

# Costruire esperienze educative usando le tecnologie digitali

13 novembre 2018 (ore 10-17:30)

Istituto Beni Culturali - Biblioteca Giuseppe Guglielmi

Via Marsala, 31 Bologna

iscrizioni entro 1 ottobre con mail a [corsoibcesperienzeeducativeetecnologie@regione.emilia-romagna.it](mailto:corsoibcesperienzeeducativeetecnologie@regione.emilia-romagna.it)

L'Istituto Beni Culturali della Regione Emilia-Romagna organizza una serie di eventi formativi di base su musei e digitale dedicati a chi opera nei musei, nell'ambito del progetto europeo Mu.SA <http://ibc.regione.emilia-romagna.it/istituto/progetti/progetti-europei/musei-e-beni-culturali/mu-sa-2013-museum-sector-alliance>. Partner dell'iniziativa sono ICOM Italia e Polo Museale dell'Emilia Romagna.

L'incontro **Costruire esperienze educative usando le tecnologie digitali** si propone di fornire agli operatori museali gli elementi fondamentali per progettare un'esperienza educativa che coniughi il fare delle mani (la pratica laboratoriale) con il fare digitale. Verranno presentati app e software con cui immaginare nuovi interventi di mediazione didattica nel contesto museale tenendo presente la sostenibilità e la necessità di una sperimentazione guidata. Partendo da un approccio grafico/visivo, valorizzando al meglio strumenti esistenti, vengono proposti almeno tre laboratori guidati, una matrice teorica per sostenere la progettazione individuale e infine la possibilità di un breve project work tarato sui temi del proprio museo.

La giornata sarà articolata per sperimentazioni laboratoriali consecutive, una pausa teorica per riflettere su alcuni aspetti chiave e una progettazione dedicata a piccolo gruppo per implementare il catalogo di attività educative integrando il digitale in modo poetico e leggero.

Ai partecipanti è richiesto, se possibile, di portare il proprio laptop o tablet, come strumenti di supporto durante il workshop.

## **Programma** (indicativo)

Ore 10.00 – 11.30

Prima sperimentazione laboratoriale – workshop concreto per fare e pensare insieme.

Ore 11.30-13.00

Seconda sperimentazione laboratoriale – workshop concreto per fare e pensare insieme

Ore 14.00 – 15.00

Appunti teorici per fare da soli e insieme: linee guida per la progettazione integrando le tecnologie

Ore 15.00 – 16.30/17

Project work sui temi dei musei presenti – progettazione a piccoli gruppi e restituzione

Ore 17.00-17.30

Discussione collettiva, domande, condivisione di idee e appunti

**Docente: Alessandra Falconi**

Alessandra Falconi si occupa di educazione alla tecnologia e ai media e di creatività digitale dal 1998 con i progetti sperimentali del Centro Zaffiria ([www.zaffiria.it](http://www.zaffiria.it)) e del Centro Alberto Manzi ([www.centroalbertomanzi.it](http://www.centroalbertomanzi.it)). Cura la progettazione e supervisione di app creative per bambini sviluppate nella collezione di materiale educativo Italiantoy, proposto anche in Giappone. Grazie ad alcuni progetti europei ha sperimentato la creatività digitale nel contesto dell'"atelier" e realizzato materiali, giochi e corsi per musei come il MUVE (Musei Civici Veneziani), il Mart di Trento e Rovereto, il Muse – Museo della Scienza e della tecnica di Trento. Alessandra Falconi cerca di coniugare l'apporto scientifico e l'approccio didattico del famoso maestro Alberto Manzi con il metodo Bruno Munari®