

COMUNE DI FERRARA PROTOCOLLO GENERALE Cod.AMC.FE.A01		
17 MAG. 2017		
N. 57 987		

CONCORSO DI IDEE
I MUSEI PER I GIOVANI
TALENTI

Formulario
per la presentazione da parte
delle scuole
del progetto

COMUNE DI FERRARA
Assessorato a Cultura e Giovani

Riservato al Comune di Ferrara

Domanda di contributo N. :

Parte I. Identificazione e sintesi del progetto

Titolo del progetto: (date un breve titolo al progetto)

ArioRobot

Sintesi delle attività del progetto (max. 10 righe)

Fornire una breve descrizione delle attività previste, indicando ambito di svolgimento e luogo/luoghi di riferimento

Ideazione e realizzazione di un piccolo robot guida per ciascuna delle due sale di casa dell'Ariosto. I robot, azionati dalla pressione di un bottone, faranno da guida illustrando i contenuti principali delle stanze. Su ciascun robot verrà posizionata una piccola scultura (stampata con stampante 3D abbigliata con vestiti dell'epoca) una a somiglianza maschile (Orlando) ed una femminile (Angelica). I due robot si muoveranno su apposite strutture posizionate nelle due stanze seguendo una guida ottica.
-Creazione di un video realizzato dagli studenti da proiettare nel salone principale e che darà informazioni sull'Ariosto, sulla sua casa e sulla sua principale opera.

Parte II. Classe candidata

La classe è III
 IV
 V

A. Scuola che presenta la domanda

Nome IIS "Copernico-Carpeggiani"
Indirizzo Via Pontegradella 25 <http://www.iiscopernico.gov.it/>
E-mail/sito web feis01200x@istruzione.it
Telefono numero 0532/63176

Insegnante di riferimento del progetto

Cognome Conoscenti Nome Gianfranco
E-mail gianfranco.conoscenti@iticopernico.it

Telefono

prefisso
0532

numero
796262

prefisso
Fax

numero

PARTE III: Descrizione del progetto

Fornire una descrizione delle attività previste nel progetto.

Contenuto del progetto:

A) Contesto e motivazione

Spiegate come siete arrivati all'idea di questa iniziativa e perché ritenete auspicabile realizzarla in virtù degli obiettivi indicati dal bando di concorso di idee

A seguito della volontà di mettere le competenze scientifico-tecnologiche tipiche del nostro istituto al servizio della cultura ferrarese, tre anni fa è nata una collaborazione con i musei di arte antica. Ne sono nati alcuni videogiochi sugli affreschi di palazzo Schifanoia. Il risultato è stato giudicato positivo da entrambe le parti, ed in particolare per gli studenti è stata un'esperienza formativa sia dal punto di vista culturale che più specificatamente tecnico. Abbiamo quindi pensato come secondo "step", ad una sfida ancora più stimolante per studenti ed insegnanti e ancora più attrattiva per visitatori di ogni età.

B) Preparazione

Come pensate si possa sviluppare questo progetto?

Il progetto è già in fase di realizzazione.

I ragazzi sono stati divisi in gruppi (ciascuno con un compito specifico), due studenti hanno assunto il ruolo di project manager ed hanno coordinato l'intero lavoro.

Un gruppo si è occupato di scrivere i testi per i robot e per il video studiando tutto il materiale necessario.

Un gruppo ha realizzato il disegno dei personaggi, si è occupato della relativa stampa in 3D, si è occupato inoltre dell'ancoraggio al robot, dell'abbigliamento ed in generale della parte meccanica.

Un gruppo si occupa del software per il movimento del robot e per l'interazione con la parte elettronica

Un gruppo si è occupato della parte elettronica.

Un gruppo si è occupato della realizzazione della story-board del video, delle riprese, del montaggio e del doppiaggio.

Per quanto riguarda il video sono state già fatte le riprese presso Casa dell'Ariosto ed il montaggio è quasi completo.

Il movimento dei robot, realizzato con Arduino, è in buono stato di avanzamento come pure l'audio. Manca ancora tutta l'ingegnerizzazione dei componenti e l'assemblaggio di tutte le parti. Le sculture 3D di Angelica e Orlando sono già state stampate ed anche i loro vestiti sono stati già preparati.

C) Obiettivi

Descrivete quali sono gli obiettivi specifici che intendete raggiungere con questo progetto di classe.

Questo progetto risponde ad esigenze didattico-educative che trovano nella robotica e nella creazione di video ampio spazio. I ragazzi lavorando in gruppo concepiscono un progetto, e iniziano un percorso ad ostacoli che gli impone continuamente di mettersi in discussione e di cercare soluzioni alla loro portata; I ragazzi si trovano di fronte a problemi che la realtà impone cercando soluzioni ben al di là del già noto.

Data la complessità degli strumenti e la varietà di attitudini che questo progetto richiede, ciascuno studente ha la possibilità di mettere in campo e valorizzare le proprie abilità, a volte anche di scoprirne di nuove.

La robotica infatti implica conoscenze elettroniche, informatiche, meccaniche, ma anche abilità manuali, progettuali, relazionali, organizzative.

La creazione di video invece richiede creatività, capacità di scrivere testi, immaginare storie, creare inquadrature, montare video, doppiare voci.

D) Impatto a livello locale

Che impatto avrà la vostra iniziativa sul sistema museale ferrarese rispetto a una maggiore apertura alla cittadinanza giovanile?

I giovani hanno una profonda cultura dell'immagine e dei video che trasmettono in modo immediato, rendendo direttamente comprensibile e riposante contenuti profondi e informazioni.

D'altro canto i robot creano un rapporto empatico immediato con qualunque visitatore che è ben disposto ad ascoltare una guida elettronica che, con vesti del '500, unisce passato presente e futuro.

Attraverso questi due canali amati dai giovani, ma interessanti e divertenti per tutti crediamo di aumentare l'"appetibilità" di Casa dell'Ariosto per scolaresche di qualunque ordine e grado, valorizzando questo interessante museo della nostra città.

PARTE IV: Piano di fattibilità

Il progetto proposto si rivolge particolarmente a giovani con quale/quali delle seguenti caratteristiche?

Livello di istruzione	Per genere		Per età			
	M	F	11-13	14-18	19-23	>24
Scuola secondaria di I grado	x	x	x	x	x	x
Scuola secondaria di II grado	x	x	x	x	x	x
Università	x	x	x	x	x	x

Allegare una bozza grafica o una simulazione esplicative del progetto proposto

Firma dell'insegnante
referente



Firma del Dirigente
scolastico

DIRIGENTE SCOLASTICO
Dr. Roberto Giovannetti




