

# Il museo nei mondi virtuali: TeensLab per sperimentazioni di co-creazione

Maria Teresa Dal Bò  
Gallerie dell'Accademia di Venezia

Lucca  
Beni  
Culturali®  
CANTIERE CULTURA  
XVIII EDIZIONE

## MISSIONE CULTURA

Pubblico e Privato per l'attuazione del  
PNRR tra innovazione e competitività

Real Collegio di Lucca  
6 - 7 ottobre

ISIE  
INTERNATIONAL  
SUMMIT OF  
IMMERSIVE  
EXPERIENCE

SECONDA EDIZIONE  
MUSEI DEL  
FUTURO

LuBeC è un evento di



Con la partecipazione di



Con il sostegno di



Main Sponsor



Partner e partecipanti



Media Partner



# TeensLab

us! the teens

teens  
for  
art

art  
to  
meet

meet  
to  
discover

discover  
to  
create

create  
to  
connect

connect  
to  
explore

explore  
with  
friends

friends  
to  
build

built  
by  
us





# TeensLab

us! the teens

teens  
for  
art

art  
to  
meet

meet  
to  
discover

discover  
to  
create

create  
to  
connect

connect  
to  
explore

explore  
with  
friends

friends  
to  
build

built  
by  
us

**La nuova definizione di museo di ICOM  
è una sintesi riuscita, dopo molti  
dibattiti, della dimensione sociale dei  
musei che evidenzia i concetti di  
accessibilità, inclusività, diversità e  
sostenibilità nell'operare con la  
partecipazione delle comunità.**

**Il museo è un sistema complesso e non è affatto facile proporre un nuovo ruolo per chi vi entra in contatto, proponendo una trasformazione nelle persone, che possono cambiare assieme al museo**

**Ma quali sono le difficoltà che un museo incontra quotidianamente per effettuare scelte che lo portano ad un'apertura verso le persone non esperte dei contenuti che propone?**

# Come fare dunque per attivarsi e coinvolgere i giovani in esperienze che lasciano il segno?

# determinante è il valore del prototipo

# quali strumenti scegliere per TeensLab?

**hubs**  
**moz://a**

Spoke

Guides

Developers

Community

Hubs Cloud

Labs

Signed in as mar...@cultura.gov.it [Sign Out](#)

Meet, share and collaborate  
together in private 3D virtual  
spaces.

Create Room





# Come è stato realizzato l'esperimento





# Tutti si sono dimostrati curiosi nell'incontrarsi in un mondo virtuale per fare qualcosa assieme.

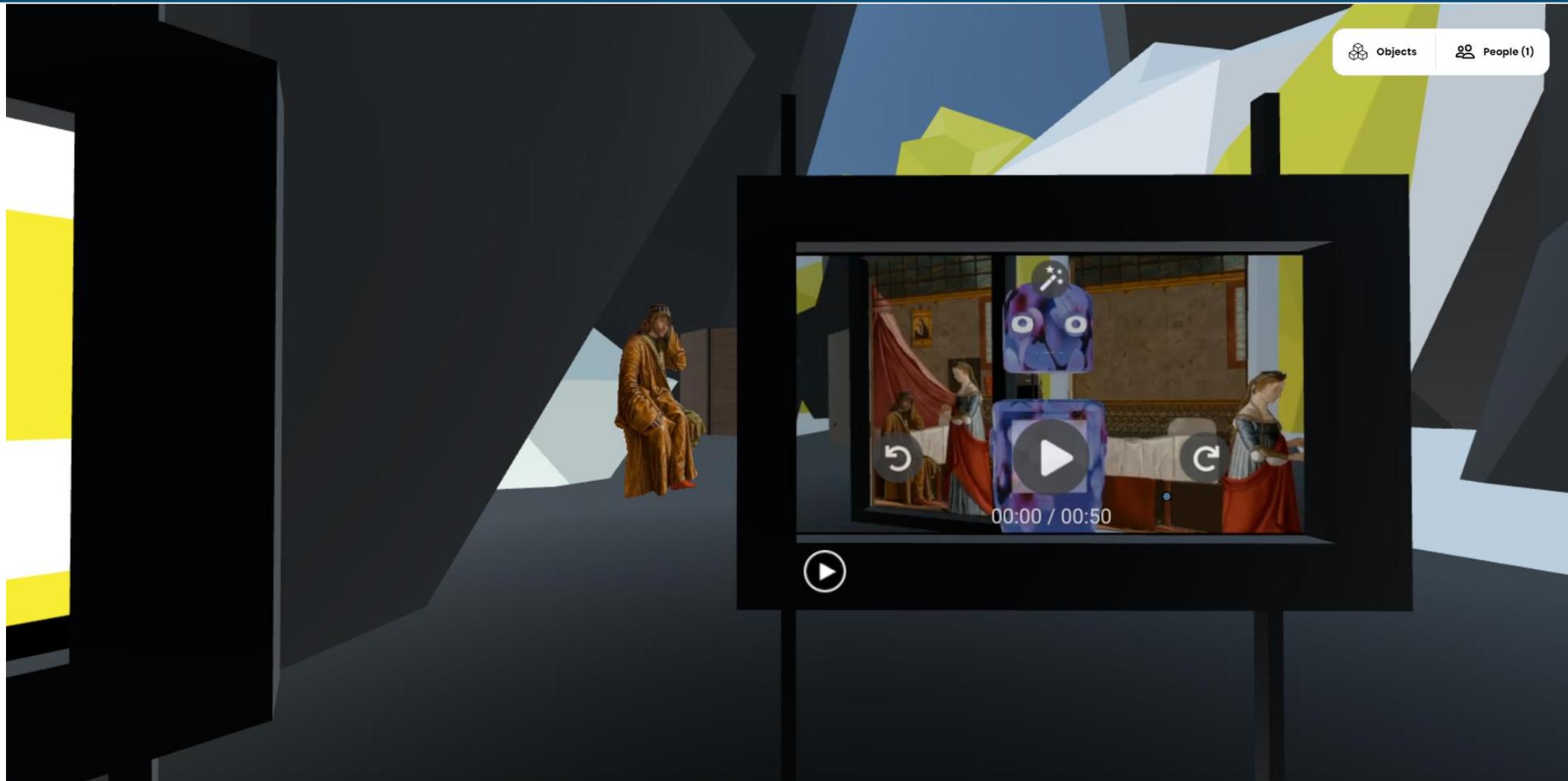
# I diversi punti di vista di TeensLab

Quali sono state le riflessioni generate per definire  
il punto di partenza dei contenuti proposti  
e la loro presenza nell'Hub.

