

**SCH
OOL**

SCUOLAMUSEO
DELLO STUDENTE

INEE GUIDA

1. premessa

a. Cos'è il progetto "School"

Nato nel 2012 "School" è un laboratorio proposto nelle scuole per coinvolgere i ragazzi dai 6 ai 15 anni a realizzare una Scuolamuseo di arte sperimentale proprio nel plesso dove studiano tutti i giorni. È un progetto di cittadinanza attiva teso a migliorare il proprio quartiere, è un progetto inclusivo dove nessuno rimane indietro, è un progetto che combatte la dispersione scolastica, è un progetto che sostiene l'integrazione degli alunni che provengono da altri paesi, è un progetto condiviso in rete per aprirsi e confrontarsi con altre realtà scolastiche, ma soprattutto è un progetto di micro impresa che responsabilizza i ragazzi e li abitua alle dinamiche lavorative che incontreranno dopo il percorso scolastico.

<https://www.youtube.com/watch?v=sS4FY8wV3zk&list=PLFnz5kMV3sQtDK6j-D1kJkacKyTOJ8rCJ6&index=17>

b. Obiettivi

Realizzare una Scuolamuseo per il proprio quartiere. L'esperienza sociale è centrale per School e per i partner nel percorso di valorizzazione del proprio territorio. Pertanto la partecipazione e il coinvolgimento delle persone (alunni, genitori, insegnanti, collaboratori scolastici, passanti abituali e occasionali) rafforzerà tale obiettivo e potrà stimolare nuovi progetti didattici ed educativi provenienti dalle sinergie del network "School".

Le attività principali, già svolte a Roma da "School01" e a Potenza da "School02", hanno visto l'organizzazione di corsi, laboratori didattici, alfabetizzazione informatica, gestione museale, visite guidate, organizzazione di biblioteca e archivio, inclusione delle persone con disabilità, banca del tempo, collaborazioni con enti, associazioni e istituzioni.

c. Filosofia etica

“School” mira alla realizzazione del processo di crescita sociale degli studenti, veri protagonisti indiscussi. “School” dedica tempo e creatività per proporre modelli didattici alternativi, collaborando in maniera permanente con le Istituzioni, nella convinzione che questo migliori e ispiri la società a livello locale.

L’idea è quella di ribaltare la dinamica didattica tradizionale, dove i grandi lavorano per i piccoli, stimolando e responsabilizzando i ragazzi ad essere indipendenti nel processo progettuale delle cose.

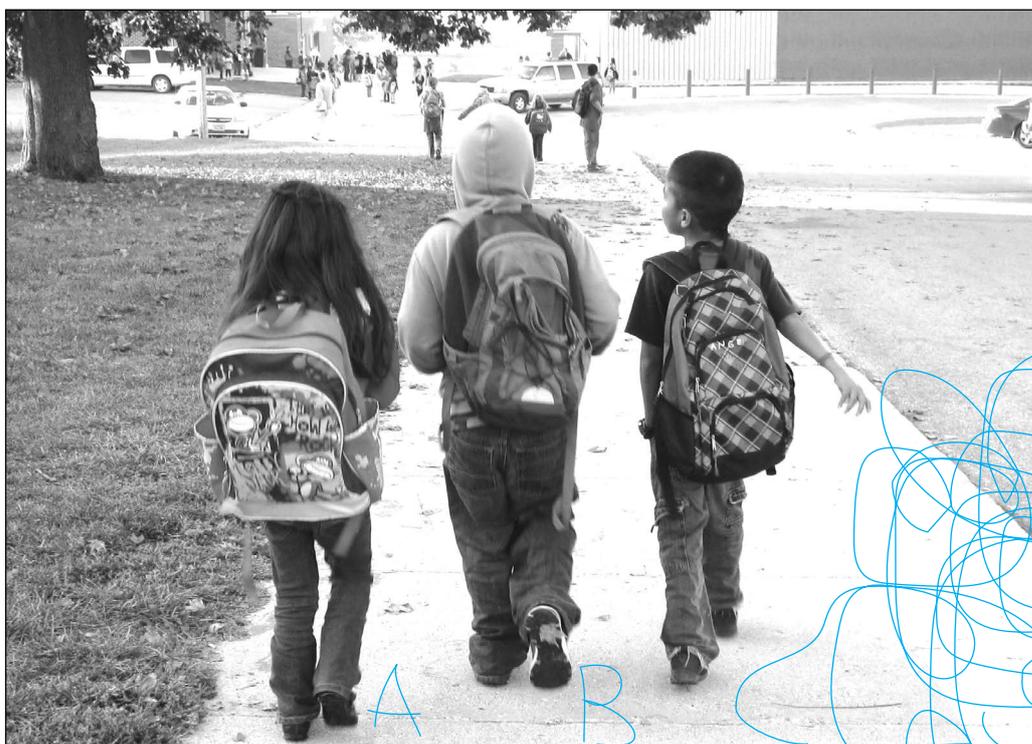


2. Gli attori protagonisti per attivare “School”

Gli attori sono tre: associazione, scuola e artista. Il ruolo principale è svolto dalle associazioni, che desiderano inserirsi nella rete delle Scuolemuseo. A loro il compito di creare un dialogo tra la scuola e l’artista per realizzare il progetto “School”. I tre attori, insieme, hanno la “Mission” di tutelare la continuità e la filosofia del progetto.

