



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > The Children's Virtual Museum of Small Animals (Il Museo Virtuale dei Piccoli Animali)

---

## Project Location

**Country:**

Italy

**City:**

Brescia

## Organization

**Organization Name:**

Terra Insieme

**Organization Type:**

Association

**Specify:**

Musei, biblioteche, enti pubblici, cooperative già hanno finanziato attività che poi sono confluite nel Museo

## Website

<http://museum.terrainsieme.net/>

## Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali

**Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?:**

**I do authorize the FMD to the use of my personal data.**

## Project Type

Education up to 10 years

## Project Description

**Description Frase (max. 500 characters):**

Il Museo Virtuale dei Piccoli Animali è un sito web composto come materiale di base dalle fotografie (e video) di insetti, ragni e millepiedi raccolti insieme con i bambini nei cortili delle scuole. In realtà è on line da diversi anni, attività volontaria al margine di attività finanziate come educazione ambientale nella scuola primaria e dell'infanzia, ma l'idea recente è di farne un progetto a se stante ed economicamente autonomo. Nelle stanze del museo, si vuole favorire l'incontro virtuale tra i bambini del mondo, scambiandosi le "figurine", sulla base di un interesse comune.

### **Project Summary (max. 2000 characters):**

Oggi, le videocamere e macchine fotografiche digitali consentono praticamente a chiunque di catturare immagini macro che fino a pochi anni fa potevano essere ottenute solo dai professionisti, con attrezzature complesse. L'ingrandimento delle fotografie scatena l'immaginazione e le capacità di osservazione dei bambini e le riprese video, con dentro le voci e le emozioni dei loro "scopritori" sono in grado di coinvolgere in modo profondo anche gli altri bambini: "Vi è piaciuto quello che avete visto? Andiamo a farlo anche noi!"

La presenza di adulti attenti e interessati a quello che i bambini scoprono (e che si mettono a disposizione per filmare e fotografare, prima che i bambini stessi e le maestre incomincino a farlo loro), valorizza e responsabilizza le "esplorazioni" dei bambini. Cambia il rapporto con il cortile, cambia quello con la tecnologia, che si rivela uno strumento potentissimo per conoscere la realtà, come senza non sarebbe possibile.

Nel Museo on line, si raccoglie il materiale proveniente da tempi e luoghi diversi e lo si mette in ordine, in modo scientificamente corretto, ma tenendo conto del punto di vista e degli interessi dei bambini, a cominciare da una classificazione semplificata anche se rigorosa.

Le foto vengono pubblicate con il luogo, la data, e gli autori della scoperta e, accanto alle foto e ai video, abbiamo cominciato a mettere disegni, e anche si pensava a testi, voci, opere di artisti. Questi ampliamenti dovrebbero essere ripensati e resi permanenti nel momento in cui il museo rimanga "aperto" in modo stabile, come si è pensato di fare quest'anno, visto l'interesse crescente a livello anche internazionale.

Attorno alle attività su cui si è basata l'idea del Museo, è stata allestita in passato una mostra fotografica, sono stati realizzati diversi video, e anche sono stati pubblicati ebook di fotografia scienza e poesia. A questi prodotti, che ruotavano attorno all'attività dell'ideatore del Museo, si andranno ad aggiungere contributi di educatori, artisti e scienziati da diverse parti del mondo.

Si tratta ora, oltre che di rendere permanente o almeno periodica l'apertura del museo, di attrezzare l'ambiente on line in modo che diventi un luogo di incontro e scambio tra i bambini e gli educatori, di condivisione e progettazione, come difficilmente può accadere sui social network commerciali.

## How long has your project been running?

2017-06-01 00:00:00

### Objectives and Innovative Aspects

L'obiettivo principale è, in ultima analisi, stimolare fin da bambini la partecipazione attiva dei cittadini alla società globale dell'informazione. Si parte però non - come qualcuno crede si debba fare - dall'inseguimento delle ultime novità della tecnologia (o del mercato), ma dalla realtà naturale e sensibile in cui viviamo, la cui conoscenza diretta, corporea ed emotiva è oggi più importante che mai, in tempi in cui i rischi di fuga o smarrimento nel "virtuale" possono costituire un problema sociale rilevante.

Gli insetti e i ragni vivono ovunque accanto a noi, "concittadini inaspettati" che, osservati con interesse, spalancano mondi all'immaginazione e alla conoscenza, alla comprensione della vita animale e della diversità. Per i bambini, scoprirli, osservarli, "documentarli" può essere un'esperienza entusiasmante e al tempo stesso del tutto naturale, come naturale è l'utilizzo della tecnologia per raccogliere le immagini, osservarle ingrandite, condividerle attraverso il web con gli altri bambini del mondo.