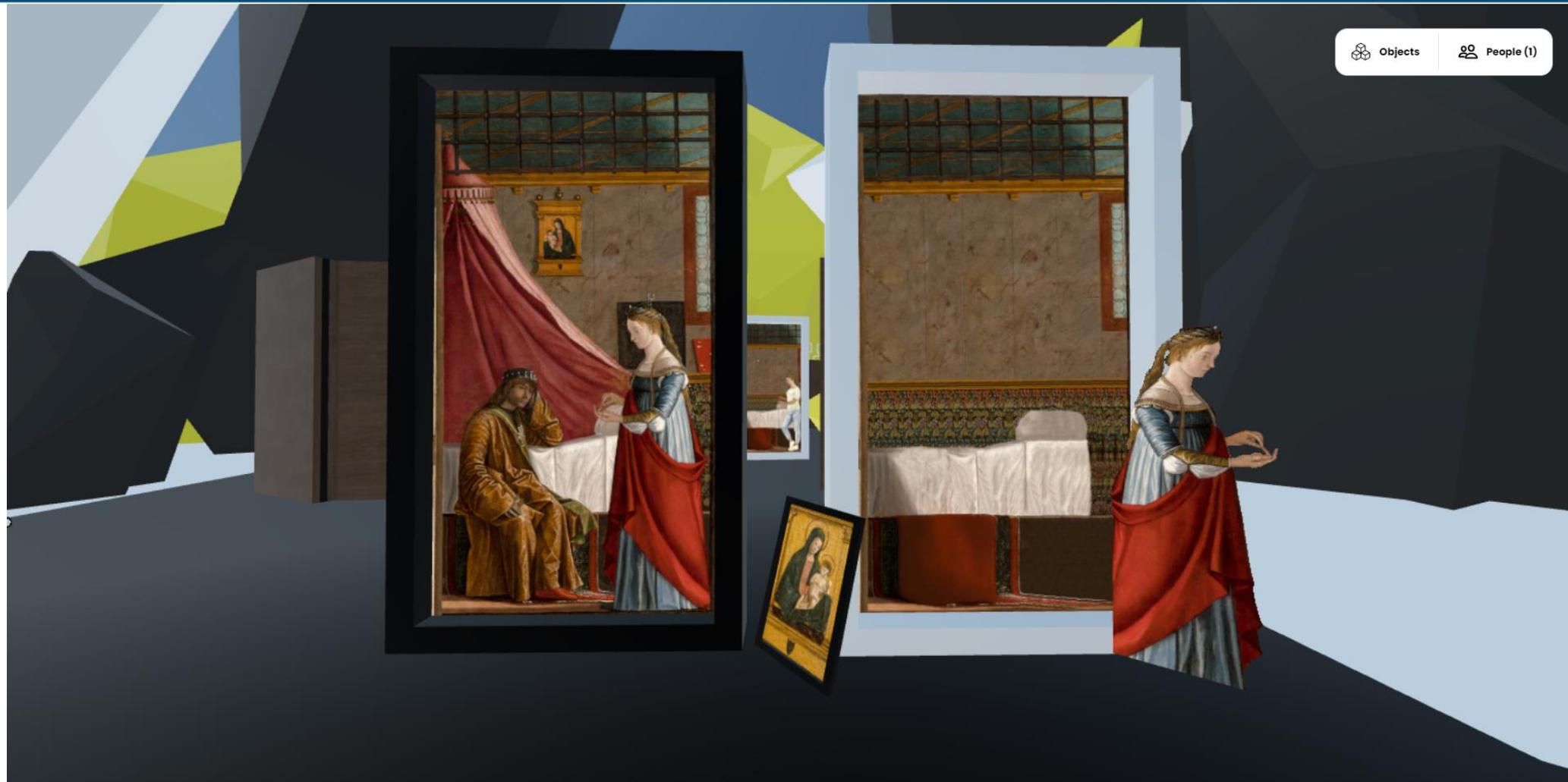
# Cosa trasmettere? [Dalla parte del museo]