a. Se sei un’associazione

La radicazione territoriale di un’associazione garantisce la crescita e la “longevità” del progetto. L’associazione deve attuare le strategie, in sinergia con la scuola, per garantire l’autonomia economica all’artista, vero fulcro creativo di “School”. L’associazione, insieme con la scuola e le istituzioni, ha il compito di rafforzare l’immagine della Scuolamuseo per ideare un polo culturale di quartiere.

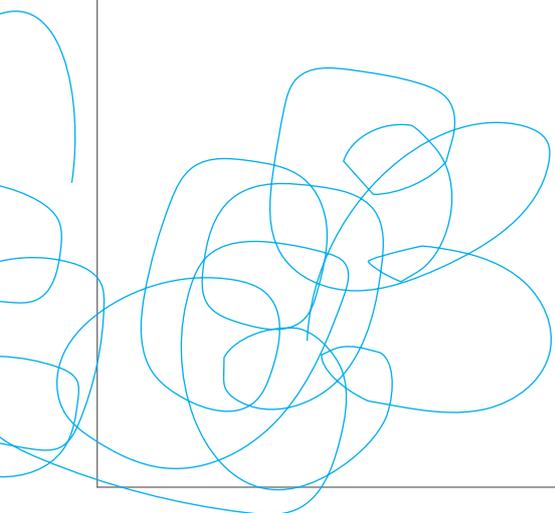


b. Se sei una Scuola

Per partecipare al progetto “School” è necessario individuare un’associazione di riferimento operante nel proprio territorio (stesso quartiere, città, paese) che, tra i suoi obiettivi, abbia lo scopo di garantire lo sviluppo della cultura, l’inclusione sociale, la tutela del territorio, anche attraverso l’incremento della didattica alternativa. La scuola, in linea con gli aspetti socio educativi del progetto, ha il compito di sostenere le iniziative creative proposte dall’artista ospitato, coinvolgendo anche operatori scolastici, insegnanti e genitori. Inoltre, la scuola deve cooperare con l’associazione partner per garantire l’autonomia economica dell’artista e del progetto in divenire.

c. Se sei un artista

Un artista, un grafico, un esperto di comunicazione di arti visive, un operatore creativo può partecipare al progetto “School”, individuando un’associazione oppure una scuola primaria e secondaria di primo grado (scuole elementari e medie) al fine di accedere nel plesso scolastico. Il compito principale è quello di operare all’interno della scuola in orario scolastico ed extrascolastico per aiutare gli studenti a costruire la Scuolamuseo. È importante sottolineare che l’aspetto sperimentale di ogni LAB proposto sarà necessario al fine di perseguire la contemporaneità artistica del lavoro finale.



3. Come individuare l'Istituto comprensivo

La didattica alternativa e creativa è l'aspetto peculiare del progetto "School", che ogni Istituto, dirigente scolastico e corpo insegnanti può accogliere tra i metodi pedagogici che ritiene di condividere e applicare. Non sono previsti requisiti che possano escludere qualcuno, ogni scuola può partecipare, purché si possieda uno spirito innovativo per abbracciare il progetto, che necessita di una costante operatività.

Il progetto è rivolto alle scuole che nel tempo abbiano la capacità e la possibilità di mantenere "attivo" il museo/laboratorio realizzato all'interno della scuola.