L'innovazione sta, forse, in alcuni elementi semplici e "naturali": uscire a trovare il "meraviglioso" non in luoghi esotici o fantastici, ma nel cortile o giardino della scuola; prendere strumenti comuni (ma normalmente utilizzati in modo stereotipato) come le macchine fotografiche e le videocamere e usarli semplicemente per conoscere meglio la realtà in cui viviamo; partire dalle osservazioni dei bambini piuttosto che da un sapere esterno e già codificato, per arrivare, attraverso il confronto delle esperienze e idee di tutti, a una sistemazione della conoscenza appassionante, coinvolgente e sorprendentemente vicina alla realtà scientifica, e al tempo stesso; utilizzare la rete per condividere la nostra conoscenza e le nostre scoperte ed esplorazioni con bambini che stanno vivendo la nostra stessa esperienza in altre parti del mondo.

### Results

**Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):**

Prima dell'attuale rilancio, il Museo è stato on line per anni come attività volontaria, al margine di interventi nelle scuole e contatti in Italia e all'estero con scuole, gruppi ed esperti del settore, da cui sono arrivati contributi di fotografie, video, disegni, e al museo hanno fatto riferimento alcuni video che hanno partecipato a manifestazioni internazionali e diverse pubblicazioni, i già citati ebook di Paolo Beneventi e articoli e interviste apparsi per lo più on line, ma anche in un grosso libro collettivo pubblicato nel 2013 in America con la IGI Global. Primo risultato: mettere a punto un "format" di lavoro sul campo che, replicato molte decine di volte, ha dimostrato di coinvolgere sempre in modo efficace i gruppi di bambini, anche mai incontrati prima, anche in diversi paesi del mondo, nel giro di un'ora o poco più, con una forte carica motivazionale, come testimoniano ampiamente i video disponibili. Secondo: conoscere attraverso l'uso la facilità ed efficacia spesso inaspettate dei mezzi stessi, video e fotocamere, che fanno parte della nostra vita quotidiana, sono alla base della società dell'informazione in

cui viviamo, ma che di solito non siamo abituati a considerare per le possibilità conoscitive e meta cognitive che offrono: in questo caso quella di ottenere da parte di chiunque immagini di qualità assoluta di insetti e ragni, e poi attraverso il video di rivivere e comunicare l'esperienza, con anche l'emozione dei protagonisti. Terzo: coinvolgere i bambini anche molto piccoli direttamente in un discorso di riconoscimento e classificazione degli animali corretto e rigoroso, ma al tempo stesso accessibile e coinvolgente, intellettualmente ed emozionalmente. Quarto: comunicare, scambiare, condividere la stessa esperienza tra bambini di ogni parte della terra, oltre le barriere culturali e linguistiche (i nomi scientifici sono gli stessi per tutti!) in maniera anche diretta e veloce. Negli ultimi mesi per esempio, educatori ma anche ragazzi dalla Cina, Malesia, Colombia, Turchia e altri paesi, pubblicano con regolarità nel gruppo facebook le proprie foto e spesso nel giro di poche ore, insieme riusciamo a riconoscere e a dare un nome agli animali trovati. Quinto: non solo in teoria o in prospettiva, utilizzare la rete e la tecnologia per avvicinare e stimolare la collaborazione tra i bambini del mondo.

**How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):**

Dipende se ci sono interventi sul campo, mostre o festival. Al progetto sono collegati gruppi e canali video in rete, la cui frequentazione dipende anche dagli input che arrivano dai partecipanti, articoli, fotografie, video. C'è un gruppo che aggiunge foto con regolarità nei gruppi Facebook del Museo e di Terra Insieme ma, dato che quello non è il luogo ideale per lavorare, stiamo allestendo uno "spazio di lavoro" apposito nelle pagine web del Museo, dove i contributi possano essere debitamente ordinati, indicizzati e rintracciabili e le discussioni e gli interventi non si perdano.

## **Sustainability**

**What is the full duration of your project (from beginning to end)?:**

From 3 to 6 years

**What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:**

From 10.001 to 30.000 Euro

**What is the source of funding for your project?:**

Grants

**Is your project economically self sufficient now?:**

No

**When is it expected to become self-sufficient?:**

2018-03-01 00:00:00

## **Transferability**

**Has your project been replicated/adapted elsewhere?:**

Yes

**Where? By whom?:**

Le uscite di educazione ambientale alla base del Museo sono state ripetute negli anni con molte decine di classi nella zona di Brescia, e poi anche in altre città e all'estero, come pure è stata esposta la mostra fotografica "Concittadini inaspettati". Al progetto del museo negli ultimi mesi hanno aderito gruppi da diverse parti del mondo, molti dei quali proveniente dal progetto "Organic Garden Dream", premiato in una passata edizione del GJC.

**What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):**

I bambini, anche molto piccoli, possono contribuire come ricercatori sul campo alle scienze naturali in modo diretto e da un punto di vista originale. Per esempio, abbiamo scoperto osservando e documentando dal vivo che le forbicine mamme si prendono cura delle loro uova e che - parole spontanee dei bambini di 6 anni, dalla sola osservazione delle foto ingrandite - "le api succhiano e le vespe tagliano"! (che è esattamente la distinzione scientifica tra le super famiglie apoidea e vespoidea).