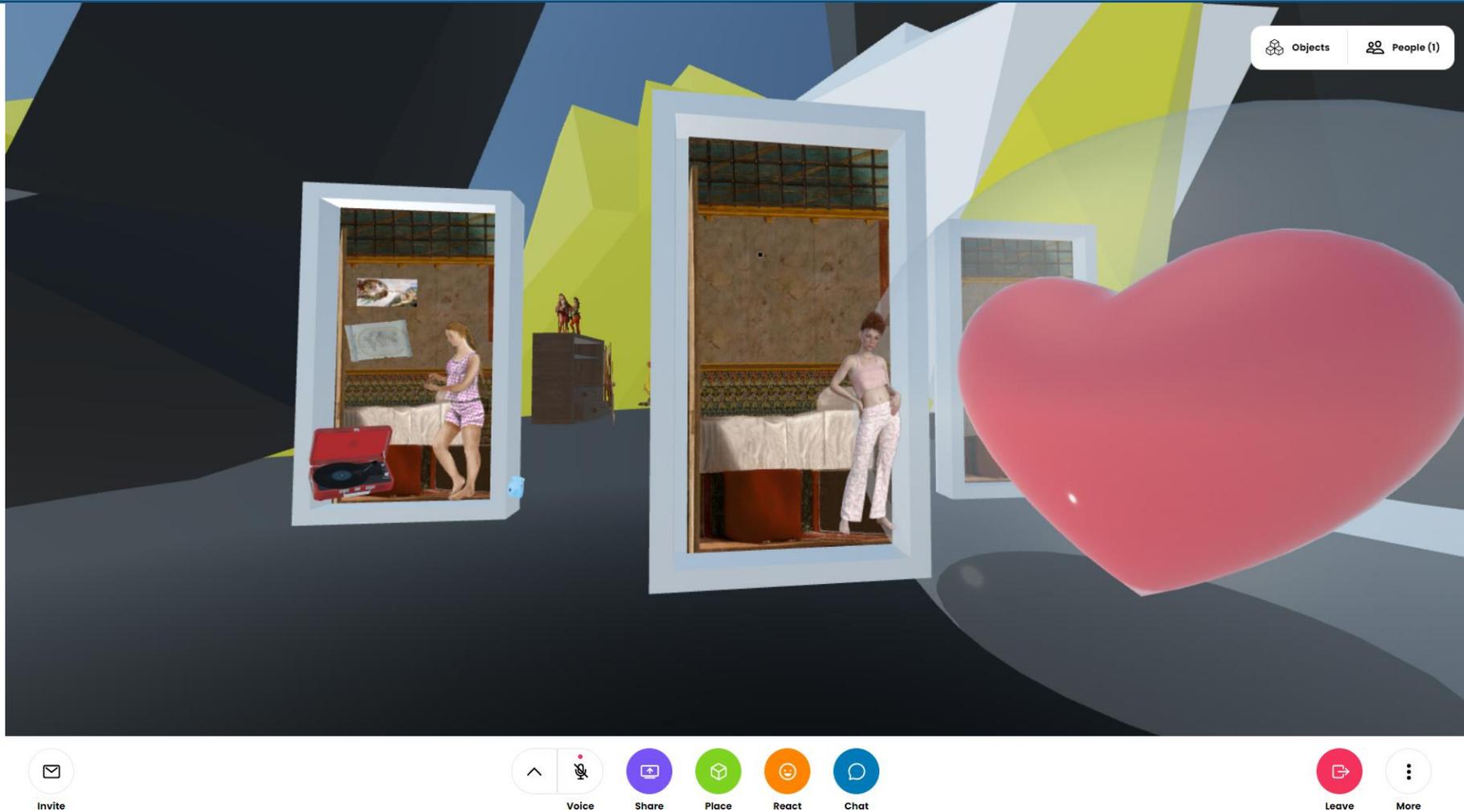


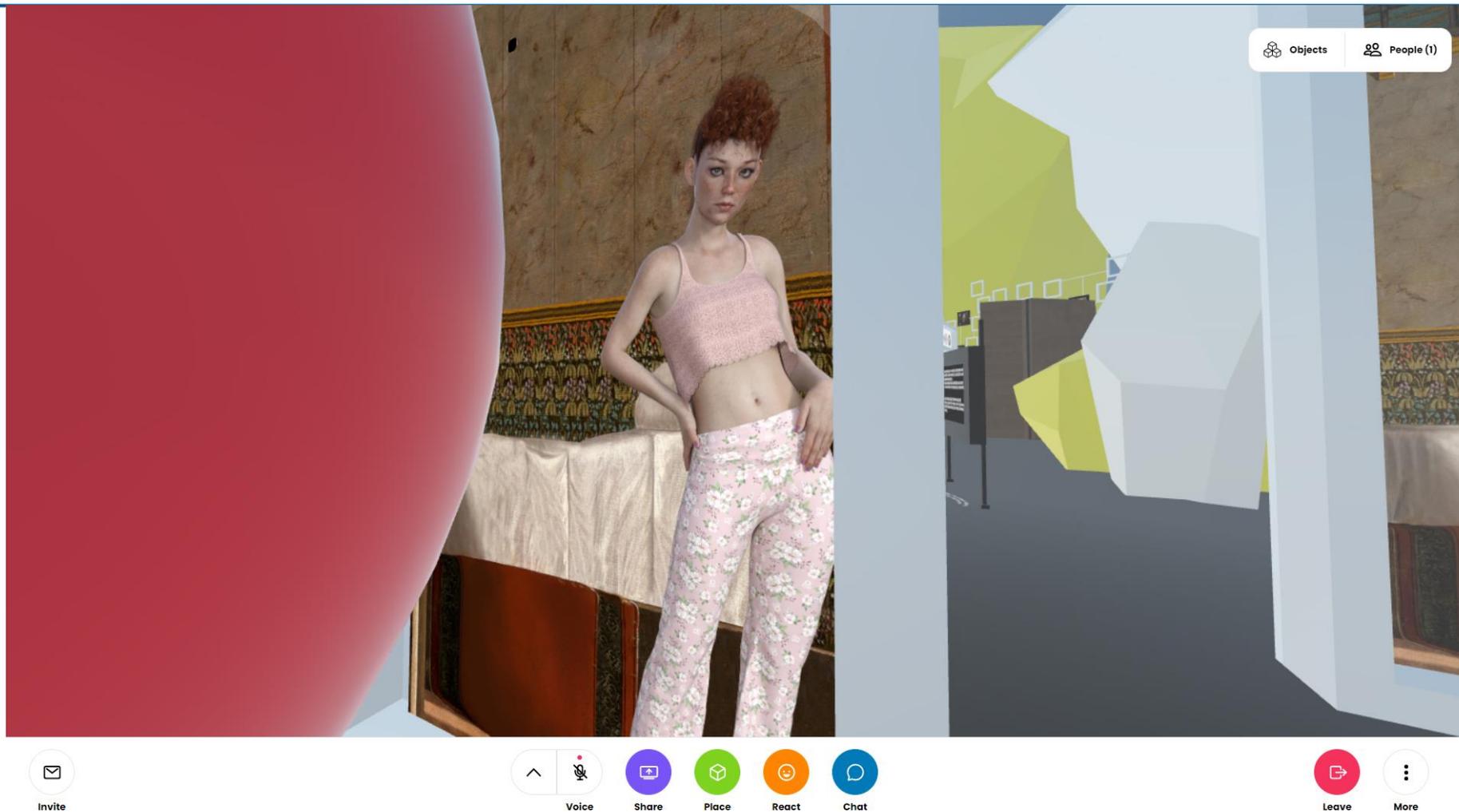


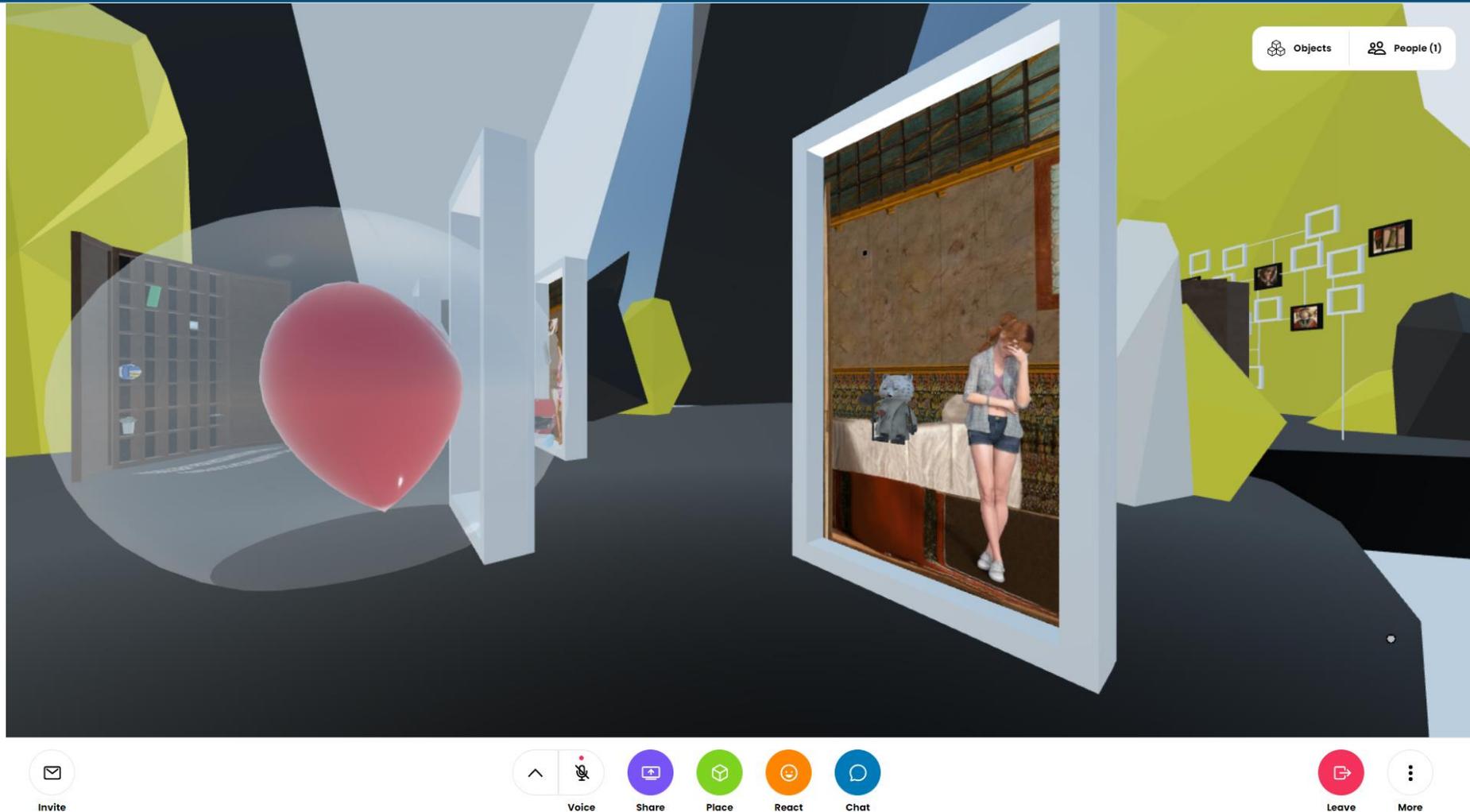


