piano di sessione per le
scuole elementari**

PIANO DI LEZIONE DI APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE CREATIVO

1. ETICHETTA PIANO

Argomento:	EREDITÀ CULTURALE PATRIMONIO CULTURALE IMMATERIALE (LEGGENDE)
Gruppo target:	Scuola elementare
Gruppo: persone (.... ragazze ragazzi) (7-10 anni)
Luogo:	Aula o sala polivalente
Tempo:	40'+40"+40'
Metodo:	Metodo di apprendimento esperienziale creativo/Apprendimento per scoperta
Tecnica/Tecniche:	Gioco di ruolo, improvvisazione, istantanea del momento reale
Strumenti e attrezzature:	Carte di stato, costumi, cartone, ecc. Strumenti, carta, pastelli
Obiettivi:	Riconoscere e tutelare i beni culturali
Obiettivi:	1.Sarà in grado di conoscere gli elementi del patrimonio culturale immateriale 2.Sarà in grado di conoscere il concetto di patrimonio culturale 3. Saprà spiegare gli elementi che compongono il patrimonio culturale. 4. Cos'è un mito? Fa ricerca.

2.PROCESSO

PARTE A:	INGRESSO ESPERIENZIALE
1.Preparazione/ Riscaldamento (Esperienza concreta)	Il formatore invita i partecipanti al cerchio. Chiede loro di sedersi uno accanto all'altro. Dice loro che giocheranno "da orecchio a orecchio". Vengono fornite brevi informazioni sul gioco. Lo studente seduto in testa dice una parola o una frase (sussurra) all'orecchio della persona accanto a lui, e quando arriva alla fine, la parola viene detta. Non viene detto, ma una distorsione creativa di una frase o di una parola. Il formatore sceglie le parole da usare nel gioco dai concetti di patrimonio culturale.
2.Valutazione intermedia (Promemoria dell'esperienza) (RIFLETTENTE OSSERVAZIONE)	Hai indovinato cosa potrebbe accadere prima di iniziare l'evento? Allora perché potremmo aver fatto questa attività? Si crea una breve discussione dicendo che le informazioni diffuse con il passaparola possono cambiare in base al gioco che facciamo.
3.ANIMARE (VITA TANGIBILE)	Prima della lezione, l'istruttore prepara una leggenda o una storia che racconta di un manufatto culturale nella regione. Oppure, prima della lezione, chiede ai partecipanti di fare delle ricerche su questo argomento e di portare in classe un testo di una leggenda o di una storia. I partecipanti formano gruppi di 4 o 6 persone. Una determinata storia o leggenda viene data ai gruppi come status card e viene concesso tempo sufficiente per

	<p>agire. Il primo gruppo viene chiamato a turno ed esegue le animazioni secondo quanto scritto sulla carta di stato. Una cornice per foto del momento reale si ottiene con la fine della storia o della leggenda raccontata.</p>
<p>4.Provvisorio Valutazione; (Reflecting Experience /Dall'esperienza ai nuovi concetti: l'osservazione riflessiva)</p>	<p>Si forma un cerchio con gli studenti. L'istruttore pone domande che creeranno un ambiente di discussione. Cosa faresti se fossi il protagonista di questa leggenda? Ti è piaciuta la nostra leggenda/storia che abbiamo dato vita? Quindi possiamo cambiare questi miti? Come puoi assicurarti che queste leggende raggiungano le generazioni future?</p>
<p>PARTE B:</p>	<p>INPUT CONCETTUALE; (CONCEPTUALIZZAZIONE ASTRATTA)</p>
<p>5.Elaborazione: "Cosa importa?"</p>	<p>Cos'è una leggenda? L'insegnante dà una breve spiegazione. La leggenda è il nome dato alle storie di lingua in lingua create tra la gente. È possibile imbattersi in leggende in ogni società. Ci sono leggende anche in culture diverse. Queste storie, tramandate di generazione in generazione, continueranno ad essere raccontate come se fossero state vissute e ad essere raccontate alle generazioni future. Questo patrimonio dà alle comunità un senso di continuità con il loro ambiente e la loro storia e contribuisce alla diversità culturale.</p>
<p>6.Valutazione intermedia (attribuzione concettuale)</p>	<p>Avete sentito di leggende simili? Perché è importante preservare queste storie? Quali sono gli effetti di queste storie sulla promozione dei paesi?</p>
<p>7.Esercizio: "E adesso?" ESPERIENZA attiva</p>	<p>Viene disegnata un'immagine sulla storia che interpretano. I partecipanti interpretano le immagini che disegnano.</p>
<p>8.VALUTAZIONE GENERALE;</p>	<p>Il formatore dice "Parliamo di quello che abbiamo fatto oggi" e pone al gruppo queste domande "Come ti sei sentito, cosa hai notato?"</p>
<p>9.RELATIVO ALLA VITA QUOTIDIANA: (Dal nuovo concetto alle nuove esperienze) (Esperienza ATTIVA)</p>	<p>I partecipanti scrivono una storia onirica o una leggenda su qualsiasi elemento culturale che scelgono nella loro regione..</p>

PIANO DI LEZIONE DI APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE CREATIVO

1. ETICHETTA PIANO

Argomento:	Musei, tipologie museali e loro ruolo nella trasmissione della cultura
Gruppo target:	Scuola elementare
Gruppo: persone (.... ragazze ragazzi) (7-10 anni)
Luogo:	Ambiente museale e scolastico
Tempo:	40'+40'
Metodo:	Metodo di apprendimento esperienziale creativo/Apprendimento per scoperta
Tecnica/Tecniche:	Gioco di ruolo, improvvisazione, osservazione,
Strumenti e attrezzature:	Fotografie con immagini di oggetti museali, stanze/spazi e modelli umani
Obiettivi:	Sensibilizzare che un museo che racconta gli stili di vita delle persone dell'epoca è un tutt'uno insieme al tempo, alla storia, alle persone, agli oggetti e ai luoghi. Quindi, per aumentare la consapevolezza del "tempo storico". Riconoscere e proteggere i beni culturali.
Obiettivi:	1.1 Sarà in grado di creare un semplice museo con i propri oggetti. 1.2 Potrà imparare a pensare e valutare gli eventi in tutte le loro dimensioni. 1.3 Saprà classificare i musei secondo le loro tipologie. 1.4. Sarà in grado di lavorare in armonia con i membri del gruppo. 1.5 Sarà in grado di stabilire una relazione tra passato, presente e futuro. 1.6 Lui/lei sarà in grado di valutare il processo lavorativo in termini di ciò che gli porta.

2. PROCESSO

PARTE A;	INGRESSO ESPERIENZIALE
1.Preparazione/ Riscaldamento (Esperienza concreta)	Con i partecipanti in aula viene realizzato un breve percorso museale o un percorso museale virtuale. Ai partecipanti viene chiesto di esaminare gli oggetti che vedono intorno a loro nel museo. Tutti i partecipanti sono invitati al circolo. Ognuno dice prima il proprio nome e poi un oggetto del museo che inizia con la prima lettera del suo nome. Il gioco continua in tutto il gruppo aumentando la varietà degli oggetti.
2.Valutazione intermedia (Promemoria dell'esperienza) (RIFLETTENTE OSSERVAZIONE)	Hai indovinato cosa potrebbe accadere prima di iniziare l'evento? Allora perché potremmo aver fatto questa attività? Sulla base del gioco che abbiamo giocato, quali erano gli oggetti usati dalle persone che vivevano in tempi antichi? Che tipo di vita possono avere? Con queste domande si apre una piccola discussione.
3.ANIMARE (VITA TANGIBILE)	Facendo una ricerca preventiva, il formatore incolla sui cartoncini le fotografie dei modelli umani, degli oggetti e dei luoghi del museo e divide le fotografie in due.

	<p>Ai partecipanti viene consegnata metà di una delle carte preparate. "Come potrebbe essere l'altra metà di questa foto?" viene chiesto. Si dice che la risposta alla domanda sia nascosta nel museo. Si svolge nuovamente un tour del museo con i partecipanti (se c'è una pratica in classe, viene fatto un tour virtuale del museo) e i partecipanti confrontano gli oggetti con le loro previsioni. Il formatore forma un gruppo di 4 partecipanti e i gruppi creano una breve storia combinando gli oggetti che hanno indovinato e recitano la storia.</p>
<p>4.Provvisorio Valutazione; (Reflecting Experience /Dall'esperienza ai nuovi concetti: l'osservazione riflessiva)</p>	<p>Ai partecipanti viene dato il diritto di parlare e vengono poste le seguenti domande: Ti sono piaciute le storie che abbiamo dato vita? Quindi possiamo cambiare gli stili di vita in questa storia? Come puoi garantire che la cultura delle persone del passato raggiunga le generazioni future?</p>
<p>PARTE B:</p>	<p>INPUT CONCETTUALE; (CONCEPTUALIZZAZIONE ASTRATTA)</p>
<p>5.Elaborazione: "Cosa importa?"</p>	<p>Il formatore spiega brevemente le risposte a domande come cos'è un museo, quali sono i tipi di musei, qual è il ruolo dei musei nel trasferire la cultura dai periodi passati al presente? I musei sono istituzioni permanenti per educare e servire la comunità. Queste istituzioni sono molto istruttive. Ci sono molti tipi di musei. Un museo può essere fondato su qualsiasi argomento. Se la tua zona è famosa per una guerra, un prodotto agricolo, un gruppo etnico, un genere o un'industria musicale o un particolare evento storico, puoi trovare o visitare un museo su uno qualsiasi di questi argomenti per iniziare. I musei forniscono ambienti di apprendimento per vari gruppi e culture. Promuovono una migliore comprensione del nostro patrimonio comune e incoraggiano il dialogo, la curiosità e l'autoriflessione. Inoltre, vengono fornite spiegazioni in quanto aiutano le generazioni future a comprendere il proprio passato e riconoscere i risultati di coloro che li hanno preceduti. Il formatore fa un viaggio nei musei virtuali o nei musei più vicini.</p>
<p>6.Valutazione intermedia (attribuzione concettuale)</p>	<p>Hai visitato tipi di musei simili o diversi qui? Perché è importante proteggere questi musei? Quali sono gli effetti di questi musei sul trasferimento della cultura?</p>
<p>7.Esercizio: "E adesso?" ESPERIENZA attiva</p>	<p>Il gruppo diventa un cerchio. Il trainer dice "Parliamo di quello che abbiamo fatto oggi" e chiede al gruppo "Come ti sei sentito, cosa hai notato?" Al gruppo viene mostrato un tour virtuale del museo.</p>
<p>8.VALUTAZIONE GENERALE;</p>	<p>Viene disegnata un'immagine sulla storia che stanno interpretando.</p>
<p>9.RELATIVO ALLA VITA QUOTIDIANA: (Dal nuovo concetto alle nuove esperienze) (Esperienza ATTIVA)</p>	<p>Si fa una ricerca sui musei nel nostro Paese e nel mondo. I partecipanti sono invitati a creare un file portfolio relativo a queste ricerche.</p>

PIANO DI LEZIONE DI APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE CREATIVO

1. ETICHETTA PIANO

Argomento:	UNESCO e Patrimonio Culturale
Gruppo target:	Scuola elementare
Gruppo: persone (..... ragazze ragazzi) (7-10 anni)
Luogo:	ambiente di classe, all'aperto
Tempo:	40+40 min
Metodo:	Metodo di apprendimento esperienziale creativo/apprendimento per invenzione
Tecnica/Tecniche:	giochi di ruolo, improvvisazione,
Strumenti e attrezzature:	Tamburello, calzini, cotone e corda Video: https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PkINBGY&list=PL_nZWwXjJRhvDorr8zGcEiB9RZApBafDn&index=1
Obiettivi:	Presentare l'UNESCO e avere informazioni sulle opere del patrimonio culturale dell'UNESCO.
Obiettivi:	<ul style="list-style-type: none"> • Saprà fare la definizione di UNESCO, • Potrà essere a conoscenza del lavoro dell'UNESCO con la protezione del patrimonio culturale • Sarà volontario per proteggere tutte le opere incluse nell'elenco di protezione del patrimonio culturale. • Sarà in grado di riconoscere che il patrimonio culturale non è solo patrimonio locale ma universale. • Sarà volontario per partecipare agli sforzi di conservazione del patrimonio culturale a livello transnazionale