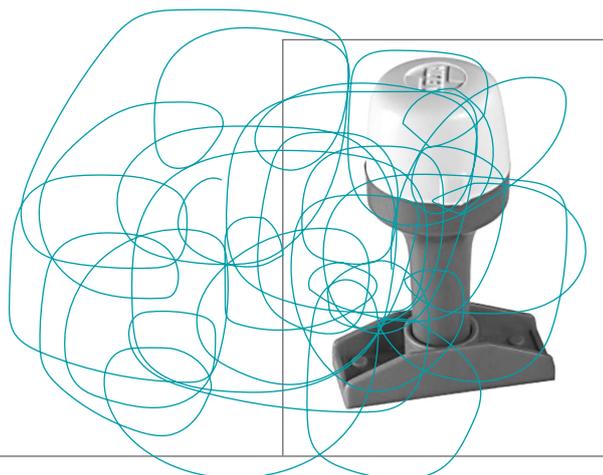


4. Gli iter burocratici per attuare il progetto

L'associazione/scuola/artista, dopo aver letto le Linee guida scaricabili dal sito <http://www.schoolreload.wixsite.com/cool>, potranno contattare ass. Schoolreload, compilando il form presente sul medesimo sito, con la finalità di stabilire una prima fase conoscitiva, volta a individuare gli altri partner, stabilire l'iter burocratico, nonché fornire ogni informazione utile di approfondimento. Avallata la richiesta di partecipazione da parte di Schoolreload, l'associazione dovrà presentare il progetto al Consiglio d'Istituto della scuola partner, la quale una volta accettato il progetto stesso, potrà inserirlo nel proprio POF (Piano Offerta Formativa) oppure attraverso un altro iter che riterrà più opportuno. L'associazione dovrà quindi sottoscrivere il Protocollo d'intesa con Schoolreload, solo così sarà possibile avviare il processo creativo che porterà alla realizzazione della Scuolamuseo attraverso le sinergie dell'associazione, della scuola, dell'artista e di Schoolreload.

Le associazioni partner interessate dovranno quindi sottoscrivere e accettare il Protocollo d'intesa, il suo oggetto e i rapporti dal medesimo disciplinati, che non potranno costituire oggetto di cessione né di subingresso parziale e/o totale a favore di terzi diversi dal Partner.

La durata dell'intesa si prevede che abbia uno sviluppo almeno triennale, quale tempo necessario per garantire la realizzazione delle opere finalizzate all'apertura della Scuolamuseo, nonché a garantire un'adeguata continuità didattico-laboratoriale agli studenti dall'inserimento nella scuola primaria di secondo grado fino alla conclusione del loro percorso scolastico.



5. Aree di intervento (plesso - quartiere - territorio)

Qual è il compito di un museo d'arte contemporanea nei confronti della propria città? Questo è anche l'obiettivo culturale del progetto "School", ovvero che la Scuolamuseo diventi un polo culturale di riferimento interamente pensato, creato e promosso dagli studenti. Si parte dal plesso scolastico dove prenderà forma la Scuolamuseo per poi diffonderla nel quartiere e sul territorio. Piccole azioni creative che si addizionano nel tempo.



a. Il contesto scolastico

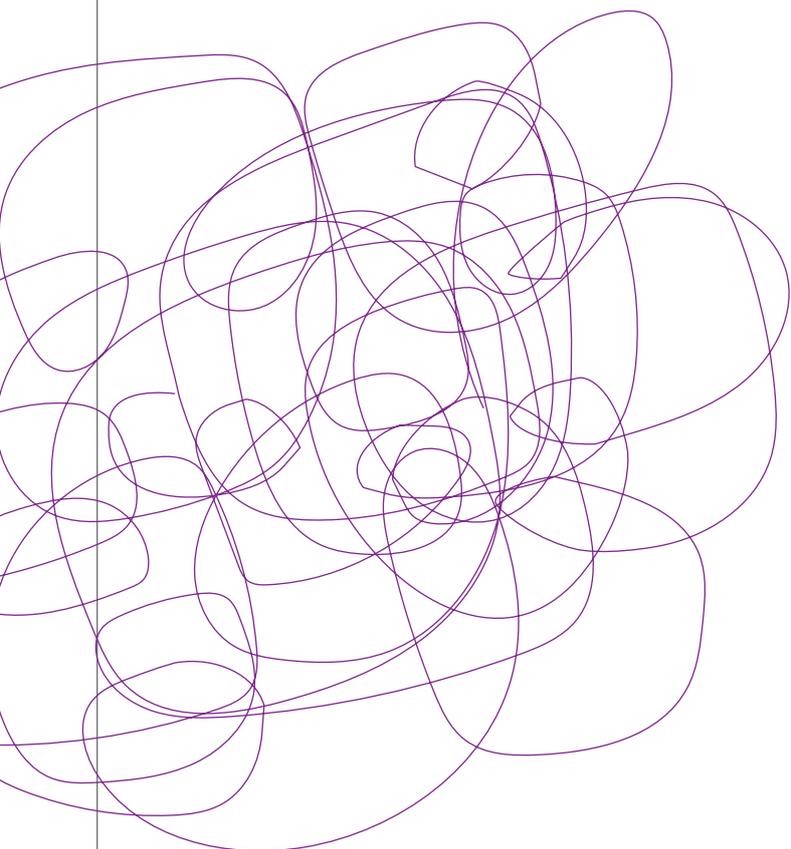
All'interno del plesso scolastico scelto nascerà la Scuolamuseo. L'artista ospite all'interno dell'Istituto, lavorerà insieme agli alunni sugli ambienti interni ed esterni per sviluppare nel tempo tante opere installative in una metamorfosi perpetua dove insegnanti, operatori scolastici e genitori saranno parte del processo sociale.

b. Il contesto territoriale

Come accennato, la Scuolamuseo può interagire anche con il proprio territorio d'appartenenza promuovendo progetti collaterali non necessariamente "opere d'arte", ma sempre con un alto contenuto creativo e sempre generate dal pensiero degli studenti.

