

ANNO SCOLASTICO 2015-2016

# OFFERTA DIDATTICA

ECOMUSEO URBANO  
MARE  
MEMORIA  
VIVA

Aprire a Palermo nel febbraio del 2014 e nasce dal lavoro dell'associazione **CLAC**, organizzazione di operatori della cultura under 40 grazie ad un finanziamento della **Fondazione con il Sud** e in partnership con **l'Assessorato alla Cultura del Comune di Palermo**.

#### STAFF

Le attività didattiche e culturali sono curate da un team di giovani donne appassionate e creative dell'associazione Mare Memoria Viva (Adriana, Cristina, Fabiana, Naida, Noemi, Roberta, Stefania) con diverse competenze ed esperienza in attività creative, nella divulgazione storica e scientifica, animazione, visite guidate e laboratori.

Il team è coordinato da Marina Sajeve, dottore di ricerca in Storia dell'Arte Contemporanea.

#### DOVE

La sede dell'ecomuseo è **l'Ex Deposito Locomotive di Sant'Erasmus** in via Messina Marine n. 20, bellissimo esempio di architettura di fine '800 situato accanto la foce del fiume Oreto.

#### COSA È UN ECOMUSEO?

Un ecomuseo non è un museo che ha a che fare con l'ecologia o con l'educazione ambientale, o meglio anche ma non solo! Il termine ecomuseo nasce in Francia e vuol **dire museo di identità o museo del territorio che mette al centro della sua azione un patto tra cittadini che si prendono cura di un territorio**.

L'ecomuseo pone dunque una domanda fondamentale:

1

come coinvolgere la comunità a conoscere il suo patrimonio, le aspettative e gli strumenti di valorizzazione che la stessa comunità offre?

2

Come formare giovani cittadini consapevoli e impegnati a trasformare in meglio il proprio ambiente di vita?

3

Cosa vuol dire oggi fare/essere comunità?

4

Come possono aiutarci a farlo le nuove tecnologie?

L'ecomuseo propone **attività didattiche** per le scuole di ogni ordine e grado ricercando metodologie innovative adeguate alle nuove tecnologie, agli exhibit e alle strutture comunicative.

# L'OFFERTA DIDATTICA

I **percorsi didattici** variano di anno in anno e possono essere discussi e adattati alle esigenze degli insegnanti e dei bambini e ragazzi che vengono in visita a partire da alcuni macrotemi:

MARE/AMBIENTE



Educazione ambientale legata al tema del mare, biodiversità marina, mondi sommersi e rispetto dell'ecosistema marino.

TRASFORMAZIONI URBANE



La città e le sue trasformazioni, come quando e perché è cambiata Palermo e il suo rapporto con il mare. Il loisir e le vacanze di un tempo ma anche abusivismo edilizio, corruzione, potere mafioso, inchieste giudiziarie e persone coraggiose nella Palermo degli anni 60-80.

CITTADINANZA ATTIVA



Cosa vuol dire essere cittadini? Cosa sono i beni comuni e come le azioni collettive possono contribuire a difenderli? Quali forme possibili di azionariato popolare e cosa succede a Palermo a partire dalla difesa della costa.

TECNOLOGIE E COMUNICAZIONE



Cosa si intende per digital story telling? Come le nuove tecnologie dell'immagine e del suono possono aiutarci a valorizzare la storia per agire nel presente? Cosa vuol dire open software e come è nato Arduino?

## Come prenotare

- La prenotazione delle proposte didattiche è obbligatoria con almeno 7 giorni di anticipo.
- Costi e durata delle attività sono specificati in catalogo.
- Il pagamento avverrà presso la biglietteria del Museo il giorno dello svolgimento delle attività prenotate oppure tramite bonifico bancario.
- Per ogni classe offriamo una gratuità per un alunno a vostra scelta; insegnanti e studenti diversamente abili non pagano.
- Inoltre offriamo tariffe particolari alle scuole delle borgate e dei quartieri frontemare.



