

SMART SCHOOLING

LA SCUOLA AL CENTRO
DI NUOVE STRATEGIE DIDATTICHE
TRA ANALOGICO E DIGITALE



A classroom scene with a teacher at the front and students at desks. A screen displays "MISSIONE PIETRARUBBIA".

**UNA NUOVA PROPOSTA DIDATTICA
PER LE SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO**

**REALIZZATA CON IL SOSTEGNO DI
FONDAZIONE CARIPLO**



VERSO L'INFINITO, E OLTRE.

SMARTSCHOOLING è un' **esperienza formativa interattiva** che unisce studenti, studentesse e insegnanti, nella **costruzione di un racconto personale e collettivo**.

Un **viaggio digitale e analogico alla scoperta di sé stessi** e della propria memoria, liberamente ispirato all'archivio di Arnaldo Pomodoro.

Cuore dell'esperienza è il **gioco collaborativo a squadre MISSIONE PIETRARUBBIA**, attraverso il quale esploreremo l'archivio dell'artista per dare vita al nostro archivio!

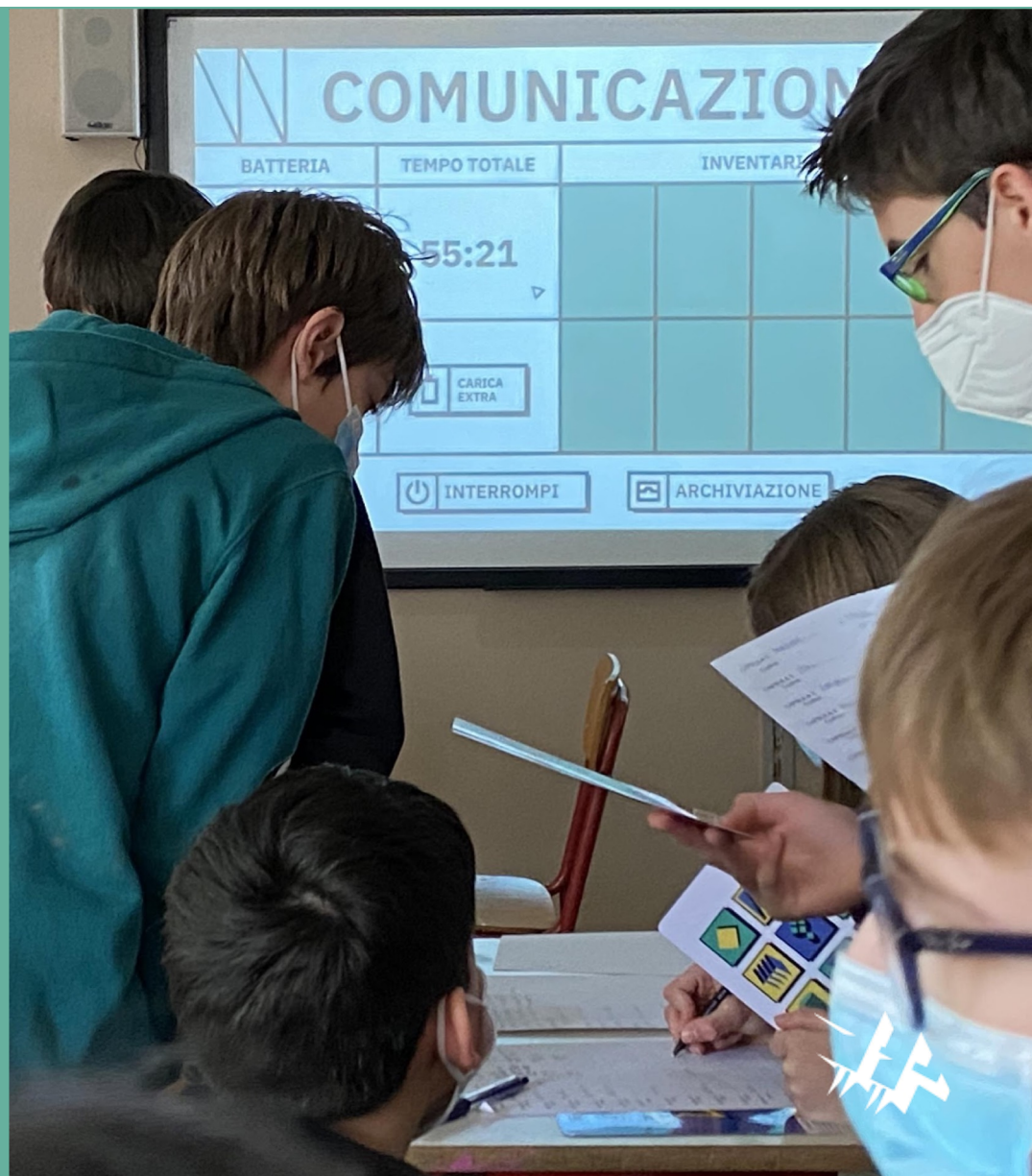


“O VINCE LA CLASSE O NON VINCE NESSUNO!”

