

Progetto di Didattica Museale anno scolastico 2015-2016

Museo Archeologico Regionale "Antonino Salinas"

Merchandising museale e Cultural Heritage – II^ annualità

Descrizione sintetica del progetto

Questa Istituzione Museale è stata impegnata nell'anno accademico 2014-2015 nell'attuazione del Progetto ***"Merchandising museale e Cultural Heritage"*** che prevedeva, tra i risultati attesi, la creazione di un archivio di prototipi progettuali realizzato con i lavori prodotti dagli allievi.

Nell'affrontare questa importante quanto attualissima tematica, abbiamo condiviso un assunto ormai popolare presso il MiBACT secondo il quale *portare con sé un ricordo tangibile è una componente essenziale per il successo dell'esperienza di visita di un sito culturale*. L'altro aspetto da tenere in debita considerazione, in un momento di crisi economica come quello attuale, è costituito dai proventi economici che possono derivare dal Merchandising, utilizzati da Istituzioni di respiro internazionale come il MoMA, come fonte di finanziamento per la realizzazione della propria attività scientifica.

Nella riapertura al pubblico del Museo Archeologico Regionale "Antonino Salinas" anche il nuovo *Art-Shop* avrà un posto di rilievo e la possibilità, trovando i necessari accordi con la Società che si aggiudicherà i Servizi aggiuntivi, di attingere ad un proprio archivio e andare alla produzione dei prototipi migliori, consentirebbe di offrire ai visitatori un *Merchandising museale* di qualità.

L'impegno progettuale richiesto agli allievi lo scorso anno, è stato quello di studiare e rilevare tecnicamente alcuni reperti, appositamente selezionati e connotanti questa Istituzione museale, esprimendo la propria creatività nella reinterpretazione artistica degli stessi. I risultati di questa prima sperimentazione sono stati molto interessanti ma penalizzati, in assenza di qualsivoglia forma di finanziamento, dall'utilizzo di materiali *poveri* per la realizzazione dei prototipi, o limitati, nel caso di un'intera classe, alla fase progettuale e non a quella esecutiva nonostante la bontà degli elaborati.

Questo Museo desidera proporre quindi una seconda edizione del Progetto, che condurrà all'implementazione dell'archivio già costituito di prossima pubblicazione sul sito di questo Museo e, nel prendere spunto da quanto previsto dalla già citata circolare del Dipartimento, che prevede la possibilità di un concorso, andare al conferimento di n° 3 premi per i lavori più meritevoli. Si ritiene indispensabile inoltre, fornire agli allievi il materiale didattico necessario sia in fase progettuale che in quella esecutiva per assicurare la realizzazione di prodotti di qualità, ritenendo corretto assumerne l'onere come Amministrazione proponente, piuttosto che farlo gravare sui bilanci familiari.

Ci sembra infine di dare pieno seguito sia al principio contenuto nella circolare n. 11 del 3, giugno, 2015 a firma del Dirigente Generale, che *indica quale missione specifica dei Musei... quella di educare e promuovere lo sviluppo della cultura e della ricerca scientifica*, sia di rispettare lo schema del Progetto "Scuola Museo", individuando negli allievi e nei loro Docenti Tutor appartenenti ad Istituzioni scolastiche pubbliche di vario

ordine e grado, i migliori soggetti attuatori per la progettazione di prototipi di Merchandising per questo Museo.

Destinatari del progetto

Considerata la formazione che si vuole proporre e le finalità progettuali che si desiderano conseguire, si ritiene necessario il coinvolgimento di allievi maturi, si rivolgerà pertanto l'invito di adesione a Istituzioni scolastiche di indirizzo artistico, Licei, Accademia e all'Università degli studi - Dipartimento di Disegno Industriale.

Obiettivi generali e specifici

Attraverso il consolidamento dei rapporti di collaborazione, ormai ventennali per questo Museo, con le Istituzioni scolastiche regionali, si offrirà la possibilità ai partecipanti di visitare, conoscere e studiare la struttura museale e ciò che essa contiene che rappresenta lo scopo primario di tutti i progetti di Didattica museale. Questa un'esperienza, che arricchisce profondamente i discenti, è parte fondante del processo di educazione al nostro patrimonio, *conditio sine qua non*, per indurre a riconoscerne il valore e andare nella direzione della sua fruizione, salvaguardia e valorizzazione.