Per informazioni e prenotazioni scrivete a [info@marenemoriaviva.it](mailto:info@marenemoriaviva.it) indicando in oggetto "scuola" oppure telefonando a Marina Sajeva 347 52.80.525

L'Ecomuseo Mare Memoria Viva racconta una storia collettiva del mare di Palermo utilizzando le nuove tecnologie audiovisive. È il primo museo multimediale della Sicilia.

# GUIDA ALLA SCELTA DELLE ATTIVITÀ

Molteplici sono i suggerimenti che provengono dall'allestimento dell'Ecomuseo e dalle storie in esso raccontate e in merito alle quali si articolano le proposte didattiche.

Una serie di visite guidate, attività laboratoriali e percorsi fuori e dentro l'ecomuseo con l'obiettivo di:

1

guardare alla propria città con sguardo diverso cercandone la bellezza nascosta e conoscendo storia e motivazioni storiche e politiche del degrado attuale

2

ritrovare un rapporto con il mare che non sia semplice divertimento ma rispetto e consapevolezza della sua forza e anche della sua fragilità

3

sviluppare senso di appartenenza e senso civico per il proprio quartiere e la propria città; essere proattivi nella cura del territorio

4

interagire consapevolmente con le nuove tecnologie e sperimentarne le potenzialità di narrazione



I macrotemi sono quelli precedentemente illustrati (MARE, CITTÀ, CITTADINANZA ATTIVA, TECNOLOGIE E STORY TELLING) e per la loro trasversalità, possono essere calati perfettamente nel piano dell'offerta formativa di ogni scuola di ordine e grado.

Ognuno di questi temi sarà sviluppato in quattro tipologie di attività, ognuna delle quali si rivolge a una o a più fasce d'età diverse:

- 1 VISITA GUIDATA ALL'ECOMUSEO
- 2 VISITA GUIDATA ALL'ECOMUSEO + LABORATORIO
- 3 VISITA GUIDATA ALL'ECOMUSEO + PASSEGGIATA NELLA COSTA SUD
- 4 PROGETTI SPECIALI

# CATALOGO ATTIVITÀ

## ECOMUSEO MMV

RIVOLTO AGLI STUDENTI  
DI OGNI ORDINE E GRADO

- [infanzia](#)
- [primarie](#)
- [secondarie](#)
- [secondarie superiori](#)

TEMATICHE  
PRINCIPALI

- [MARE / AMBIENTE](#)
- [TRASFORMAZIONI URBANE](#)
- [CITTADINANZA ATTIVA](#)
- [TECNOLOGIE E COMUNICAZIONI](#)

## DURATA

3 ore circa con pausa merenda

## COSTO

4 euro a studente

## PARTECIPANTI

max 50 studenti contemporaneamente

## DESCRIZIONE

La visita guidata è la base della nostra offerta didattica e può essere declinata per tutte le fasce di età modificando di volta in volta temi e modalità di interazione con bambini e ragazzi.

L'Ecomuseo Mare Memoria Viva è l'unico museo interattivo e multimediale attualmente attivo in Sicilia e rappresenta per questo un'esperienza unica e affascinante tanto per i piccoli che per i grandi, ormai tutti nativi digitali quindi abituati alle tecnologie interattive che trovano qui usate non per mero intrattenimento ma come potenti mezzi di narrazione."

La visita inizia con il racconto di come l'ecomuseo è nato raccogliendo testimonianze di centinaia di persone della città, viene spiegato il significato letterale ed etico del termine ecomuseo, la metodologia di ricerca e le attività svolte di partecipazione dal basso svolte dai giovani promotori.

