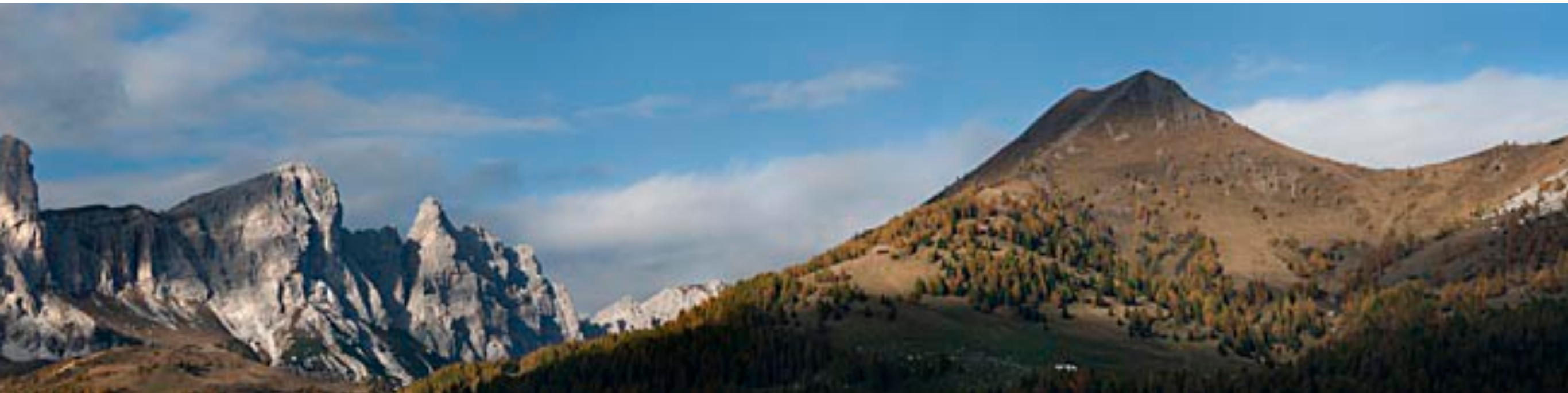


DOLOM.IT

Costruiamo il museo virtuale del paesaggio

Progetto didattico pluriennale per le scuole superiori



IL PROGETTO DIDATTICO

Conoscere e raccontare il paesaggio attraverso i nuovi strumenti multimediali: questo l'obiettivo di **DOLOM.IT**, un percorso che porterà i giovani a svolgere ricerche e reportage sul territorio per reinterpretare il patrimonio montano in chiave digitale.

PAESAGGIO

È naturale o culturale?
Quali elementi lo
compongono?
Come cambia nel tempo?

PATRIMONIO

È materiale o immateriale?
A chi appartiene?
Chi ne è responsabile?

UN MUSEO TEMATICO

Per ogni sezione del museo virtuale, la parola chiave sarà la lente attraverso cui leggere il paesaggio con i propri sensi.

PAESAGGIO
VISIVO

#PAROLACHIAVE

PAESAGGIO
SONORO

PAESAGGIO
OLFATTIVO

PAESAGGIO
GUSTATIVO

IL PRODOTTO FINALE

Il progetto prevede la realizzazione di un percorso multimediale che potrà essere visitato online o attraverso una app scaricabile sui dispositivi.

PORTALE ONLINE

Un museo multimediale con gallerie virtuali.

