



Commissione Nazionale  
Italiana per l'UNESCO  
**Comitato Giovani**

COMMISSIONE NAZIONALE ITALIANA PER  
L' UNESCO - COMITATO GIOVANI

## **PROGRAMMA UNESCOEDU**

### ***Denominazione progetto***

“PinApp-RC” – Implementazione dell’App Pinacoteca civica di Reggio Calabria

### ***Responsabile del progetto***

Comitato Giovani Calabria CNI UNESCO

### ***Tipologia***

Indirizzo Sperimentale

### ***Ambito disciplinare***

area umanistica, grafica e tecnologica

### ***Classi coinvolte***

TERZO QUARTO QUINTO

### ***Numero alunni coinvolti***

31 Età 16/18 anni

### ***Referenti del Progetto***

per il Comitato Giovani Calabria CNI UNESCO: Claudia Ventura (in qualità di rappresentante regionale); Carla Filetti (in qualità di referente del programma UNESCO EDU); Giuseppina Cassalia (in qualità di referente del progetto PinApp).

per l’ITI Panella-Vallauri: Prof.ssa Anna Maria Carrieri (area umanistica); Prof. Valter Capola (area informatica); Prof. Maurizio Marzolla (area grafica).

### ***Enti, Imprese ed Associazioni partner nel Progetto:***

- Comune di Reggio Calabria, Ass. Cultura
- Pinacoteca Civica di Reggio Calabria
- Reclife spinoff universitario
- LivingCamera srl
- Calabresi Creativi (associazione)
- Associazione Scientifica ASTRI

Patrocinio del Consiglio Regionale della Calabria

### **Figure coinvolte (Soggetti Attività)**

Dirigente Scolastico: Coordinamento didattico del progetto (Prof. Anna Nucera).

Referente dei progetto: Organizzazione attività, supporto, controllo, verifica e monitoraggio attività (Claudia Ventura, Carla Filetti, Giuseppina Cassalia).

Tutors scolastici/Docenti: Supporto, controllo, verifica e monitoraggio attività di stage (Prof.ssa Anna Maria Carrieri; Prof. Valter Capola; Prof. Maurizio Marzolla).

Esperti esterni: Formazione studenti (Claudia Ventura, Giuseppina Cassalia, Antonella Salatino, Fabrizio Legato, Gabriele Morabito, Cinzia Scarlata, Demetrio Plutino, Paolo Lo Giudice, Domenico Rositano).

Comunicazione e relazioni esterne: rapporto con le Istituzioni, supporto organizzazione servizi, comunicazione mediatica (Massimiliano Tramontana).

### **IL PROGETTO FORMATIVO**

Il mondo della scuola e quello del lavoro sono ormai da considerarsi come realtà integrate tra loro, consapevoli che, per uno sviluppo coerente e completo della persona, è importante ampliare e diversificare i luoghi tempi e modalità di apprendimento.

Il progetto PinApp si è caratterizzato per la sua duplice funzione di educazione formale ed esperienza pratica, concretizzandosi per gli studenti in un percorso di crescita e di orientamento al mondo del lavoro. Percorso che ha assunto il ruolo di mediatore tra l'apprendimento formativo e quello attivo, di stimolo allo sviluppo di nuove competenze legate alla creatività e all'uso della tecnologia rapportandosi ad una realtà culturale aderente al corso di studi.

E' stata adottata una metodologia didattica particolarmente accattivante ed innovativa, che ha consentito agli allievi di apprendere da esperienze dirette e produrre ciò che si è appreso in modo qualitativo per una scelta consapevole, e favorire la conoscenza delle opportunità e degli sbocchi occupazionali.

Come da proposta progettuale, il percorso formativo "PinApp-RC" è stato dedicato all'implementazione di un'applicazione che rende possibile la conoscenza delle opere (per questo progetto ne sono state selezionate 14) della Pinacoteca civica di Reggio Calabria attraverso un qualsiasi dispositivo collegato in rete, ed acquisire le informazioni testuali e multimediali relative alle stesse. Le strategie della comunicazione e dell'informazione rappresentano strumenti fondamentali per la diffusione di saperi, valori e sensibilità utili alla valorizzazione dei beni culturali, ma investono anche l'elaborazione del pensiero critico, la capacità di lettura del presente e la comprensione dei processi di cambiamento e di miglioramento a tutti i livelli. In conclusione, il progetto ha fornito agli studenti coinvolti uno stimolo a sviluppare un pensiero critico, nonché l'acquisizione di competenze tecnico-scientifiche applicate alla comunicazione del patrimonio culturale.

### **Obiettivi del progetto**

Scopo del progetto è stato quello di fornire agli studenti coinvolti una molteplicità di stimoli utili a maturare scelte professionali e di studio consapevoli, nonché strumenti indispensabili alla lettura del passato attraverso la tecnologia del presente.

Alla luce di quanto detto, si possono riassumere gli obiettivi del progetto come segue:

#### **Obiettivi Generali**

- concertare iniziative di interesse comune che coinvolgano anche altri soggetti istituzionalmente deputati a diffondere ed apprezzare il patrimonio artistico della Regione Calabria;

- produrre un modello pedagogico capace di integrare la preparazione acquisita durante le lezioni frontali con l'attività pratica-operativa.