Alcuni esempi di operazioni collaterali realizzate all'esterno della scuola:

www.school01.org/progettieopere www.school01.org/ciclabile-light



6. Modalità di intervento (scolastico - extrascolastico)

L'operazione è semplice. L'artista all'interno della scuola lavorerà con gli studenti senza tuttavia fargli saltare la lezione. Gli interventi possono essere fatti in qualsiasi momento anche estemporaneo, le dinamiche sono molteplici, tutte attuabili e soprattutto saranno l'esempio della capacità creativorganizzativa dell'artista. La finalità è quella di coinvolgere quanti più studenti, dal processo creativo alla messa in opera.

Es. 1. Opera allestita in un corridoio: Stabilito l'intervento creativo da sviluppare, l'artista può coinvolgere due studenti alla volta per 15 minuti a rotazione, questo permetterà a tutti gli alunni nel plesso di essere coinvolti e potrà avere un controllo maggiore rispetto ad un gruppo più numeroso. Piccole azioni semplici e veloci che nel tempo si addizionano per concretizzare l'opera pensata.

Es. 2. Opera allestita all'interno di una classe: concordato con gli insegnanti e durante la lezione i ragazzi, con o senza l'artista, potranno seguire il Lab senza che alterino l'attenzione nel corretto svolgimento della lezione. Uno o due alla volta i ragazzi potranno lavorare per pochi minuti e a rotazione coinvolgendo tutti i compagni.

Es. 3. Come si possono coinvolgere gli studenti di altri plessi dell'I.C.? È necessario pensare ad un'opera che possa essere fatta a distanza. Immaginiamo che ai ragazzi si chieda di fare un "pezzo" dell'opera che verrà allestito in un secondo steep nel plesso centrale, la scuolamuseo. In questa casistica l'artista dovrà esporre l'idea girando per i diversi plessi coinvolgendo gli alunni coadiuvati da un responsabile progetto che li aiuterà (l'insegnante). Potremo definirli un'opera puzzle dove ciascun ragazzo crea un singolo pezzo. **Es. 4.** Si vuole operare in orario extrascolastico? Sarà possibile individuare un cantiere aperto, ad esempio un lavoro all'interno di una classe (assenza di lezioni) e coinvolgere gli studenti a rotazione in gruppi di 5/8 ragazzi che potranno essere seguiti nella messa in opera.

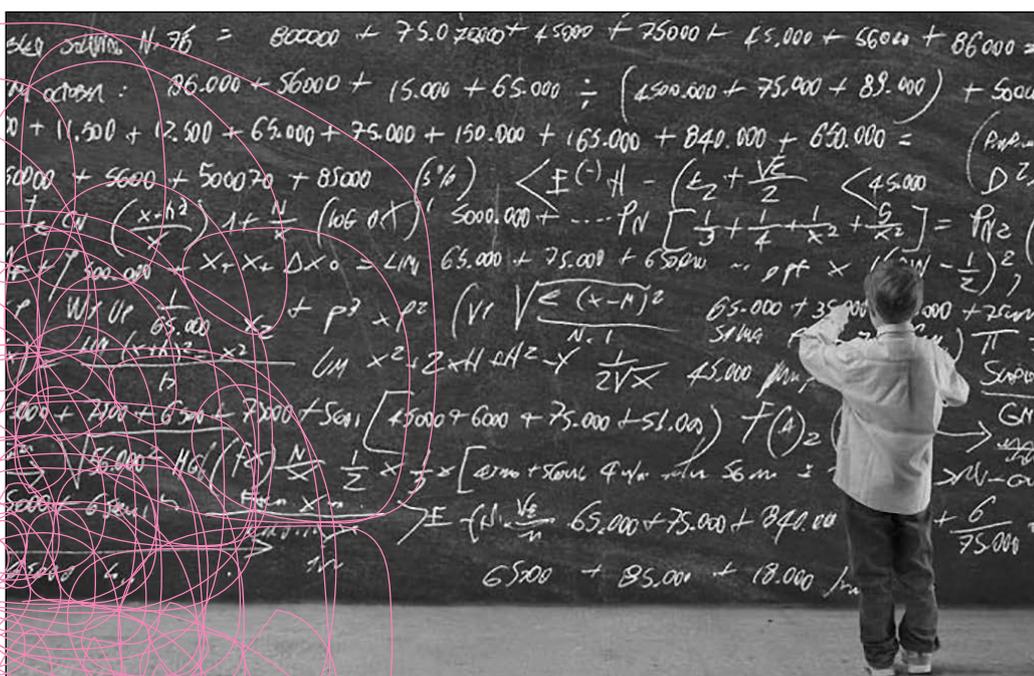
Es. 5. Per realizzare un'opera all'esterno delle mura che circondano la scuola in orario scolastico è necessario coinvolgere uno o più insegnanti (preferibilmente i prof d'arte) che possono garantire e tutelare gli studenti che lavorano all'esterno della scuola. In questo caso mentre due ragazzi attuano l'intervento artistico sulle mura di scuola gli altri compagni potranno disegnare all'aperto, ottimizzando le ore di lezione.

