



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > Un Museo, i giovani e il Digital Storytelling, per il dialogo sociale.

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:**

Italy

**Città:**

Roma / Lazio

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:**

MUSEO CIVICO DI ZOOLOGIA

**Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:**

School

## Sito Web

[http:// diamndmuseums.eu](http://diamndmuseums.eu)

## Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

**Acconsenti al trattamento dei dati personali?:**

**Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.**

## Tipo di progetto

ICT per l'integrazione dei migranti/rifugiati

## Descrizione del progetto

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

Digital Storytelling e Museo scientifico come risorse per la conoscenza, il dialogo e l'integrazione socioculturale.

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

Il Museo Civico di Zoologia di Roma ha come missione educativa la produzione e la diffusione di cultura naturalistica e della sostenibilità ambientale. Per questo ha una attiva sezione educativa che organizza progetti per tutta la cittadinanza scolastica e non, privilegiando cittadini svantaggiati per età, condizione socioculturale, problemi fisici, detenzione carceraria, ecc.. In particolare, negli ultimi anni, seguendo gli eventi sociali che hanno portato persone di altre culture nella Città, il Museo si è dedicato anche ai vari giovani cittadini extracomunitari, migranti e/o rifugiati. Per tutti loro nel Museo sono state organizzate visite, laboratori, esperienze e contatti. Per facilitare l'incontro culturale e valorizzare le diverse culture, creatività e forme espressive dei nuovi visitatori, gli operatori del Museo hanno utilizzato la tecnica del Digital Storytelling, cioè la digitalizzazione di storie ideate e costruite da questi giovani, a seguito delle esperienze museali. La strategia ha avuto grande successo ed è stata anche estesa in altri Paesi europei, attraverso un progetto (Diamond; [www.Diamondmuseums.eu](http://www.Diamondmuseums.eu) [1]) che ha coinvolto altri Musei ed Associazioni culturali. Forte di queste esperienze positive, il progetto è proseguito nel corso dell'anno 2014 e fino ad oggi; in particolare, il Museo ha portato avanti un progetto per l'educazione e il reinserimento socioculturale dei giovani detenuti (14-25 anni di età) dell'Istituto di Pena Minorile di Casal del Marmo (Roma) e per il dialogo (inter)culturale e l'inclusione di giovani rifugiati politici (con l'Organizzazione Internazionale Save the Children). Le strategie messe in atto sono state sempre quelle dell'osservazione del patrimonio museale, dei laboratori e delle esperienze pratiche, culminanti nella narrazione effettuata dai giovani partecipanti e nella realizzazione di Digital Storytelling. Questa tecnica, in particolare, permette di rinforzare le conoscenze e/o i nuovi contenuti appresi, di valorizzare la creatività dei ragazzi (nella scrittura, nelle immagini, nella progettazione e costruzione della storia), di promuovere nuove abilità e risorse (digitali, artistiche, logiche, tecniche, ecc.). Il progetto prosegue ancora con l'Istituto di Pena Minorile di Casal del Marmo.

## Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-11-29 23:00:00

## Obiettivi ed elementi di innovazione

vedi form allegato

## Risultati

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

Un grande numero di ragazzi rifugiati ha avuto la possibilità di visitare il Museo, partecipare alle attività, dialogare con i museologi, fruire dello spazio Museo come contesto di riconoscimento, valorizzazione, democratizzazione. Molti di questi ragazzi si sono fidelizzati e continuano a frequentare il Museo e/o sono stati incoraggiati a visitarne altri. Le storie digitali da loro prodotte in collaborazione con gli operatori del Museo rappresentano un patrimonio sia documentale che umano-sociale per chi le ha prodotte, ma anche per il Museo e tutti gli operatori/educatori interessati ai problemi dell'inclusione socio-culturale e della facilitazione del dialogo interculturale. Nella prima parte del progetto (Diamond) è stata effettuata una accurata valutazione dell'impatto delle esperienze dei ragazzi, che supporta la bontà del

progetto e l'esito positivo su tutti i partecipanti. Con i ragazzi dell'Istituto di Pena sono state effettuate interciste che poi hanno costituito anche la base per Digital Storytelling; da queste risulta l'apprezzamento del progetto e l'augurio di proseguirlo. Un tale progetto ha anche come risultato di formare gli operatori museali, di prepararli al dialogo interculturale ed infine all'uso delle tecniche ITC per la valorizzazione delle pratiche educative nei musei.