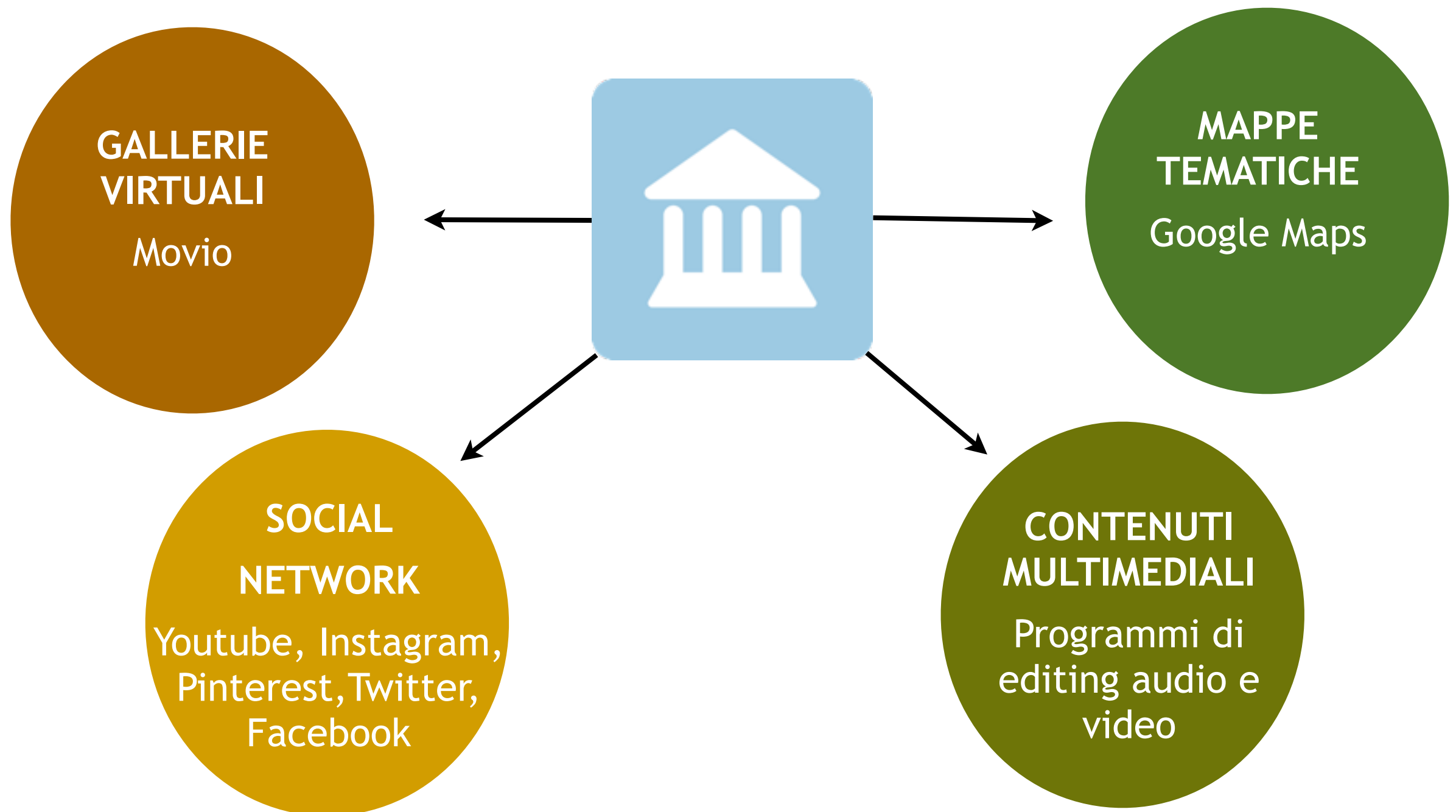
APP MULTI-DEVICE

Una pubblicazione interattiva con percorsi tematici.



UN MUSEO MULTI-PIATTAFORMA

Grazie all'utilizzo di diversi programmi digitali, i contenuti verranno riformulati su varie piattaforme.



FASE 1:

SPERIMENTARE, INTERAGIRE

Nei primi laboratori in classe, gli studenti saranno portati a riflettere in modo attivo sul concetto di *patrimonio*: scopriranno così le sue tante declinazioni e il suo legame con il paesaggio che li circonda.



FASE 2:

OSSERVAZIONE E REGISTRAZIONE

La seconda fase del progetto prevede delle escursioni sul territorio per esplorare il tema attraverso il canale sensoriale scelto: nei panni di reporter, gli studenti “cattureranno” un aspetto del patrimonio visivo, olfattivo, gustativo e sonoro.



FASE 3:

PROGETTAZIONE E RIELABORAZIONE

La terza fase del progetto sarà dedicata alla rielaborazione dei contenuti in forma multimediale: gli studenti verranno guidati dagli operatori nella progettazione e realizzazione del proprio *museo del paesaggio*.



#ACQUE

Nell'a.s. 2015-16, ogni classe partecipante svilupperà un tema legato all'acqua ispirandosi ad alcune opere d'arte, a partire dal quadro di Girolamo Moech "Veduta di Borgo Piave" (1850 ca)*.