Si passa poi alla visita interattiva e si conclude l'esperienza con un'attività collettiva, diversa per le diverse fasce d'età e legata ad una o più esperienze vissute durante la visita

## Cosa c'è sotto il nostro mare

RIVOLTO AGLI STUDENTI  
DI SCUOLE

TEMATICHE  
PRINCIPALI

- primarie
- secondarie

MARE / AMBIENTE



### DURATA

4 ore circa con pausa merenda

### COSTO

7 euro a studente

### PARTECIPANTI

max 50 studenti contemporaneamente

### DESCRIZIONE

Cosa c'è sotto il nostro mare? Non tutti conosciamo la complessità e la bellezza dei suoi ambienti e non tutti ci soffermiamo a pensare quali possano essere le conseguenze dei nostri comportamenti.

Seguiti da educatori ambientali gli alunni conosceranno le forme di vita presenti nei fondali della costa palermitana, come la vita sottomarina è stata trasformata negli ultimi decenni e perché lo sguardo dei nostri concittadini non è più rivolto verso il mare.

Dopo la visita guidata dell'Ecomuseo, attraverso la didattica laboratoriale, gli alunni ricostruiranno un ambiente marino naturale per scoprire la flora, la fauna e la geologia dei fondali marini, con le loro straordinarie e singolari forme ed i loro colori. Infine una lettura dell'impatto dei rifiuti della città di Palermo sul mare e sui suoi abitanti e sulla sua conseguente trasformazione per sensibilizzare le nuove generazioni al rispetto e all'importanza della tutela della Natura.

**PROMOZIONE:** le scuole che prenotano questo laboratorio nei mesi che vanno da ottobre a marzo potranno usufruire di uno sconto sul costo del pullman.

In collaborazione con

# La spiaggia come bene comune

RIVOLTO AGLI STUDENTI  
DI SCUOLE

TEMATICHE  
PRINCIPALI

- primarie
- secondarie

MARE / AMBIENTE



## DURATA

4 ore circa con pausa merenda

## COSTO

7 euro a studente

## PARTECIPANTI

max 50 studenti contemporaneamente

## DESCRIZIONE

Il Comitato Addiopizzo è un movimento antimafia nato nel 2004 da un gruppo di giovani intorno a uno slogan: un intero popolo che paga il pizzo è un popolo senza dignità. Addiopizzo opera dal basso con una strategia inedita: il consumo critico contro il pizzo. I cittadini sostengono con i propri acquisti i commercianti che non cedono alle richieste estorsive e che si sono apertamente schierati contro la prepotenza mafiosa. Addiopizzo sprona la società ad assumere un deciso impegno per il cambiamento e promuove una rivoluzione culturale collettiva contro la mafia. Recentemente Addiopizzo ha identificato nella pratica della difesa e della riqualificazione dei Beni comuni lo strumento più avanzato per contrastare la cultura mafiosa e la signoria territoriale di Cosa nostra. "In quest'ottica, nell'estate del 2013 e in quella del 2014 Addiopizzo ha gestito, prima a Capaci e poi a Isola delle Femmine, un tratto di spiaggia libera. Il lido è stato chiamato Sconzajuoco dal nome della barca di Libero Grassi, l'imprenditore ucciso dalla mafia nel 1991 per essersi ribellato al pizzo. Sconzajuoco ha proposto alla cittadinanza un nuovo modo di vivere il mare e la spiaggia. Uno spazio sostenibile, inclusivo, accessibile. Un luogo aperto alla partecipazione, nella logica della gestione collettiva dei beni comuni e della solidarietà alle imprese che hanno detto no alla mafia." Il laboratorio proporrà agli studenti di rivivere quell'esperienza con una vera e propria simulazione, che permetterà a gli studenti di familiarizzare diverse problematiche: la gestione partecipata, la pulizia della spiaggia, la pratica della raccolta differenziata, il riciclaggio di materiali, l'accessibilità ai disabili, il consumo critico.

