



FERRARA
EX TEATRO VERDI

PROGETTO OPEN WALL *MUSEOUT*





PROGETTO OPEN WALL

MUSEOUT

INTRODUZIONE

MuseOUT è una proposta per le scuole che si colloca all'interno di **LOOK-UP!**, il progetto del **Comune di Ferrara**, co-finanziato dai Fondi Europei **FESR** e **FSE+**, che rigenera un'importante area del centro cittadino, dal Museo Civico di Storia Naturale, passando per le Piazze Gobetti e Travaglio, fino ai Bagni Ducali.

Spazi ed edifici storici della città esprimeranno una nuova funzionalità per favorire l'inclusione sociale e il dialogo tra generazioni, all'insegna della sostenibilità ambientale e dell'innovazione digitale.

**PRIORITÀ 3**
INCLUSIONE SOCIALE**OBIETTIVO**
SPECIFICO 4.11

Migliorare l'accesso paritario e tempestivo a servizi di qualità, sostenibili e a prezzi accessibili, compresi i servizi che promuovono l'accesso agli alloggi e all'assistenza incentrata sulla persona, anche in ambito sanitario; modernizzare i sistemi di protezione sociale, anche promuovendone l'accesso e prestando particolare attenzione ai minori e ai gruppi svantaggiati; migliorare l'accessibilità, l'efficacia e la resilienza dei sistemi sanitari e dei servizi di assistenza dilunga durata, anche per le persone con disabilità

N. Classi:	1
N. Gruppi:	2 gruppi di massimo 15 studenti
Durata dei Laboratori:	4 ore
Luogo:	Laboratorio Aperto di Ferrara - ex Teatro Verdi
Fascia d'età:	13- 18 anni
Scuole:	Scuole secondaria di primo grado, Scuole secondarie di secondo grado



PROGETTO OPEN WALL

MUSEOUT

**PROPOSTE
LABORATORIALI
DI 4 ORE
RIVOLTI A
SINGOLE CLASSI**

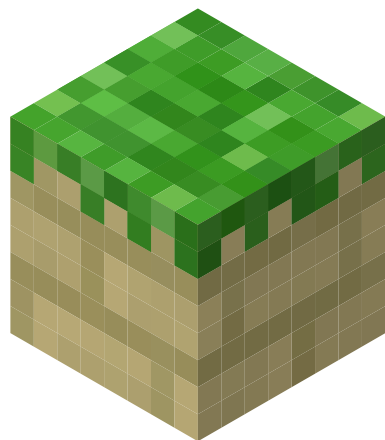


PROPOSTA 1

IMMAGINA IL MUSEO DEL FUTURO

L'obiettivo è permettere ai bambini di conoscere il Museo Civico di Storia Naturale di Ferrara e stimolare la loro fantasia attraverso un laboratorio di progettazione creativa, dove saranno incoraggiati a immaginare e disegnare il museo dei loro sogni, su carta o virtualmente su **Minecraft**.

Il laboratorio si dividerà in quattro parti:



1.

Prima parte di introduzione e di lezione interattiva,
a cura del Museo Civico di Storia Naturale

2.

Una seconda parte in cui i partecipanti saranno invitati a riflettere e condividere idee su come immaginano il museo tra qualche anno.

- Che aspetto avrebbe?
- Quali nuovi animali o reperti avrebbero piacere di vedere?
- Quali attività o strumenti interattivi potrebbero renderlo più interessante?

3.

Nel terzo blocco ai ragazzi verrà data la possibilità di rendere concrete le loro idee, o trasferendole su carta o digitalmente, grazie all'uso di videogiochi come Minecraft. Durante questa sessione, gli educatori saranno a disposizione per aiutarli a realizzare le loro idee, offrendo suggerimenti su come rappresentare gli elementi che desiderano includere.

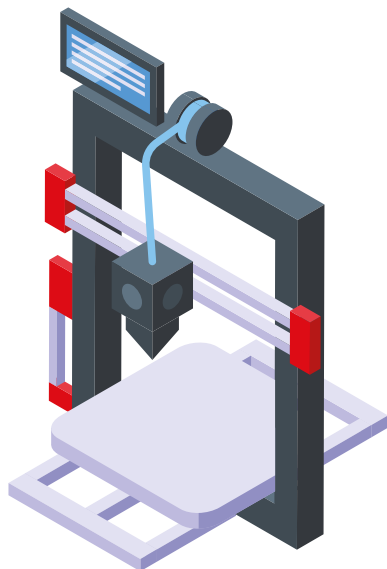
4.