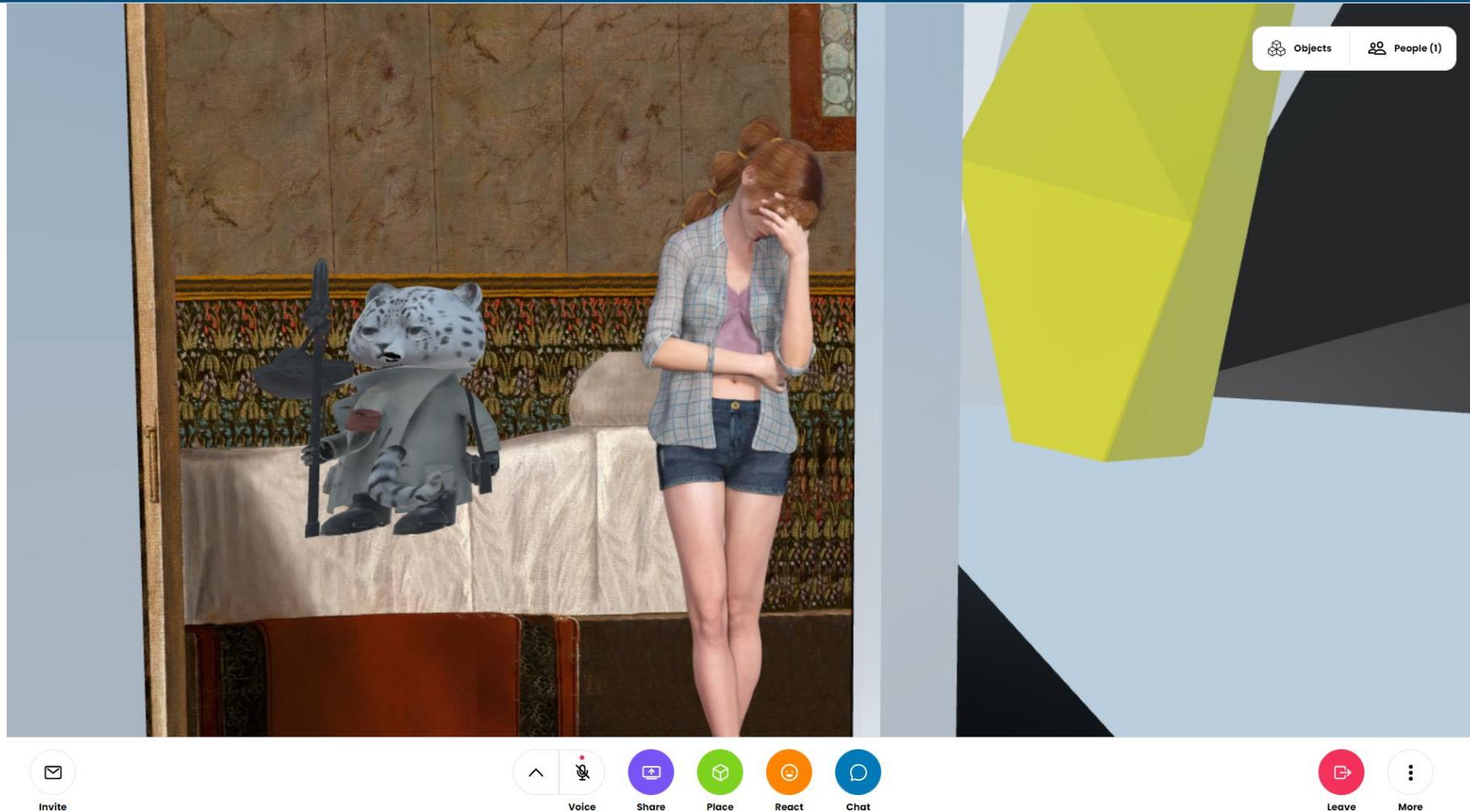


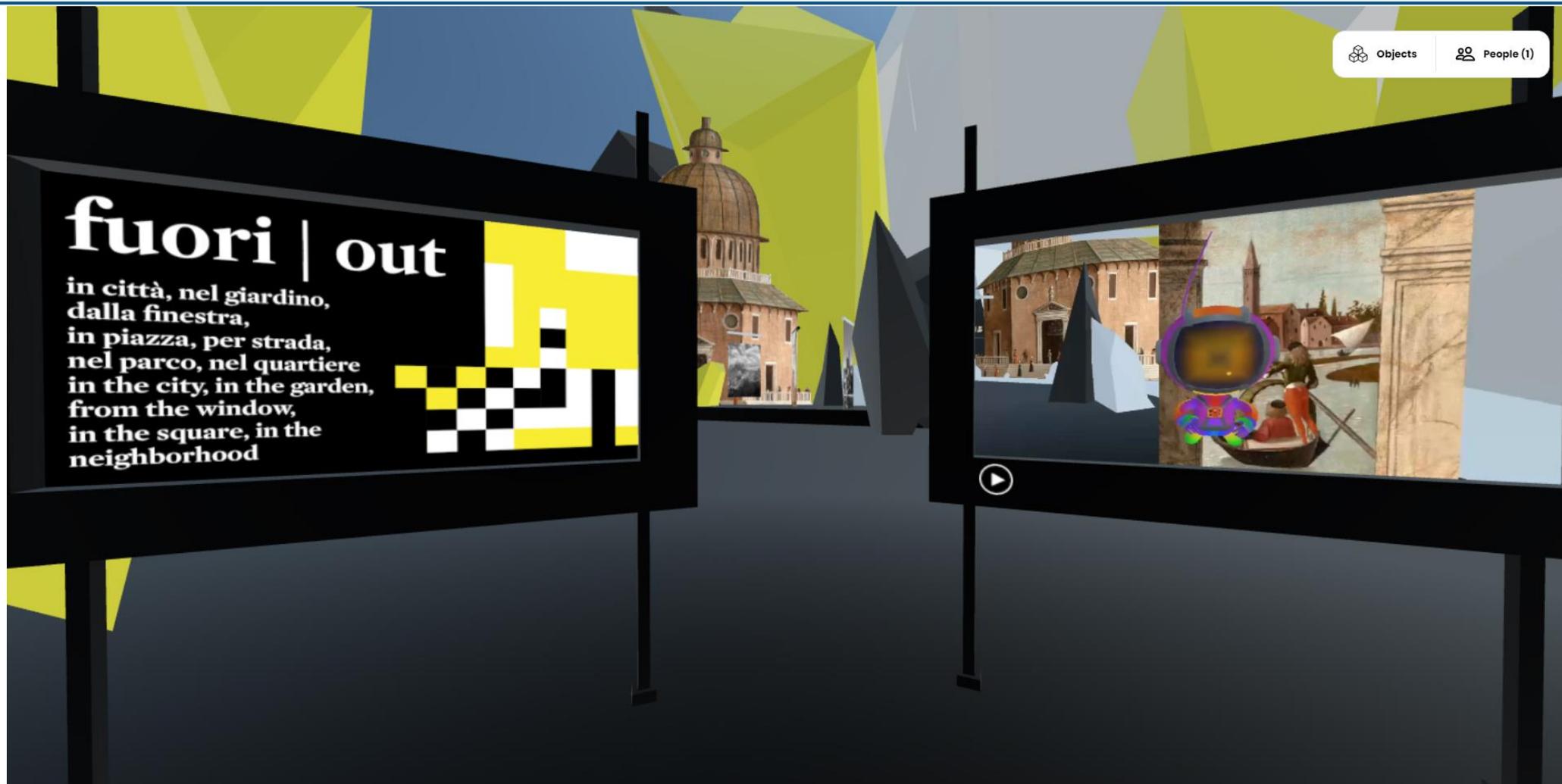


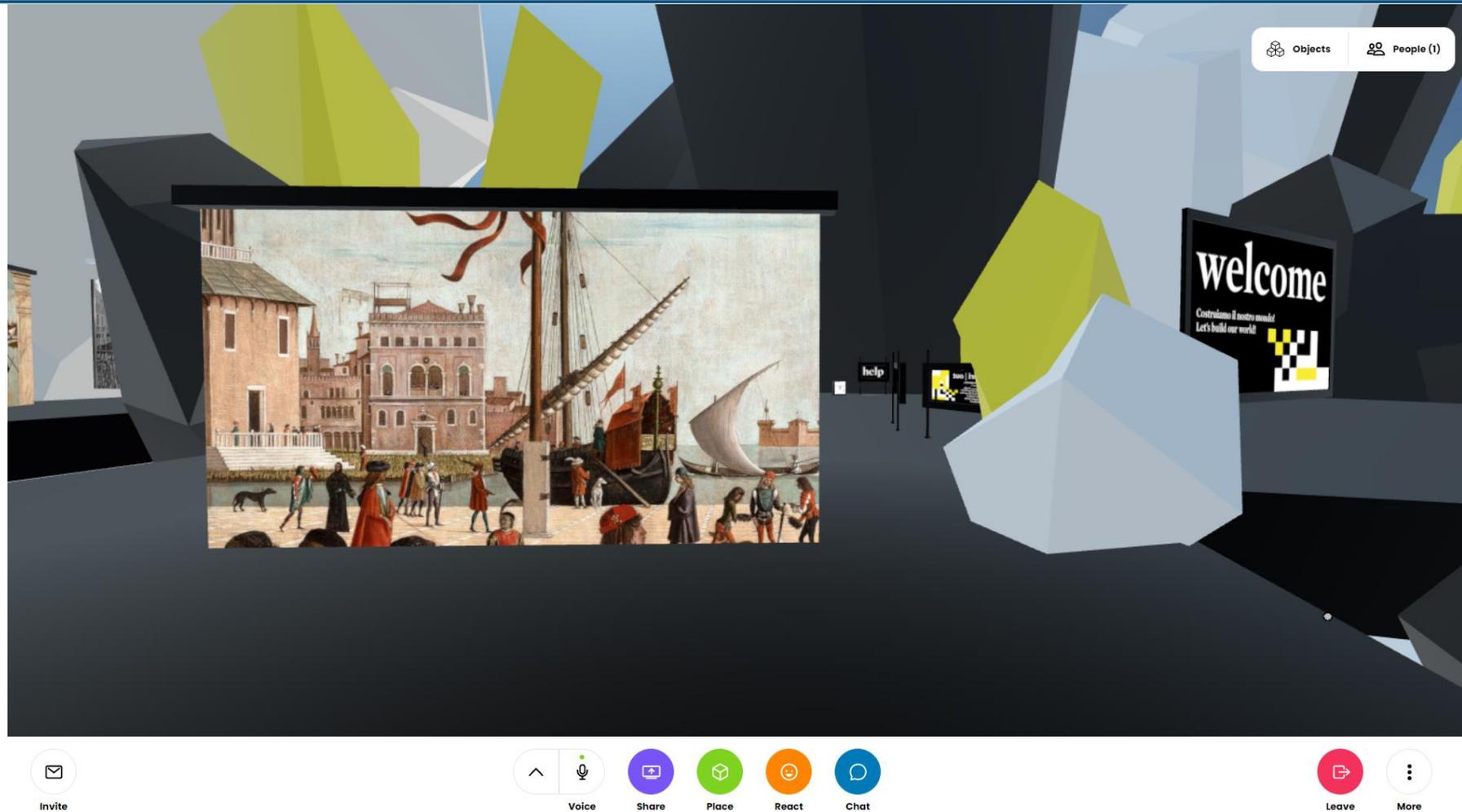