In collaborazione con



# La camera oscura portatile

RIVOLTO AGLI STUDENTI  
DI SCUOLE

TEMATICHE  
PRINCIPALI

- primarie
- secondarie

TECNOLOGIE E COMUNICAZIONI



## DURATA

4 ore circa con pausa merenda

## COSTO

7 euro a studente

## PARTECIPANTI

max 50 studenti contemporaneamente

## DESCRIZIONE

Cos'è una camera oscura? A cosa serve? Da chi e quando venne usata per la prima volta? Perché è una scoperta fondamentale per l'invenzione della fotografia? Prendendo spunto dal funzionamento di uno degli strumenti ottici tra i più antichi, gli alunni verranno guidati lungo un percorso didattico che li condurrà alla conoscenza del funzionamento dei processi visivi, premessa fondamentale per poter comprendere le differenze e le analogie tra la visione umana e la visione fotografica.

Il percorso laboratoriale si articola in due momenti:

- Prima fase teorica di introduzione alla fotografia, seguita dall'approfondimento sul tema della visione e il suo funzionamento"
- Seconda fase in cui verrà illustrato come realizzare una camera oscura utilizzando materiali riciclati.

# Fiabe di mare e di stoffa

RIVOLTO AGLI STUDENTI  
DI SCUOLE

---

→ infanzia

→ primarie

## DURATA

---

4 ore circa con pausa merenda

## COSTO

---

7 euro a studente

## PARTECIPANTI

---

max 50 studenti contemporaneamente

## DESCRIZIONE

---

Realizzazione di un libro di stoffa, in cui viene raccontata una fiaba, utilizzando filo, ago e materiali di riuso. Il laboratorio ha come finalità la sensibilizzazione verso uno stile di vita più attento all'ambiente, attraverso la promozione della buona pratica del riuso e lo stimolo alla creatività alla manualità, aspetti ormai persi a causa della diffusione della tecnologia nel gioco.

Il laboratorio si divide in tre fasi:

- breve introduzione sui materiali che si possono riutilizzare;
- breve introduzione sulla costruzione di un libro, in questo caso di stoffa;
- progettazione e realizzazione delle pagine, delle scenografie e dei personaggi, dopo la lettura di una fiaba.

# Alla scoperta del mondo attraverso il mare

A cura di Eterotopie, laboratorio navigante



RIVOLTO AGLI STUDENTI  
DI SCUOLE

TEMATICHE  
PRINCIPALI

→ infanzia

MARE / AMBIENTE

→ primarie

## DURATA

4 ore circa con pausa merenda

## COSTO

7 euro a studente

## PARTECIPANTI

max 50 studenti contemporaneamente

## DESCRIZIONE

Ma il mare serve solo a fare il bagno? Perché ci si pensa solo in estate? Quanto è importante il mare nella vita di ogni giorno?

"Queste sono le domande di partenza alle quali cercheremo di dare risposta ricostruendo insieme ai ragazzi una storia dell'umanità raccontata guardando il mondo dal mare."

Un percorso a tappe dove eventi storici, scoperte scientifiche e mutazioni socio-politiche saranno analizzati mettendo in evidenza l'importanza che lo spazio marittimo, apparentemente così lontano da poter quasi sembrare ininfluenza, ha avuto in passato e ancora oggi ha sulla vita di ogni giorno.

*In collaborazione con*





# Marinare la scuola. La fisica e le barche a vela.

A cura di Eterotopie, laboratorio navigante



RIVOLTO AGLI STUDENTI  
DI SCUOLE

- infanzia
- primarie

TEMATICHE  
PRINCIPALI

MARE / AMBIENTE

## DURATA

4 ore circa con pausa merenda

## COSTO

7 euro a studente

## PARTECIPANTI

max 50 studenti contemporaneamente

## DESCRIZIONE

Imparare è spesso più bello e gioioso se fatto in maniera giocosa e non convenzionale. Parlare di barche, di come stanno a galla, del perché si muovono con il vento o del perché non si ribaltano con il mare mosso può essere un modo interessante e stimolante per scoprire gli effetti pratici delle regole della fisica."