MISSIONE PIETRARUBBIA è ambientato in **una galassia immaginaria e in un tempo lontano** in cui la classe deve affrontare sfide che richiedono l'uso di **logica, intuizione, senso pratico e scambio di saperi**.

È un gioco da fare **in classe**, composto da un **videogioco** e da **mappe e carte** di grande formato, basato su dinamiche di **esplorazione e comunicazione** proprie dell'*escape game*.

Ciascun giocatore è chiamato a misurarsi con le proprie **abilità**, nel rispetto di **regole condivise**, attraverso **capacità di osservazione, ascolto e collaborazione**.

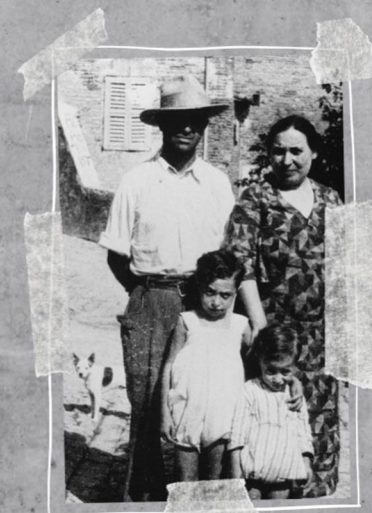
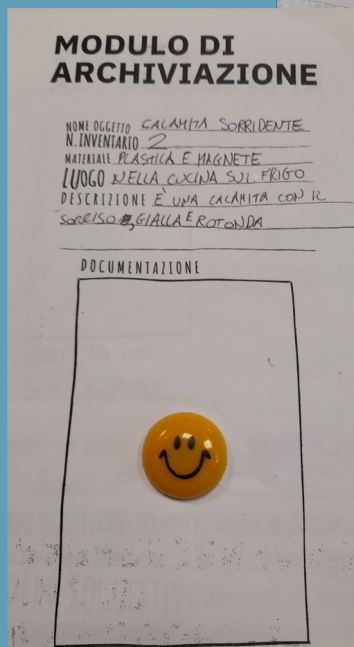
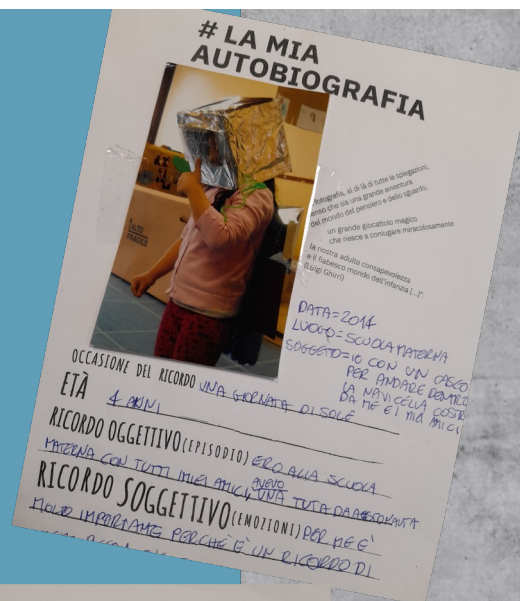


PAROLA D'ORDINE: ESPLORARE!

Il gioco è accompagnato dal **DIARIO DI BORDO**, uno strumento di lavoro pensato per gli insegnanti, da utilizzare durante l'anno scolastico.

All'interno sono presenti **approfondimenti propedeutici al gioco e schede didattiche** con proposte di attività di carattere esperienziale e ispirazionale per la costruzione di un **archivio individuale e di classe**.