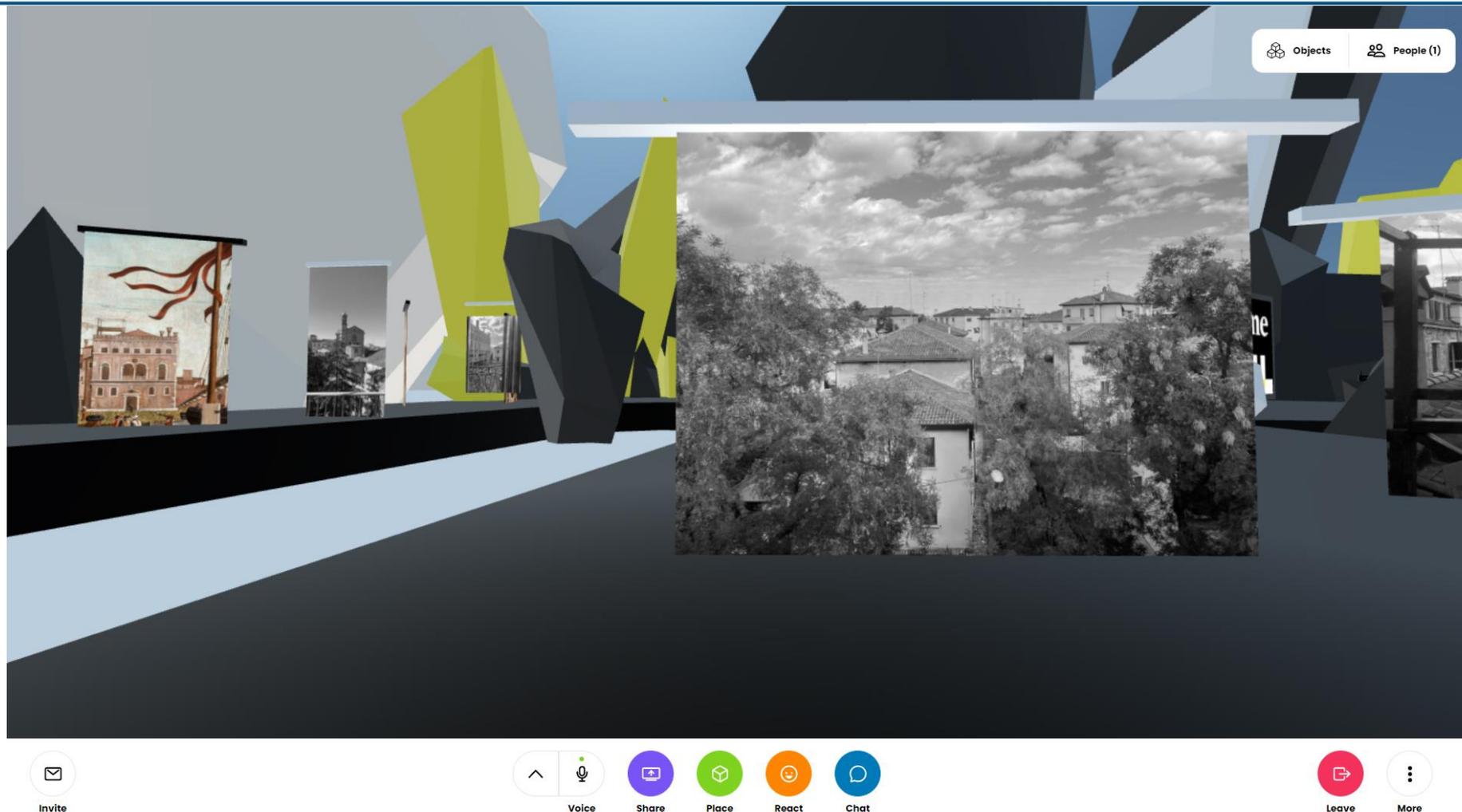














Invite



Voice



Share



Place



React