a. Come funziona un Lab school in orario

L'artista deve dedicare almeno due giorni a settimana al progetto con costanza e presenza. La continuità garantirà un ruolo riconosciuto anche dagli studenti che potranno contare su un nuovo "insegnante". Nel caso dei plessi distaccati è comunque necessaria una presenza più sporadica ma fondamentale ai fini del progetto (nessuno escluso).

b. Come funziona un Lab school fuori orario

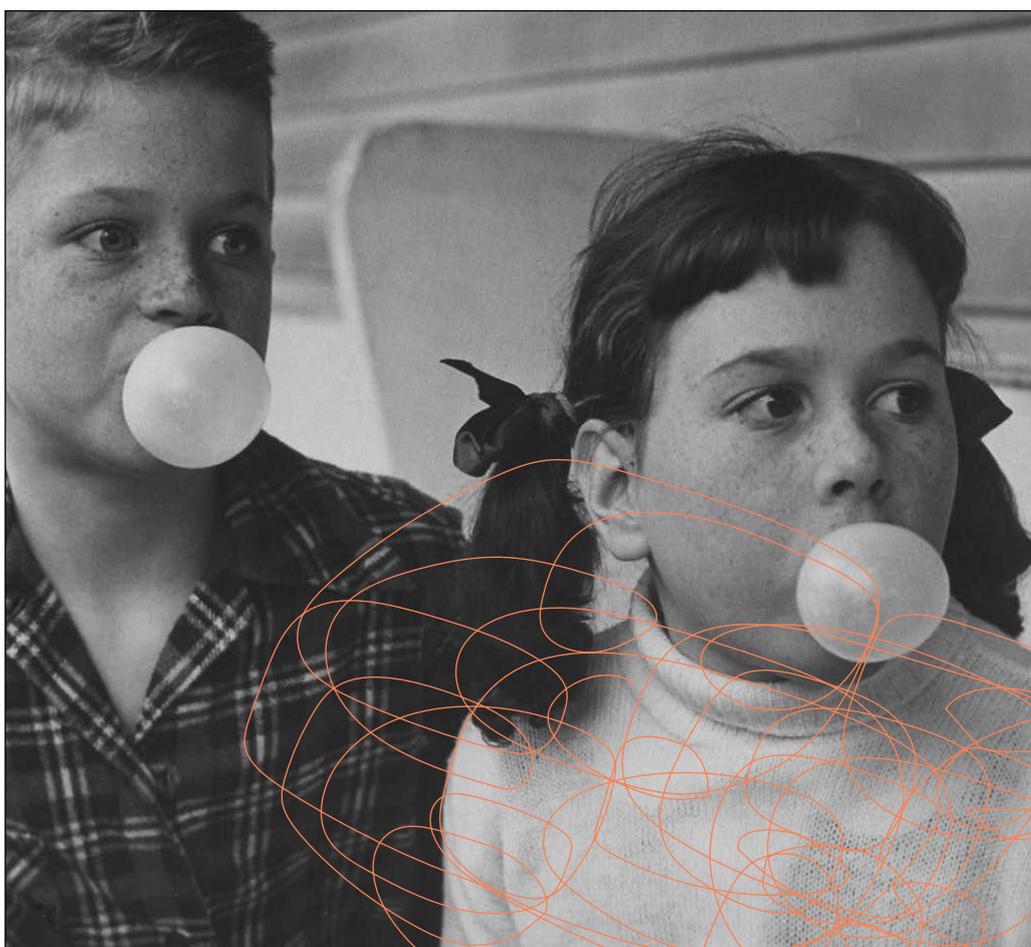
L'artista, in accordo con la scuola ed i genitori, può seguire dei laboratori pomeridiani che rispettino sempre e comunque gli orari di segreteria scolastica. Per lavorare al meglio e non disperdere la giusta concentrazione è preferibile formare un gruppo con 5/8 ragazzi.