2.PROCESSO

PARTE A;	INGRESSO ESPERIENZIALE
1.Preparazione/ Riscaldamento (Esperienza concreta)	<p>Il gruppo diventa un cerchio. Con l'aiuto di un gessetto si segna il punto in cui tutti si trovano. Il formatore dà a tutti i nomi delle opere del patrimonio culturale che sono sotto tutela nel loro paese. Ad esempio Hagia Sophia, Cappadocia, Nemrut ecc. L'allenatore è nel cerchio e viene scelto un giocatore. Dice il nome di un oggetto che vuole. Ad esempio, dice "Hagia Sophia". Tutte le Hagia Sophia nel cerchio cambiano posto. Una persona sarà esclusa perché non c'è spazio. Questa persona esposta diventa Essa e arriva al centro del cerchio. Quando raggiunge la metà del cerchio, dice anche il nome di uno di questi tre oggetti. Il gioco può continuare così, arrivando al centro del cerchio, può dire i nomi di due oggetti contemporaneamente o aggiungere tutti nel cerchio dicendo "</p> <p>Il gioco continua cambiando i manufatti del patrimonio culturale trovati qui e imparando in diversi manufatti. Successivamente, l'allenatore aggiunge al gioco gli artefatti protetti nel mondo e arricchisce il gioco.</p>
2.Valutazione intermedia (Promemoria dell'esperienza) (RIFLETTENTE OSSERVAZION E)	<p>Come ti sei sentito quando abbiamo annunciato gli eventi? Come ti sei sentito quando hai sostituito le tue opere?</p>
3.ANIMARE (VITA TANGIBILE)	<p>Il formatore invita i partecipanti al cerchio. Dice: "Ora siete tutti burattini nel negozio di burattini, solo voi sapete che burattino siete, pensateci e prendete forma di conseguenza". L'allenatore dà istruzioni: "Sei senza vita, sei alla finestra, sei così stanco di aspettare. Ora tornerai in vita e deciderai di fondare il tuo paese, prima i tuoi occhi si apriranno, la tua testa si muoverà". Sono fatti muovere ad ogni colpo di tamburello. L'allenatore dice che ora abbiamo un paese fantoccio, ma c'è un mostro che vuole distruggerti. Come ti proteggeresti da lui? dice e crea un ambiente di discussione per il gruppo. Il formatore poi chiede, come possiamo proteggere i manufatti culturali nel nostro paese? Crea un diverso ambiente di discussione con la domanda e conduce alla creazione di un collegamento con l'UNESCO.</p>
4.Provvisorio Valutazione; (Reflecting Experience /Dall'esperienza ai nuovi concetti: l'osservazione riflessiva)	<p>Come ti sei sentito quando sei diventato un burattino? Quali sono le ragioni che ti spingono ad essere un tale burattino? Ti sconvolgerebbe se le opere nel nostro paese venissero distrutte?</p>
PARTE B:	INPUT CONCETTUALE; (CONCEPTUALIZZAZIONE ASTRATTA)
5.Elaborazione: "Cosa importa?"	<i>Dopo che il formatore ha informato i partecipanti sullo scopo dell'istituzione dell'UNESCO e su cosa fa, viene guardato un breve</i>

	<p><i>film d'animazione sui nostri beni del patrimonio culturale dell'UNESCO.</i></p> <p><u>https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PkINBGY&list=PL_nZWwXjJRhvDorr8zGcEiB9RZApBafDn&index=1</u></p> <p><i>I beni del patrimonio culturale sotto la protezione dell'UNESCO sono rafforzati con elementi visivi.</i></p>
6.Valutazione intermedia (attribuzione concettuale)	Elenchiamo le parole chiave che abbiamo imparato insieme e creiamo una mappa concettuale.
7.Esercizio: "E adesso?" ESPERIENZA attiva	<p>Sapevi che il teatro di figura e il teatro di figura sono un patrimonio culturale immateriale che dovrebbe essere protetto dall'UNESCO? È stato interessante per te?</p> <p>I partecipanti sono divisi in gruppi. Ai partecipanti viene chiesto di realizzare un pupazzo con calze, corda di cotone e materiali vari..</p>
8.VALUTAZIONE GENERALE;	Il gruppo diventa un cerchio. Il leader dice "Parliamo di quello che abbiamo fatto oggi" e pone la domanda "Quali sono le tue idee sulla tutela dei beni culturali?"
9.RELATIVO ALLA VITA QUOTIDIANA: (Dal nuovo concetto alle nuove esperienze) (Esperienza ATTIVA)	<p>I pupazzi realizzati sono esposti in un'area aperta.</p> <p>A scuola viene invitato uno spettacolo di marionette o viene realizzato uno spettacolo con i burattini prodotti.</p>

PIANO DI LEZIONE DI APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE CREATIVO

1. ETICHETTA PIANO

Argomento:	Beni Culturali e Arte
Gruppo target:	Scuola elementare
Gruppo: persone (..... ragazze ragazzi) (7-10 anni)
Luogo:	Ambiente di classe
Tempo:	40+40 min.
Metodo:	Metodo di lezione/Metodo di apprendimento esperienziale creativo/Apprendimento attraverso la scoperta/Dramma creativo
Tecnica/Tecniche:	Gioco di ruolo, improvvisazione, narrazione
Strumenti e attrezzature:	<p>Visivi vari, alcune attrezzature in aula, (per l'animazione e l'improvvisazione) schede visive preparate dall'istruttore</p> <p>Video: https://youtu.be/D-X1PkINBGY -Appendice 2 L'importanza delle danze popolari nella nostra cultura (abbreviato) (https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yerive-onemi/) -https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes(Musica selezionata- musica culturale diversa)</p>
Obiettivi:	<ul style="list-style-type: none"> -Per consentire loro di riconoscere le arti dello spettacolo, che è il nostro patrimonio culturale. -Creare consapevolezza per spiegare e proteggere che le arti dello spettacolo fanno parte degli elementi del patrimonio culturale universale
Obiettivi:	<ul style="list-style-type: none"> -Sarà in grado di conoscere le arti dello spettacolo. -Lui/Lei sarà in grado di riconoscere che le arti performative fanno parte del patrimonio locale e culturale. -Sarà in grado di riconoscere la necessità di preservare la cultura a livello locale e internazionale. -Sarà in grado di lavorare in armonia con i membri del gruppo. -Lui/Lei sarà in grado di esprimere i sentimenti e i pensieri sulle arti dello spettacolo, che è il valore del patrimonio culturale, attraverso l'animazione. -Sarà in grado di stabilire una relazione tra passato, presente e futuro. -Sarà in grado di apprendere i valori culturali della città in cui vive in base agli oggetti. - Lui/lei sarà in grado di valutare il processo lavorativo in termini di ciò che gli porta.

2.PROCESSO

PARTE A;	INGRESSO ESPERIENZIALE
1.Preparazione/ Riscaldamento (Esperienza concreta)	<p>Si forma un cerchio in modo che gli studenti possano vedersi. Ai partecipanti viene chiesto di pronunciare i loro nomi con un movimento ritmico in modo che possano conoscersi. Il secondo partecipante dice il proprio nome con il movimento ritmico del 1° Partecipante, e subito dopo dice il proprio nome con il proprio movimento ritmico. Il partecipante 3 pronuncia i propri nomi eseguendo i movimenti ritmici del 1° e 2° partecipante, quindi pronuncia il proprio nome con il proprio movimento ritmico. Questa conoscenza continua in questo ordine. Emerge una catena di movimenti ritmici.</p> <p>I partecipanti sono invitati a formare un gruppo di 6 ciascuno. Insieme ai nomi delle 10 persone che ricordano, possono esibire i loro movimenti ritmici in un ordine che determineranno (può essere un ordine alfabetico) collettivamente. Questi movimenti vengono eseguiti uno dopo l'altro con movimenti ritmici. Successivamente, i partecipanti devono eseguire collettivamente i movimenti ritmici in serie, accompagnati da una musica selezionata che conoscono e ascoltano in anticipo. (Per esempio :https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes)</p>
2.Valutazione intermedia (Promemoria dell'esperienza) (RIFLETTENTE OSSERVAZION E)	<p>Il formatore pone le seguenti domande ai gruppi:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Come ti sei sentito mentre facevi i movimenti ritmici collettivamente nel gruppo? -Ci sono stati movimenti ritmici con cui hai avuto difficoltà?
3.ANIMARE (VITA TANGIBILE)	<p>Il formatore spiega uno per uno gli elementi visivi di una scheda appartenenti alle storie delle danze popolari preparate in anticipo (esempio: il girasole che si rivolge al sole, un raccolto di grano, un matrimonio, una rissa, ecc.) Viene chiesto loro di descrivere le immagini su queste carte con il movimento ritmico che sceglieranno. Tuttavia, nessun gruppo dice quale immagine ha scelto. Altri gruppi cercano di indovinare quale immagine hanno scelto guardando queste animazioni. Valuta lo stile espressivo (movimenti ritmici) esibito da questo gruppo. (Questo sarà un movimento momentaneo in quanto richiede improvvisazione e movimento ritmico. È legato all'immaginazione e alla produzione del partecipante) (Appendice 1: Immagini sui movimenti ritmici)</p>
4.Provvisorio Valutazione; (Reflecting Experience /Dall'esperienza ai nuovi concetti: l'osservazione riflessiva)	<p>Il formatore chiede ai partecipanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cosa ti hanno detto queste esibizioni? - Qual era lo scopo di questo studio? -Qualcuno vuole condividere i propri sentimenti e pensieri?
PARTE B:	INPUT CONCETTUALE; (CONCEPTUALIZZAZIONE ASTRATTA)

5.Elaborazione: "Cosa importa?"	Il formatore spiega che le danze popolari sono un elemento del nostro patrimonio culturale. Spiega che le danze popolari consistono nella combinazione di movimenti ritmici che facciamo. Spiega che ogni movimento ritmico ha un significato e si esibisce in un'unità di significato. Dice che fornisce anche esempi delle nostre vite passate. Il formatore ci mostra un video sul contributo delle arti dello spettacolo per noi. (https://youtu.be/D-X1PkINBGY) Brevi informazioni sono fornite dalla fonte scritta. (Appendice 2)
6.Valutazione intermedia (attribuzione concettuale)	L'istruttore contribuisce all'utilizzo dei partecipanti alla discussione ponendo queste domande; "Quale può essere il valore sociale che le danze popolari ci aggiungono oltre a mantenere viva la nostra cultura universale e quella locale? È positivo o negativo se le danze popolari cambieranno in futuro? "
7.Esercizio: "E adesso?" ESPERIENZA attiva	Il formatore chiede ai partecipanti di ricercare la danza popolare della regione e i costumi locali del gioco e di fare studi di pittura..
8.VALUTAZIONE GENERALE;	Dopo il formatore, ai partecipanti viene distribuito un foglio di valutazione, che consente loro di scrivere le proprie opinioni e impressioni sui grezzi. Durante questo studio; L'ho sentito; Ho imparato che;
9.RELATIVO ALLA VITA QUOTIDIANA: (Dal nuovo concetto alle nuove esperienze) (Esperienza ATTIVA)	Il formatore chiede ai partecipanti di apprendere e intervistare una delle storie di danza popolare locale con i loro genitori anziani. (Può essere qualsiasi storia transnazionale)

ALLEGATO 1:







ALLEGATO 2

Contributo delle danze popolari alle culture

La valutazione delle danze popolari negli studi sociali, nell'istruzione e nella cultura ha acquisito importanza negli ultimi anni.

La danza popolare è il fattore principale nella nascita della cultura. Di conseguenza, è possibile affermare che l'origine dell'arte, che rientra nell'ambito della cultura, è il "gioco" e ha un ruolo importante nella nascita dell'arte.

Le danze popolari sono state oggetto di sezioni della vita naturale come la morte, il matrimonio, il portafortuna, i riti religiosi e il culto, che hanno fatto parte della vita dal passato al presente. È la cultura delle civiltà. La danza popolare ci dà informazioni sul modo di vivere delle persone. Tristezza, amore, lotta, pace, unità, natura, condizioni difficili, possiamo vedere tutto questo nella melodia delle danze popolari, nel cosiddetto movimento ritmico. È un ponte che ci collega dal passato al presente.