Oggi, tutti possiamo fare informazione audiovisiva di qualità, da subito. Anche quelli che non ci credevano (insegnanti, non certo i bambini!) verificano che, utilizzando i gli strumenti adatti, anche non costosi, basta andare molto vicini e tenere la mano ferma per ottenere (non sempre, ma spesso) immagini paragonabili a quelle dei libri e della televisione. Poi, per il montaggio dei video - necessario, perché se no la qualità non si vede - nel caso serve farsi aiutare da qualcuno capace di farlo bene, ma anche questa è una cosa da imparare: c'è un'alfabetizzazione di base e ci sono strumenti (foto e videocamere, computer), grazie a cui tutti possiamo partecipare individualmente in modo attivo alla realizzazione di produzioni audiovisive "competitive" con quelle della televisione, protagonisti attivi nella società dell'informazione; ma poi serve la collaborazione con gli altri, utilizzare tutte le risorse e le abilità del gruppo e nel caso rivolgersi anche all'esterno, perché è importante non rinunciare alla qualità.

Internet non è solo un supermercato globale in mano alle multinazionali, ma una rete capillare che può essere costruita giorno per giorno insieme dai cittadini del mondo, anche bambini, che si incontrano, si avvicinano, si conoscono.

**Are you available to help others to start or work on similar projects?:**

Yes

## **Background Information**

### **Barriers and Solutions (max. 1000 characters):**


Le barriere sono soprattutto culturali, e riguardano la scuola, le istituzioni, gli apparati. Non i bambini che, chiamati a giocare, raccontare, pensare, rispondono sempre benissimo. Non c'è l'abitudine a essere protagonisti e curiosi, a ricercare, prendere in mano i mezzi e usarli. Molti docenti, se pur contenti che i loro alunni facciano scienza e tocchino il mondo di prima mano, non hanno poi dimestichezza con la tecnologia, né con la gestione delle immagini, così che la raccolta e lo scambio in rete non risultano semplici e naturali. Quanto ai finanziamenti, se per le animazioni nelle scuole e le mostre si trovano interlocutori, l'idea del Museo on line sfugge ancora alla comprensione di molti. Viene colto poi generalmente l'aspetto "scientifico" della cosa, e sottovalutate le possibilità di espressione, acquisizione di competenze tecniche, socialità, comunicazione. L'idea è di puntare soprattutto sui video che, compresi da tutti, attraverso documentazioni e trailer sottolineino la semplicità attuativa e il carattere innovativo del progetto, e su altre forme di comunicazione, come ebook e mostre fotografiche, per essere presenti in rete e sul territorio.

### **Future plans and wish list (max. 750 characters):**


Vorremmo riaprire il Museo, dopo la sua fase amatoriale e accessoria, con un progetto che mira a: organizzare uno staff permanente di gestione, con attività retribuite; consolidare la rete di collaborazioni internazionali; mettere a punto un software che faciliti e stimoli la partecipazione delle scuole; stabilire collegamenti più stabili con esperti e associazioni del

settore; dare vita a progetti di collaborazione nel campo della divulgazione scientifica, gli audiovisivi, la arti figurative e plastiche, la robotica; pubblicare book, video, raccolte fotografiche, con la partecipazione di bambini da tutto il mondo. Vorremmo recuperare i contatti degli anni passati e trovare possibili finanziatori e partner pubblici e privati, per associarli a corsi in scuole e biblioteche, eventi e pubblicazioni (ebook, video, mostre), oltre che alle pagine del museo on line.

#### **Attachments:**

 [Coccinella in caccia](#) [1]

 [La farfalla colibrì succhia il nettare sospesa a mezz'aria](#) [2]

 [Ragazzo mi manda foto dalla Malesia: "Che cos'è ?" Cerco in rete: "Una cimice - scorpione d'acqua!"](#) [3]

[web](#) [4] [video](#) [5] [fotografia](#) [6] [insetti](#) [7] [ragni](#) [8] [natura](#) [9] [condivisione](#) [10]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 - Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482  
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

---

**Source URL:** <http://2017.gjc.it/en/progetti/children%E2%80%99s-virtual-museum-small-animals-il-museo-virtuale-dei-piccoli-animali>

#### **Links**

[1] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/coccinella\\_in\\_caccia\\_1.jpg](http://2017.gjc.it/sites/default/files/coccinella_in_caccia_1.jpg)

[2] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/img\\_5768.jpg](http://2017.gjc.it/sites/default/files/img_5768.jpg)

[3] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/laccotrephes\\_pfeiferiae\\_davies\\_16-12-18.jpg](http://2017.gjc.it/sites/default/files/laccotrephes_pfeiferiae_davies_16-12-18.jpg)

[4] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/web>

[5] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/video>

[6] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/fotografia>

[7] <http://2017.gjc.it/en/keywords-separate-commas/insetti>

[8] <http://2017.gjc.it/en/keywords-separate-commas/ragni>

[9] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/natura>

[10] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/condivisione>