L'ultima parte sarà dedicata alla restituzione dell'attività:

i partecipanti saranno invitati a presentare i loro disegni o a mostrare le loro creazioni su Minecraft, spiegando le proprie idee. I progetti finiti potranno eventualmente essere caricati online e resi visibili al pubblico.



PROPOSTA 2



DAL MUSEO ALLA STAMPA 3D: CREIAMO I NOSTRI ANIMALI PREISTORICI!

L'obiettivo è quello di guidare i bambini alla scoperta di alcune specie di animali o eventualmente che popolano le esposizioni del museo, per poi coinvolgerli in un'attività pratica di **stampa 3D**. Il gruppo potrà scegliere e stampare - tra degli esempi prescelti - il modello di un animale, portandosi a scuola a una piccola riproduzione 3D. Il laboratorio sarà diviso in quattro fasi:

1.

Parte teorica, in cui gli esperti del Museo Civico di Storia Naturale illustreranno ai partecipanti una selezione di animali presenti nelle esposizioni del museo, con un focus particolare su quelli estinti o su specie rare. Durante questa prima parte, ai gruppi verrà richiesto di identificare degli animali che vorrebbero riprodurre, che poi vedranno sotto forma di modelli 3D.

2.

Verrà mostrata ai bambini una galleria di modelli di animali, tra cui potranno scegliere. Ogni bambino sceglierà il modello che più lo interessa, sulla base di ciò che ha imparato durante la lezione. A ogni modello sarà assegnata una piccola scheda informativa che include dettagli su dimensioni, tempi di stampa e caratteristiche dell'animale.

3.

L'esperto raccoglierà tutte le richieste e procederà con l'avvio delle stampe in 3D. I partecipanti potranno quindi assistere all'inizio del processo di stampa. Durante l'attesa, l'esperto spiegherà più nel dettaglio il funzionamento dei modelli e della stampante 3D, le sue potenzialità e i diversi usi.

4.

Al termine della stampa i partecipanti saranno invitati a presentare il proprio animale, spiegando perché hanno scelto quel determinato animale e esponendo le nozioni imparate durante la lezione. **I gruppi potranno poi portare a casa il loro modello 3D.**

PROPOSTA 3

ESPLORA, IMMAGINA, CREA: UN VIAGGIO IMMERSIVO NELLA NATURA!

L'obiettivo è guidare i bambini alla scoperta della biodiversità e degli ambienti naturali attraverso una lezione introduttiva e video immersivi. Successivamente, i bambini parteciperanno a un'attività creativa per **progettare un "ecosistema" personale**, basato su quanto visto, collegando quindi le immagini immersive a una riflessione personale sulla natura. Il laboratorio sarà suddiviso in quattro parti:



1.

Introduzione al tema della biodiversità e dei diversi ecosistemi del pianeta (foreste, oceani, deserti, ecc.), spiegando l'equilibrio tra flora e fauna.

2.

Grazie alla stanza immersiva, i bambini parteciperanno a un **viaggio virtuale in diversi ecosistemi**, attraverso dei video a 360° presenti nel canale YouTube di National Geographic. La stanza immersiva permetterà ai bambini di essere "trasportati" nei vari ecosistemi, sentendo i suoni e osservando in dettaglio piante, animali e paesaggi.

3.

La terza parte sarà dedicata a un'attività pratica, in cui i bambini trasformeranno ciò che hanno visto e provato nell'esperienza immersiva in una rappresentazione creativa, ideando un loro ecosistema, utilizzando anche materiali naturali, per renderlo più realistico. I partecipanti dovranno anche ipotizzare e descrivere la flora e la fauna presente nel loro ecosistema.

4.

In conclusione, ci sarà un momento di discussione e confronto tra i partecipanti, in cui gli verrà richiesto un feedback, per sapere quali sono stati gli elementi che più li hanno colpiti o affascinati. Al contempo sarà fornito loro un feedback riguardo gli ecosistemi da loro immaginati, invitando i partecipanti a riflettere su come preservare i loro ecosistemi preferiti e su come la natura riesca a mantenere l'equilibrio.



PROGETTO OPEN WALL

MUSEOUT

CONTATTI

Museo Civico di Storia Naturale di Ferrara

Largo Florestano Vancini, 2

44121, Ferrara

tel. 0532.203381/206297

Fax 0532.210508

e-mail: museo.storianaturale@comune.fe.it

Lab Aperto

Via Castelnuovo, 10

44121, Ferrara

e-mail: ferrara@labaperti.it

LOOK-UP! Ferrara

Piazza del Municipio, 2

44121, Ferrara

e-mail: atussferrara@comune.fe.it