Di conseguenza, dovrebbe essere nostro più grande dovere trasferire le nostre danze popolari, che sono un tesoro culturale, alle generazioni future in modo più sano e portarle al livello che meritano. Allo stesso tempo, dobbiamo stare attenti a non rovinare la loro originalità.

PIANO DI LEZIONE DI APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE CREATIVO

1. ETICHETTA PIANO

Argomento:	Patrimonio culturale tecnologico in agricoltura
Gruppo target:	Scuola elementare
Gruppo: persone (..... ragazze ragazzi) (7-10 anni)
Luogo:	Ambiente di classe
Tempo:	40+40 MIN.
Metodo:	Metodo di lezione/Metodo di apprendimento esperienziale creativo/Apprendimento attraverso la scoperta/Dramma creativo
Tecnica/Tecniche:	Giochi di ruolo, improvvisazione, Web 2.0 (gdrive, https://learningapps.org/)
Strumenti e attrezzature:	Lavagna interattiva,
Obiettivi:	Riconoscere e aumentare la consapevolezza degli elementi culturali che cambiano dal passato al presente.
Obiettivi:	<p>Potrà conoscere il concetto di patrimonio tecnologico</p> <p>Saprà spiegare con esempi gli elementi del patrimonio tecnologico.</p> <p>Sarà in grado di spiegare gli sviluppi tecnologici dal passato al presente</p> <p>Sarà in grado di spiegare lo sviluppo dei beni culturali digitali dal passato al presente con esempi.</p> <p>Saprà spiegare con esempi il ruolo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione nel trasferimento del patrimonio culturale.</p>

2. PROCESSO

PARTE A;	INGRESSO ESPERIENZIALE
1.Preparazione/ Riscaldamento (Esperienza concreta)	<p>1.Attività</p> <p>Nella lezione, il formatore apre il patrimonio culturale tecnologico in agricoltura sulla lavagna interattiva affinché possano giocare al gioco di abbinamento che ha preparato in precedenza. Durante questo gioco, ai partecipanti viene chiesto di abbinare le immagini dell'agricoltura primitiva e moderna. Con questo gioco di abbinamento si attira l'attenzione dei partecipanti e allo stesso tempo si misura il livello di prontezza. La seconda attività viene superata senza dare spiegazioni e risposte corrette.</p> <p>https://learningapps.org/display?v=p5gso72st22</p>  <p>2.Attività</p>

	<p>Il formatore ha la presentazione preparata in anticipo sul tema del patrimonio culturale tecnologico in agricoltura.</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/1sC8os41YmXG8nbwtmoughNwYCSNPg7LWazaHdKLSX8/edit?usp=sharing</p> <p>Fornisce le spiegazioni necessarie con le immagini e i video della presentazione. Viene loro chiesto se hanno visto questi dispositivi tecnologici. Sono dotati di conoscenza. Il formatore poi riunisce i partecipanti in cerchio. Mette insieme le immagini che aveva preparato per il gioco di abbinamento in modo misto. Ogni partecipante scatta una visuale e inizia a camminare in classe con la musica. Al comando dell'allenatore, si ferma e cerca la partita nella sua visuale. Il gioco continua finché ogni partecipante non trova la corrispondenza nella propria visuale.</p>
<p>2.Valutazione intermedia (Promemoria dell'esperienza) (RIFLETTE NTE OSSERVAZIONE)</p>	<p>Il formatore riceve i sentimenti e i pensieri dei partecipanti nell'attività. Il formatore pone ai partecipanti le seguenti domande:</p> <p>Quali sono le differenze tra i metodi primitivi usati in agricoltura e i metodi moderni?</p> <p>Cosa ne pensi di questi oggetti in questo momento?</p> <p>Quale dei nostri Beni Culturali tangibili hai visto?</p> <p>Quali dei nostri oggetti tangibili del patrimonio culturale che abbiamo appreso nel nostro ambiente vicino ci sono? Quali sono cambiate oggi?</p>
<p>3.ANIMARE (VITA TANGIBILE)</p>	<p>Il formatore chiede ai partecipanti di camminare liberamente nello spazio e con il comando stop i partecipanti formano una coppia con il loro amico più caro. Le carte di situazione drammatica preparate prima del laboratorio, contenenti le persone che creeranno un dialogo e gli elementi di conflitto, vengono distribuite ai gruppi mediante sorteggio. Il formatore chiede ai partecipanti di creare un'animazione utilizzando gli elementi nei fogli di lavoro. È concesso abbastanza tempo per la preparazione. Tutti i gruppi, a turno, eseguono le loro improvvisazioni.</p> <p>1. Persone: Ingegnere Agrario- Agricoltore</p> <p>Situazione: il contadino sta seminando il grano nel suo campo. Il contadino dice all'ingegnere agricolo che non può ottenere abbastanza raccolto dal suo campo. L'ingegnere agricolo afferma che quando i processi vengono eseguiti insieme e correttamente, la resa aumenterà. Dice che guiderà l'agricoltore in tutti i lavori di manutenzione dalla lavorazione del campo all'analisi del terreno.</p> <p>Prima frase:</p> <p>Agricoltore: “Voglio aumentare la resa del mio campo.</p> <p>2°. Contatti: agricoltore- vicino di casa</p>

	<p>Situazione: Nonostante il contadino e la sua famiglia lavorino sodo e siano molto stanchi, non possono ottenere prodotti di qualità. Sono molto dispiaciuti per questo. Un giorno, passando davanti al campo del suo vicino, vede l'impianto di irrigazione intelligente. Va subito a chiedere informazioni al vicino. Viene a sapere che questo sistema risparmia acqua, evita che i prodotti si secchino e marciscano e funziona con sensori.</p> <p>Prima frase: Agricoltore: Non importa quello che faccio, non posso coltivare prodotti di qualità. Come mai?</p> <p>3. Persone: Direzione dell'agricoltura - agricoltore</p> <p>Situazione: Sotto un campo vicino si trova un'importante struttura di un'antica città. L'archeologo, che è il capo dello scavo, cerca di convincere il proprietario del campo ad espropriare la sua terra; ma questo non sarà un compito facile. Il contadino non vuole vendere il suo campo, che è la sua unica fonte di reddito.</p> <p>Prima frase: Agricoltore: "Questa è la nostra terra ancestrale. Non lasciamo poche pietre per la ceramica."</p> <p>4. Persone: Scultore- sindaco</p> <p>Situazione: Il sindaco è un'enorme statua per attirare i turisti in città decide di farlo. Viene concordato con un noto scultore e una parte del compenso viene anticipata. Tuttavia, il sindaco trova noiosi i disegni dello scultore; Vuole che realizzi una scultura più sgargiante e più grande. Racconta i sogni dei suoi sogni con la ballata. Lo scultore risente dell'interferenza nel suo lavoro; inoltre, non gli conviene fare "l'oggetto privo d'arte e di piacere" che vuole il presidente; ha però pagato i suoi debiti con l'anticipo ricevuto dal comune e non c'è modo di restituirli.</p> <p>Prima frase: Scultore: "Mr. Presidente, ciò che rende unica un'opera d'arte è la fantasia dell'artista".</p>
<p>4.Provvisorio Valutazione: (Reflecting Experience /Dall'esperienza ai</p>	<p>L'istruttore chiede le opinioni dei partecipanti sullo studio attraverso queste domande: "Cosa abbiamo fatto? Quale pensi fosse lo scopo di questo studio? Qualcuno vuole condividere le proprie esperienze e sentimenti?"</p>

nuovi concetti: l'osservazione riflessiva)	
PARTE B:	INPUT CONCETTUALE; (CONCEPTUALIZZAZIONE ASTRATTA)
5.Elaborazione: "Cosa importa?"	Il formatore fa rivedere il video sugli elementi del patrimonio culturale e tecnologico e sul cambiamento in agricoltura. Parla dell'importanza degli studi di ricerca e sviluppo per lo sviluppo degli elementi del patrimonio culturale e tecnologico nell'agricoltura di oggi. Spiega ai partecipanti con esempi quanto influisce sulla nostra vita quotidiana.
6.Valutazione intermedia (attribuzione concettuale)	Il formatore fornisce esempi tratti dalla vita quotidiana sull'attuale cambiamento degli elementi del patrimonio culturale e tecnologico in agricoltura e sulla loro importanza nella nostra vita quotidiana. Il formatore crea un ambiente di discussione con la domanda "Che tipo di relazione c'è tra la tua vita e gli elementi del patrimonio culturale e tecnologico in agricoltura?" e contribuisce all'uso di nuovi concetti appresi nella discussione.
7.Esercizio: "E adesso?" ESPERIENZA attiva	Il formatore pone ai partecipanti una domanda: "Come sarà il futuro cambiamento degli elementi del nostro patrimonio culturale e tecnologico in agricoltura?" e crea un ambiente di discussione. Quindi, chiede agli studenti di realizzare un'opera pittorica sul tema "Il viaggio degli elementi del patrimonio tecnologico culturale in agricoltura verso il futuro".
8.VALUTAZIONE GENERALE;	<p>Dopo il formatore, ai partecipanti viene distribuito un foglio di valutazione, che consente loro di scrivere le proprie opinioni e impressioni sui grezzi.</p> <p>Durante questo studio; L'ho sentito; Ho imparato che; L'ho riconosciuto; Penso che dovrebbe esserci;</p>
9.RELATIVO ALLA VITA QUOTIDIANA: (Dal nuovo concetto alle nuove esperienze) (Esperienza ATTIVA)	Il formatore chiede agli studenti di intervistare gli agricoltori anziani e giovani nella loro famiglia o nell'ambiente vicino sul tema del "Trasferimento del nostro patrimonio culturale tecnologico dal passato al presente in agricoltura".

PIANO DI LEZIONE DI APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE CREATIVO

1. ETICHETTA PIANO

Argomento:	"Le Caretta Caretta sono al sicuro"
Gruppo target:	Scuola elementare
Gruppo: persone (..... ragazze ragazzi) (7-10 anni)
Luogo:	Ambiente di classe
Tempo:	40+40min
Metodo:	Metodo di lezione/Metodo di apprendimento esperienziale creativo/Apprendimento attraverso la scoperta/Dramma creativo
Tecnica/Tecniche :	Gioco di ruolo, improvvisazione, tecnica della stazione
Strumenti e attrezzature:	<p>https://www.youtube.com/watch?v=pu0C6ttBv_M&t=7svideo promozionale (turco)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=5Rmv3nliwCsvideo promozionale (inglese)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=0P8l1KDXGDA(Scienza - Libri da leggere ad alta voce ai bambini!)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMgTAMMY TARTARUGA Audiolibro</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=gjKOIUW6yD4&t=62s(Problem i che potrebbero riscontrare Caretta caretta)</p> <p>Penna tanti quanti i partecipanti, fogli bianchi e buste e una lanterna, mascherine caretta caretta per i bambini</p>
Obiettivi:	<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di comprendere che le risorse naturali e le bellezze naturali sono i beni culturali più importanti che possiamo lasciare al futuro. - Riconoscere i problemi ambientali
Obiettivi:	<ul style="list-style-type: none"> • Sarà in grado di realizzare l'importanza della diversità in natura e mostrerà un atteggiamento protettivo. • Potrà rendersi conto che il bene culturale più importante che possiamo lasciare al futuro è un mondo pulito.