* Immagine in copertina del libro *Storia di Belluno* a cura di Giuseppe Gullino, Cierre Edizioni, Verona.



ACQUA E MESTIERI: GLI ZATTIERI

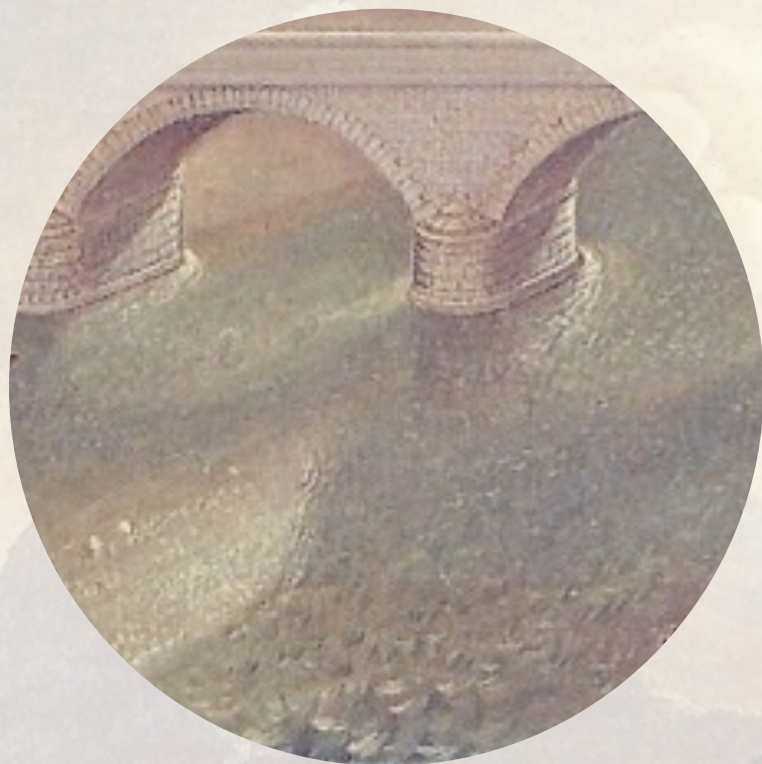
I INCONTRO: patrimonio, paesaggio e acqua

II INCONTRO: acqua come via di trasporto e comunicazione, riscoprendo l'antico mestiere degli zattieri

III INCONTRO: uscita al Museo degli Zattieri di Codissago

IV INCONTRO: creazione di gallerie fotografiche, digital storytelling

MATERIE: geografia umana, economia tradizionale, comunicazione audiovisiva, narrazione multimediale



ACQUA E SUONI: LE FORME DEL PIAVE

I INCONTRO: patrimonio, paesaggio e acqua

II INCONTRO: i colori e i rumori dell'acqua nelle diverse stagioni, nell'arte e nella linguistica (*acque remestise, stanche, tristi, in amore..*)

III INCONTRO: uscita lungo il Piave con documentazione visiva, sonora e/o approfondimenti linguistici attraverso interviste agli anziani

IV INCONTRO: creazione di gallerie multimediali con materiale sonoro

MATERIE: musica, storia dell'arte, linguistica, letteratura, tradizioni popolari, comunicazione audiovisiva, narrazione multimediale



ACQUA E SOCIETÀ: IL PONTE

I INCONTRO: patrimonio, paesaggio e acqua

II INCONTRO: fiumi strumenti di separazione amministrativa e geografica, spazi che connettono e uniscono, la funzione dei ponti

III INCONTRO: visita al Museo del Cidolo e visita alla frazione di Davestra e al ponte Cadore

IV INCONTRO: realizzazione di un video-reportage con immagini storiche

MATERIE: geografia umana, antropologia culturale, comunicazione visiva, progettazione multimediale



ACQUA E NUTRIMENTO: L'ALLEVAMENTO

I INCONTRO: patrimonio, paesaggio e acqua

II INCONTRO: l'abbeveramento degli animali nei pascoli e nei paesi (il patrimonio di fontane e abbeveratoi)

III INCONTRO: visita-laboratorio a museo etnografico di Seravella e uscita sul territorio

IV INCONTRO: creazione di un video-reportage con interviste

MATERIA: agricoltura e zootecnia, architettura, economia montana, comunicazione audiovisiva, narrazione multimediale