7. Scelte materiali e strumenti

La scelta dei materiali usati dai ragazzi è fondamentale per la buona riuscita di un'opera, tuttavia è anche importante sperimentare mettendo a rischio la buona riuscita. L'errore in un processo d'apprendimento è importante quanto la buona riuscita. Anche l'immaginazione e la creatività aprono nuovi scenari per scelte opinabili. Es. Uso del chewing gum.

https://www.youtube.com/watch?v=L_VvV_Qxj-8



a. La pericolosità dell'evitare il pericolo

I ragazzi prima di salire su una scala dicono di soffrire le vertigini ma già al terzo scalino si scoprono alpinisti. Molti strumenti usati apparentemente sono pericolosi ma non quanto il non saperli usare. Il nostro è un metodo che responsabilizza i ragazzi e li fa lavorare in sicurezza anche se devono affrontare mostri quali: taglierino, pistola a caldo, cera fusa, scale, trabattelli... ecc. Il metodo sicuro consiste nel fatto che in casi "estremi" l'artista operi individualmente con ciascun ragazzo per garantire il massimo della sicurezza.

b. Un responsabile che sia scientifico

La scienza è una forte alleata soprattutto se è responsabile e ci permette di selezionare i materiali non solo innocui per gli studenti, ma che osservino il rispetto per l'ambiente. Schoolreload collabora con esperti che operano nel settore del restauro e della chimica ed il loro supporto è prezioso ed al servizio del network "school".

c. Costi quel che costi

Alla domanda "professò potemo fa 'na parete tutta con gli swarovski?" la risposta deve essere... Ragà mannaggia l'ha già fatta Damien Hirst. Famose venì un'idea più brillante.

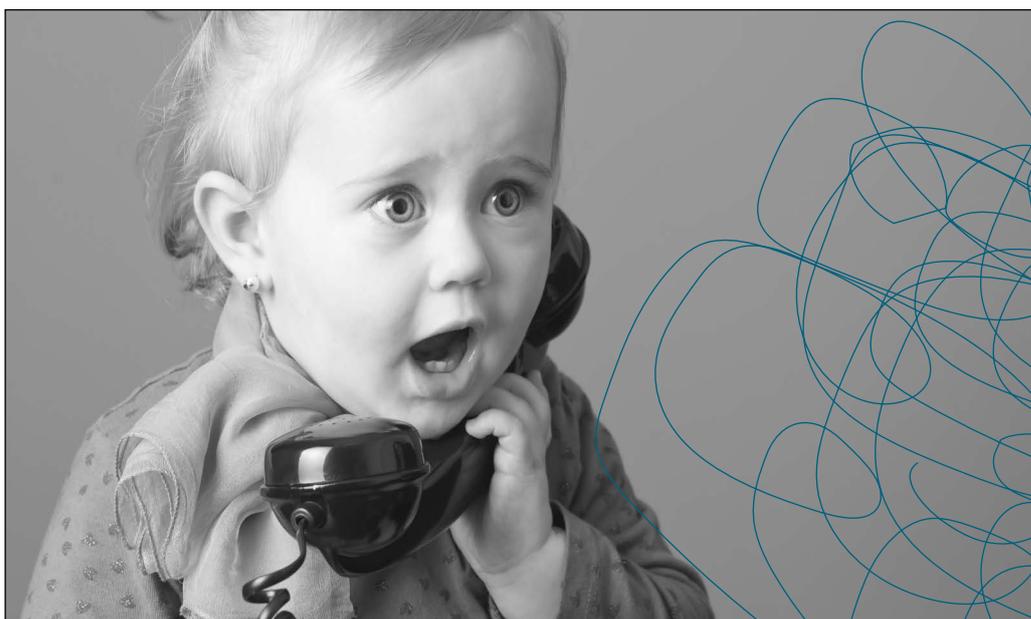
Purtroppo dei limiti economici ci sono, spesso i materiali costano ma non tutti i mali vengono per nuocere. Stimolare gli studenti all'inventiva e alla soluzione dei problemi anche economici è importante quanto l'opera stessa. Molte opere che sono state realizzate a School01 hanno visto protagonisti indiscussi (matite, gessetti, acquerelli, acrilici, pongo, carta ecc.)