	<ul style="list-style-type: none"> • Lui/Lei sarà in grado di rendersi conto che le nostre risorse naturali e la biodiversità devono essere protette. • Potrà rendersi conto che l'aria, il suolo e l'acqua, che sono i componenti fondamentali della natura, devono essere protetti e che gli esseri umani sono le risorse vitali fondamentali. <p>Riconosce i problemi ambientali.</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.PROCESSO

PARTE A;	INGRESSO ESPERIENZIALE
1.Preparazione/ Riscaldamento (Esperienza concreta)	<p>Il formatore fa guardare ai partecipanti il video sulla caretta caretta, che è stato preparato in precedenza. https://www.youtube.com/watch?v=5Rmv3nliwCs.</p> <p>Dopo che i partecipanti hanno guardato il video, il trainer indossa maschere fatte di immagini caretta caretta per ogni partecipante. “Ognuno di voi è caretta caretta e non vede l'ora di arrivare dalla sabbia al mare”, dice. Si accende una musica vivace e le caretta caretta iniziano a camminare dalla sabbia al mare. I partecipanti camminano in classe durante questo processo. Quando la musica si ferma, anche i partecipanti si fermano. A qualunque partecipante il formatore tenesse la lanterna, quel partecipante racconta una caratteristica delle caretta caretta che ricorda in base a ciò che ha visto nella presentazione. Mentre lo fa, inizia la sua frase con "io" o "mio". Esempio: “Nuoto nei mari. Sono una caretta caretta. La mia schiena è marrone e rossa.” Questo processo viene ripetuto tre o quattro volte. L'istruttore cerca di puntare la torcia su un partecipante diverso ogni volta. L'evento continua fino a quando tutti i partecipanti non hanno finito.</p>
2.Valutazione intermedia (Promemoria dell'esperienza) (RIFLETTENTE OSSERVAZION E)	<p>Questa volta i partecipanti vagano per il mare accompagnati dalla musica. Poi, ogni volta che la musica si ferma, si accoppiano e stringono la mano alle caretta più vicine. Ogni partecipante dice le caratteristiche della caretta che ha davanti e inizia le sue frasi con le parole "Tu o il tuo". Esempio: “Sei una caretta caretta, di notte deponi le uova nella sabbia, ecc.”</p>
3.ANIMARE (VITA TANGIBILE)	<p>I partecipanti possono guardare il libro audio e video TAMMY TURTLE dal link sottostante fino al minuto 1.05. https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg “Come possono le Caretta caretta uscire dalle loro uova e raggiungere facilmente il mare?” chiede. I partecipanti sono divisi in gruppi uguali.</p> <p>L'istruttore chiede;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Gruppo; Come si sono sentite le caretta caretta quando sono nate, quali problemi potrebbero aver avuto? 2. Gruppo; quali problemi possono incontrare le Caretta caretta prima di raggiungere il mare dai loro nidi? <p>Gruppo 3: Cosa può essere successo alle Caretta caretta dopo aver raggiunto il mare?</p>

	<p>Gruppo 4; Che tipo di soluzioni possiamo trovare per aiutare le caretta caretta che hanno difficoltà? Animano le soluzioni che trovano.</p> <p>Gli studenti hanno a disposizione 5 minuti per prepararsi. Tutte le animazioni vengono tracciate. Il resto della storia viene guardato dal link https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg</p>
4.Provvisorio Valutazione; (Reflecting Experience /Dall'esperienza ai nuovi concetti: l'osservazione riflessiva)	<p>L'istruttore chiede le opinioni dei partecipanti sullo studio attraverso queste domande; "Cosa abbiamo fatto? Quale pensi fosse lo scopo di questo studio? Qualcuno vuole condividere le proprie esperienze e sensazioni?" "Come ti sei sentito mentre facevi le tue improvvisazioni? Qual è stato il problema più grande affrontato dalle caretta caretta? Potete suggerire un'altra soluzione a questo problema? Cos'altro si può fare diversamente?"</p>
PARTE B:	INPUT CONCETTUALE; (CONCEPTUALIZZAZIONE ASTRATTA)
5.Elaborazione: "Cosa importa?"	<p>Il formatore mostra il breve documentario su caretta caretta dal link sottostante (Scienza - Libri da leggere ad alta voce ai bambini!) per concludere l'argomento. https://www.youtube.com/watch?v=0P8l1KDXGDA</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=gjKOIUW6yD4&t=62sIl formatore poi mostra ai partecipanti il video 'problemi che le caretta caretta possono sperimentare'.</p>
6.Valutazione intermedia (attribuzione concettuale)	<p>Sulla base dei video che hai guardato, abbiamo identificato correttamente i problemi affrontati da caretta caretta e altre creature? Quindi, c'era un problema diverso da quello che abbiamo identificato? Quali altre misure possiamo prendere contro questi problemi?</p>
7.Esercizio: "E adesso?" ESPERIENZA attiva	<p>Ai partecipanti viene detto che scriveranno una lettera informativa alle loro famiglie su cosa si può fare per introdurre e proteggere le caretta caretta. Dopo aver completato le loro lettere, gli studenti che fanno volontariato leggono le lettere.</p>
8.VALUTAZIONE GENERALE;	<p>Dopo la formazione, ai partecipanti viene distribuito un documento di valutazione, che consente loro di scrivere le proprie opinioni e impressioni negli spazi vuoti.</p> <p>Durante questo studio; L'ho sentito; Ho imparato che; L'ho riconosciuto; </p>

	Penso che dovrebbe esserci:
9.RELATIVO ALLA VITA QUOTIDIANA: (Dal nuovo concetto alle nuove esperienze) (Esperienza ATTIVA)	Ai partecipanti viene chiesto di fare un elenco di creature in via di estinzione e protette come caretta caretta come compito di performance.

CONTRIBUTO DELLE DANZE POPOLARI ALLE CULTURE

La valutazione delle danze popolari negli studi sociali, educativi e culturali ha acquisito importanza negli ultimi anni.

La danza popolare è il fattore principale nella nascita della cultura.

Pertanto, si può dire che l'origine dell'arte, che rientra nell'ambito della cultura, è il "gioco" e ha un ruolo importante nella nascita dell'arte. Le danze popolari sono state oggetto di sezioni della vita naturale come la morte, il matrimonio, il porta-fortuna, i riti religiosi e il culto, che hanno fatto parte della vita dal passato al presente.

È la cultura delle civiltà. La danza popolare ci dà informazioni sul modo di vivere delle persone. Tristezza, amore, lotta, pace, unità, natura, condizioni difficili,

nella melodia delle danze popolari, nel cosiddetto movimento ritmico.

È un ponte che ci collega dal passato al presente.

Pertanto, il nostro più alto dovere dovrebbe essere quello di trasmettere le nostre danze popolari, che sono un tesoro culturale, alle generazioni future in modo più sano e portarle al livello che meritano. Allo stesso tempo, dobbiamo stare attenti a non rovinarne l'originalità.

APPENDICE 2

**Piano di sessione
per le scuole
superiori**

PIANO DI LEZIONE DI APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE CREATIVO

1. ETICHETTA PIANO

Argomento:	PATRIMONIO CULTURALE TANGIBILE
Gruppo target:	Scuola media
Gruppo: persone (..... ragazze ragazzi) (10-14 anni)
Luogo:	Città antica/museo o ambientazione in aula
Tempo:	120 min
Metodo:	Metodo di apprendimento esperienziale creativo, metodo di osservazione del viaggio
Tecnica/Tecniche:	Gioco di ruolo, improvvisazione, tecnica espositiva
Strumenti e attrezzature:	Carta, matita, cartoncino, tulle, pezzetti di stoffa, cellulare con fotocamera per scattare foto.
Obiettivi:	Sarà in grado di riconoscere e proteggere i beni culturali tangibili
Obiettivi:	Lui/Lei sarà in grado di apprendere cos'è il patrimonio culturale Lui/Lei sarà in grado di apprendere cos'è il patrimonio culturale tangibile

2. PROCESSO

PARTE A;	INGRESSO ESPERIENZIALE
1.Preparazione/ Riscaldamento (Esperienza concreta)	Gli studenti sono invitati al circolo dall'istruttore. Si dice che si giocherà il gioco della "scultura". Viene fornita una breve spiegazione del gioco. Per prima cosa, la musica viene accesa e iniziano a ballare con movimenti liberi su questa musica, nel momento in cui la musica si ferma, diventano sculture. Le sculture danno anche stati emotivi come triste, felice, allegro, a seconda della situazione. Questa attività continua per 10 minuti.
2.Valutazione intermedia (Promemoria dell'esperienza) (RIFLETTENTE OSSERVAZIONE)	Come ti sei sentito quando abbiamo annunciato gli eventi? Hai avuto un certo pensiero durante la creazione delle sculture? Quale potrebbe essere lo scopo di svolgere queste attività? Quale risultato possiamo ottenere con le attività che svolgiamo durante il gioco? Quello che è successo? Che cosa hai fatto?
3.ANIMARE (VITA TANGIBILE)	Insieme all'istruttore, il gruppo effettua un tour nell'antica città/museo o in un ambiente virtuale. I partecipanti annotano brevemente ciò che vedono qui. Quindi l'istruttore porta un cartoncino al centro e chiede ai partecipanti di scrivere ciò che vedono qui. Si cerca di ottenere dati sulla vita qui insieme. I partecipanti sono divisi in 3 gruppi con la guida del formatore. Il formatore dà ai gruppi le istruzioni per l'improvvisazione. Primo gruppo: Viene improvvisata una pubblicità turistica sui reperti rinvenuti nell'antica città/museo.

	<p>Secondo gruppo: improvvisazioni di film promozionali della Città Antica/Museo da ciò che hanno osservato.</p> <p>Terzo gruppo: Si improvvisa un bando di pubblica utilità sulla conservazione dei beni storici e culturali.</p> <p>Ai gruppi viene chiesto di agire dando loro tempo sufficiente.</p>
4.Provvisorio Valutazione; (Reflecting Experience /Dall'esperienza ai nuovi concetti: l'osservazione riflessiva)	<p>Dopo che tutti i gruppi hanno finito di improvvisare, l'istruttore pone le seguenti domande:</p> <p>Cosa ci dicono le nostre animazioni e conversazioni?</p> <p>Quali conclusioni raggiungiamo come risultato di questi studi?</p> <p>Questo problema emerge nella nostra vita quotidiana?</p> <p>Cosa possiamo fare per proteggere i nostri beni culturali?</p> <p>Che tipo di cambiamento hai osservato dal passato al futuro?</p>
PARTE B:	INPUT CONCETTUALE; (CONCEPTUALIZZAZIONE ASTRATTA)
5.Elaborazione: "Cosa importa?"	<p>Quali sono i nostri beni culturali tangibili? Una breve informazione è data dal formatore sull'argomento. I cambiamenti o le stesse cose vengono discussi stabilendo una connessione tra le persone vissute nel passato e le esperienze attuali. Si dice che le antiche civiltà facciano luce sulle persone e abbiano avuto un impatto sui cambiamenti. Viene discusso l'interesse delle società per queste culture e la loro necessità di essere protette, e viene discusso il modo in cui questi beni culturali dovrebbero essere protetti. Creando curiosità nei partecipanti e motivandoli, si crea la consapevolezza che le società possono ottenere informazioni sui loro stili di vita in questo modo.</p>
6.Valutazione intermedia (attribuzione concettuale)	<p>Queste attività sono efficaci nella protezione dei beni del patrimonio culturale?</p> <p>Hai percepito lo stile di vita delle antiche civiltà mentre realizzavi le animazioni?</p> <p>Se tu fossi un essere vivente (animato o inanimato) in quel momento, cosa saresti?</p>
7.Esercizio: "E adesso?" ESPERIENZA attiva	<p>Il formatore chiede ai partecipanti di ricercare le strutture culturali della regione e di portare in classe le immagini fotografiche relative alle strutture. I partecipanti formano gruppi di 4 o 6 persone. Ogni gruppo realizza un collage con le fotografie e presenta il lavoro in classe.</p>
8.VALUTAZIONE GENERALE;	<p>Il gruppo diventa un cerchio. Il leader dice: "Parliamo di quello che abbiamo fatto oggi" e dice al gruppo: "Qual è il tuo stato d'animo, cosa hai notato?" Pone le sue domande. I documenti vengono distribuiti ai partecipanti e viene chiesto di lasciare una nota per le generazioni future utilizzando attivamente ciò che hanno appreso. I fogli per appunti vengono raccolti in una scatola e letti.</p>
9.RELATIVO ALLA VITA QUOTIDIANA: (Dal nuovo concetto alle nuove esperienze) (Esperienza ATTIVA)	<p>I partecipanti preparano un poster promozionale per la promozione di una struttura culturale nella loro regione con i dati della ricerca effettuata nella fase precedente. I manifesti creati sono esposti.</p>

PIANO DI LEZIONE DI APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE CREATIVO

1. ETICHETTA PIANO

Argomento:	Musei, tipologie museali e loro ruolo nella trasmissione della cultura
Gruppo target:	Scuola media
Gruppo: persone (..... ragazze ragazzi) (10-14 anni)
Luogo:	Ambiente museale o scolastico
Tempo:	40+40+40min
Metodo:	Metodo di apprendimento esperienziale creativo
Tecnica/Tecniche:	giochi di ruolo, improvvisazione,
Strumenti e attrezzature:	Argilla, cappello, occhiali,
Obiettivi:	Un museo che descrive gli stili di vita della gente dell'epoca; Risvegliare la consapevolezza che vivere il tempo, la storia, le persone, le cose e i luoghi sono un tutt'uno. Quindi, per aumentare la consapevolezza del "tempo storico". Riconoscere e tutelare i beni culturali.
Obiettivi:	1.1 Lui/Lei sarà in grado di istituire un semplice museo con i propri oggetti. 1.2 Potrà imparare a pensare e valutare gli eventi in tutte le loro dimensioni. 1.3 Saprà classificare i musei secondo le loro tipologie. 1.4 Sa lavorare in armonia con i membri del gruppo. 1.5 Sarà in grado di stabilire una relazione tra passato, presente e futuro. 1.6 Sarà in grado di valutare il processo lavorativo in termini di ciò che gli porta.

