



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > NuovaMente per l'Antico

NuovaMente per l'Antico

Nome dell'ente che lo ha realizzato /ORGANIZATION/INSTITUTE PRESENTING THE PROJECT: *: Ilaria Paccini

Regione/Region: Lazio

Paese/ Country: Italia

Città/ City: Roma

Descrizione del progetto/Describe the project : Il progetto di alternanza scuola-lavoro NuovaMente per l'Antico è stato ideato da Ilaria Paccini ed applicato per tre anni presso il Liceo Classico "G. Marinella", grazie alla Dirigente Scolastica Maria Zencaro. Il progetto è coordinato da responsabili per il partenariato linguistico Maria Rita Paccini. La parte informatica si è avvalso della supervisione di Anna Paccini. Ogni anno una classe di Liceo Scientifico e una di Linguistico. Il progetto si occupa di lingua francese con il Liceo parigino H. Bergson grazie al suo eccezionale reperto archeologico proveniente da Caserta. Il reperto è custodito nel Museo Archeologico Nazionale di Napoli e al Louvre. Quest'opera dunque è divenuta il perno di un percorso didattico-professionale di alta formazione, che si è costruito attorno ad Athena Parthenos robotica. Il progetto applica un metodo di lavoro e fortemente innovativo: i ragazzi studiano i reperti archeologici attraverso la pratica scultorea su creta. Lavorando con i reperti, gli studenti ripercorrono le epoche storiche studiate dalla storia, apprendendone la periodizzazione a seconda delle civiltà incontrate. L'elemento di importante innovazione è che il reperto archeologico, ma il soggetto rappresentato è contemporaneo. Sono dunque spinti all'analisi introspettiva; il proprio io è il linguaggio Antico, che diventa un prezioso veicolo espressivo nel presente. Si sviluppano le capacità espressive e manipolative e il creativo di particolare efficacia nell'inclusione per i ragazzi. Il progetto affianca lo studio storico-artistico di un museo in cui, attraverso il pubblico il proprio operato scultoreo collocato in contesti museali archeologici, offrendo ai visitatori una guida del museo. Il progetto personale grazie alla presenza dei loro ritratti psicologici. I visitatori che nel 2017 e 2018 hanno affollato il Museo di Civitavecchia. Al suo interno, la copia romana dell'Atene Parthenos.

completare il progetto concentrarsi su questa statua eccezionale che è stata studiata, realizzata in creta e poi resa robotica grazie alla tecnologia Arduino. L'antica tecnica coroplastica si è unita alle più moderne conoscenze tecnologiche, permettendo agli studenti di avere un orientamento di studio sulle tematiche artistiche, ingegneristiche e bio-meccaniche. La testa di questa statua è custodita al Louvre, così il progetto si è unito al partenariato linguistico coinvolgendo anche i ragazzi francesi nello studio del territorio di Castrum Novum e i ragazzi italiani nel confronto con la cultura europea. Il progetto ha dunque raggiunto i seguenti obiettivi: ha affiancato le materie curriculari secondo una modalità laboratoriale, interdisciplinare e inclusiva, sviluppando le competenze trasversali degli studenti, attraverso l'applicazione di modalità di problem solving, learning by doing, teamworking. Ha operato una importante attività di orientamento degli studenti, coerente con le caratteristiche del territorio, lavorando sulla conoscenza attiva, la tutela e la valorizzazione dei siti di interesse culturale e turistico esistenti nell'area, mostrando come la Scuola possa essere il fulcro vitale di una rete di collaborazioni tra Musei della Capitale, Istituti culturali esteri (in questo caso il Museo del Louvre) e siti archeologici locali, che a loro volta trovano negli studenti un fondamentale elemento di confronto.

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino ai 18 anni/Up to 18 years

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://we.tl/t-0Kmvnn6NTGh>

<http://galileiblog.altervista.org/nuovan>

<https://www.youtube.com/watch?v=w>

In che modo il progetto usa le tecnologie in modo innovativo/Use of technologies ...: Le tecnologie

scultoree, di

ritratto fotografico

(Parthenos),

il proprio sapere

tecnologia" e

dell'espressi

cinquecento

potevano ch

cultura uman

sulla propria

archeologica

ampio respira

tecnologia il

esprimere, c

modo innova

scientifiche e

società, ma

porta il prop

storica di cu

psicologica c

Indicare gli elementi di innovazione del progetto:/ What are the technological aspects of the project?: Gli aspetti i

studenti e il

archeologica

concentra s

rivolto, un

specializza

formazione

fondere il P

esprimere l

invitando, attraverso l'arte, a vedere nella disabilità solo un percorso alternativo di esistenza; nello stesso tempo il Museo diventa spazio vivo, gestito dagli studenti in modalità di learning by doing e teamworking - dove i ragazzi portano la propria esperienza e il proprio essere nel mondo in modo attivo e concreto, attraverso il loro lavoro.

Quali sono gli aspetti tecnologici del progetto?/What are the technological aspects of the project?:

Il progetto N paleolitica a studenti, vie tecnologie e del proprio n mezzi espre Nello studio tecniche di f ultima gene grazie a mo Arduino.

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? :

Il progetto ha a loro volta i Civitavecchia conoscenza c inoltre, è stata "classe Louvr

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?:

NuovaMe eventi (ins

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? :


Il progetto può essere in modo differente a se già stato applicato con Barracco di Roma e sp

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?:


Il progetto durante l'anno scolastico Pathenos robotica vicino all'origina Musei Vaticani di Roma, chiudend Castrum Novum (Santa Marinella) pezzi archeologici custoditi nel ran


Allegati/Attachments:

 [lorenzo modella in creta la testa di Athena](#) [1]

 [visita guidata dei ragazzi al pubblico nel Museo](#) [2]

 [realizzazione della prima matrice in silicone del volto di Athena](#) [3]

 [i ragazzi nel Museo](#) [4]

 [locandina 2018](#) [5]

Durata progetto/project duration:

tre anni

Tipologia dell'ente/Kind of organization:

artista

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: <https://www.gjc.it/content/nuovamente-lantico>

Collegamenti

- [1] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/lavoro_su_athena.jpg
- [2] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/nel_museo.jpg
- [3] <https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/silicone.jpg>
- [4] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/al_museo.jpg
- [5] <https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/locandina.jpg>