#### Obiettivi Specifici

- acquisizione di competenze tecnico-scientifiche, mediante occasioni di formazione, crescita e confronto tra scuola, patrimonio culturale-storico-artistico del territorio e operatori del settore;
- sviluppo e diffusione conoscenze e tecniche di marketing territoriale e del patrimonio culturale applicate al territorio ed ai sistemi museali.

#### *Risultati conseguiti dagli studenti:*

- Impatto di orientamento formativo;
- Accrescimento del livello motivazionale;
- Miglioramento del metodo di studio (maggiore efficacia, sistematicità, capacità espositiva, capacità organizzativa, gestione del tempo e individuazione delle priorità);
- Acquisizione di competenze professionali specifiche volte alla costruzione e implementazione di una App partecipata per mobile devices strettamente legata al territorio che, attraverso la progettazione di percorsi personalizzati e la produzione di contenuti (testi, audio, foto) di comunicazione del territorio.

#### *Output del Progetto:*

- Struttura dell'applicazione web "Pinapp"
- Logo PinApp
- Pagina Facebook Pinapp + download app + video
- Profilo Instagram Pinapp + foto attività in Pinacoteca
- Video-clip istituzionale della Pinacoteca
- 14 Video-clips di commento alle opere
- Video clip di presentazione del progetto Pinapp
- Testi di descrizione di 14 opere più eventuali approfondimenti
- Link pubblicazione sito Web istituzionale: [www.itirc.it](http://www.itirc.it)

#### **Realizzazione del progetto**

Il progetto formativo realizzato dall'ITI Panella Vallauri si è svolto presso la sede dell'Istituto stesso e attraverso due visite guidate in Pinacoteca. Ha coinvolto 31 studenti di terza, quarta e quinta classe. Si è svolto dal 24 marzo al 6 giugno 2017, con una durata di 60 ore complessive delle attività degli esperti. Sono state individuate tre aree formative al fine di consentire la massima apertura e flessibilità delle esperienze.

- Area Conoscenza del Patrimonio Culturale (Resp. Comitato Giovani CNI UNESCO)
- Area Comunicazione del Patrimonio Culturale (Resp. Living Camera)
- Area Promozione del Patrimonio Culturale (Resp. Calabresi Creativi)

Le tre aree sono state programmate come percorsi interconnessi, con molteplici possibilità di reciproca integrazione e di fortissimo impatto orientativo per gli studenti.

### *MODULO 1: "Conoscenza del Patrimonio Culturale"*

Durata 20 ore (per esperto/i)

Responsabile: Comitato giovani CNI UNESCO - Calabria

Una prima parte introduttiva del Modulo è stata dedicata alla mission ed ai valori UNESCO attraverso l'utilizzo di tools audio-visivi ad hoc predisposti dal Comitato giovani a livello nazionale, cui ha fatto seguito una articolata presentazione dei beni regionali riconosciuti a livello globale e la definizione di strumenti per la loro valorizzazione e comunicazione.

In una seconda fase è stata dedicata alla conoscenza dei fondamenti di storia e critica dell'arte, alla formazione sulle opere presenti in Pinacoteca Civica di Reggio Calabria, attraverso lezioni frontali e visite guidate. Durante le visite gli studenti sono entrati in contatto con le opere. In una terza fase gli allievi sono stati coinvolti in lavori di gruppo attraverso attività interculturali di approfondimento, e di conseguente sviluppo di idee progettuali legate alla valorizzazione della Pinacoteca Comunale di Reggio Calabria.

### *MODULO 2: VideoMaking del Patrimonio Culturale*

Durata 20 ore (per esperto/i)

Resp. Living Camera srl

Gli studenti che hanno partecipato al progetto hanno avuto la possibilità di confrontarsi con un brief incentrato sulla promozione del patrimonio culturale calabrese. Questa esperienza pratica e teorica ha offerto agli studenti l'opportunità di approfondire le metodologie e le tecniche che sono alla base della progettazione, realizzazione e promozione di uno spot, lavorando alle fasi della produzione e post-produzione video.

Fase di pre-produzione: gli studenti sono stati coinvolti nelle attività di brainstorming, ideazione della concept strategy e della sceneggiatura, realizzazione dello storyboard, scelta delle eventuali scenografie/oggetti di scena. A ciascuno è stata assegnata la realizzazione di una o più scene del video e l'organizzazione delle connesse attività di reclutamento dei partecipanti e gestione delle pratiche legate alla distribuzione e compilazione delle liberatorie.

Fase di produzione: durante le riprese gli studenti hanno seguito da vicino il lavoro del regista. Hanno inoltre studiato le principali tecniche dell'inquadratura (piani, campi e movimenti di macchina) e collaborato alle attività di backstage video.

Fase di post-produzione: gli studenti hanno avuto la possibilità di partecipare anche alla fase finale di editing del video. Hanno contribuito alla scelta delle scene, al montaggio e all'attività di sincronizzazione con la colonna sonora e le eventuali voci speaker.

