

16ª EDIZIONE

QV LA NAZIONE

CRONISTI in CLASSE 2018



CONAD
Persone oltre le cose



Belvedere S.p.A.
innovazione · progetti · sviluppo



CARISMI
CASSA DI RISPARMIO DI SAN MINIATO S.p.A. | Gruppo Bancario
Crédit Agricole Italia

Scuola Il C
«Galilei»
Montopoli

I-tech e arte supercoppia

Tecnologia e innovazione rendono le mostre a misura di ragazzi

NEL CORSO degli ultimi anni la tecnologia è entrata di corsa nelle nostre vite, invadendo le attività quotidiane soprattutto delle nuove generazioni. Whatsapp ha sostituito i messaggi, il gps le mappe stradali, gli e-book i libri, ma non il profumo delle loro pagine; wikipedia è ormai la nostra bibbia. L'utilizzo di applicazioni e dei social, l'uso della realtà aumentata e virtuale, è diventato pane quotidiano anche per i musei; i cari vecchi biglietti d'ingresso si possono acquistare direttamente dallo smartphone.

GRAZIE a questa svolta, social e tecnologica, i visitatori di musei e aree archeologiche possono, per mezzo di ricostruzioni 3D e realtà virtuali, «toccare con mano» e «vedere con i propri occhi» edifici, città, oggetti dei nostri «ante-antennati». Secondo il ministro dei Beni Culturali Franceschini: «I social possono diventare veicoli formidabili per costruire una comunità in-



Cratere attico a figure rosse a portata di smartphone. (Museo civico di Montopoli - 390 a.C. ca). Disegno di A. Modica

torno ad ogni museo» ed è fondamentale «investire sul digitale ed un'opportunità straordinaria coniugare il patrimonio culturale italiano con l'era digitale».

NELL'APRILE del 2017, addirittura, ha visto la luce il primo videogioco al mondo pubblicato da un museo. Autore di questa sfida mondiale è il Mann - Museo Archeolo-

gico Nazionale di Napoli - ed il videogioco in questione, che dal suo lancio ad oggi ha superato 1.400.000 download, si intitola «Father and Son». Lo scopo? Facile! Avvicinare i visitatori più giovani alla realtà-museo. Se oggi sono arrivati a scomodare i videogames per far sì che i più giovani si interessino alla cultura, una domanda sorge spontanea: come saranno i musei

del futuro? Chissà come influirà la tecnologia su noi nativi digitali e chissà se questo uso eccessivo degli apparecchi elettronici graverà su alcuni aspetti della nostra vita quotidiana o sul nostro benessere.

È UNA ricerca americana a darci la risposta: la tecnologia non ha solo il potere di disconnettere una persona dalla realtà, ma, a lungo, provoca ansia, depressione, aumento di peso, e, addirittura, rende il nostro collo curvo, come se un macigno dai 10 ai 25 kg gravasse su di noi. I medici, infatti, raccomandano di usare qualsiasi tipo di tecnologia in maniera responsabile non solo per le attività ricreative, ma anche per quelle educative. Rispettando le regole per un uso consapevole della tecnologia, non rischieremo che le future scolaresche, osservandoci in una teca virtuale di un museo con il collo piegato a 45° ed uno smartphone tra le mani, ci studino come esemplari di homo technologicus, nuova evoluzione dell'homo sapiens sapiens.

IL GLOSSARIO

I nostri cittadini e i dispositivi elettronici

La tecnologia: stimolo o intralcio nella crescita culturale di noi ragazzi?

«La tecnologia è utilissima soprattutto per l'apprendimento, la didattica e l'educazione! Permettere di trasmettere, attraverso il gioco e l'innovazione, la conoscenza e l'amore per la cultura è una vera e propria arte da coltivare che non dovrebbe mai mancare nei musei. Giustissima, quindi, la tecnologia purché finalizzata alla cultura - ci fa notare la signora mentre con aria di rimprovero fissa i tablet che stiamo utilizzando per prendere appunti - però attenti bimbi! Non usate selvaggiamente i social, non trascorrete ore e ore su questi diabolici dispositivi, non girate in rete senza controllo e, ogni tanto, alzate la testa, dai vostri smartphone».

SE USATA correttamente la tecnologia può essere fonte di ricchezza inesauribile. Sono ben accetti, soprattutto nei musei, tutti i ritrovati della tecnologia, capaci di stimolare la curiosità del visitatore senza annoiarlo, ma è anche vero che l'unico modo per vivere pienamente questa rivoluzione tecnologica, per voi ragazzi 2.0, è imparare quando e come disconnettervi per riscoprire il sapore delle relazioni genuine».

PASSEGGIANDO PER MONTOPOLI QUEL CHE PENSANO I CITTADINI DELLA STRUTTURA ESPOSITIVA

Diventare «follower» di un museo? Si può!



Visione in digitale della «Torre di San Matteo» (XV sec) di Montopoli

È POSSIBILE avvicinare i ragazzi alla cultura e rendere piacevole una visita al museo?

Come rispondere a questa domanda se non visitando di persona il museo e le bellezze storico-artistiche della nostra città, chiedendo a visitatori, passanti cosa ne pensino della tecnologia nei musei e provando ad immaginare come sarebbe il nostro museo se fosse inondato di tecnologia. È ciò che abbiamo fatto! Turisti ne abbiamo incontrati pochi, però quasi tutti i passanti ci hanno detto di conoscere il museo, le sue attività. Una signora ha detto «Tutte le volte che ho visitato il museo di Montopoli ho visto giovani, adulti, pochi ragazzi come voi».

È PROPRIO così. Le stesse domande le abbiamo poste ai nostri compagni. Su un campione di 242 alunni della nostra scuola, il 53% non è mai stato al mu-

seo, gran parte lo ha visitato con la scuola e solo una piccola parte con le famiglie. Sarebbe lo stesso se ci fosse la realtà virtuale o aumenterebbe la presenza di ragazzi? Molti ritengono che «senza dubbio le tecnologie potrebbero rendere la visita al museo più partecipativa e coinvolgente».

UN ALTRO passante racconta «i miei figli partecipano con entusiasmo ai laboratori offerti dal museo. Chi ha detto che al museo non ci si diverte? Ben vengano iniziative, anche «tecnologiche», per coinvolgere di più bambini e anziani».

A fine giornata abbiamo capito che può essere divertente trascorrere un pomeriggio alla scoperta del nostro passato. Se non iniziamo a «seguire» più da vicino i musei, con il buon esempio degli adulti, non scopriremo mai quanto di bello possano nascondere. E poi viva la tecnologia.

La redazione

LA PAGINA è stata realizzata da Michele Ballini, Daria Bellofatto, Diletta Carli, Anna Ceccanti, Asia Ciotta, Lorenzo Citi, Thomas Doni, Matteo Forconi, Agnese Giorgi, Sara Lami, Agnese Mancini, Chiara Marco-

ni, Alessia Mariconda, Leonardo Marmeggi, Leonardo Martinelli, Marika Mattii, Lorenzo Menichini, Alessia Modica, Reda Nafia, Stefano Napoli, Matteo Parisi, Sabrina Pellegrini della Il C istituto comprensivo

«Galileo Galilei» di Montopoli in Val d'Arno. Il dirigente scolastico professoressa Gaetana Zobel, insegnante tutor prof Germana Sorrentino. I ragazzi sono stati supportati anche dalla prof Rita Marcantonio.