8. Social network come e perché

Il format “School” è un network altamente sociale e non può non comunicare attraverso i canali digitali che i ragazzi usano quotidianamente. È nostra convinzione che un uso attento e responsabile dei social network stimoli, non solo i ragazzi ad una maggior consapevolezza, ma aiuti le vecchie generazioni ad impararne la nuova portata mediatica. “School” comunica attraverso i social e crea una finestra immediata tra partecipanti e fruitori. L’associazione partner dovrà allinearsi agli standard suggeriti da Schoolreload per attivare i canali digitali necessari alla comunicazione.

a. Era digitale

Gli smartphone spenti servono a poco, accesi sono di classe e aiutano i ragazzi. Esistono casi in cui parlare di privacy nell’era digitale è davvero un eufemismo. Per “School”, lo smartphone è associabile all’uso di un pennello o del plasmare la creta. Gli studenti dovranno interagire con questo strumento conoscerlo e usarlo con cognizione di causa.



b. Facebook

L'associazione partner, dovrà attivare sul proprio profilo una pagina Facebook con riferimento al numero cronologico d'assegnazione del progetto ("School03-04-05" ecc.). L'artista dovrà avere le password d'accesso per poter interagire in tempo reale sulla pagina FB. Su questa pagina si informeranno gli utenti dell'iter lavorativo degli studenti: i laboratori, le opere, i progetti in divenire, tutto ciò che è insito nella progettazione e creazione dell'opera. È permessa la documentazione fotografica o video (con le dovute autorizzazioni che la scuola aiuterà a richiedere ai genitori).

c. Instagram

Instagram è l'APP più alla portata dei ragazzi, perciò su questa piattaforma riusciranno a comunicare al meglio e rafforzare l'idea di Scuolamuseo. Anche per Instagram è necessario aprire un canale con riferimento al numero cronologico d'assegnazione progetto ("School03-04-05" ecc.) L'artista dovrà avere le password d'accesso per poter interagire in tempo reale sull'APP Instagram. È permessa la documentazione fotografica o video (con le dovute autorizzazioni che la scuola aiuterà a richiedere ai genitori).

d. Whatsapp

WhatsApp è il social più difficile da controllare, ma è necessario per comunicare con gli studenti: chat di progetto, chat di classe, chat di gruppi lavoro. Qui a differenza delle altre APP non si deve aprire un canale "School" in quanto sarà l'artista a disporre della propria rete privata. È permessa la documentazione fotografica o video (con le dovute autorizzazioni che la scuola aiuterà a richiedere ai genitori). L'artista deve essere amministratore di tutte le chat anche quelle avviate dai ragazzi e per ciascuna chat avviata dovrà necessariamente sensibilizzare i ragazzi ad avvisare i genitori dell'esistenza del nuovo gruppo WhatsApp.

9. esempi pratici (come nasce un'opera e si mantiene nel tempo)

I ragazzi per realizzare nuove opere danno molti input e denotano molta creatività ma spesso non hanno una visione del quadro completo su “come si fanno le cose”. Sarà compito dell'artista guidarli razionalizzando tutti gli steps.

a. Dare o ricevere un input

Ogni idea va sempre analizzata anche la più bizzarra o provocatoria: a school01 il desiderio di attaccare le gomme sul muro ha dato vita ad un'opera davvero interessante: <https://www.youtube.com/watch?v=4fNzrBq2T0k>

Il percorso per definire l'opera finale è necessario che sia fatto insieme agli studenti per abituarli al processo progettuale.

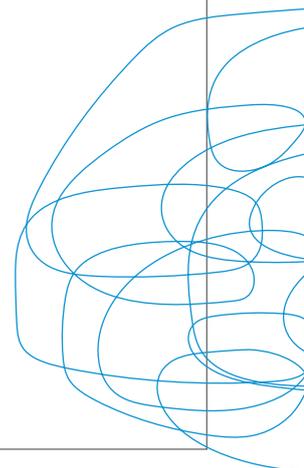
b. come programmare e organizzare

Se si decide di concretizzare un'opera all'interno di una classe bisogna tener conto di come far interagire più ragazzi considerando che comunque il più del lavoro sarà portato avanti da chi è nell'aula quotidianamente. Trovare soluzioni sempre diverse ed alternative su come far intervenire i ragazzi è essa stessa un'azione che determina l'opera.