2. PROCESSO

PARTE A;	INGRESSO ESPERIENZIALE
1.Preparazione/ Riscaldamento (Esperienza concreta)	Il formatore chiama i partecipanti e gli viene chiesto di formare un cerchio al centro. (Si presume che i partecipanti non si conoscano.) A tutti viene chiesto di pronunciare il proprio nome uno per uno. Quindi, ogni partecipante pronuncia uno degli oggetti esposti nel museo secondo le iniziali del proprio nome e forma un gruppo con le stesse lettere. Coloro che non riescono a trovare elementi relativi alla lettera nel loro nome formano un gruppo separato. Dove e in quali sezioni possono essere esposti i prodotti che trovate? In questo modo la comunicazione di gruppo continua.
2.Valutazione intermedia (Promemoria dell'esperienza) (RIFLETTENTE OSSERVAZIONE)	Come ti sei sentito quando abbiamo annunciato gli eventi? Hai avuto un certo pensiero durante il raggruppamento? Quale potrebbe essere lo scopo di svolgere queste attività? Quale risultato possiamo ottenere con le attività che svolgiamo durante il gioco?
3.ANIMARE (VITA TANGIBILE)	"I partecipanti sono divisi in due gruppi e i gruppi sono abbinati. Il formatore dice a ciascun partecipante che giocheranno con il partecipante accanto a lui. Il primo

	<p>gruppo sarà lo scultore e il secondo gruppo saranno i materiali dello scultore. Il primo gruppo darà al secondo gruppo le forme desiderate e le trasformerà in sculture. Gioco 'Scultura – scultore', e alla fine del tempo ogni partecipante modella le proprie sculture. Le sculture scolpite rimangono immobili utilizzando la tecnica dell'immagine congelata L'immagine congelata è quando i partecipanti rimangono immobili durante il dramma e formano una fotografia statica. I partecipanti realizzano a turno le loro sculture. Ogni partecipante commenta le sculture degli altri partecipanti e pone domande. Così, una grande mostra di sculture viene aperta nel Museo. Se lo desiderano, i partecipanti vestono queste sculture e le fotografano utilizzando materiali aggiuntivi come parrucche, cappelli e occhiali".</p>
<p>4. Provvisorio Valutazione; (Reflecting Experience /Dall'esperienza ai nuovi concetti: l'osservazione riflessiva)</p>	<p>Dopo che tutti i gruppi hanno finito di improvvisare, in genere puoi porre le seguenti domande. Come ti ha fatto sentire la scultura che hai creato? Cosa ci dicono le nostre animazioni? Quali conclusioni raggiungiamo come risultato di questi studi? Cosa possiamo fare per proteggere i nostri beni culturali? Che tipo di cambiamento hai osservato dal passato al futuro?</p>
<p>PARTE B:</p>	<p>INPUT CONCETTUALE; (CONCEPTUALIZZAZIONE ASTRATTA)</p>
<p>5. Elaborazione: "Cosa importa?"</p>	<p>Il formatore spiega brevemente le risposte a domande come cos'è un museo, quali sono i tipi di musei, qual è il ruolo dei musei nel trasferire la cultura dai periodi passati al presente? I musei sono istituzioni permanenti per educare e servire la comunità. Queste istituzioni sono molto istruttive. Ci sono molti tipi di musei. Un museo può essere fondato su qualsiasi argomento. Se la tua zona è famosa per una guerra, un prodotto agricolo, un gruppo etnico, un genere o un'industria musicale o un particolare evento storico, puoi trovare o visitare un museo su uno qualsiasi di questi argomenti per iniziare. I musei forniscono ambienti di apprendimento per vari gruppi e culture. Promuovono una migliore comprensione del nostro patrimonio comune e incoraggiano il dialogo, la curiosità e l'autoriflessione. Inoltre,</p>
<p>6. Valutazione intermedia (attribuzione concettuale)</p>	<p>Hai colto il ruolo dei musei nel veicolare cultura attraverso queste attività? Hai pensato allo stile di vita di quelle persone mentre realizzavi le animazioni? C'è stata consapevolezza sui tipi di musei?</p>
<p>7. Esercizio: "E adesso?" ESPERIENZA attiva</p>	<p>I partecipanti creano questa immagine con l'argilla, qualunque sia l'immagine congelata in cui si trovano. Le opere create sono esposte nella mostra in classe.</p>
<p>8. VALUTAZIONE GENERALE;</p>	<p>Il gruppo diventa un cerchio. Il trainer dice "Parliamo di quello che abbiamo fatto oggi" e chiede al gruppo "Come ti sei sentito, cosa hai notato?"</p>

<p>9.RELATIVO ALLA VITA QUOTIDIANA: (Dal nuovo concetto alle nuove esperienze) (Esperienza ATTIVA)</p>	<p>Si fa una ricerca sui musei nel nostro Paese e nel mondo. I partecipanti sono invitati a formare gruppi di 4 ciascuno e creare un consiglio di classe su questi lavori.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PIANO DI LEZIONE DI APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE CREATIVO

1. ETICHETTA PIANO

Argomento:	UNESCO e Patrimonio Culturale
Gruppo target:	Scuola media
Gruppo: persone (..... ragazze ragazzi) (10-14 anni)
Luogo:	ambiente di classe, all'aperto
Tempo:	40+40 min
Metodo:	Metodo di apprendimento esperienziale creativo/apprendimento per invenzione
Tecnica/Tecniche:	giochi di ruolo, improvvisazione,
Strumenti e attrezzature:	Fondo colorato cartoncino, pastelli, forbici e colla https://www.youtube.com/watch?v=IQzxUVCCSug https://www.youtube.com/watch?v=Xjzrc4UIKF8 https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PkINBGY&list=PL_nZWwXjJRhvDorr8zGcEiB9RZApBafDn&index=1
Obiettivi:	Presentare l'UNESCO e avere informazioni sulle opere del patrimonio culturale dell'UNESCO.
Obiettivi:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sarà in grado di definire l'UNESCO, ➤ Sarà consapevole degli sforzi dell'UNESCO per proteggere il patrimonio culturale ➤ Riconoscerà la Lista del Patrimonio Culturale Mondiale. ➤ Sarà in grado di comprendere lo scopo per cui è stata creata la Lista del Patrimonio Culturale Mondiale. ➤ Lui/Lei sarà in grado di riconoscere le opere iscritte nella lista dei beni culturali nel proprio paese, ➤ Potrà riconoscere le opere nella lista del patrimonio culturale mondiale in altri paesi. ➤ Si offrirà volontario per la tutela di tutte le opere iscritte nell'elenco di tutela del patrimonio culturale. ➤ Lui/Lei sarà in grado di rendersi conto che il patrimonio culturale non è solo un patrimonio locale ma anche universale. ➤ Si offrirà volontario per partecipare agli sforzi per proteggere il patrimonio culturale a livello transnazionale.

2.PROCESSO

PARTE A;	INGRESSO ESPERIENZIALE
1.Preparazione/ Riscaldamento (Esperienza concreta)	<p>Il formatore spiega i beni culturali tangibili della zona in cui vive con le fotografie in formato A5 che ha preparato in precedenza e chiede al gruppo di formare un cerchio. Il formatore attacca le foto alla schiena dei partecipanti con un cerotto senza dire cosa sono e tiene il ritmo con gli applausi. I partecipanti camminano secondo il ritmo e quando l'applauso si interrompe, restano in piedi dove sono. Si ferma e si abbina alla persona più vicina. I partecipanti cercano di descrivere l'opera o l'oggetto sulla schiena del loro partner con l'animazione e il coniuge indovina l'oggetto o il manufatto sulla schiena. I partecipanti che hanno indovinato dicono di averlo trovato e aspettano. L'allenatore tiene di nuovo il ritmo e ci sono di nuovo le partite. Il gioco continua finché tutti i partecipanti non hanno indovinato (fino a quando rimane 1 partecipante).</p> <p>Il formatore incolla nuovamente le fotografie sul dorso dei partecipanti con l'aiuto della colla.</p> <p>Il formatore dice che prendendo queste fotografie l'una dall'altra, creeranno una collezione dagli oggetti e dai manufatti nella fotografia, e colui che colleziona più oggetti e manufatti sarà il più ricco.</p> <p>È vietato conservare la propria foto per proteggerla. Alla fine del gioco viene scelta per prima la persona che colleziona più fotografie e viene festeggiata con un applauso. Il formatore chiede ai partecipanti di dire i nomi degli oggetti e delle opere nella fotografia che hanno raccolto.</p>
2.Valutazione intermedia (Promemoria dell'esperienza) (RIFLETTENTE OSSERVAZIONE)	<p>Il formatore prende i sentimenti e i pensieri dei partecipanti dall'attività precedente formando nuovamente un cerchio. Il formatore pone ai partecipanti le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Come ti sei sentito quando ha sostituito un oggetto o un'opera d'arte del nostro patrimonio culturale tangibile? -Qual è stato il lavoro o l'oggetto più difficile da descrivere? Qual è stato il lavoro o l'oggetto più facile da descrivere? -Come ti senti riguardo a questi artefatti e oggetti in questo momento? -Quali dei nostri Beni Culturali tangibili hai visto? -Quali dei nostri Beni Culturali Tangibili che abbiamo appreso nel nostro ambiente ristretto ci sono? Quali sono cambiate oggi?
3.ANIMARE (VITA TANGIBILE)	<p>Il formatore divide i partecipanti in 3 gruppi. "Allora, come possiamo proteggere questi artefatti?"</p> <p>Hai appena riportato in vita vari artefatti culturali. Ora passiamo a una nuova attività.</p> <p>Siete le persone che ammirano queste opere. Ti piacciono così tanto che vuoi che siano visti da altre persone e portati nel futuro.</p> <p>Discuti su come puoi garantire che questi artefatti vengano preservati illesi e trasmessi alle generazioni future. Quindi mostraci la tua soluzione a questo problema con un'animazione.</p> <p>Si guardano le animazioni dei gruppi.</p>
4.Provvisorio Valutazione; (Reflecting Experience /Dall'esperienza ai nuovi	<p>Istruttore:</p> <p>Dice: "Se le opere culturali non fossero conservate, non avremmo queste opere ora". Chiede ai partecipanti di scrivere una lettera di ringraziamento per le persone che proteggono queste opere e contribuiscono.</p>

concetti: l'osservazione riflessiva)	
PARTE B:	INPUT CONCETTUALE; (CONCEPTUALIZZAZIONE ASTRATTA)
5.Elaborazione: "Cosa importa?"	<p><i>Dopo che il formatore ha informato i partecipanti sullo scopo dell'istituzione dell'UNESCO e su cosa fa, viene guardato un breve film d'animazione sui nostri beni del patrimonio culturale dell'UNESCO.</i></p> <p><u>https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PkINBGY&list=PL_nZWwXjJRhvDorr8zGcEiB9RZApBafDn&index=1</u> <i>Presenta i beni del patrimonio culturale del mondo sotto la protezione dell'UNESCO con i video</i></p> <p><u>https://www.youtube.com/watch?v=IOzxUVCCSug</u> <u>https://www.youtube.com/watch?v=Xjzrc4UIKF8</u></p>
6.Valutazione intermedia (attribuzione concettuale)	<p>Il formatore approfondisce l'argomento ponendo domande ai partecipanti.</p> <p>-Cosa possiamo fare per aiutare l'UNESCO? Cosa possiamo fare individualmente? Cosa possiamo fare come società?</p>
7.Esercizio: "E adesso?" ESPERIENZA attiva	<p>I partecipanti sono divisi in tre gruppi. Viene esaminato il manufatto culturale più vicino, protetto dall'UNESCO. Quindi ai partecipanti vengono dati cartoncini di sfondo colorato, pastelli, forbici e colla. Il primo gruppo progetta un poster per questo lavoro. Il secondo gruppo prepara un articolo introduttivo per il sito web dell'opera. Il terzo gruppo progetta un opuscolo per il lavoro.</p>
8.VALUTAZIONE GENERALE;	<p>Dopo il formatore, ai partecipanti viene distribuito un foglio di valutazione, che consente loro di scrivere le proprie opinioni e impressioni sui grezzi.</p> <p>Durante questo studio;</p> <p>L'ho sentito;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Ho imparato che;</p> <p>.....</p> <p>.</p> <p>L'ho riconosciuto;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>..</p> <p>Penso che dovrebbe esserci;</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
9.RELATIVO ALLA VITA QUOTIDIANA: (Dal nuovo concetto alle nuove esperienze) (Esperienza ATTIVA)	<p>Il formatore identifica due beni culturali protetti dall'UNESCO nel suo paese e nel mondo e conduce un tour virtuale con i partecipanti.</p>

