

Abstract progetto TECH GENERATION

Il progetto "Tech Generation" è rivolto a ragazzi e ragazze di età compresa tra gli 11 e i 14 anni e intende promuovere un utilizzo consapevole e responsabile dei social media, sottolineando l'importanza dell'incontro tra la cultura tradizionale e la digitalizzazione. Attraverso una visita guidata all'Etnomuseo di Roccagorga e le attività pratiche previste dal progetto, i partecipanti acquisiranno competenze digitali e svilupperanno una comprensione approfondita delle opportunità e delle sfide offerte dalla digitalizzazione nel contesto culturale. Saranno stimolati a riflettere su come la digitalizzazione può contribuire alla conservazione, alla promozione e all'accessibilità del patrimonio culturale, nonché a esplorare i vantaggi derivanti dall'adozione delle tecnologie digitali nei luoghi della cultura come l'accesso globale, superando le limitazioni fisiche e geografiche. Inoltre la digitalizzazione offre numerose opportunità per coinvolgere attivamente il pubblico attraverso interazioni digitali come visite virtuali, esperienze immersive e attività partecipative.

OBIETTIVI

Acquisizione di competenze digitali: Attraverso lezioni frontali e attività pratiche, i partecipanti avranno l'opportunità di sviluppare le competenze digitali essenziali per l'utilizzo dei social media in modo efficace e responsabile. Queste competenze includono la creazione di contenuti multimediali, la gestione delle piattaforme social, l'analisi dei dati e la conoscenza degli strumenti e delle strategie per raggiungere un pubblico più ampio.

Comprensione dell'impatto della digitalizzazione sulla cultura: Le visite ai musei consentiranno ai partecipanti di esplorare in prima persona come la digitalizzazione viene utilizzata per preservare, promuovere e rendere accessibile il patrimonio culturale. Saranno in grado di osservare come le tecnologie digitali consentono nuove forme di interazione, partecipazione e fruizione delle opere d'arte e dei manufatti culturali.

Consapevolezza delle opportunità e delle sfide della digitalizzazione: I partecipanti apprenderanno le diverse opportunità che la digitalizzazione offre nel contesto culturale, come la possibilità di raggiungere un pubblico globale, di creare narrazioni interattive e coinvolgenti, e di preservare e conservare il patrimonio culturale in formati digitali. Allo stesso tempo, saranno consapevolizzati sui rischi e le sfide, come la privacy, la veridicità delle informazioni e l'equilibrio tra l'esperienza digitale e quella reale.

Esperienza pratica nella creazione di contenuti digitali: Attraverso attività pratiche, i partecipanti avranno l'opportunità di mettere in pratica le competenze acquisite, creando contenuti multimediali per valorizzare il patrimonio culturale. Potranno sperimentare la creazione di video, foto, podcast o altri formati digitali per trasmettere la bellezza e l'importanza della cultura tradizionale attraverso i social media.

Ogni giorno, al termine delle attività didattiche, i partecipanti vivranno momenti di svago e relax per favorire il benessere e la socializzazione. L'opportunità di svolgere attività ricreative presso la piscina e gli spazi della struttura può contribuire a creare un ambiente informale e piacevole, permettendo ai partecipanti di rilassarsi, divertirsi e interagire tra di loro in modo informale.

Verranno organizzati giochi in piscina, attività sportive come calcetto o beach volley, momenti di relax e socializzazione e attività creative o di intrattenimento, come la musica o il teatro.

ATTIVITA'

Orario arrivo ore 9:00

Pausa ore 10:30 ripresa ore 11:00

Pausa pranzo ore 13:00 – 14:00

Ripresa ore 14:00

Termine ore 16:30

Merenda e Giochi dalle 16:30 alle 18:00

Lunedì 4 settembre

Introduzione alla digitalizzazione e ai social media

Concetti chiave: digitalizzazione, connettività, reti sociali, piattaforme digitali, Intelligenza Artificiale.

Impatto dei social media sulla comunicazione, l'interazione sociale e la cultura giovanile

Importanza della digitalizzazione e dell'uso responsabile dei social media.