La ricchezza di temi affrontati mette in dialogo discipline diverse: non solo **arte**, ma anche **lettere, storia, lingue straniere, educazione civica, tecnologia, scienze...**



SOGGETTO, DATA, LUOGO

RITRATTO DI FAMIGLIA, 1932, MONTEFELTRO

OCCASIONE DEL RICORDO LA CASA NEL MONTEFELTRO

ETÀ ~~5 ANNI~~, AVEVO GIÀ COMPIUTO 6 ANNI

RICORDO OGGETTIVO (EPISODIO) MIO PAPA', MIA MAMMA MIO FRATELLO GIO' ED IO (ARNALDO POMODORO), DAVANTI A CASA

RICORDO SOGGETTIVO (EMOZIONI) MI VIENE IN MENTE UNA COSA SUL MIO COGNOME: DA PICCOLO MI SEMBRAVA MOLTO BUFFO, COSÌ BUFFO CHE HO PROVATO A CAMBIARLO SIGNIFICATO.

NON ERA UN ORTAGGIO, COME TUTTI PENSAVANO, MA UN "POMO D'ORO".

COSÌ È DIVENTATO IL NOME PERFETTO PER ME, CHE HO SEMPRE AMATO LE FORME GEOMETRICHE E I MATERIALI PREZIOSI.

INSIEME è MEGLIO...

Un **incontro formativo riservato agli insegnanti** dà l'avvio al progetto. In questa occasione viene consegnato e illustrato il Diario di Bordo.

Il percorso educativo può essere integrato da **visite guidate e attività laboratoriali** da svolgere in classe, nell'archivio e nello studio di Arnaldo Pomodoro e nei luoghi dove sono presenti le opere dell'artista. Approfondimenti costruiti insieme agli insegnanti sulle esigenze dei propri studenti.



SCHEDA TECNICA

Incontro formativo riservato agli insegnanti

In cosa consiste: Consegna del DIARIO DI BORDO e formazione per lo svolgimento del percorso SMART SCHOOLING

Durata: 1 ora (online o in presenza)

Svolgimento del gioco MISSIONE PIETRARUBBIA

In cosa consiste: un operatore di Fondazione Arnaldo Pomodoro verrà nella tua classe per condurre il **gioco**

Strumentazione richiesta: LIM o videoproiettore

Durata: circa 3 ore

Costo: 170 euro

Info e Prenotazioni: didattica@fondazionearnaldopomodoro.it



A black and white image of a starry night sky. In the background, there are several spiral galaxies of varying sizes and orientations, along with numerous individual stars of different brightness. A prominent, bright star is visible in the upper left quadrant. The overall scene is a deep space view.

GUARDA IL VIDEO DI LANCIO DEL PROGETTO
WWW.FONDAZIONEARNALDOPOMODORO.IT

CONTATTACI PER AVERE INFORMAZIONI:
PORTA SMARTSCHOOLING NELLA TUA CLASSE!

didattica@fondazionearnaldopomodoro.it

02 89 07 53 94



SMARTSCHOOLING

è un progetto di
Fondazione Arnaldo Pomodoro

Sostenuto da
Fondazione Cariplo -
bando Per la Cultura 2020

realizzato in collaborazione con

Aedo - *progettazione e sviluppo del diario di bordo*

Itinerari Paralleli - *strategie di engagement della comunità scolastica*

Museum Strategy - *monitoraggio*

We Are Müesli - *design e realizzazione del videogioco*



LA GENESI

Il progetto nasce nella volontà di Fondazione di mantenere forte il contatto con il mondo scolastico, stabilendo una **connessione di senso con insegnanti e studenti all'interno dei loro spazi e in relazione ai luoghi della cultura.**



IL METODO DI LAVORO

Il progetto ha preso forma attraverso un **percorso di co-progettazione** che ha visto lavorare insieme un gruppo di oltre 30 professionisti tra **insegnanti, operatori culturali e game designer**.

UNA PROPOSTA UTILE ALLA SCUOLA
PERCHÉ PROGETTATA INSIEME ALLA
SCUOLA.



LA SPERIMENTAZIONE

La sperimentazione è stata avviata in **15 classi** di **6 scuole secondarie di primo grado**, tra Milano e Novara, nel corso degli anni scolastici 2021/22 e 2022/23.

IC Bellini, Novara

IC Gino Capponi “Agostino Gemelli”, MI

IC Paolo e Larissa Pini “Trevisani-Scaetta”, MI

IC Nazario Sauro “Rinascita Livi”, MI

IC Quntino Di Vona-Tito Speri , MI

IC Antonio Stoppani “Santa Caterina”, MI