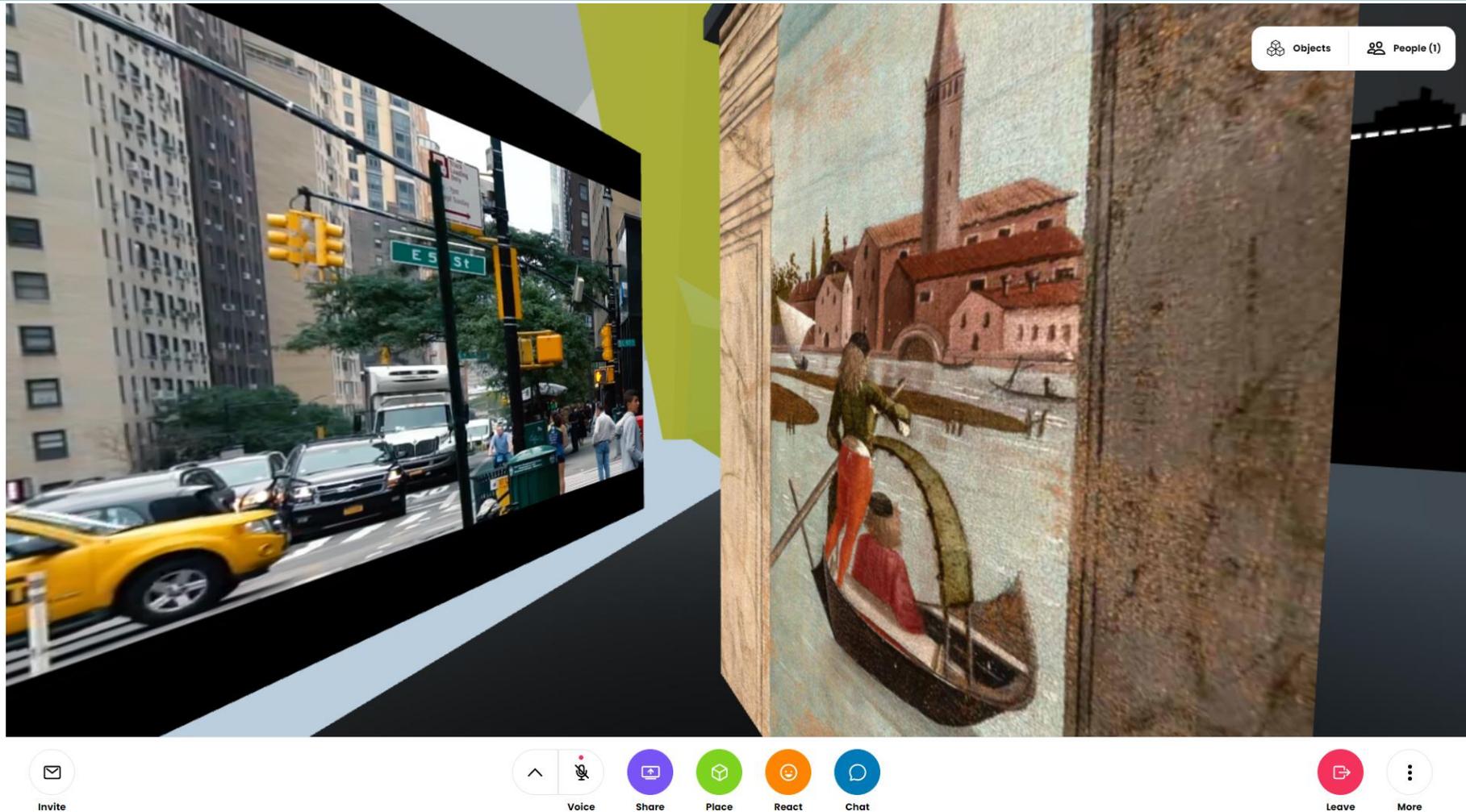
Chat

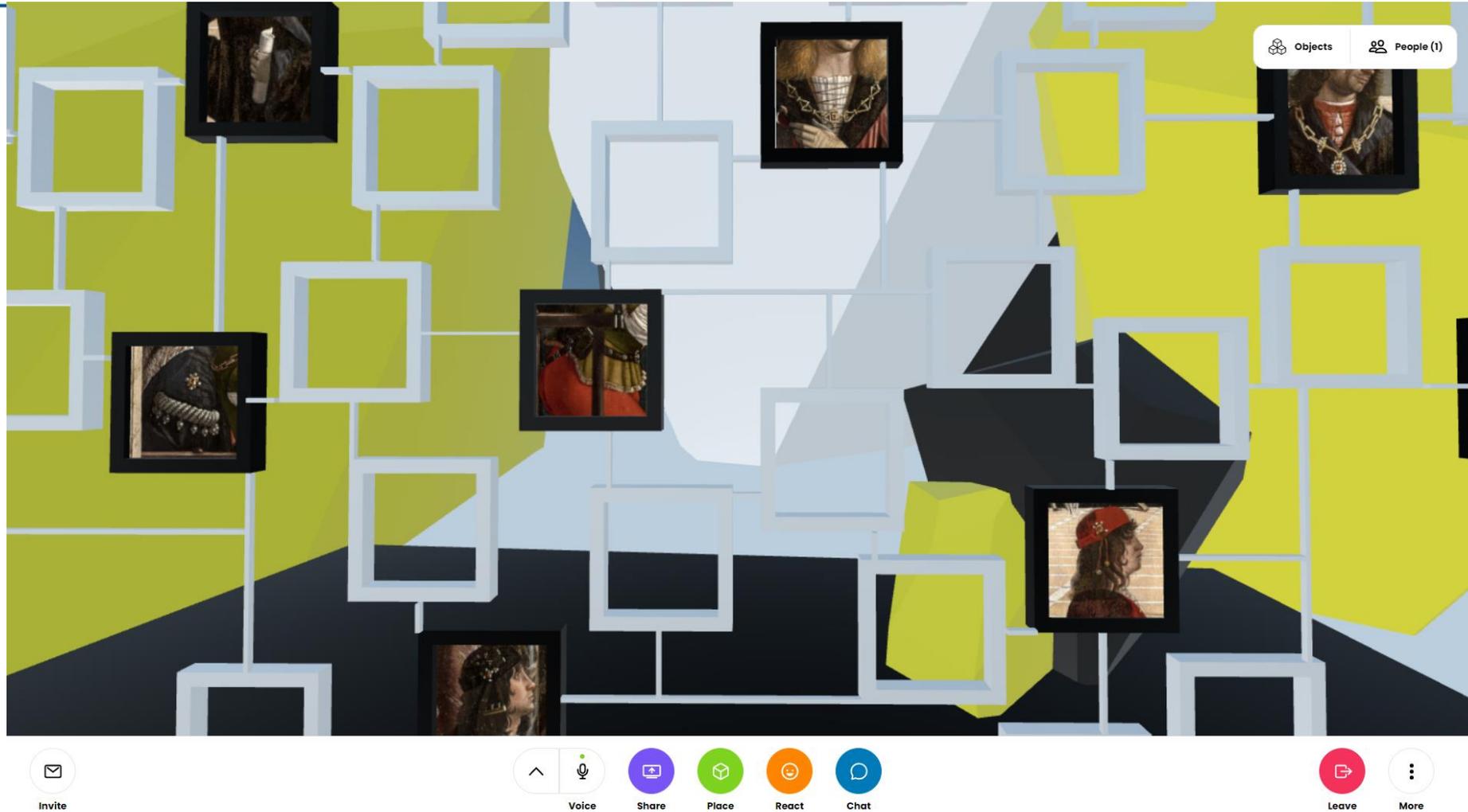


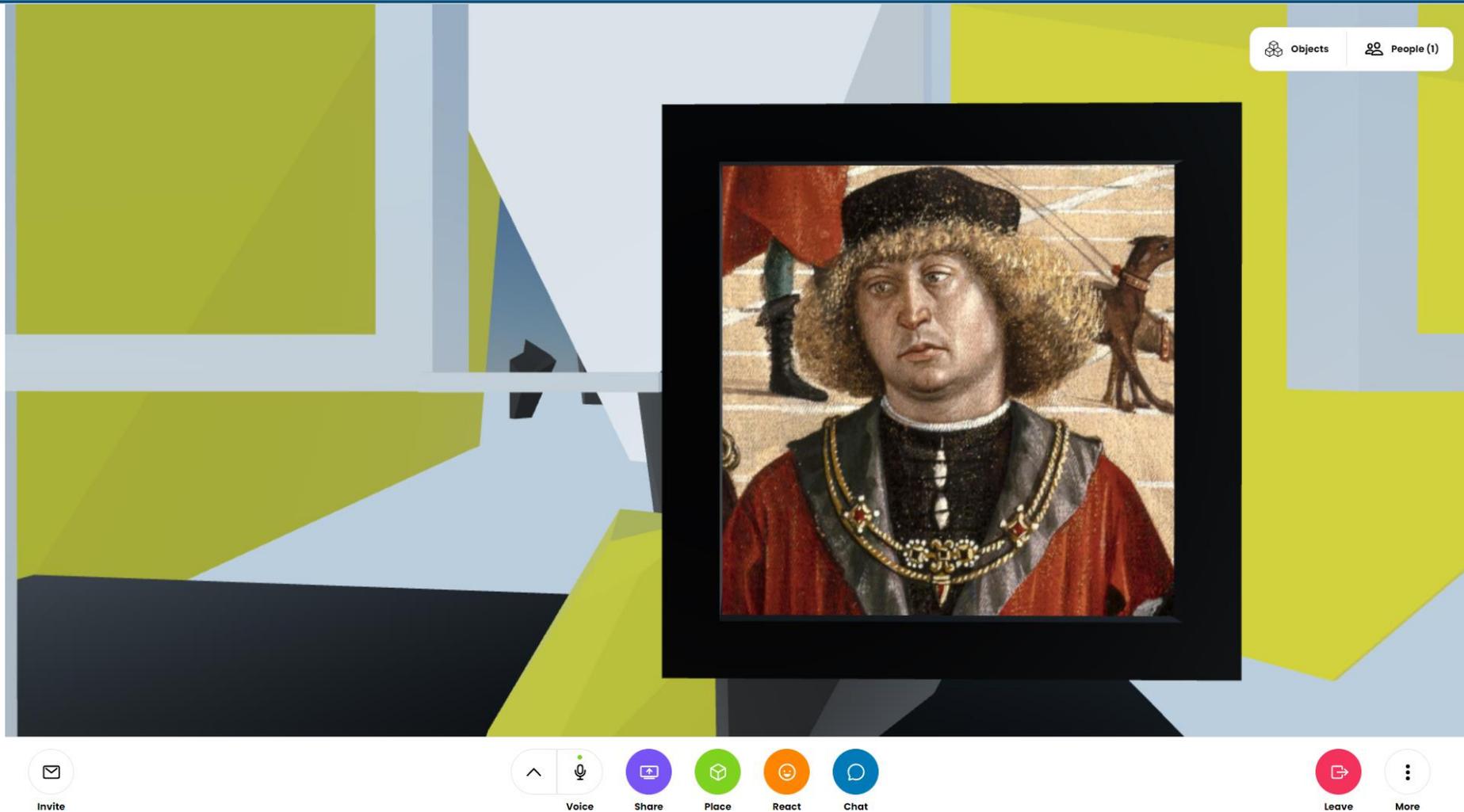
Leave