ACQUA E INDUSTRIA: GLI OPIFICI IDRAULICI

I INCONTRO: patrimonio, paesaggio e acqua

II INCONTRO: acqua come forza motrice e risorsa per mulini, segherie, lanifici, fucine, conerie

III INCONTRO: visita a opifici e rogge (Es. Lozzo di Cadore, Borgo Prà e Borgo Piave)

IV INCONTRO: realizzazione di una mappa interattiva

MATERIE: archeologia industriale, architettura, sociologia, progettazione multimediale, digital mapping





ACQUA E LEGGENDE: LE ANGUANE

I INCONTRO: patrimonio, paesaggio e acqua

II INCONTRO: l'acqua nelle leggende delle Dolomiti, le figure delle anguane

III INCONTRO: visita-laboratorio al Museo Etnografico di Seravella

IV INCONTRO: realizzazione di una videostoria

MATERIE: antropologia culturale, tradizioni popolari, letteratura, storia dell'arte, comunicazione audiovisiva, narrazione multimediale

LE SCUOLE COINVOLTE

Il progetto è rivolto alle classi delle scuole secondarie dei distretti dell'Ufficio scolastico provinciale.

Le tipologie di scuole saranno diverse per favorire un approccio interdisciplinare:

- licei artistici e musicali
- istituti alberghieri
- istituti tecnici ed economici
- licei classici e scientifici
- scuole a indirizzo grafico e multimediale

La partecipazione gratuita di 10 classi al percorso #ACQUE di Dolom.it 2016 è resa possibile grazie al finanziamento di BIM Gestione Servizi Pubblici di Belluno e BIM Belluno Infrastrutture.



GIOCO FINALE

Tutti i prodotti multimediali realizzati potranno partecipare al gioco finale, che premierà i tre elaborati migliori.

I classificato: euro 500

II classificato: euro 350

III classificato: euro 250

Una giuria di qualità e gli utenti dei social network sceglieranno i vincitori, che verranno annunciati i primi di giugno.



CALENDARIO

19/12

chiusura iscrizioni
delle classi partecipanti

MARZO

APRILE

realizzazione dei
percorsi didattici

MAGGIO






votazione elaborati

GIUGNO

premiazione

PER ADERIRE

Inviare una mail all'indirizzo servizieducativi@isoipse.it indicando:

-  nome della scuola e indirizzo
-  classe partecipante e numero alunni
-  nome del docente referente e materia di insegnamento
-  preferenza sull'area tematica (acqua e mestieri, acqua e suoni, acqua e società, acqua e nutrimento, acqua e industria, acqua e leggende)
-  disponibilità di un laboratorio informatico a scuola

Per ulteriori informazioni, contattare la segreteria organizzativa ai numeri 320 1963266 o 333 1651542.



L'associazione *Isoipse* nasce dal desiderio di una quindicina di giovani residenti in Provincia di Belluno di mettere insieme le proprie professionalità, in cui si intersecano competenze in ambito antropologico, sociologico, ambientale, economico e comunicativo, per **promuovere la conoscenza e la valorizzazione del territorio montano**. Tanti sono i campi di attività e gli obiettivi dell'associazione: la promozione dell'ambiente, identità, società e cultura delle Dolomiti; la ricerca e documentazione sul territorio locale; lo sviluppo sostenibile e partecipato; la creazione di reti sul territorio.

L'associazione ha recentemente lavorato ad un Progetto di sviluppo dell'attività educativa nell'ambito della Rete dei Musei della Provincia di Belluno finalizzato a mettere in rete operatori didattici, i musei e le realtà formative.



ADOMultimedia Heritage Studio nasce con l'intento di promuovere, a Cortina e nelle Dolomiti, lo **sviluppo di progetti di digital heritage**, coinvolgendo i musei e le realtà scolastiche nella ricerca di nuovi modi per trasmettere il ricco patrimonio - culturale, scientifico e paesaggistico - racchiuso nel territorio. Questa ricerca si fonda sulla convinzione che le tecnologie digitali rendono disponibili nuovi canali di diffusione e innovativi strumenti di partecipazione che mettono al centro del patrimonio gli individui e le comunità.

Lo studio sviluppa applicazioni multimediali per mostre e musei, itinerari tematici interattivi alla scoperta del territorio e progetti didattici multimediali per le scuole.