Martedì 5 settembre

Utilizzo efficace dei principali social media

Panoramica dei principali social media: Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, TikTok, ecc.

Creazione di profili efficaci e ottimizzazione dell'immagine digitale.

Analisi delle strategie di successo di giovani influencer e marchi sui social media.

Creazione di immagini accattivanti e uso di hashtag e tag appropriati.

Gestione dell'identità online e sulla creazione di un'immagine autentica e positiva sui social media.

Identificazione e comprensione del cyberbullismo.

Strategie per prevenire e contrastare il bullismo online.

Mercoledì 6 settembre

La digitalizzazione nei musei e nel patrimonio culturale

Organizzazione di una visita guidata all'Etnomuseo di Roccagorga per esplorare come la digitalizzazione viene utilizzata per preservare, promuovere e rendere accessibile il patrimonio culturale.

I partecipanti saranno introdotti alla storia, alle tradizioni e agli elementi culturali distintivi dell'Etnomuseo. Saranno guidati nella comprensione del patrimonio culturale che il museo rappresenta, come gli oggetti esposti, le pratiche tradizionali, le storie e le testimonianze dei residenti locali.

Discussioni sulle sfide e le opportunità offerte dalla digitalizzazione in ambito culturale.

Giovedì 7 settembre

Rielaborazione digitale della visita culturale

Verranno svolte attività pratiche di rielaborazione digitale delle esperienze museali, utilizzando strumenti digitali per creare contenuti unici e coinvolgenti. Ai ragazzi verranno illustrati alcuni strumenti digitali, come applicazioni di editing fotografico, software di video editing e piattaforme di creazione di contenuti. Impareranno a esplorare queste risorse per comunicare il significato e l'emozione delle esperienze culturali. I partecipanti capiranno come combinare immagini, testi e grafica per creare narrazioni coinvolgenti sui social media. Verranno incoraggiati a identificare temi o messaggi chiave e a comunicarli attraverso una presentazione visivamente accattivante.

Oltre alle fotografie e ai video, i partecipanti avranno la possibilità di sperimentare con altri tipi di contenuti multimediali, come grafiche, GIF animate o podcast. Saranno incoraggiati a esplorare queste forme di espressione per offrire una prospettiva unica e innovativa sulle visite culturali.

Sarà posto un forte accento sull'espressione personale e sulla creatività nel processo di rielaborazione digitale. I partecipanti saranno stimolati a pensare fuori dagli schemi, a esplorare nuove idee e a presentare le loro interpretazioni uniche delle esperienze museali. Saranno incoraggiati a essere autentici e originali nel loro approccio alla rielaborazione digitale per catturare l'essenza della loro visita culturali e trasformarla in contenuti coinvolgenti per i social media

Venerdì 8 settembre

Sviluppo di progetti creativi individuali o di gruppo che utilizzino diverse forme di contenuti multimediali per promuovere e valorizzare il patrimonio culturale.

Attraverso un'attività di accompagnamento i partecipanti saranno incoraggiati a definire gli obiettivi del loro progetto. Questi obiettivi potrebbero includere la promozione del museo, la sensibilizzazione sulle tradizioni locali, l'educazione del pubblico o la valorizzazione di un aspetto specifico del patrimonio culturale di Roccajorga.

Scelta delle forme di contenuti multimediali: fotografia, video, audio, grafica e testo. I partecipanti saranno incoraggiati a esplorare queste forme e a identificare quelle più adatte per valorizzare il patrimonio culturale dell'Etnomuseo, come ad esempio un video di presentazione, una serie di fotografie che catturano le tradizioni locali o un podcast che racconta storie e aneddoti legati al patrimonio culturale.

Creazione dei contenuti multimediali utilizzando strumenti digitali e tecnologie appropriate. Potranno essere utilizzate telecamere, smartphone, software di editing, strumenti di grafica e altre risorse per creare i contenuti che ritengono più adatti per valorizzare il patrimonio culturale.

