

TARGET. GENITORI DEGLI STUDENTI; ASSOCIAZIONI DEL TERRITORIO
FACILITATORI. MARZIO CRESCI, LAURA DAINELLI, TIZIANA SQUERI

INCONTRO DEL 27 APRILE 2016

Localizzazione attività

Istituto Scolastico – plesso Baccio Da
Montelupo – Sala dell' Auditorium

Obiettivi

Finalità generali

Presentazione del progetto Edumuseo:
le finalità e il percorso fin qui realizzato.

Coinvolgimento attivo nel progetto di genitori e volontari: quali possibili ruoli e strumenti per l'attivazione di una collaborazione propositiva e continuativa nell'ottica di un museo davvero 'partecipato' da parte di tutta la comunità.

Finalità specifiche

Progettazione partecipata dell'evento finale di Edumuseo (venerdì 10 Giugno): il punto di vista e il ruolo di genitori e volontari.

La programmazione del museo 2016/2017: osservazioni, contributi,

"desideri", di genitori e associazioni di volontariato.

Modalità

Discussione in plenaria

Strumenti di documentazione

Cartelloni con post it, strutturati su due ambiti tematici:

- La festa finale di Edumuseo; allestimento, attività, relazione con la festa scolastica di fine anno (CARTELLONE 1).
- Eventi al Museo 2016/2017: idee e "desideri" (CARTELLONE 2).

Dettaglio Partecipanti

	Maschi	Femmine
Genitori	2	21
Volontari	2	2
Totale	4	23
Totale partecipanti		27

ALLEGATI

1. CARTELLONE 1
2. CARTELLONE 2

TARGET. GENITORI DEGLI STUDENTI; ASSOCIAZIONI DEL TERRITORIO
FACILITATORI. MARZIO CRESCI, LAURA DAINELLI, TIZIANA SQUERI

ALLEGATO 1 - CARTELLONE 1 LA FESTA FINALE DI EDUMUSEO.

Tipologia di attività

- attività realizzate dai genitori per i ragazzi
- attività realizzate da genitori e ragazzi insieme
- attività di animazione per condividere STORIE, a partire da quelle che i ragazzi hanno ricostruito con i percorsi di ricerca nell'ambito di Edumuseo.
- una caccia al tesoro grandi e ragazzi insieme, organizzata dai genitori, che comprenda anche prove speciali (ad esempio il canto di canzoni popolari) e che utilizzi i percorsi di ricerca realizzati dai ragazzi.

Destinatari attività

- Ragazzi della Scuola Secondaria di I Grado
- Ragazzi della Scuola Primaria
- Ragazzi anche i più grandi
- Adulti

Come coinvolgere i ragazzi di 13/14/15 anni

- far fare loro da tutor per i più piccoli, dandogli ruolo organizzativo e di riferimento;
- creare occasioni di ritrovo e incontro affidando loro un "progetto", un'azione di cui sono protagonisti;
- far loro pensare, organizzare e gestire qualcosa per i genitori, in cui facciano loro fare qualcosa ai genitori;

TARGET. GENITORI DEGLI STUDENTI; ASSOCIAZIONI DEL TERRITORIO
FACILITATORI. MARZIO CRESCI, LAURA DAINELLI, TIZIANA SQUERI

ALLEGATO 2 – CARTELLONE 2 EVENTI AL MUSEO

Tipologia attività

- non organizzare conferenze frontali, ma strutturarle e presentarle come racconti, sul tipo dello *storytelling*;
- raccontare la storia della chiesa di Santa Lucia (sede del museo) e della zona dell'Ambrogiana, luoghi importanti per la storia di Montelupo Fiorentino;
- privilegiare l'incontro con testimoni, cioè con persone che hanno avuto parte alle situazioni varie e sono stati protagonisti;
- utilizzo di modalità affascinanti e particolari, oggi sempre più diffuse, come le proiezioni sulle pareti dell'edificio all'esterno, da associare sempre al racconto; il luogo si presta per la presenza del prato

Destinatari

- Famiglie e bambini come target privilegiati;
- cittadini Montelupini di recente arrivo;
- adulti e giovani

Per facilitare e favorire la partecipazione della comunità e la comunicazione

- organizzare eventi coordinati con altre manifestazioni che vengono promosse in paese (ad esempio 25 aprile all'Ambrogiana, mostra del vetro della torre o giovedì sera estivi con i negozi aperti) e che quindi sono già motivo di coinvolgimento della comunità;
- utilizzare linguaggi e modi diversi per i diversi target;
- fare in modo che ci siano punti di informazione sulle iniziative del museo nell'ambito delle varie feste in paese;;
- i relatori devono avere una relazione con la comunità e il luogo, ed essere in qualche modo riconosciuti per ottenere interesse e partecipazione della comunità locale;
- rendere familiare e amichevole il contesto del museo e delle sue iniziative con la collaborazione organizzativa delle associazioni locali che possono fare le cose che fanno sempre, ovvero creare spazi di ristoro e socialità.