PIANO DI LEZIONE DI APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE CREATIVO

1. ETICHETTA PIANO

Argomento:	Beni Culturali e Arte
Gruppo target:	Scuola media
Gruppo: persone (..... ragazze ragazzi) (10-14 anni)
Luogo:	Ambiente di classe
Tempo:	40+40min
Metodo:	Metodo di lezione/Metodo di apprendimento esperienziale creativo/Apprendimento attraverso la scoperta/Dramma creativo
Tecnica/Tecniche:	Gioco di ruolo, improvvisazione, narrazione
Strumenti e attrezzature:	<p>Visivi vari, alcune attrezzature in aula, (per l'animazione e l'improvvisazione) schede visive preparate dall'istruttore</p> <p>-Video: https://youtu.be/D-X1PkINBGY</p> <p>-Appendice 2 L'importanza delle danze popolari nella nostra cultura (abbreviato)</p> <p>(https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-onemi/)</p> <p>-https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes(Musica selezionata- musica culturale diversa)</p>
Obiettivi:	<p>-Per consentire loro di riconoscere le arti dello spettacolo, che è il nostro patrimonio culturale.</p> <p>-Creare consapevolezza per spiegare e proteggere che le arti dello spettacolo fanno parte degli elementi del patrimonio culturale universale</p>
Obiettivi:	<p>-Sarà in grado di conoscere le arti dello spettacolo.</p> <p>-Lui/Lei sarà in grado di riconoscere che le arti performative fanno parte del patrimonio locale e culturale.</p> <p>-Sarà in grado di riconoscere la necessità di preservare la cultura a livello locale e internazionale.</p> <p>-Sarà in grado di lavorare in armonia con i membri del gruppo.</p> <p>-Sarà in grado di esprimere sentimenti e pensieri sulle arti dello spettacolo, che è il valore del patrimonio culturale, attraverso l'animazione.</p> <p>-Sarà in grado di stabilire una relazione tra passato, presente e futuro.</p> <p>-Sarà in grado di apprendere i valori culturali della città in cui vive in base agli oggetti.</p> <p>-Lui/Lei sarà in grado di valutare il processo lavorativo in termini di ciò che gli porta.</p>

2.PROCESSO

PARTE A;	INGRESSO ESPERIENZIALE
1.Preparazione/ Riscaldamento (Esperienza concreta)	<p>Si forma un cerchio in modo che gli studenti possano vedersi. Ai partecipanti viene chiesto di pronunciare i loro nomi con un movimento ritmico in modo che possano conoscersi. Il secondo partecipante dice il suo nome con il movimento ritmico del primo partecipante, poi dice il proprio nome con il proprio movimento ritmico, il terzo partecipante dice i nomi del 1° e 2° partecipante</p>

	<p>facendo il movimento ritmico, e poi dice il suo nome con il proprio movimento ritmico. Questa conoscenza continua in questo ordine. Emerge una catena di movimenti ritmici.</p> <p>I partecipanti sono invitati a formare un gruppo di 6 ciascuno. Insieme ai nomi delle 10 persone che ricordano, possono esibire i loro movimenti ritmici in un ordine che determineranno (può essere un ordine alfabetico) collettivamente. Questi movimenti vengono eseguiti in successione con movimenti ritmici.</p>
2.Valutazione intermedia (Promemoria dell'esperienza) (RIFLETTENTE OSSERVAZIONE)	<p>Il formatore pone le seguenti domande ai gruppi;</p> <ul style="list-style-type: none"> -Perché hai scelto i nomi ei movimenti ritmici di quelle persone? -Come ti sei sentito mentre facevi i movimenti ritmici collettivamente nel gruppo? -Ci sono stati movimenti ritmici con cui hai avuto difficoltà?
3.ANIMARE (VITA TANGIBILE)	<p>Il trainer chiede ai partecipanti e scrive i movimenti ritmici più popolari ei loro nomi sulla lavagna. I partecipanti formano di nuovo un grande cerchio. È garantito che i partecipanti eseguano i movimenti ritmici che sono piaciuti sopra in una serie, accompagnati da un accompagnamento musicale selezionato (https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes) (La musica può essere musica di diversi culture).</p> <p>Il formatore dà una visuale a gruppi di 5 ciascuno con visuali di una scheda che evocano i temi delle danze popolari preparate in anticipo (esempio: girasole che si volta verso il sole, un raccolto di grano, un matrimonio, una rissa, ecc.). Viene chiesto loro di scrivere e raccontare una storia sulle immagini di queste carte. Ad ogni gruppo viene anche chiesto di creare un movimento ritmico per la propria storia. Ma non tutti i gruppi esibiranno immediatamente il loro movimento ritmico. Rimarrà con loro per un po'.</p> <p>Dopo che i gruppi hanno raccontato le loro storie, ai gruppi viene chiesto di scegliere una storia diversa dalla propria. Qualunque sia la storia scelta, a quella storia viene anche chiesto di inventare il proprio movimento ritmico. Dopo che ogni gruppo continua così, il movimento ritmico scelto termina. Ora i veri proprietari della storia esibiscono i loro veri movimenti ritmici. I gruppi confrontano i loro movimenti ritmici reali con i movimenti ritmici che altri gruppi hanno improvvisato per la loro storia. Commentano somiglianze e differenze. Valuta lo stile espressivo (movimenti ritmici) esibito da questo gruppo. (Questo sarà un movimento istantaneo in quanto richiede un'animazione improvvisata e un movimento ritmico. È legato all'immaginazione e alla produzione del partecipante) (Appendice 1: Immagini sui movimenti ritmici)</p>
4.Provvisorio Valutazione; (Reflecting Experience /Dall'esperienza ai nuovi concetti: l'osservazione riflessiva)	<p>Il formatore chiede ai partecipanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cosa ti hanno detto queste esibizioni? - Qual era lo scopo di questo studio? -Qualcuno vuole condividere i propri sentimenti e pensieri?

PARTE B:	INPUT CONCETTUALE; (CONCEPTUALIZZAZIONE ASTRATTA)
5.Elaborazione: "Cosa importa?"	<p>Il formatore spiega che le danze popolari sono un elemento del nostro patrimonio culturale. Spiega che le danze popolari consistono nella combinazione di movimenti ritmici che facciamo. Spiega che ogni movimento ritmico ha un significato ed è esibito in un'unità di significato. Dice che fornisce anche esempi delle nostre vite passate. Il formatore ci mostra un video sul contributo delle arti dello spettacolo per noi. (https://youtu.be/D-X1PkINBGY)</p>
6.Valutazione intermedia (attribuzione concettuale)	<p>Il formatore contribuisce all'uso delle danze popolari nella discussione ponendo la domanda "Quale può essere il valore sociale che le danze popolari ci aggiungono oltre a mantenere viva la nostra cultura universale e quella locale?". Brevi informazioni sono fornite dalla fonte scritta.</p> <p>(Fonte Appendice2:https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-onemi/)</p>
7.Esercizio: "E adesso?" ESPERIENZA attiva	<p>Il formatore crea un ambiente di lavoro chiedendo ai partecipanti: "sarà positivo o negativo per le danze popolari cambiare in futuro". Alle arti dello spettacolo viene chiesto di fare un lavoro pittorico sulla conservazione della cultura della danza popolare.</p>
8.VALUTAZIONE GENERALE;	<p>Il formatore distribuisce un foglio di valutazione ai partecipanti e permette loro di scrivere le loro opinioni e impressioni sui grezzi.</p> <p>Durante questo studio; L'ho sentito; Ho imparato che;</p>
9.RELATIVO ALLA VITA QUOTIDIANA: (Dal nuovo concetto alle nuove esperienze) (Esperienza ATTIVA)	<p>Istruttore, ai partecipanti viene chiesto di imparare e intervistare una delle storie di danza popolare locale con i loro genitori anziani. (Può essere qualsiasi storia transnazionale.</p>

APPENDICE 1







APPENDICE 2

Contributo delle danze popolari alle culture

La valutazione delle danze popolari negli studi sociali, nell'istruzione e nella cultura ha acquisito importanza negli ultimi anni.

La danza popolare è il fattore principale nella nascita della cultura. Di conseguenza, è possibile affermare che l'origine dell'arte, che rientra nell'ambito della cultura, è il "gioco" e ha un ruolo importante nella nascita dell'arte.

Le danze popolari sono state oggetto di sezioni della vita naturale come la morte, il matrimonio, il portafortuna, i riti religiosi e il culto, che hanno fatto parte della vita dal passato al presente. È la cultura delle civiltà. La danza popolare ci dà informazioni sul modo di vivere delle persone. Tristezza, amore, lotta, pace, unità, natura, condizioni difficili, possiamo vedere tutto questo nella melodia delle danze popolari, nel cosiddetto movimento ritmico. È un ponte che ci collega dal passato al presente.

Di conseguenza, dovrebbe essere nostro più grande dovere trasferire le nostre danze popolari, che sono un tesoro culturale, alle generazioni future in modo più sano e portarle al livello che meritano. Allo stesso tempo, dobbiamo stare attenti a non rovinare la loro originalità.


PIANO DI LEZIONE DI APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE CREATIVO

1. ETICHETTA PIANO

Argomento:	Patrimonio tecnologico materiale e immateriale
Gruppo target:	Scuola media
Gruppo: persone (..... ragazze ragazzi) (10-14 anni)
Luogo:	Ambiente di classe
Tempo:	40+40min
Metodo:	Metodo di lezione/Metodo di apprendimento esperienziale creativo/Apprendimento attraverso la scoperta/Dramma creativo
Tecnica/Tecniche:	Gioco di ruolo, improvvisazione, strumenti Web 2.0 (gdrive, https://learningapps.org/)
Strumenti e attrezzature:	Lavagna interattiva, https://learningapps.org/display?v=piuavrxyt22 , https://docs.google.com/presentation/d/1KHHJvL8FdpYvCy-MOZCaHBNBiyLn7tEJhZ6QOKg6wyl/edit?usp=sharing
Obiettivi:	Riconoscere e aumentare la consapevolezza degli elementi culturali che cambiano dal passato al presente.
Obiettivi:	Potrà conoscere il concetto di patrimonio tecnologico Saprà spiegare con esempi gli elementi del patrimonio tecnologico. Sarà in grado di spiegare gli sviluppi tecnologici dal passato al presente Sarà in grado di spiegare lo sviluppo dei beni culturali digitali dal passato al presente con esempi. Saprà spiegare con esempi il ruolo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione nel trasferimento del patrimonio culturale.