### *MODULO 3: Implementazione App e Social Media Marketing*

Durata 20 ore (per esperto/i)

Resp. ReCLife srl (14 ore) e Associazione Calabresi Creativi (6 ore)

Gli Studenti partecipato attivamente alle attività di creazione e implementazione di una App su piattaforma Android per la valorizzazione della Pinacoteca Civica di Reggio Calabria. L'App mobile è rivolta ai fruitori di musei e di siti culturali in età scolare, al fine di creare un'app "dai giovani per i giovani", che mette insieme

la tecnologia di microgeolocalizzazione con una modalità innovativa di fruizione visiva e di esplorazione dei contenuti di un'opera d'arte basata sulla tecnologia "touch" standard integrata nei device mobili, insieme alla possibilità di essere guidati nella visita tramite audioguida personalizzata, tramite la tecnica dello storytelling, che accompagna il visitatore.

L'Applicazione è stata realizzata mediante l'uso di "Apache Cordova", un framework per lo sviluppo di app multi-piattaforma. Questo strumento, fornito dall'apache software foundation, permette di implementare un'applicazione mobile mediante HTML5, CSS3 e Javascript. Gli Studenti, inoltre, si sono confrontati con "Wikitude", un plugin per la realtà aumentata. Tale plugin, attraverso le sue API, permette di implementare un sistema di riconoscimento di immagini basato su un linguaggio di scripting orientato agli oggetti.

## **SICUREZZA, VALUTAZIONE E CERTIFICAZIONE**

Come da Guida operativa per l'ASL del MIUR, paragrafo 11, i disposti normativi sulla salute e sicurezza nei luoghi di lavoro, oltre che in ambito scolastico, trovano applicazione anche per gli studenti che realizzano il percorso di alternanza scuola lavoro in contesti esterni all'istituzione scolastica. Le attività sono state svolte principalmente presso la struttura scolastica. Le attività all'esterno della struttura scolastica sono state svolte presso la Pinacoteca Civica, dove è stata accertata preliminarmente l'assenza di controindicazioni alle attività a cui gli studenti sono stati destinati.

La valutazione della formazione degli studenti, nell'ambito del progetto PinApp, ha riguardato l'accertamento del processo e del risultato. L'attenzione al processo consente di attribuire valore all'atteggiamento e al comportamento dello studente; infatti l'esperienza maturata dagli studenti, indipendentemente dai contenuti di apprendimento, ha permesso di sviluppare competenze trasversali che sono legate anche agli aspetti caratteriali e motivazionali della persona.

Nello specifico, sono stati strutturati tre momenti di valutazione: iniziale, intermedia e finale. La valutazione iniziale si è esplicitata in un test di conoscenza pregressa sul patrimonio culturale. La valutazione intermedia è stata effettuata dopo la prima visita in Pinacoteca Civica (12 Aprile) attraverso la selezione di 14 opere museali. La valutazione finale si è basata sulla creazione dell'applicazione, dei contenuti testuali ed audiovisivi.

### QUADRO RIEPILOGATIVO DELL'ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO PINAPP

Giorno	25-mar	27-mar	30-mar	04-apr	07-apr	11-apr	12-apr	<del>18-apr</del> 20-apr	21-apr	28-apr
Variazione giorno										
Luogo/Aula	Aula Magna	Aula Magna	Lab Grafica	Lab Grafica	Aula Magna	Lab Informa	Pinacoteca	Lab Informa	Aula Magna	Lab Grafica
Variazione luogo/Aula										
Orario	11:00-13:00	11:00-13:00	8:00-11:00	8:30-10:30	<del>11:00-13:00</del> 11:00-13:00	11:00-13:00	9:00-13:00	11:00-14:00	8:30-10:30	11:00-13:00
Variazione orario					08.30-10.30					
Tutor interno/i	2	2	3	2	2	2	4	3	2	2
Ore giorno	2	2	3	2	2	2	4	3	2	2
MODULO 1	2	1	1		2		2		2	
MODULO 2	2		2	2			4			2
MODULO 3	2	1				2	2	3		

Giorno	02-mag	05-mag	09-mag	12-mag	16-mag	23-mag	26-mag	<del>27-mag</del> 06-giu	
Variazione giorno									
Luogo/Aula	Aula Magna	Aula Magna	Aula Magna	Pinacoteca	Lab Informa	Lab Grafica	Lab Informa	Aula Magna	
Variazione luogo/Aula				Aula	Pinacoteca				
Orario	11:00-13:00	8:30-10:30	8:30-10:30	<del>9:00-13:00</del> 11.00 - 13.30	9.00 - 13.00	8:30-10:30	11:00-14:00	11:00-13:00	TOT
Variazione orario								10:00-12:30	
Tutor interno/i	2	2	2	2,5	4	2	3	2,5	44
Ore giorno	2	2	2	2,5	4	2	3	2,5	44
MODULO 1	2	2	2		1,5			2,5	20
MODULO 2					3,5	2		2,5	20
MODULO 3				2,5	2		3	2,5	20