Narrativa e storytelling: I partecipanti saranno guidati nel raccontare una storia coinvolgente che metta in luce la ricchezza e l'importanza del patrimonio culturale di Roccajorga. Saranno incoraggiati a utilizzare elementi narrativi come personaggi, trama, emozioni e messaggi chiave per creare un'esperienza coinvolgente per il pubblico.

Promozione e diffusione dei contenuti attraverso l'introduzione ai concetti di marketing digitale, utilizzo dei social media, ottimizzazione dei motori di ricerca e altre tecniche per massimizzare la visibilità e l'impatto del loro progetto.

Sabato 9 settembre

Giornata conclusiva con evento di chiusura.

Durante la mattinata i partecipanti avranno la possibilità di riflettere sul processo di rielaborazione digitale delle visite culturali. Saranno incoraggiati a condividere le sfide, le scoperte e le ispirazioni che hanno incontrato lungo il percorso, le strategie utilizzate e le lezioni apprese durante l'intero percorso formativo e didattico. Potranno discutere delle tecniche utilizzate, delle scelte creative e delle emozioni che hanno cercato di trasmettere attraverso i loro progetti, potranno condividere ulteriori idee e suggerimenti per il futuro utilizzo dei social media e della digitalizzazione nella cultura e nell'arte. Inoltre avranno modo di discutere degli impatti della digitalizzazione sui musei, sulla conservazione del patrimonio culturale e sull'accessibilità alle opere d'arte. Saranno incoraggiati a approfondire il concetto di come la digitalizzazione possa aprire nuove opportunità per la fruizione e la promozione della cultura.

I partecipanti avranno inoltre l'opportunità di condividere le loro riflessioni sulla responsabilità nell'uso delle piattaforme digitali, sulla gestione dell'identità online e sulla promozione di una cultura digitale positiva e rispettosa.

Pomeriggio

Il progetto "Tech Generation" culmina con un evento finale dedicato alla presentazione dei progetti di contenuti multimediali creati per valorizzare il patrimonio culturale dell'Etnomuseo di Roccagorga. Questo evento sarà caratterizzato anche da una premiazione dei progetti più meritevoli, riconoscendo l'impegno e la creatività dei partecipanti.

Ogni partecipante avrà l'opportunità di presentare il proprio progetto di contenuti multimediali creato per valorizzare il patrimonio culturale dell'Etnomuseo di Roccagorga. Durante le presentazioni, i partecipanti potranno illustrare le motivazioni dietro le scelte creative, gli obiettivi raggiunti e i risultati ottenuti.

Sarà costituita una giuria composta da esperti nel campo della cultura, dell'arte e dei media digitali. La giuria valuterà i progetti in base a criteri prestabiliti, come l'originalità, la creatività, l'impatto comunicativo e l'efficacia nel valorizzare il patrimonio culturale. Ogni progetto sarà valutato attentamente e sarà fornito un feedback costruttivo ai partecipanti.

Durante l'evento finale, saranno annunciati e premiati i progetti più meritevoli. Le premiazioni potrebbero includere riconoscimenti simbolici, certificati di partecipazione, premi in denaro o opportunità di collaborazione con istituzioni culturali locali. Sarà un momento di celebrazione per i partecipanti e una testimonianza del loro impegno e talento nel valorizzare il patrimonio culturale attraverso i contenuti multimediali.

Prima della premiazione verrà organizzata una tavola rotonda per riflettere sull'importanza dell'utilizzo responsabile dei social media e della digitalizzazione nella valorizzazione del patrimonio culturale. Saranno invitati, oltre agli attori principali del progetto, esperti del settore, rappresentanti istituzionali e membri della comunità locale per condividere le loro esperienze e prospettive su come la digitalizzazione possa arricchire l'esperienza culturale e promuovere la consapevolezza e l'accessibilità.

L'evento finale offrirà inoltre ai ragazzi e alla scuola, l'opportunità di creare connessioni e di stabilire contatti con professionisti del settore culturale e dell'arte, esperti digitali e altri partecipanti. Sarà un momento per esplorare possibili collaborazioni future, scambiare idee e ispirarsi reciprocamente.