Attraverso l'attuazione del progetto si darà un contributo all'orientamento e alla formazione professionale degli allievi in un campo progettuale contemporaneo. Le fasi di attuazione prevedono un percorso integrato di formazione teorica e di laboratori esperienziali, che faciliteranno lo sviluppo di competenze individuali da utilizzare sia nel lavoro autonomo che dipendente.

Il progetto desidera:

- promuovere la conoscenza del Museo e del patrimonio archeologico custodito;
- avvicinare ed educare gli allievi partecipanti a una fruizione consapevole dei Beni Culturali;
- sviluppare e consolidare il senso di appartenenza a una tradizione culturale comune;
- offrire un'immagine contemporanea del patrimonio museale;
- dare impulso a strumenti che possano attrarre un maggior numero di visitatori;
- contribuire a generare possibili risorse economiche da destinare alla valorizzazione sostenibile del patrimonio museale;
- contribuire a consolidare l'immagine di eccellenza culturale italiana a livello nazionale e internazionale;
- favorire la valorizzazione e la diffusione su scala nazionale e internazionale di prodotti artistici e culturali di qualità, contribuendo alla promozione del Made in Italy.

In particolare si desidera sviluppare negli allievi:

- capacità di indagine e approfondimento delle conoscenze storiche, archeologiche ed architettoniche;
- competenze specifiche nell'ambito della conoscenza archeologica;
- capacità di lettura, comprensione e analisi dei beni museali;
- conoscenza di un lessico tecnico-specialistico relativo al patrimonio archeologico;

- capacità di rappresentazione dei reperti archeologici attraverso lo schizzo, il rilievo tecnico, la tecnica pittorica, utilizzando le strumentazioni informatiche;
- l'espressione della creatività, attraverso la reinterpretazione artistica dei manufatti;
- l'acquisizione di competenza relative all'utilizzo di nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione;
- capacità progettuale;
- capacità espressiva;
- capacità tecnica.

Fasi di attuazione:

I fase: teorico-propedeutica.

Prevede incontri di aggiornamento didattico per i docenti e gli allievi finalizzati alla conoscenza del Museo e dell'importante patrimonio custodito con approfondimenti sulla tipologia dei reperti che saranno oggetto delle elaborazioni progettuali.

II fase: operativa

Attività presso il Museo:

- visite guidate di conoscenza della struttura museale, a cura dei Tecnici del Museo;
- visite guidate di conoscenza al patrimonio museale, a cura dei Tecnici del Museo;
- lezioni di approfondimento sulla conoscenza dei reperti selezionati e oggetto delle successive elaborazioni progettuali. Elaborazione e consegna delle schede tecniche dei reperti a cura dei Tecnici del Museo;
- laboratori di disegno dal vero dei reperti destinati alla reinterpretazione artistica, a cura dei Docenti tutor con l'assistenza dei Tecnici del Museo;

Attività di laboratorio presso gli Istituti scolastici di appartenenza:

- produzione di tavole di rilievo tecnico e tavole pittoriche dei reperti;
- tavole progettuali di reinterpretazione artistica dei reperti, in scala esecutiva, da realizzare con la guida dei docenti tutor;
- realizzazione di prototipi di merchandising museale, da realizzare con la guida dei docenti tutor;

Si prevedono tre verifiche intermedie prima della consegna finale degli elaborati da parte degli Istituti scolastici.

III fase: conclusiva.

Consegna dei progetti e dei prototipi realizzati e diffusione dei risultati.

- Workshop di fine progetto, in cui verrà condivisa l'esperienza realizzata valutandone le ricadute didattiche;

- allestimento di una Mostra con la presentazione dei progetti e prototipi realizzati dagli allievi; conferimento n° 3 premi agli alunni distintisi per i migliori progetti e prototipi e n° 1 premio di consolazione;
- pubblicazione di tutti gli elaborati prodotti durante il Progetto sui siti istituzionali: Museo Archeologico Regionale “Antonino Salinas” e Arca dei Suoni;
- implementazione dell’archivio dei progetti e dei prototipi del Merchandising museale;
- pubblicazione del progetto con un e-book.