Il laboratorio, attraverso piccoli esperimenti pratici, mira a creare stimoli e curiosità nei confronti di concetti della fisica tra i quali:

- Le leve
- Le coppie di forze
- Il principio di Archimede
- La portanza
- La pressione dei fluidi
- La velocità
- Il moto assoluto ed il moto relativo

In collaborazione con



## Dalla terra al mare



RIVOLTO AGLI STUDENTI  
DI SCUOLE

TEMATICHE  
PRINCIPALI

- secondarie
- secondarie superiori

MARE / AMBIENTE

### DURATA

5 ore circa con pausa merenda

### COSTO

7 euro a studente

### PARTECIPANTI

max 50 studenti contemporaneamente

### DESCRIZIONE

Quest'anno l'Ecomuseo del mare ha avviato un partenariato con l'associazione Geode che anima le attività del Museo di Mineralogia di Via Archirafi, che da pochi anni ha rinnovato l'allestimento nato a fine ottocento. In questo nuovo allestimento ha prevalso la logica del percorso come "viaggio all'interno della materia": dal micro al macro, dai meteoriti provenienti da uno spazio-tempo lontanissimo, all'atomo. L'idea è quella di promuovere una "grammatica" che consenta al visitatore di decodificare le strutture di vita e di sistema offrendo una visione di insieme, delle leggi che governano la natura e dei principi della chimica e della fisica.

Nella giornata "Dalla terra al mare" gli alunni affronteranno un percorso culturale in cui osserveranno le connessioni tra due mondi che all'apparenza sono slegati e sconnessi. Per prima cosa, visitando il museo di mineralogia, scopriranno come il mare sia fonte di vita, non solo intesa come biodiversità e risorse, ma anche come luogo fisico dove si formano alcuni tipi di rocce (le evaporiti: gesso, zolfo, carbonati), che poi sono "il mattone" delle montagne dove viviamo. In seguito con la visita all'Ecomuseo gli studenti faranno un'esperienza del mare di Palermo dal punto di vista culturale, ossia il mare inteso come filo conduttore della storia della nostra città.

*In collaborazione con*



# Il gioco di Palermo



RIVOLTO AGLI STUDENTI  
DI SCUOLE

- secondarie
- secondarie superiori

TEMATICHE  
PRINCIPALI

- TRASFORMAZIONI URBANE
- CITTADINANZA ATTIVA

## DURATA

5 ore circa con pausa merenda

## COSTO

7 euro a studente

## PARTECIPANTI

max 50 studenti contemporaneamente

## DESCRIZIONE

Il laboratorio “Il gioco di Palermo” è un vero e proprio gioco di società, un gioco di ruolo, progettato da Davide Leone, architetto dello staff dell’Ecomuseo.

L’attività, attraverso un approccio ludico, ha lo scopo di aiutare i bambini ad orientarsi sulla mappa della nostra città, far riflettere sul suo spazio finito, migliorare la conoscenza della storia della città e delle sue trasformazioni urbanistiche, comprendere che la città si costruisce anche attraverso ruoli conflittuali.

Questo gioco sviluppa da un lato la conoscenza della città e dall’altro la coscienza civica dei giovani alunni, obbiettivi a cui tende d’altronde la mission dell’Ecomuseo.

# Multimedialità e tecnologie museali



RIVOLTO AGLI STUDENTI  
DI SCUOLE

- secondarie
- secondarie superiori

TEMATICHE  
PRINCIPALI

TECNOLOGIE E COMUNICAZIONI

## DURATA

4 ore

## COSTO

7 euro a studente

## PARTECIPANTI

max 50 studenti contemporaneamente

## DESCRIZIONE

Mare Memoria Viva è l'unico museo multimediale e interattivo in Sicilia realizzato con tecnologie open source di ultima generazione. Le potenzialità delle tecnologie del suono e dell'immagine nella comunicazione sono parte della nostra vita quotidiana e l'educazione ai media è diventata una componente fondamentale della formazione delle nuove generazioni.

Il laboratorio svelerà i segreti "tecnici" dell'ecomuseo, il funzionamento delle installazioni con sensori e l'uso delle tecnologie Arduino. Verranno illustrati i concetti di teoria dei nuovi media (multimedialità, interattività, open software) e cenni di storia delle tecnologie digitali.