Ragionamenti analoghi dovranno caratterizzare diverse dinamiche d'intervento per opere nei corridoi, esterne, o altre modalità installative.

c. come fare la messa in opera

Prima di far intervenire gli studenti in una fase esecutiva, bisogna sincerarsi di avere il materiale, gli strumenti e quant'altro serve ai ragazzi: ottimizzare i tempi per non disturbare lo svolgimento della lezione vi aiuterà a convivere con gli insegnanti e le lezioni.



d. Come mantenere

L'idea di manutenzione di un'opera può coincidere con un "restauro" o con l'implementazione dell'opera stessa. Spesso i ragazzi che ereditano un vecchio lavoro in classe hanno la necessità di "modificarlo migliorarlo viverlo farlo loro" adottarlo. Maturiamo l'idea che ciascun opera è perpetua l'idea che muti nel tempo è in linea con la nostra filosofia d'azione.

e. Come rafforzare l'opera

Ogni opera deve avere una sua "anima" spesso l'iter progettuale ne denota l'importanza concettuale/sociale ma anche il materiale ha una grande importanza. Far scoprire agli utenti gli strumenti o i materiali di cui è composta l'opera e sorprenderli è importante quanto l'idea che l'ha fatta nascere. Es. nel Wall "C'era una volta Cera adesso" non si comprende subito che l'opera è stata realizzata con la cera in quanto le gocce sono state appiattite con l'aiuto di un ferro da stiro e carta da forno.

f. come comunicare

Raccontarsi è importante, creare un'identità a ciascun lavoro è vitale. ogni lavoro, opera, lab, deve avere un nome una storia e i ragazzi devono conoscerla per tutelarla e diffonderla a loro volta. Raccogliere materiale fotografico, video od altro lascia un segno indelebile e dal materiale documentaristico riusciamo a diffondere meglio l'idea del nostro progetto "school".



10. Rendicontazione lavori in corso d'opera

È importante che ciascun partner, a cui viene affidato il progetto “school”, comunichi a Schoolreload i laboratori, le opere e quant'altro sia in corso d'opera, per allinearsi al meglio alle linee guida ed allo spirito del progetto.

a. Relazioni scritte o pubblicate su FB

Per rendicontare è sufficiente tenere la pagina FB ben aggiornata facendo in modo che emergano le attività progettuali in corso d'opera e gli approfondimenti del caso. Le relazioni scritte (brevi news informative) possono essere utili per approfondire gli aspetti organizzativi, burocratici, tematiche private e potranno essere comunicate direttamente a Schoolreload via mail (schoolreload@gmail.com)



11. Sponsorizzazioni

Nel processo didattico “school” su “come si devono fare le cose” è importante far apprendere agli studenti tutti i passaggi anche quelli apparentemente meno progettuali come le sponsorizzazioni.

a. Come farsi dei validi amici

Nel quartiere, la Scuolamuseo dello studente è circondata da piccole, medie, grandi attività commerciali che possono allearsi con voi fornendo materiali, sconti o addirittura divenire partner di progetto. Es. Il colorificio Sanmarinese ha fornito non solo le vernici speciali richieste, ma ha deciso di pubblicare sul proprio portale la performance del lavoro svolto dai ragazzi. Una piccola esperienza, questa, dove i ragazzi si sono relazionati con lo sponsor per arrivare ad un accordo dove non è consigliato chiedere e basta, ma assicurarsi che garantisca un valido ritorno d’immagine. I social network “school” creati ad hoc hanno anche questa funzione.



12. Ricerca fondi

Siete un'associazione... vi sarete cimentati in azioni piccole o grandi volte a trovare fondi per finanziare i vostri progetti di quartiere. Il nostro progetto "School" ha la stessa necessità per poter vivere nel tempo. I fondi serviranno principalmente a retribuire l'artista scelto per collaborare con i ragazzi della scuola. Non si possono elencare le molteplici azioni volte ad incrementare i fondi, ma qualsiasi siano le idee o i canali scelti, si dovrà agire in maniera costante e preventiva.

a. giocare in casa

Siete un'associazione all'interno di un I.C.? Il primo bacino d'utenza sono i genitori; a loro il compito di finanziare il progetto partendo da un presupposto: in un progetto sociale è fondamentale la partecipazione di tutti in piccola ed egual misura. Questo permetterà a tutti di poter sostenere una richiesta economica simbolica annua per garantire la continuità del progetto "School" per tutti i suoi giovani allievi. Si ribalta l'idea che un genitore versi una retta per il corso del proprio figlio; l'idea è che il singolo si impegni a favorire tutti gli studenti. Al fine di garantire la buona riuscita del finanziamento sarà necessario fare una richiesta ben strutturata e motivata ad inizio anno.

b. la trasferta è più dura

Per le associazioni che non sono nate all'interno della scuola, l'autotassazione da parte di tutti i genitori sarà compito più duro, in quanto non si ha l'accesso diretto alla banca dati. In questo caso si dovrà agire in collaborazione con la scuola per perseguire i punti spiegati nel paragrafo (giocare in casa).



13. Conclusioni

...Si parte.



School 0...

schoolreload

Associazione APS

schoolreload@gmail.com

<http://schoolreload.wix.com/cool>

<https://www.facebook.com/Schoolreload-1616600738661542/>