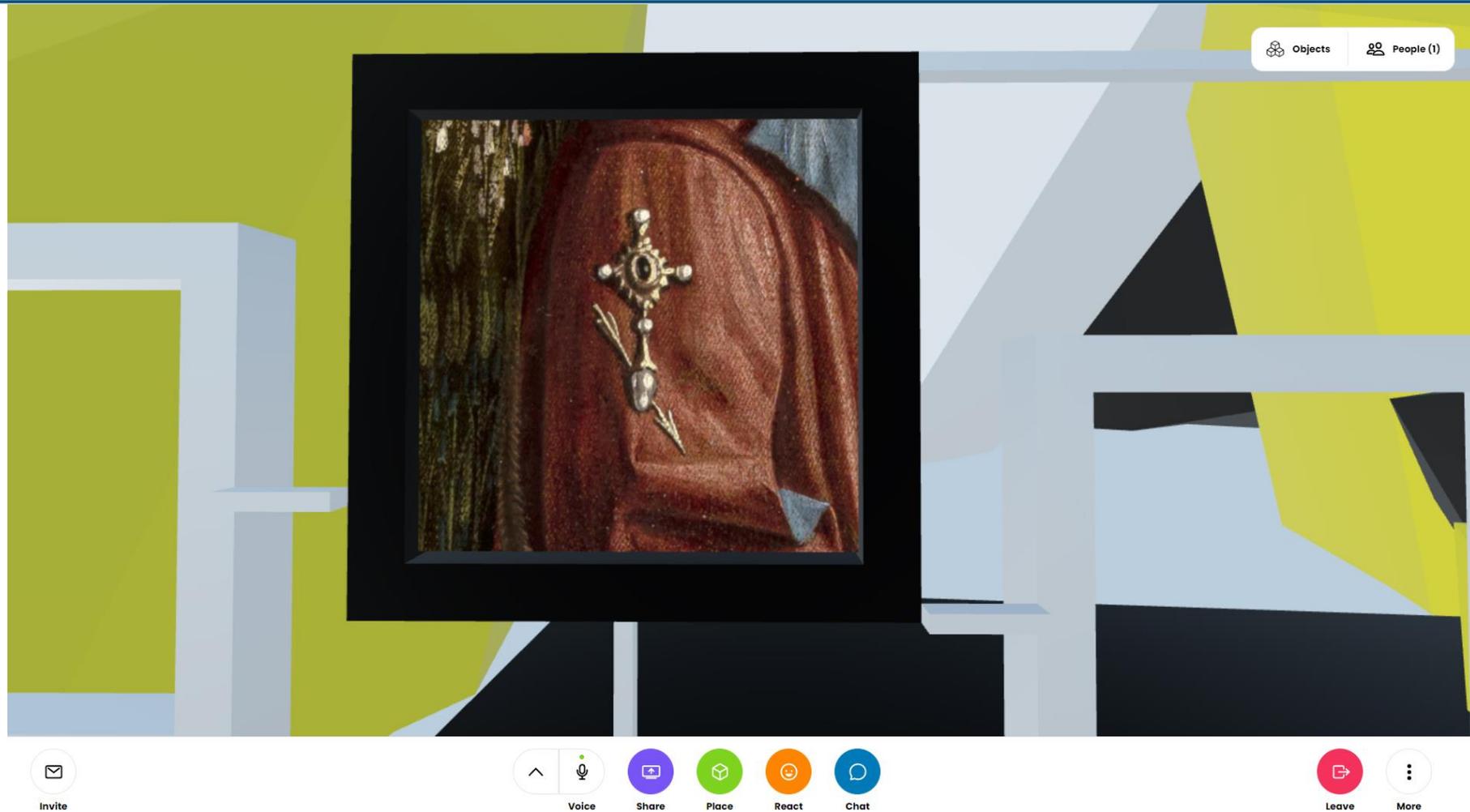


More

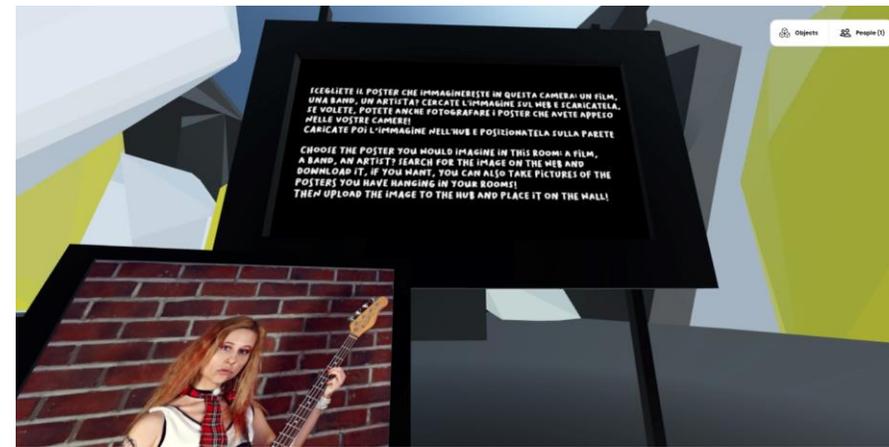
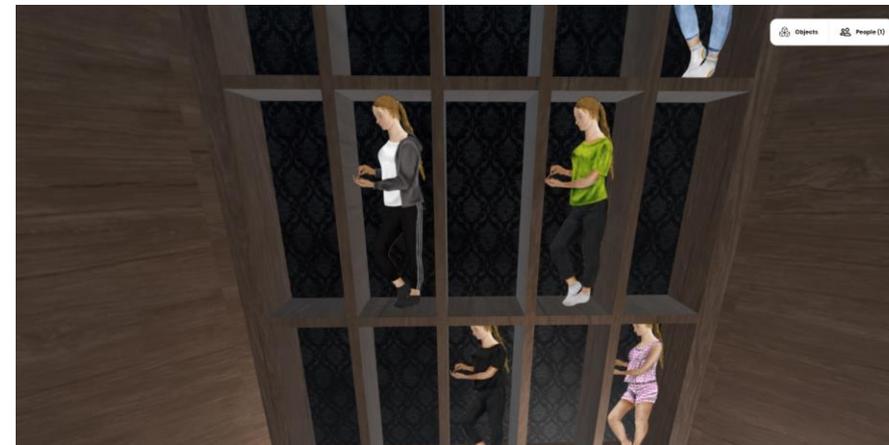




