

MuSA

MUSEO VIRTUALE DELLA SCULTURA E DELL'ARCHITETTURA





Il museo

Il MuSA è uno spazio dedicato alla promozione del territorio che lo ospita e le sue eccellenze produttive: il **comparto lapideo apuo-versiliense** e i suoi protagonisti assoluti: imprenditori, artigiani, scultori, architetti, pittori, scrittori che, fin dai tempi di Michelangelo, visitano, lavorano e vivono la città di Pietrasanta come luogo ideale per la creazione dell'opera. E' un luogo aperto che ospita una sua collezione permanente e offre al visitatore un ricco calendario di **eventi**

Necessità

- Arrivare ai ragazzi dagli 11 ai 13 anni che ad oggi non visitano il museo
- Raggiungere il museo

Risposta alla necessità



Gioco:

- Suscitare interesse su tematiche poco appetibili per quel target
- Permettere di localizzare

Il progetto e gli obiettivi

Progetto dedicato alle scuole secondarie di primo grado con l'obiettivo di far conoscere ai ragazzi la filiera artistica del marmo attraverso un giallo strutturato.

Il gioco è ambientato nel 1518, periodo in cui Michelangelo ha vissuto e lavorato a Pietrasanta.

L'attività si sviluppa nei tre momenti di pre, durante e post visita.

La Storia

È stato trovato un manoscritto di Michelangelo che parla di una statua a cui stava lavorando durante il soggiorno a Pietrasanta, oggi andata perduta. Com'era fatta? Che fine ha fatto? Una vicenda intrecciata con un finale aperto.

Pre visita: in classe

Introduzione al gioco.

I ragazzi ricevono un kit con dei materiali misteriosi riconducibili alla lavorazione del marmo (es. campioni di marmo, utensili, manoscritto, lettere, bozzetti)

Contestualmente in classe verrà proiettato un video di introduzione al contesto e alle regole del gioco.

Dovranno scaricare l'App MuSA sul proprio smartphone per cominciare a giocare.

Durante: la caccia al Tesoro

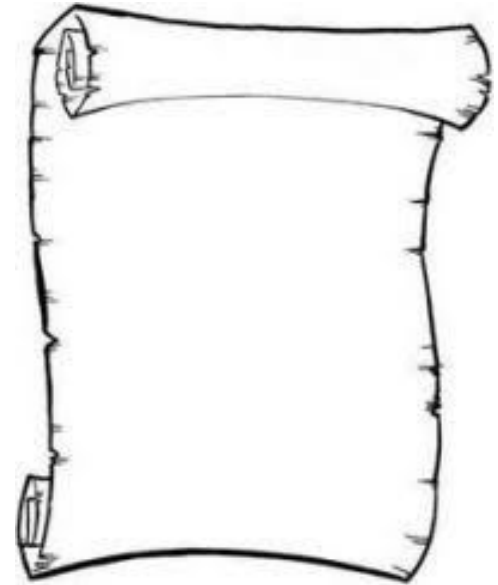
Caccia al tesoro che parte in Piazza del Duomo, dove Michelangelo ha alloggiato e finisce al Museo. Ad ogni risposta un piccolo focus di approfondimento e poi indizio sulla prossima tappa. In questo modo i ragazzi conosceranno la strada per arrivare al museo giocando.



Post visita: “racconta il finale”

Alla fine della visita, negli spazi museali, sarà disponibile una scenografia per scattare foto e condividerle sui social con hashtag dedicato.

Tornati in classe scriveranno un tema allo scopo di ideare il finale della storia, con premiazione annuale dei più originali.



GRAZIE PER L'ATTENZIONE!

Francesco

Paola

Michele

Sara

Isabella

Giulia

Sara

Benedetta

Marzia