*In collaborazione con*

sensibili**A**mbienti

# La città intorno al fiume Oreto

RIVOLTO AGLI STUDENTI  
DI SCUOLE

TEMATICHE  
PRINCIPALI

- secondarie
- secondarie superiori

TRASFORMAZIONI URBANE



## DURATA

4 ore

## COSTO

7 euro a studente

## PARTECIPANTI

max 50 studenti contemporaneamente

## DESCRIZIONE

La cosiddetta "città oltre l'Oreto" è una città sconosciuta a molti palermitani così come poco conosciuto è il processo di trasformazione urbanistica che ha portato al degrado di molta parte della costa. Dopo aver visitato l'ecomuseo però si guarda a questo mare e a questa costa con occhi diversi, più attenti e più rispettosi e soprattutto più desiderosi di ridisegnare un futuro. Una passeggiata fuori dall'Ex Deposito Locomotive di Sant'Erasmo può riservare sorprese. Al termine del Foro Italico, dove la città sembra finire, a pochi passi di distanza l'uno dall'altro, abitano importantissimi capitoli della storia e della cultura di Palermo, veri scrigni della memoria non sempre conosciuti. La prima villa pubblica, intitolata a Donna Giulia e nota ai cittadini come "La Flora"; il golfetto di Sant'Erasmo oggi soffocato dal traffico, antichissima borgata di pescatori e ancora oggi casa di una attiva cooperativa di pescatori nonché di una delle storie di umanità e coraggio più note a Palermo, quella di Padre Messina che qui fondò la sua casa di Lavoro e Preghiera, nata per accogliere e dare un futuro a tanti sfortunati orfanelli. E ancora più in là, San Giovanni dei Lebbrosi, incantevole chiesetta arabo-normanna e il Museo di Mineralogia, dove lo studente potrà intraprendere un viaggio all'interno della materia.

# La tecnologia onesta. Tutta la fisica della bicicletta.

RIVOLTO AGLI STUDENTI  
DI SCUOLE

- 
- secondarie
  - secondarie superiori

## DURATA

---

Le attività si svolgeranno  
in 2 incontri di una mattina ciascuno

## COSTO

---

10 euro a studente

## PARTECIPANTI

---

max 25 studenti contemporaneamente

## METODOLOGIA

---

La metodologia di riferimento per le attività svolte è il *learning by doing*. Lo scopo è quello di avere un approccio pratico e, attraverso questo, arrivare a spiegare alcuni assunti teorici.

## DESCRIZIONE

---

Con la visita all'ecomuseo i ragazzi saranno invitati a confrontarsi con un tema solo apparentemente lontano! A testimonianza di come il nostro non sia un "museo del mare" ma uno spazio di cittadinanza attiva e cultura della città il laboratorio proposto parte dalla bicicletta e dal suo valore etico per la vita urbana di oggi per far esperire alcuni elementi di meccanica elementare. La distanza tra teoria e pratica rende, spesso, di difficile comprensione alcuni concetti legati alla fisica elementare.

Le attività proposte tentano di collegare i concetti teorici, principalmente affrontati nel curriculum di tecnologia, con l'agire pratico sulla bici. "In questo modo ci si prefigge, oltretutto, di coinvolgere ragazzi con difficoltà di astrazione che possono trovare, nell'agire pratico, degli stimoli dei riconoscimenti in grado di attivare curiosità." Le fasi di lavoro sono di seguito elencate:

- Le tipologie di bici
- Le parti di una bici
- Le leve
- Il telaio ed il triangolo indeformabile
- Il rapporto di velocità, la catena, il rocchetto e la corona
- La trasmissione del moto, fili dei freni e guaine
- Il sistema biella manovella, le gambe ed i pedali
- Le tensostrutture e i raggi delle ruote
- I cuscinetti a sfera nel mozzo della ruota
- Come si cambia una gomma della bici

Tutte le attività saranno svolte praticamente e spiegate dai conduttori delle attività e poi esperite dai ragazzi.

