



Piazza Cesare Battisti 6 - Limite - 50050 Comune di Capraia e Limite
3703525100 - info@museoremiero.it www.museoremiero.it



PROGETTO EDUMURE a.s. 2022/2023 - Programma

1. Caratteri generali: tra continuità ed innovazione

A premessa si evidenziano gli elementi di continuità e novità rispetto al programma dello scorso anno scolastico. In sintesi:

Continuità. Si confermano gli elementi distintivi di **EDUMURE** definiti nel precedente biennio:

- 1. I destinatari.** L'attività è rivolta a tutti gli ordini scolastici e a tutte le classi, da quelle della scuola dell'infanzia alle classi I della scuola secondaria di I grado.
- 2. I moduli di attività.** Le esperienze prevedono, 1 mattina (infanzia-I classe della scuola primaria; II-III classe della scuola primaria) o 2 mattine (IV-V classe della scuola primaria e I classe della scuola secondaria di I grado) per un totale, rispettivamente, di 2 o 4 ore di attività articolate in tre momenti: **a)** introduzione con lettura ad alta voce **b)** attività interattiva (laboratorio al Museo o uscita/esplorazione) **c)** incontro con la comunità (testimoni).
- 3. L'evento finale** – Take over day al Museo (i ragazzi aprono il museo ai visitatori), rivolto alle classi dalla IV della scuola primaria alla I della scuola secondaria di I grado.

Novità. **EDUMURE** dialoga con i nuovi progetti di valorizzazione e ricerca del Museo attivati nel 2022 con finanziamenti ministeriali, che concorrono a sostenere anche lo stesso **EDUMURE** a.s. 2022/2023 (progetto per l'innovazione digitale nell'ambito della fruizione museale).

- 1. I progetti.** Il Museo ha avviato due importanti progetti di valorizzazione e ricerca, tra loro interrelati:
 - **la digitalizzazione del patrimonio archivistico del Museo:** digitalizzazione e fruizione digitale del Copialettere del Cantiere Picchiotti (fase 1, gli indici dei volumi del 1939), progettazione e pubblicazione on-line del database (<http://www.museoremiero.piccolimusei.com/it/175/cantiere-picchiotti>).
 - **il progetto di storia orale di comunità (Public History) "Ti ricordo a memoria":** ricostruire *la storia delle persone, i lavoratori e le lavoratrici dei cantieri* (i documenti di archivio hanno fatto emergere la ricchezza delle informazioni su questo ambito), attraverso un'azione di *public history* incentrata sulla partecipazione popolare, in cui i documenti di archivio costituiscono il punto di partenza di una ricerca complessa che valorizza la *storia orale* e fa emergere i *patrimoni* – foto, documenti, oggetti – custoditi presso cittadini/famiglie, in maniera spesso anche inconsapevole. Sul sito web del museo nella sezione *archivio* sono state pubblicate le schede del database relative a tutti i 654 nominativi individuati. Un campo *Wikimure* contiene il link che lega la scheda catalogo alla scheda del wiki, in cui verranno inserite le informazioni che a mano a mano emergeranno su quella data persona. **Quindi di fatto si sta creando una enciclopedia digitale dei lavoratori dei cantieri (sul modello di wikipedia), che sarà disponibile per tutti a partire ovviamente dalla scuola.**

2. Il dialogo con Edumure

La relazione si struttura su i seguenti aspetti:

- 1. i contenuti:** la **sperimentazione della ricerca di storia orale e le narrazioni sulle persone** saranno i temi centrali dell'esperienza educativa;
- 2. il metodo** (classi IV e V scuola primaria e classe I scuola secondaria di I grado): **e-learning e uso dei dispositivi touch in ambito educativo**, con specifico riferimento all'educazione all'uso dello smartphone come strumento didattico durante l'esperienza educativa (a partire dalla consultazione del Wikimure);
- 3. le attività di restituzione** (classe I Scuola Secondaria di I grado), nell'ambito del Take over day: uso dell'animazione teatrale come modalità di narrazione di "episodi" emersi dalla documentazione di archivio o dalla ricerca di storia orale.



--

2. Attività con le classi

2.1. Scuola dell'Infanzia – Classi I della Scuola Primaria

Titolo/Definizione	<i>A bottega da Tito - un luogo "magico", pieno di storie.</i> Il Museo fuori dal Museo - la comunità accoglie i bambini
Incontri/ore a classe	1 incontro di 2 ore
Attività	L'esperienza si articola in due momenti: 1. Accoglienza al Museo - Lettura ad alta voce (testo da definire). 2. Uscita: visita alla "bottega" di Tito, le magiche storie di un maestro d'ascia.