2. PROCESSO

PARTE A:	INGRESSO ESPERIENZIALE
1.Preparazione/ Riscaldamento (Esperienza concreta)	1.Evento L'insegnante apre il gioco sulla lavagna interattiva per farli giocare al gioco di abbinamenti che ha preparato in precedenza sul tema del patrimonio tecnologico materiale e immateriale. Durante il gioco, agli studenti viene chiesto di scegliere immagini del patrimonio tecnologico tangibile e immateriale. Con questo gioco, viene attirata l'attenzione degli studenti e allo stesso tempo viene misurato il loro livello di prontezza. https://learningapps.org/display?v=piuavrxyt22

	 <p>2.Evento</p> <p>Il docente mostra la presentazione che ha preparato in precedenza sul tema del patrimonio tecnologico materiale e immateriale.</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/1KHHJvL8FdpYvCy-MOZCaHBNBiyLn7tEJhZ6QOKg6wyI/edit?usp=sharing</p> <p>Fornisce le spiegazioni necessarie con le immagini e i video della presentazione. Viene chiesto loro se hanno visto queste immagini del patrimonio tecnologico tangibile e immateriale. Viene loro fornita la conoscenza. Il formatore poi riunisce i partecipanti in cerchio. Mette insieme le immagini che aveva preparato per il gioco di abbinamento in modo misto. Ogni partecipante scatta una visuale e inizia a camminare in classe con la musica. Al comando dell'allenatore, si ferma e cerca la partita nella sua visuale. Il gioco continua finché ogni partecipante non trova la corrispondenza nella propria visuale.</p>
<p>2.Valutazione intermedia (Promemoria dell'esperienza) (RIFLETTENTE OSSERVAZIONE)</p>	<p>L'insegnante riceve i sentimenti e i pensieri degli studenti nell'attività. L'insegnante pone agli studenti le seguenti domande:</p> <p>Quali sono le differenze tra patrimonio tecnologico materiale e immateriale?</p> <p>Cosa ne pensi di questi oggetti in questo momento?</p> <p>Quale dei nostri Beni Culturali tangibili hai visto?</p> <p>Quali dei nostri oggetti tangibili del patrimonio culturale che abbiamo appreso nel nostro ambiente vicino ci sono? Quali sono cambiate oggi?</p>
<p>3.ANIMARE (VITA TANGIBILE)</p>	<p>L'insegnante chiede agli studenti di camminare liberamente nel giardino e chiede loro di sedersi in cerchio con il comando stop. I fogli delle domande preparati prima del laboratorio vengono distribuiti agli studenti mediante sorteggio. L'insegnante chiede agli studenti di creare un'animazione improvvisata arrivando al centro del cerchio con le risposte alle domande sui fogli di lavoro. È concesso abbastanza tempo per la preparazione. Tutti i gruppi, a turno, eseguono le loro improvvisazioni.</p> <p>Eğitmen kültürü e bölgesindeki kültürel yapılarla ilgili çeşitli sorar sorar ve öğrencilerden canlandırma yapmalarını ister.</p> <p>Esempi di domande per la Turchia:</p> <p>1. Ti sei svegliato una mattina e hai visto Hacivat e Karagöz. Puoi descrivere come ti sei sentito?</p>

	<p>2. Sei carta di papiro strappata con delle scritte sopra. Puoi ritrarre ciò che senti?</p> <p>3. Hai perso tua madre nella Cisterna Basilica. Puoi ritrarre quello che provi?</p> <p>4. Sei un caffè turco schiumoso in una tazza di rame. Puoi ritrarre ciò che senti?</p>
4.Provvisorio Valutazione; (Reflecting Experience /Dall'esperienza ai nuovi concetti: l'osservazione riflessiva)	<p>L'insegnante chiede le opinioni dei partecipanti sullo studio attraverso queste domande; "Cosa abbiamo fatto? Quale pensi fosse lo scopo di questo studio? Qualcuno vuole condividere le proprie esperienze e sentimenti?"</p>
PARTE B:	INPUT CONCETTUALE; (CONCEPTUALIZZAZIONE ASTRATTA)
5.Elaborazione: "Cosa importa?"	<p>Il formatore mostra un video educativo sugli elementi tecnologici materiali e immateriali del Patrimonio Culturale e sul loro cambiamento. (Esempio per la Turchia</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=OpPjOUeRBQg)Oggi parla dell'importanza dell'istruzione e dei musei per la protezione di questi beni culturali. Spiega ai partecipanti con esempi quanto influenzano la nostra vita quotidiana.</p>
6.Valutazione intermedia (attribuzione concettuale)	<p>L'insegnante fornisce esempi tratti dalla vita quotidiana sul cambiamento degli elementi del patrimonio culturale tecnologico tangibile e immateriale e sulla loro importanza nella nostra vita quotidiana. Lui/lei crea un ambiente di discussione con la domanda 'In che modo gli elementi tangibili e intangibili del patrimonio culturale tecnologico sono collegati alla tua vita?' e contribuisce all'uso da parte degli studenti dei concetti appena appresi nella discussione.</p>
7.Esercizio: "E adesso?" ESPERIENZA attiva	<p>L'insegnante pone ora una domanda: "Come sarà il cambiamento futuro dei nostri Beni Culturali tecnologici materiali e immateriali?" e crea un ambiente di discussione. Quindi, chiede ai partecipanti di realizzare un'opera pittorica sul tema "Il viaggio dei beni culturali tangibili verso il futuro".</p>
8.VALUTAZIONE GENERALE;	<p>Successivamente, l'insegnante distribuisce agli studenti un foglio di valutazione, consentendo loro di scrivere le loro opinioni e impressioni negli spazi vuoti.</p> <p>Durante questo studio; L'ho sentito; Ho imparato che; L'ho riconosciuto; </p>

	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>Penso che dovrebbe esserci:</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>9.RELATIVO ALLA VITA QUOTIDIANA: (Dal nuovo concetto alle nuove esperienze) (Esperienza ATTIVA)</p>	<p>L'insegnante chiede agli studenti di intervistare i funzionari del museo sul tema "Trasferimento dal passato al presente dei nostri beni culturali tecnologici materiali e immateriali".</p>

PIANO DI LEZIONE DI APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE CREATIVO

1. ETICHETTA PIANO

Argomento:	<i>ECOSISTEMA DEL PATRIMONIO NATURALE / Aree Naturali Protette UNESCO</i>
Gruppo target:	Scuola media
Gruppo: persone (..... ragazze ragazzi) (10-14 anni)
Luogo:	Ambiente di classe
Tempo:	40+40min
Metodo:	Metodo di lezione/Metodo di apprendimento esperienziale creativo/Apprendimento attraverso la scoperta/Dramma creativo
Tecnica/Tecniche:	Gioco di ruolo, improvvisazione, tecnica della stazione
Strumenti e attrezzature:	Carta, matite, pastelli Musica contenente suoni della natura che possono essere utilizzati durante l'evento https://www.youtube.com/watch?v=Ni5vm3Ws2hc video; https://youtu.be/SNF8b7KKJ2I https://youtu.be/Qw6uXh9yM54 https://youtu.be/6tjDCZrGnxc https://youtu.be/6tjDCZrGnxc Immagini per la mostra (ALLEGATO 1)
Obiettivi:	- Essere in grado di riconoscere che le risorse naturali e le bellezze naturali sono i beni culturali più importanti che possiamo lasciare al futuro. - Riconoscere i problemi ambientali
Obiettivi:	<ul style="list-style-type: none"> • Sarà in grado di realizzare l'importanza della diversità in natura e mostrerà un atteggiamento protettivo. • Potrà rendersi conto che il bene culturale più importante che possiamo lasciare al futuro è un mondo pulito. • Lui/Lei sarà in grado di rendersi conto che le nostre risorse naturali e la biodiversità devono essere protette. • Sarà in grado di conoscere la lista di protezione del patrimonio culturale naturale mondiale dell'UNESCO. • Potrà rendersi conto che l'aria, il suolo e l'acqua, che sono i componenti fondamentali della natura, devono essere

Argomento:	<i>ECOSISTEMA DEL PATRIMONIO NATURALE / Aree Naturali Protette UNESCO</i>
Gruppo target:	Scuola media
Gruppo: persone (..... ragazze ragazzi) (10-14 anni)
	<p>protetti e che gli esseri umani sono le risorse vitali fondamentali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa riconoscere i problemi ambientali. • Potrà rendersi conto che le risorse naturali e le bellezze naturali sono i beni culturali più importanti che possiamo lasciare al futuro.

2.PROCESSO

PARTE A;	INGRESSO ESPERIENZIALE
1.Preparazione/ Riscaldamento (Esperienza concreta)	<p>Il formatore invita i partecipanti al cerchio. Partendo da destra, il formatore nomina a turno ogni partecipante come deserto, foresta, lago, ruscello, mare, prato. Tutti i partecipanti al cerchio sono nominati. Viene selezionato un volontario. Si sposta al centro del cerchio. Si dice che possa dare l'istruzione di cambiare posto pronunciando uno o più dei nomi appena dati, mentre può liberarsene cercando di trovare un posto nel cerchio. (Prefisso: lascia che il deserto, la foresta, il prato cambino posto!) Il gioco continua per un po'. I partecipanti possono parlare dei concetti dati. Cosa significano per te questi concetti? Di cosa pensi possa far parte nel suo insieme? Quali creature potrebbero vivere in questi ambienti?</p> <p>Il formatore determina 6 diverse aree in classe: deserto, foresta, lago, fiume, mare, ecosistemi di prati. Un'immagine che rappresenta ciascun concetto viene incollata nella posizione designata.</p> <p>I partecipanti sono invitati al cerchio. Si chiamano piante, animali e esseri viventi microscopici, partendo da destra. L'insegnante divide i partecipanti in 3 gruppi come piante, animali e creature microscopiche, dicendo che quelli che dicono che le piante dovrebbero unirsi, quelli che dicono che gli animali dovrebbero unirsi e, infine, lascia che le creature microscopiche si uniscano.</p> <p>Ogni gruppo riceve un foglio di carta e una penna. Viene chiesto loro di indovinare quali creature potrebbero vivere negli ecosistemi determinati e di scriverle sul foglio.</p> <p>Il gruppo di piante indovina le piante che vivono negli ecosistemi specificati e le scrive sulla carta. Il gruppo degli animali predice gli animali che vivono nell'ecosistema determinato e il gruppo degli organismi microscopici predice gli organismi microscopici. 5 minuti sono dati per la ricerca e la stima.</p>

	<p>Dopo il periodo, un partecipante di ciascun gruppo viene indirizzato all'angolo dell'ecosistema designato. Pertanto, la classe è divisa in 6 gruppi in 6 ecosistemi identificati.</p> <p>Ai gruppi appena formati viene detto di scrivere su un pezzo di carta indovinando le creature vegetali/animali/e microscopiche che potrebbero vivere nell'ecosistema in cui si trovano. I post sono condivisi rispettivamente da un portavoce del gruppo.</p>
2.Valutazione intermedia (Promemoria dell'esperienza) (RIFLETTENTE OSSERVAZIONE)	<p>Cosa significano per te questi concetti? Di cosa pensi possa far parte nel suo insieme?</p> <p>Pensi che questi ecosistemi siano interconnessi?</p> <p>Possiamo paragonare l'ecosistema a una macchina? Come mai?</p> <p>Qual è la principale causa di danno alla biodiversità?</p>
3.ANIMARE (VITA TANGIBILE)	<p>Dopo che i partecipanti nei 6 angoli dell'ecosistema determinati hanno condiviso ciò che è stato scritto sui loro fogli, l'insegnante dice ai partecipanti di rievocare un momento naturale nell'ecosistema in cui vivono, usando una tecnica di improvvisazione.</p> <p>Mentre lo fa, dice loro di preparare un'improvvisazione che risponda alle domande su com'è la vita in un giorno e che tipo di comunicazione c'è tra piante, animali e creature microscopiche. Ai partecipanti viene dato il tempo di prepararsi. Si segue a turno il lavoro di ciascun gruppo e si procede alla valutazione.</p>
4.Provvisorio Valutazione; (Reflecting Experience /Dall'esperienza ai nuovi concetti: l'osservazione riflessiva)	<p>Il formatore chiede le opinioni dei partecipanti sullo studio attraverso queste domande:“Cosa abbiamo fatto? Quale pensi fosse lo scopo di questo studio? Qualcuno vuole condividere le proprie esperienze e sentimenti?</p> <p>Secondo te, qual è l'importanza dell'aria, del suolo e dell'acqua per gli esseri viventi e l'ecosistema in cui vivono per il loro habitat?</p> <p>Hai notato la diversità e l'interdipendenza di questi ecosistemi? Che tipo di impegno c'è?</p> <p>Anche la biodiversità è legata da un ciclo?</p> <p>Ha bisogno di essere preservato perché la vita continui?</p>
PARTE B:	INPUT CONCETTUALE; (CONCEPTUALIZZAZIONE ASTRATTA)
5.Elaborazione: "Cosa importa?"	<p>Il formatore fa guardare ai partecipanti un breve video sull'ecosistema dal link sottostante. https://youtu.be/SNF8b7KKJ2I</p> <p>Quindi, viene creata una mappa concettuale con i partecipanti a partire dalla 1a e 2a attività alla lavagna con brainstorming.</p> <p>Il formatore fa guardare ai partecipanti un breve video su suolo e acqua. https://youtu.be/Qw6uXh9yM54</p> <p>Viene fornita una breve spiegazione sull'importanza di proteggere l'ambiente naturale e l'ecosistema.</p>
6.Valutazione intermedia (attribuzione concettuale)	<p>Il formatore fa guardare ai partecipanti il video preparato per la biodiversità e le creature in via di estinzione.https://youtu.be/6tjDCZrGnxc</p>