Linee metodologiche

Le attività si svolgeranno in orario curriculare, una o due volte a settimana, a partire da ottobre per concludersi entro il 15 aprile con la consegna di tutti gli elaborati.

Indicazioni Progettuali e prodotti attesi

A titolo di esempio, si fornisce un elenco di possibili tipologie di prodotti raccomandabili per la progettazione, che desidera essere solo indicativo e non vincolante per non limitare la creatività degli allievi partecipanti e i suggerimenti che i Docenti Tutor forniranno come contributo.

- Piccoli complementi di arredo in materiali diversi quali vetro, resina, legno, bronzo, ceramica, perspex (quali: vasi, bottiglie, accessori da ufficio);
- piccoli capi e accessori di abbigliamento (astucci, borse, foulards, cappelli, magliette);
- bigiotteria (escluso argento e oro) ispirata ai soggetti delle collezioni museali e del patrimonio artistico;
- grafica e cartotecnica (quaderni, blocchi, cancelleria, cartoline, magneti, segnalibri, stampe ed affiches, incisioni);
- giochi per adulti e/o bambini (puzzle, giochi di carte, etc.).

Alla luce di quanto sopra e allo scopo di consentire la massima libertà di espressione, nessuna limitazione è posta al progetto delle linee in questione – in termini di forma, geometria, soluzioni strutturali e materiale costruttivo – fatto salvo che tali prodotti dovranno in ogni caso:

- presentare aspetti di originalità e non essere riconducibili alle soluzioni oggi correntemente in uso;
- costituire nel loro insieme una linea di oggetti definita e/o declinabile in ulteriori elementi;
- rispondere a ragionevoli criteri di inserimento nelle situazioni museali e commerciali cui potrebbero essere destinati (ad esempio, essere trasportati e collocati negli spazi, per necessità contenuti, dei bookshop);
- rispettare le normative vigenti sull’idoneità e caratteristiche dei materiali utilizzati;
- essere realizzabili, a costi sostenibili, anche con procedimenti industriali e materiali di normale reperibilità.

Competenze acquisite alla fine della formazione

Livello cognitivo:

- competenze di base: acquisizione di conoscenze nell'ambito delle tematiche proposte, che possono fortemente concorrere alla formazione e alla consapevolezza culturale degli studenti, propedeutiche all'acquisizione di competenze specifiche, tecnico-professionali;
- competenze progettuali: sviluppare capacità nel campo del disegno e delle tecniche di rappresentazione, della progettazione e produzione di artefatti da destinare al merchandising museale; utilizzazione dei nuovi linguaggi multimediali.

Livello operativo:

- competenze tecnico-professionali: acquisire e/o sviluppare capacità attraverso laboratori, utili per l'orientamento e la qualificazione professionale;
- capacità relazionali: favorire il lavoro interdisciplinare e in équipe;
- orientamento professionale: superando la separazione tra scuola, istituzioni culturali e territorio, stimolare la curiosità degli allievi ed educarli alla salvaguardia del patrimonio, attraverso un'esperienza che permetta anche di entrare in relazione con particolari ambiti di lavoro.

Diritti di Utilizzazione

Ogni idea progettuale dovrà essere originale ed inedita, non dovrà ledere la proprietà intellettuale di alcuno. Non esiste per essa nessun accordo di produzione o commercializzazione alla data di consegna dei prototipi e delle proposte progettuali.

I prodotti realizzati all'interno del progetto *Merchandising museale e Cultural Heritage* con il marchio Museo Archeologico Regionale "Antonino Salinas" andranno a far parte di un apposito archivio che il Museo costituirà *ad hoc*; i lavori prodotti verranno presentati al pubblico nel corso della Mostra di fine progetto come testimonianza dell'esperienza degli allievi da loro vissuta a contatto con il patrimonio culturale custodito.

Laddove gli accordi di cui al Bando regionale concernente i Servizi Aggiuntivi lo consentisse e i progetti e/o i prototipi potessero essere messi in produzione, essi confluiranno nella linea di merchandising offerta in vendita nell'Art-Shop del Museo.