2.2. Scuola Primaria – classi II e III

Titolo/Definizione	<i>Strumenti e oggetti "magici"</i> "Perchè mi trovo in questo museo? Quali storie racconto e di chi?". Strumenti e oggetti si animano.
Incontri/ore a classe	1 incontro di 2 ore – totale 2 ore
Attività	Classi II - "Parlano" gli strumenti dei maestri d'ascia L'esperienza, interamente svolta al Museo, si articola in due momenti: 1. Accoglienza al Museo - Lettura ad alta voce (testo da definire). 2. Incontro con un testimone che farà "parlare" alcuni strumenti conservati al Museo, perchè ogni strumento era di una persona, ogni strumento svela la sua storia. Classi III - "Parlano" gli oggetti legati alla vita sportiva dei canottieri L'esperienza, interamente svolta al Museo, si articola in due momenti: 1. Accoglienza al Museo - Lettura ad alta voce (testo da definire). 2. Incontro con un testimone che farà "parlare" alcuni oggetti conservati al Museo, alla scoperta di storie dei canottieri di Limite e della loro associazione.

2.3. Scuola Primaria – classi IV e V e Scuola Secondaria di I grado – classi I

Titolo/Definizione	<i>Ti ricordo a memoria : tra ricerca sul campo e attività di digitalizzazione.</i> In plenaria per tutte le classi – incontro di 2 ore Presentazione animata dei progetti di ricerca del Museo e degli strumenti digitali (database) realizzati. Condivisione delle modalità con cui proponiamo ai ragazzi di sperimentare l'uso del loro smartphone per aiutarci/aiutarsi nella realizzazione delle nostre attività di laboratorio al Museo.
---------------------------	--



2.3.a. Percorso specifico - Scuola Primaria – classi IV e V

Titolo/Definizione	<i>Strumenti "unici" - 8 storie</i> Storie personali di lavoratori attraverso i loro strumenti di lavoro
Incontri/ore a classe	2 incontri di 2 ore – totale 4 ore
Attività	<p>1° incontro – Il metodo di ricerca della storia orale - "un esperimento" L'esperienza, interamente svolta al Museo, si articola in due momenti: 1. Accoglienza al Museo - Lettura ad alta voce (testo da definire). 2. Attività di laboratorio: fare storia orale, un esperimento. La classe verrà divisa in 3 gruppi: ogni gruppo elaborerà il racconto di uno stesso evento collettivo, un evento che ha vissuto la classe (una gita, una festa scolastica ecc.) proposto dal Museo in collaborazione con il docente. Restituzione condivisa dei tre racconti: analisi di uguaglianze, differenze, punti di vista.</p> <p>2° incontro – Il significato degli oggetti nelle ricerche di storia orale. Ogni classe incontrerà due testimoni che faranno "parlare" strumenti diversi conservati al Museo, appartenuti a persone diverse, strumenti che si animano e svelano racconti personali. Quegli stessi strumenti parleranno poi per voce dei ragazzi in occasione del Take over day, sperimentando un nuovo modo di accogliere i visitatori al Museo.</p> <p>Per quanto riguarda nello specifico le classi IV, che stanno realizzando un percorso di scoperta del fiume Arno, la scelta degli oggetti e dei testimoni sarà mirata a supportare il loro percorso approfondendo gli aspetti che legano il fiume alle storie del Museo.</p>

2.3.b. Scuola Secondaria di I grado – Classi I

Titolo/Definizione	<i>Si va in scena</i> Rappresentazioni teatrali di storia orale
Incontri/ore a classe	2 incontri di 2 ore – totale 4 ore
Attività	<p>1° incontro – Il metodo di ricerca della storia orale - "un esperimento" L'esperienza, interamente svolta al Museo, si articola in due momenti: 1. Accoglienza al Museo - Lettura ad alta voce (testo da definire). 2. Attività di laboratorio: fare storia orale, un esperimento. La classe verrà divisa in 3 gruppi: ogni gruppo elaborerà il racconto di uno stesso evento collettivo, un evento che ha vissuto la classe (una gita, una festa scolastica ecc.) proposto dal Museo in collaborazione con il docente. Restituzione condivisa dei tre racconti: analisi di uguaglianze, differenze, punti di vista.</p> <p>2° Incontro – Si va in scena L'esperienza, interamente svolta al Museo, si articola in due momenti: 1. Condivisione con i ragazzi di un "episodio" (legato alla vita di cantiere, o alla vita di cantiere in relazione al paese, o di tipo biografico – storia di una persona) e delle fonti (orali, di archivio, materiali) che ci hanno permesso di ricostruirlo. 2. Laboratorio di scrittura collettiva – elaborazione di una prima sceneggiatura (da ridefinire poi in classe con i docenti) per la rappresentazione teatrale di quell'episodio al Museo in occasione del Take over day</p>