	<p>Approfondisce l'argomento ponendo domande: Allora cosa è successo? Cosa possiamo fare? Cosa possiamo fare individualmente? Cosa possiamo fare come società?</p>
<p>7.Esercizio: "E adesso?" ESPERIENZA attiva</p>	<p>Il formatore chiede innanzitutto ai partecipanti cosa sanno sul patrimonio naturale mondiale dell'UNESCO. Fa vedere ai partecipanti il video qui sotto https://youtu.be/6tjDCZrGnxc. Sono invitati a visitare la mostra del patrimonio naturale mondiale, che è stata preparata in anticipo in un angolo dell'aula. Dopo aver visitato la mostra, i partecipanti sono invitati al circolo. Il formatore dice ai partecipanti che questa mostra è stata organizzata per proteggere il patrimonio naturale mondiale e che mancano i materiali di sensibilizzazione adatti allo scopo di questa mostra, ed è nostro dovere. In classe; vengono creati banner, immagini, poesie, angoli dei cartoni animati. Il partecipante è diviso in quattro gruppi. Ad ogni postazione sono previsti 3 minuti di lavoro. I prodotti preparati sono inclusi nella mini-mostra creata in aula.</p>
<p>8.VALUTAZIONE GENERALE;</p>	<p>Dopo il formatore, ai partecipanti viene distribuito un foglio di valutazione, che consente loro di scrivere le proprie opinioni e impressioni sui grezzi.</p> <p>Durante questo studio; L'ho sentito; Ho imparato che; L'ho riconosciuto; Penso che dovrebbe esserci;</p>
<p>9.RELATIVO ALLA VITA QUOTIDIANA: (Dal nuovo concetto alle nuove esperienze) (Esperienza ATTIVA)</p>	<p>Il formatore chiede ai partecipanti di realizzare un breve video promozionale sui beni del patrimonio naturale che sono presi sotto protezione nei propri paesi ottenendo l'elenco del patrimonio naturale e culturale mondiale dell'UNESCO. Crea gruppi di studio per questo compito.</p> <p>1.Gruppo; Un video introduttivo sul Patrimonio Naturale Mondiale 2.Gruppo; Un video che presenta il patrimonio naturale del loro paese 3° gruppo; Un video sulla biodiversità e gli ecosistemi nel loro paese d'origine 4.Gruppo; Cosa possiamo fare per proteggere l'ecosistema e la biodiversità?</p>

ALLEGATO 1

1. Dorset e coste del Devon orientale, Regno Unito



2. Archipiélago de Revillagigedo, Messico



3. Tropici umidi del Queensland, Australia



4. Santuari del panda del Sichuan, Cina



5. Aggtelek Karst e grotte carsiche slovacche, Ungheria/Slovacchia



6. Foresta di Białowieża, Polonia/Bielorussia



7. Deserto di Lut, Iran



8. Etna, Italia



9. Geirangerfjord e Nærøyfjord, Norvegia



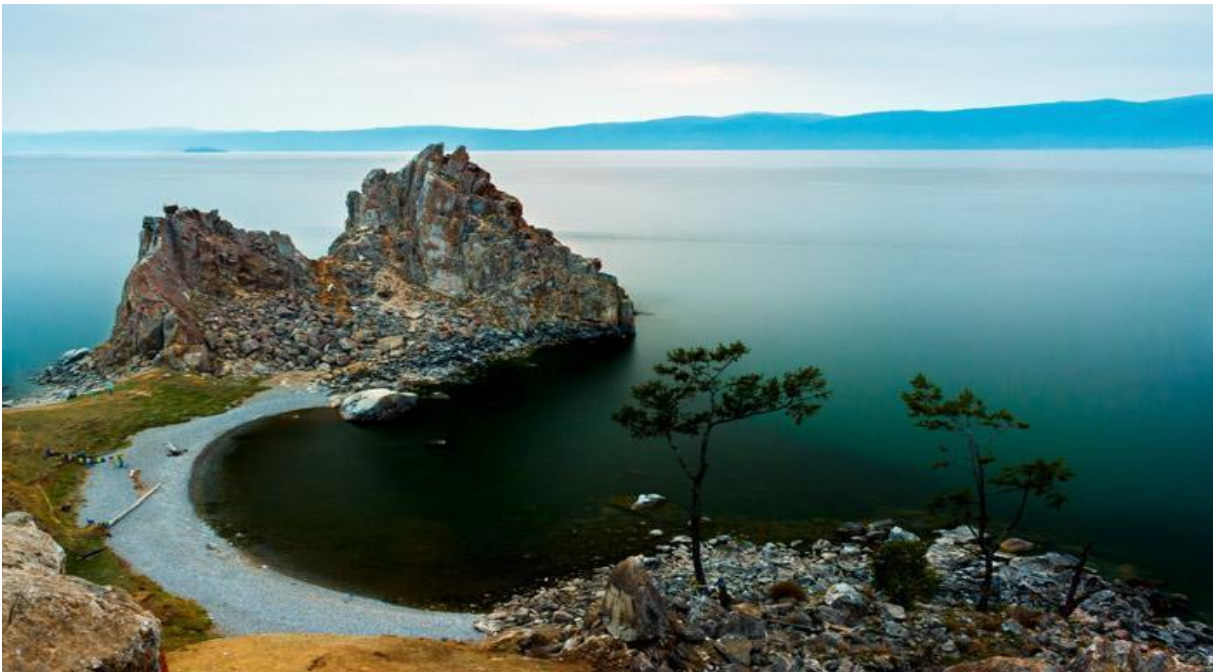
10. Parco nazionale di Yosemite, Stati Uniti



11. Delta del Danubio, Romania



12. Lago Baikal, Russia



13. Punto errato, Canada



14. Baia di Ha Long, Vietnam



15. Costa Alta/Arcipelago di Kvarken, Svezia/Finlandia



16. Cappadocia, Turchia

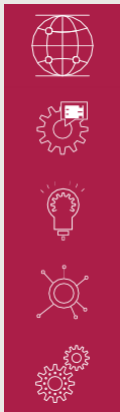




THE INTERNET JOURNAL OF RESTORATIVE JUSTICE (IJRJ®)



IJRJ® AIMS TO



PUSH THE BARRIERS OF RESTORATIVE JUSTICE, AND CHALLENGE CONVENTIONAL APPROACHES TO CRIMINOLOGY AND CRIMINAL JUSTICE

ENABLE JUNIOR RESEARCHERS TO PUBLISH ALONGSIDE LEADING NAMES IN RESTORATIVE JUSTICE, AND ENCOURAGE A DIALOGUE BETWEEN VARIOUS GENERATIONS OF ACADEMICS.

INCREASE AWARENESS OF RESTORATIVE JUSTICE, AND HELP ADDRESS MISCONCEPTIONS ABOUT ITS POTENTIAL AND LIMITATIONS.

BUILD A STRONG EVIDENCE BASE FOR RESTORATIVE JUSTICE, AND INFORM AND INFLUENCE CRIMINAL AND RESTORATIVE JUSTICE POLICY AT NATIONAL AND INTERNATIONAL LEVELS.

ENABLE THOSE WITH LIMITED RESOURCES TO ACCESS SCHOLARLY WORK ON RESTORATIVE JUSTICE, INCLUDING STUDENTS, PRACTITIONERS AND THE PUBLIC.

The Internet Journal of Restorative Justice (IJRJ®) is the leading, international peer-reviewed journal on restorative justice. It was established in 2012 to push the boundaries of criminal justice by adopting a unique, practical approach to researching and investigating restorative justice.

It is indexed and ranked by Scopus, Kudos, The European Reference Index for the Humanities and the Social Sciences (ERIH PLUS) as well Criminal Justice Abstracts and EBSCO Information Services.

Submissions to the IJRJ® must follow the Editorial Guidelines, and can be made by email to ijrj@rj4allpublications.com at any given time. We aim to complete the review process within 4-6 weeks of receipt.

The Editor-in-Chief is Professor Dr. Theo Gavrielides.

The Journal is guided and scrutinised by its Editorial Board and the International Advisory Board. All submissions are first reviewed by the Editor-in-Chief, and if judged suitable for this publication, they are then blind-reviewed anonymously and separately by at least two external, expert reviewers.



ANNUAL SUBSCRIPTIONS (UNLIMITED DOWNLOADS):

RJ4ALL PUBLICATIONS ACCEPTS ANNUAL SUBSCRIPTIONS FROM:



Subscription can be purchased from www.rj4allpublications.com/ijrj or by emailing IJRJ@rj4allpublications.com





THE YOUTH VOICE JOURNAL (YVJ™)

YVJ™
AIMS TO
 CREATE KNOWLEDGE
 AND CONTRIBUTE TO



THE LITERATURE BY PUBLISHING HIGH QUALITY RESEARCH ON ISSUES AFFECTING YOUNG PEOPLE

ESTABLISH AND FURTHER DEVELOP THE YOUTH-LED METHOD FOR RESEARCH AND SOCIAL POLICY

PROVIDE A PLATFORM FOR THE INTELLECTUAL EXCHANGE OF IDEAS AROUND THE GLOBE WITH THE AIM OF INFLUENCING POLICIES AND PRACTICES

ACTIVELY ENCOURAGE AND AIDE THOSE YOUNG PEOPLE WHOSE VOICE IS RARELY HEARD BY POLICY MAKERS AND ACADEMIA TO BE PUBLISHED

The Youth Voice Journal (YVJ™) è la principale rivista internazionale peer-reviewed che pubblica contributi teorici e studi empirici su questioni che interessano i giovani e il lavoro giovanile. YVJ™ è pubblicato da RJ4All Publications ed è classificato e indicizzato da Scopus, ORCID, Kudos, Criminal Justice Abstracts, EBSCO ed ERIH PLUS. Il Journal incoraggia i contributi di giovani ricercatori ed è particolarmente interessato a pubblicare articoli, recensioni e commenti che esplorino il metodo di raccolta delle prove guidato da giovani/utenti. Le iscrizioni allo Youth Voice Journal (YVJ™) possono essere effettuate in qualsiasi momento a YVJ@rj4allpublications.com. Una volta accettate, le proposte vengono pubblicate online e indicizzate. Occasionalmente la Rivista pubblica numeri speciali e le scadenze relative a tali pubblicazioni sono inserite nei relativi bandi. Tutti gli invii saranno sottoposti al normale processo di revisione tra pari. Il nostro obiettivo è raggiungere una decisione entro 4-7 settimane dal ricevimento. In totale, solo quest'anno il Journal ha ricevuto ed elaborato 57 articoli. Il numero di documenti presentati mostra un drammatico aumento rispetto all'anno precedente, in cui sono stati presentati 19 documenti e pubblicazioni, incluso il numero speciale Young People Do Politics (2019).





LA SERIE DELLA GIUSTIZIA RIPARATIVA: IL CATALOGO



Lo scopo di questo manuale di formazione è quello di diventare una risorsa sostenibile per gli educatori, fornendo una guida completa e un quadro metodologico per il trasferimento del patrimonio culturale e lo sviluppo dei valori artistico-culturali alle giovani generazioni. Utilizzando i valori della giustizia riparativa della condivisione del potere, dell'uguaglianza, della dignità e del rispetto, il manuale di formazione guida gli educatori nell'uso di metodi creativi per convivere con le nostre culture.

Questo manuale di formazione è stato preparato dal consorzio del progetto cofinanziato da Erasmus + "Le nostre culture". È rivolto a insegnanti, educatori, giovani leader e organizzazioni che lavorano con i giovani di tutto il mondo.

WWW.OURCULTUREPROJECT.ORG



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

GRANT AGREEMENT NO: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521



RRP £0.99

