



ECCOM ha realizzato a Cagliari un “Laboratorio di digital storytelling” per i ragazzi del Liceo Classico G. Siotto Pintor (Classi coinvolte: 4° E e 4° I). Il corso, articolato in varie date dal 22 al febbraio al 16 marzo 2018, si inserisce nelle attività previste dal piano di comunicazione e marketing del complesso scultoreo di Mont'e Prama che ECCOM sta curando insieme a Poliste (capofila), Cles e Ojos design. Il digital storytelling si basa sul presupposto che le esposizioni raccontino storie sui musei stessi e sugli oggetti/esemplari e sulle culture che li interpretano. La narrazione tradizionale o digitale, quindi, può essere proposta con modalità diverse, per rinforzare le relazioni tra museo e visitatori e/o come opportunità di formazione o scambio culturale, quindi come processo e strategia di audience development.

Il percorso si è sviluppato attraverso incontri “in aula” e le visite ai Musei di Cagliari e Cabras ed all’area archeologica di Mont’e Prama.

Il laboratorio

Gli incontri si sono svolti nella sede di Poliste di Cagliari, momento fondamentale, dove le idee dei ragazzi e le nuove conoscenze acquisite hanno dato vita alle storie attraverso momenti di brainstorming e suggerimenti sulle tecniche di narrazione e scrittura creativa. Il corso ha come obiettivo quello fornire le basi teoriche e pratiche per un uso consapevole della narrazione museale come risorsa di dialogo tra il museo e pubblico.

Le esposizioni raccontano storie sui musei stessi e sugli oggetti/esemplari e sulle culture che li interpretano. La narrazione tradizionale o digitale può essere proposta con modalità diverse, per rinforzare le relazioni tra museo e visitatori e/o come opportunità di formazione o scambio culturale, quindi come processo e strategia di audience development.

La visita ai musei e al sito archeologico

La prima delle visite in programma è stata quella al Museo Archeologico di Cagliari, dove gli studenti sono stati lasciati liberi di esplorare l'ambiente e osservare le statue, mentre le due archeologhe del museo hanno arricchito la loro esperienza di conoscenze e narrazioni "esperte".

Anche al Museo di Cabras i ragazzi sono stati accolti da due guide che hanno raccontato ai ragazzi il loro museo, mentre l'escursione al sito archeologico è stata fatta in compagnia dell'archeologo Alessandro Usai, direttore scientifico del sito archeologico di Cabras

Il lavoro finale/Le storie

In tutto sono state realizzate 23 storie con una durata massima di 2 minuti e 200 parole, con immagini e musica di supporto e la voce narrante dell'autore. I temi più ricorrenti nei Digital Storytelling prodotti parlano di guerrieri, eroi, di gente comune dei villaggi nuragici; rispetto, senso di appartenenza, continuità tra passato e presente, valori e messaggi universali.

Alcuni estratti dalle riflessioni degli studenti:

"La mia narrazione è incentrata sulle emozioni che non sono ristrette al singolo eroe, ma ad ogni momento di queste 50 ore, comprendendo sia le pause, sia le attività che ... sono state un nuovo modo di relazionarsi con il passato e la società moderna".

"Ho privilegiato l'impatto fisico e ciò che mi è stato trasmesso dalla struttura delle statue, ad esempio la loro forza e il contatto che creano con il passato".

"Ho sentito un grande senso di appartenenza ad una cultura passata, che è comune alla mia".

ECCOM ha realizzato a Cagliari un "**Laboratorio di digital storytelling**" per i ragazzi del Liceo Classico G. Siotto Pintor (Classi coinvolte: 4°E e 4°I). Il corso, articolato in varie date dal 22 al febbraio al 16 marzo 2018, si inserisce nelle attività previste dal [piano di comunicazione e marketing del complesso scultoreo di Mont'e Prama](#) che ECCOM sta curando insieme a

Poliste

(capofila),

Cles e

Ojos design

.

Il percorso si è sviluppato attraverso incontri “in aula” e le visite ai Musei di Cagliari e Cabras ed all’area archeologica di Mont’e Prama.

Il laboratorio

Gli incontri si sono svolti nella sede di **Poliste** di Cagliari, momento fondamentale, dove le idee dei ragazzi e le nuove conoscenze acquisite hanno dato vita alle storie attraverso momenti di brainstorming e suggerimenti sulle tecniche di narrazione e scrittura creativa. Il corso ha come obiettivo quello fornire le basi teoriche e pratiche per un uso consapevole della narrazione museale come risorsa di dialogo tra il museo e pubblico. Le esposizioni raccontano storie sui musei stessi e sugli oggetti/esemplari e sulle culture che li interpretano. La narrazione tradizionale o digitale può essere proposta con modalità diverse, per rinforzare le relazioni tra museo e visitatori e/o come opportunità di formazione o scambio culturale, quindi come processo e strategia di audience development.

La visita ai musei e al sito archeologico

La prima delle visite in programma è stata quella al **Museo Archeologico di Cagliari**, dove gli studenti sono stati lasciati liberi di esplorare l’ambiente e osservare le statue, mentre le due archeologhe del museo hanno arricchito la loro esperienza di conoscenze e narrazioni “esperte”.

Anche al **Museo Giovanni Marongiu di Cabras** i ragazzi sono stati accolti da due guide, mentre l’escursione al sito archeologico è stata fatta in compagnia dell’archeologo

Alessandro Usai

, direttore scientifico del sito archeologico di Cabras.

Il lavoro finale/Le storie

In tutto sono state realizzate 23 storie con una durata massima di 2 minuti e 200 parole, con immagini e musica di supporto e la voce narrante dell’autore. I temi più ricorrenti nei Digital Storytelling prodotti parlano di guerrieri, eroi, di gente comune dei villaggi nuragici; rispetto, senso di appartenenza, continuità tra passato e presente, valori e messaggi universali.

Attività

9 incontri di 4 ore ciascuno

Gallery

[{gallery}immagini_progetti/lab_monteprema{/gallery}](#)

Partner

[Poliste](#)

[Cles](#)

[Ojos design](#)