Se necessario, il/la Progettista saranno tenuti a sviluppare ulteriormente il progetto e/o il prototipo in funzione delle esigenze di produzione in serie, anche in collaborazione con i tecnici e le strutture indicati e preposti alla produzione stessa dalla Ditta dei Servizi aggiuntivi aggiudicatrice della gara e fino alla realizzazione del primo prototipo.

Il Museo in accordo con i progettisti potrà apportare delle modifiche alla linea dei prodotti presentati per ragioni funzionali, estetiche, economiche e di messa in produzione.

Laddove gli accordi di cui al Bando regionale concernente i Servizi Aggiuntivi non lo consentisse, la partecipazione dei Discenti al progetto è da ritenersi esaustiva e conclusiva dell'esperienza didattica e delle prestazioni professionali fornite dagli allievi durante il suo iter.

Strutture e laboratori utilizzabili per il progetto

L'attività di aggiornamento didattico e di rilievo tecnico dei reperti si svolgeranno presso gli Istituti scolastici e presso il Museo Archeologico Regionale "Antonino Salinas. I laboratori per la realizzazione dei prototipi di Merchandising si svolgeranno presso gli Istituti scolastici di appartenenza degli allievi.

Premialità

E' previsto il conferimento di n° 3 premi per i migliori progetti e prototipi di merchandising. La Commissione che valuterà i progetti verrà composta da membri interni all'Amministrazione e i premi consisteranno in corredi di materiale scolastico.

Analisi qualitativa del progetto

Nel Workshop finale si porrà particolare attenzione sull'attività svolta e sui risultati conseguiti facendone oggetto di relazione da parte di tutti i Partners.

Tale relazione dovrà contenere:

- la descrizione delle attività;
- il conseguimento degli obiettivi previsti;
- la valutazione delle risorse umane e materiali;
- l'acquisizione dei commenti degli allievi sulle attività proposte.

Valutazione e modalità di divulgazione dei risultati

La valutazione del progetto si baserà sull'analisi dell'efficacia delle singole azioni, prevedendo di effettuare una verifica sull'andamento del corso, attraverso una valutazione finale sulla parte contenutistica dei moduli teorico-pratici e dei seminari laboratoriali.

L'osservazione del comportamento degli allievi e la puntuale raccolta delle osservazioni e dei commenti a conclusione delle prime due fasi di progetto, eseguito dai tutor, costituirà parte integrante della valutazione finale.

La diffusione dei risultati avverrà attraverso la realizzazione di un Workshop di fine progetto, una Mostra, una pubblicazione on line *e-book*. Tutto ciò che verrà prodotto durante lo svolgimento del progetto verrà pubblicato sul sito istituzionale del Museo.

Tutte le forme di pubblicizzazione e diffusione dei materiali prodotti dovranno riportare nel frontespizio il logo della Regione Siciliana e la dicitura realizzato per il progetto *Merchandising Museale e Cultural Heritage* - Museo Archeologico Regionale "Antonino Salinas" con la collaborazione di tutti i Partners.

Certificazione

Alla fine della formazione si prevede una certificazione con declinazione delle competenze acquisite, per gli studenti che avranno frequentato almeno il 70% delle attività formative, che verrà rilasciato dal Museo Archeologico Regionale "Antonino Salinas" dell'Assessorato Regionale Beni Culturali e dell'Identità Siciliana della Regione Siciliana.

Risorse umane

Per la realizzazione del Progetto il Museo Archeologico Regionale "Antonino Salinas" si avvarrà del proprio personale interno. Gli Istituti scolastici, l'Accademia e l'Università provvederanno alla nomina di Tutors di comprovata esperienza.

Azioni

AZIONI RIVOLTE ALLE PERSONE			
Lezioni teoriche - Formazione ed aggiornamento docenti ed allievi	Esperti interni del Museo		
Laboratori didattici	Esperti interni del Museo Tutor scolastici		
Diffusione dei risultati			
Workshop e Mostra	A cura dei Tecnici del Museo e degli Istituti Scolastici partners		
Commissione aggiudicatrice dei premi	Personale dell' Amministrazione		
Pubblicazione on line del Progetto	A cura dei Tecnici del Museo		

Firmato
Il Direttore del Museo
Francesca Spatafora

Firmato
Il Dirigente U.O. III
Patrizia Grasso