



Progetto Scuola Museo 2017/18 “Archeogame al Salinas”.

Il progetto è stato realizzato nell’ambito dell’iniziativa Scuola-Museo 2017/18 con l’obiettivo di far conoscere il patrimonio del Museo alle nuove generazioni attraverso modalità di partecipazione diverse e creative, utilizzando anche le nuove tecnologie. La presentazione del progetto è avvenuta in tre incontri da settembre a novembre 2018. Gli incontri di formazione e sperimentazione hanno coinvolto gli alunni attraverso una serie di visite con caccia al tesoro alla scoperta dei tesori del Museo, attraverso un approccio ludico e interattivo. L’attività di sperimentazione avviata è consistita nella creazione di una guida museale per terminali mobili (smartphone, tablet), con assistente di localizzazione in attività didattiche per ragazzi e in chiave ludica (gamification). In particolare, è stata attuata la sperimentazione preliminare di itinerari didattici di visita, attraverso il coinvolgimento ludico della “caccia al tesoro”. I due percorsi tematici realizzati sono “Un giorno da campione”, inerente l’importanza dello sport e del gioco nel mondo antico e “Dalla tabula al tablet” sull’origine della scrittura. Tali percorsi, strutturati in 12 tappe ciascuno, hanno permesso alle scolaresche coinvolte di compiere una scoperta graduale dei reperti del percorso attraverso descrizioni, quiz, domande di rinforzo che hanno reso via via sempre più complessa la visita e il gioco stimolando la riflessione sull’oggetto trovato. Ciò ha permesso di dotare il Museo di uno strumento flessibile che possa essere utilizzato da tutte le fasce d’età, abbracciando le Scuole di ogni ordine e grado. L’app realizzato consente di accedere a materiale multimediale di base e di approfondimento, tarato per il livello del target utente (schede informative, gallerie fotografiche, commenti e racconti audiovisivi). La Guida inoltre è riconfigurabile per manifestazioni/mostre temporanee e può essere integrata in un sito web, appositamente predisposto per la visita virtuale del Museo, qualora si voglia usufruire del servizio a distanza. Per la realizzazione del progetto ci si è avvalsi della collaborazione dell’Istituto ICAR CNR per la creazione dello strumento informatico, di esperti informatici, di didattica museale e media education, che hanno contribuito alla realizzazione del progetto e supportato il personale del museo per la sperimentazione e presentazione del prodotto multimediale.