# Conosci il tuo quartiere... per migliorarlo.

LA PARTECIPAZIONE COME MEZZO PER UNA NUOVA COSCIENZA CIVICA.



RIVOLTO AGLI STUDENTI  
DI SCUOLE

- secondarie
- secondarie superiori

TEMATICHE  
PRINCIPALI

- TRASFORMAZIONI URBANE
- CITTADINANZA ATTIVA

## DURATA

L'attività si struttura in due differenti incontri con gli alunni della durata di 4 ore ciascuno. Tra il primo e il secondo incontro è previsto un intervallo di una settimana, utile all'espletamento delle attività laboratoriali connesse al progetto didattico

## COSTO

10 euro a studente

## PARTECIPANTI

max 50 studenti contemporaneamente

## OBIETTIVI E METODOLOGIA

L'obiettivo generale è l'approfondimento di una coscienza civica attorno ai bisogni della comunità urbana e di quartiere di cui gli alunni fanno parte. Le attività saranno strutturate attraverso un gioco didattico che guiderà le fasi della conoscenza e l'acquisizione delle abilità previste dal progetto. Si tratta di una metodologia collaborativa strutturata attorno alla costruzione di un plastico che raffigura il quartiere in cui la scuola è inserita.

## DESCRIZIONE

I due incontri con gli alunni sono preceduti da un incontro preparatorio con i professori delle classi coinvolte, con lo scopo di illustrare tempi, metodologia e risultati attesi dall'applicazione del progetto didattico.

**Il primo incontro** è di carattere teorico/pratico ed è diviso in momenti differenti:

- la prima fase è dedicata all'illustrazione della storia della città di Palermo e delle trasformazioni fisiche che ha subito.
- La seconda fase vede il confronto tra gli esperti dell'Ecomuseo e gli alunni nel definire la conoscenza del quartiere in cui si trova la scuola. Gli alunni saranno sollecitati al racconto degli elementi di identità del quartiere, dei luoghi di pregio, dei problemi, dei luoghi del degrado. Gli strumenti che saranno utilizzati sono quelli delle mappe mentali, delle narrazioni visuali ecc.;
- La terza fase vede l'introduzione del gioco che avrà svolgimento nella seconda giornata: il Planning for real.

## ATTIVITÀ LABORATORIALI

Nell'intervallo tra il primo e il secondo incontro gli alunni, con la guida dei professori coinvolti, completeranno il modello in scala del quartiere e delle carte opzione, necessari alle attività del secondo incontro. Il secondo incontro vede lo svolgimento del gioco Planning for real. Saranno utilizzati il modello del quartiere e le carte gioco realizzati dagli alunni nel primo incontro e completati nell'intervallo di tempo tra primo e secondo incontro. Il Planning for real è un metodo di partecipazione nato in Inghilterra negli anni '70 con lo scopo di coinvolgere abitanti, associazioni e portatori di interesse attorno ai temi di trasformazione e miglioramento della città. Nel caso specifico del presente progetto didattico il Planning for real assume il ruolo di una riflessione sulle possibilità di cambiamento espresse dagli alunni e ha l'obiettivo di sollecitare in loro la necessità dell'impegno individuale e collettivo verso i bisogni della città e della comunità che vi abita.

Lo staff dell'ecomuseo è fatto di persone giovani, creative e dinamiche. Professionisti dell'arte e del management che hanno accettato una sfida di imprenditoria sociale e culturale. A partire dai temi originali che l'ecomuseo propone è possibile elaborare insieme ai dirigenti scolastici e agli insegnanti progetti didattici da inserire nel piano formativo avvalendosi di fondi PON o altre misure di finanziamento.



Per informazioni e prenotazioni scrivete a [info@marememoriaviva.it](mailto:info@marememoriaviva.it) indicando in oggetto "scuola" oppure telefonando a Marina Sajeva 347 52.80.525