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

Molti ragazzi hanno partecipato alle attività del Museo nel corso dell'anno, ma non tutti hanno prodotto Digital Storytelling; tuttavia, attualmente i Digital Storytelling sono pubblicati su CD e fruibili su siti web. Il progetto prosegue con i ragazzi detenuti di Casal del Marmo, il cui numero varia costantemente; tuttavia, nel corso dell'ultimo anno sono stati coinvolti oltre un centinaio di giovani

## **Sostenibilità**

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

Da 3 a 6 anni

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

Da 10.001 a 30.000 Euro

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

Finanziamenti pubblici o privati

**Il progetto è economicamente autosufficiente?:**

No

**Since when?:**

2015-08-30 22:00:00

## **Trasferibilità**

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

No

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

Strategie di educazione e dialogo interculturale. Tecniche e metodologie educative innovative, partecipative ed inclusive. Uso di tecniche ITC a scopo educativi, per incrementare opportunità di conoscenza, comprensione, creatività, perfezionamento di abilità cognitive, artistiche, pratiche, ecc. Come utilizzare risorse museali/patrimoniali a scopo educativi e soprattutto inclusivo (vedi Convenzione europea di Faro/2005, sull'uso del patrimonio museale per l'educazione, la sostenibilità, la democrazia, l'inclusione sociale e la valorizzazione della diversità). Come gestire relazioni culturali-educative con soggetti giovani potenzialmente marginalizzati o svantaggiati.

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

Sì

## **Informazioni aggiuntive**

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

La mancanza di continuità delle esperienze dovuta allo stato particolare dei giovani coinvolti. C'è stato sogno di numerosi incontri dentro e fuori il Museo, per avere una continuità nelle

esperienze e produrre gli Storytelling. b) le scarse conoscenze/competenze informatiche dei ragazzi; gli operatori/educatori di Museo hanno contribuito sostanzialmente alla digitalizzazione delle storie. c) Nell'istituto di pena le regole le norme di sicurezza sono ovviamente una componente che influisce sullo svolgimento del progetto, tuttavia molte difficoltà sono state superate con grande disponibilità da entrambe le parti interessate.

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

Il progetto continua nel e con il Carcere minorile di Casal del Marmo. Tuttavia, si spera di poter estendere il "modello" di progetto presso altri Centri di accoglienza e/o case famiglia in cui vengono ospitati i ragazzi rifugiati, sia sul territorio romano che regionale. Portare lo stesso modello all'interno degli altri istituti di pena per minori (14-25 nni) che si trovano nel nostro Paese. Occorrono fondi per retribuire gli operatori specializzati, per acquisire nuovo material d'uso, per gli spostamenti e per l'acquisizione di PC per la realizzazione dei Digital Storytelling.

DIALOGO INTERCULTURALE [2] inclusione sociale [3] MUSEO SCIENTIFICO [4]  
DIGITAL STORYTELLING [5] GIOVANI DETENUTI [6] IMMIGRATI E RIFUGIATI [7]

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](#)

---

**URL di origine:** <http://2017.gjc.it/it/progetti/un-museo-i-giovani-e-il-digital-storytelling-il-dialogo-sociale>

**Collegamenti**

[1] <http://www.Diamondmuseums.eu>

[2] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/dialogo-interculturale>

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/inclusione-sociale>

[4] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/museo-scientifico>

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

[6] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/giovani-detenuit>

[7] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/immigrati-e-rifugiati>