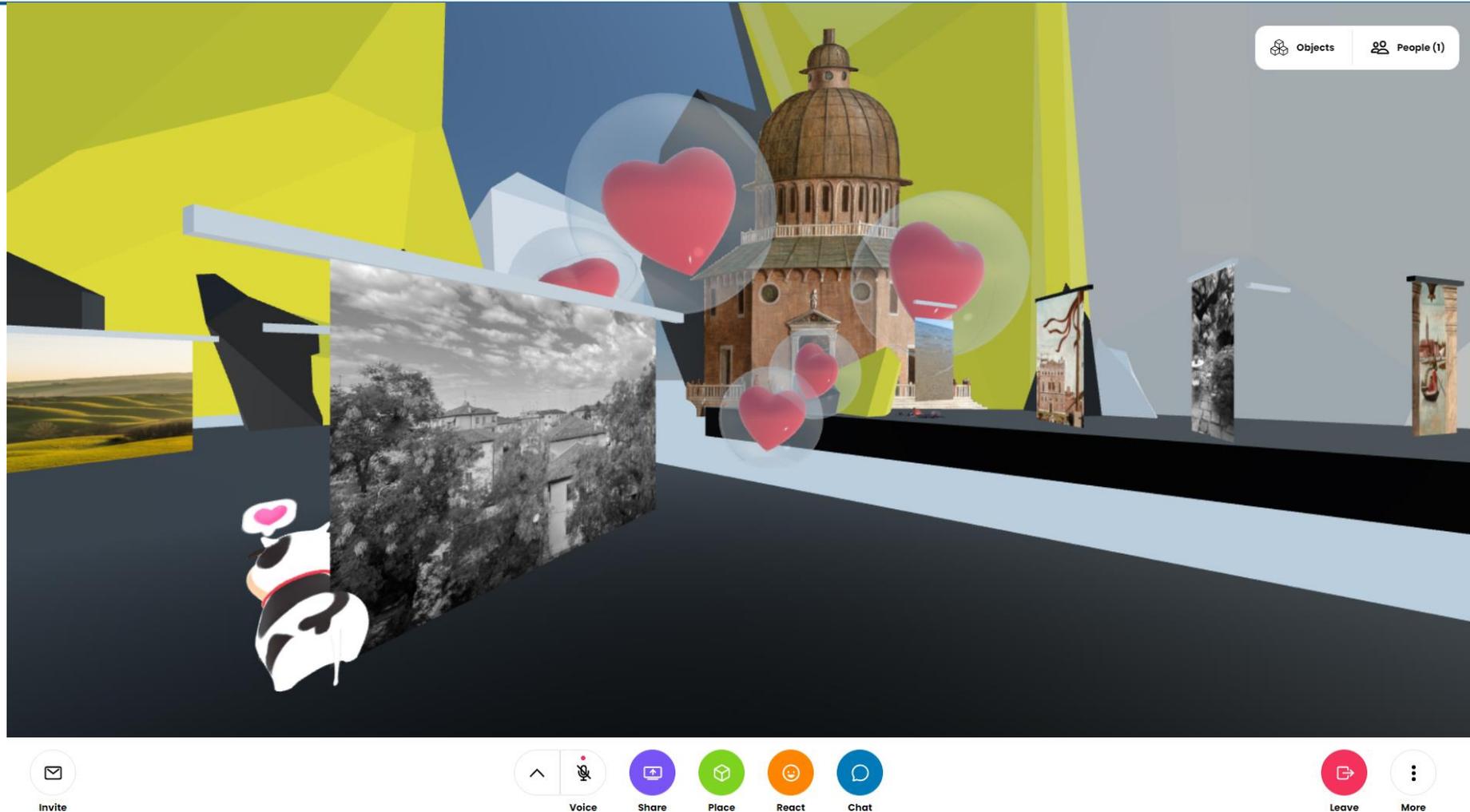


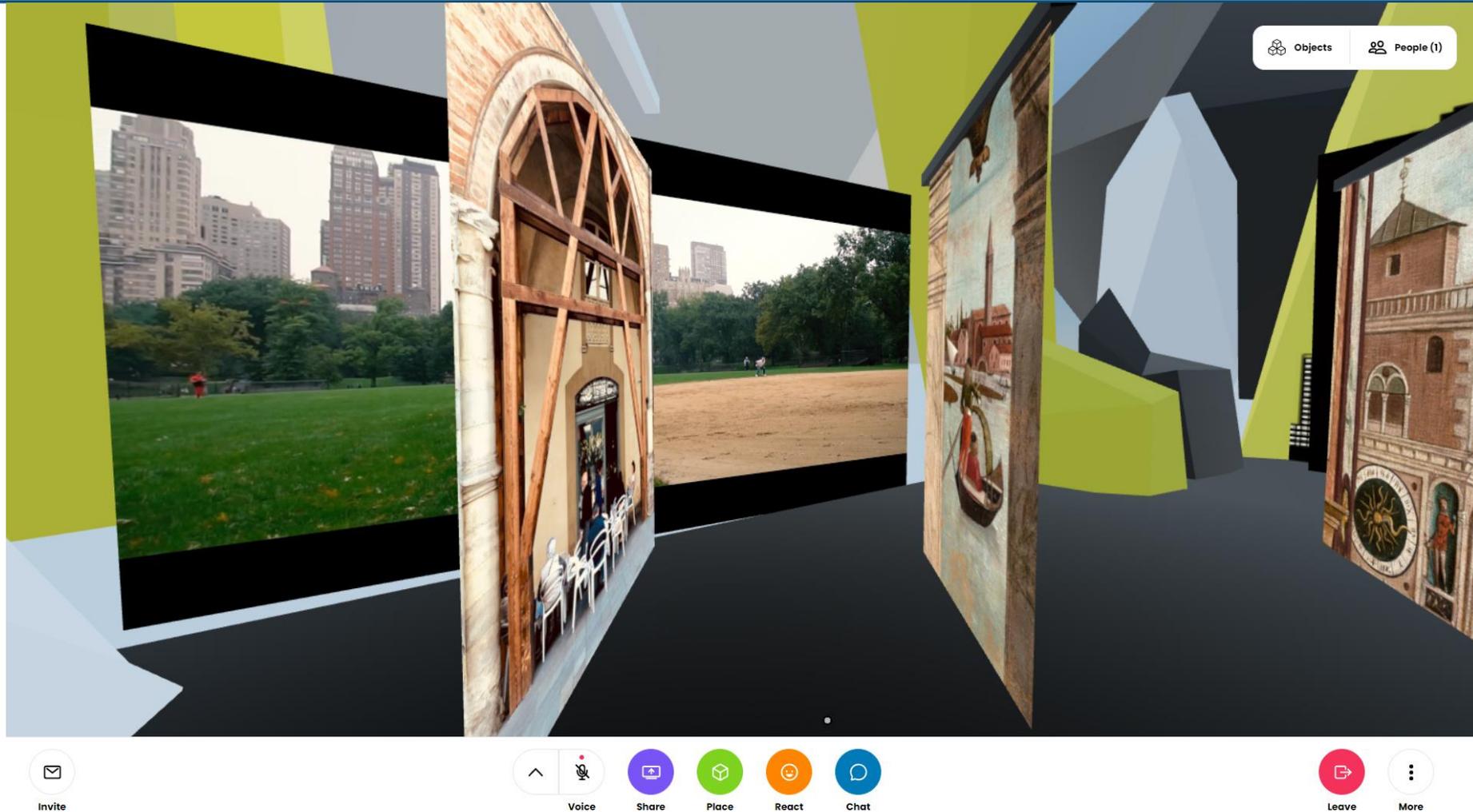


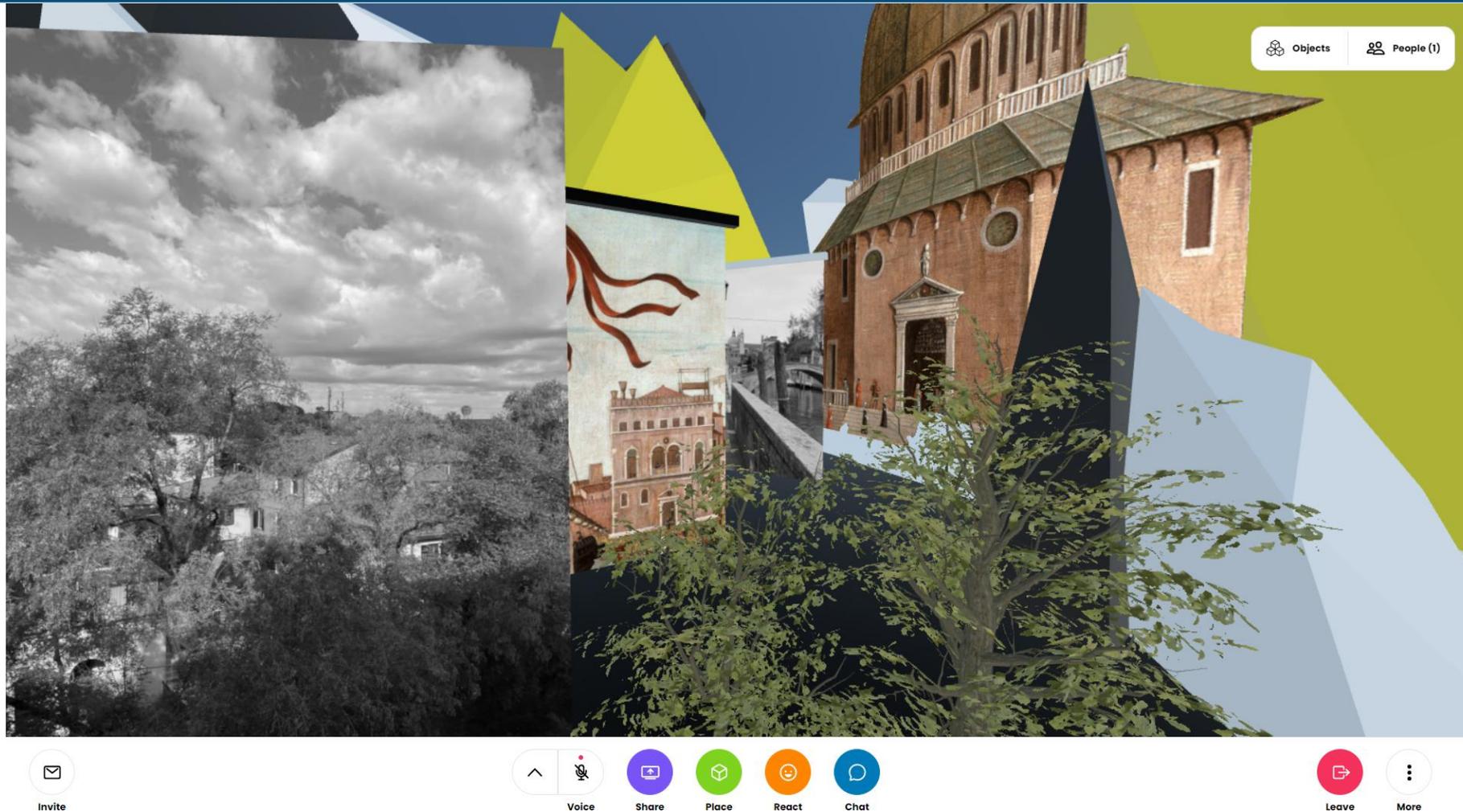


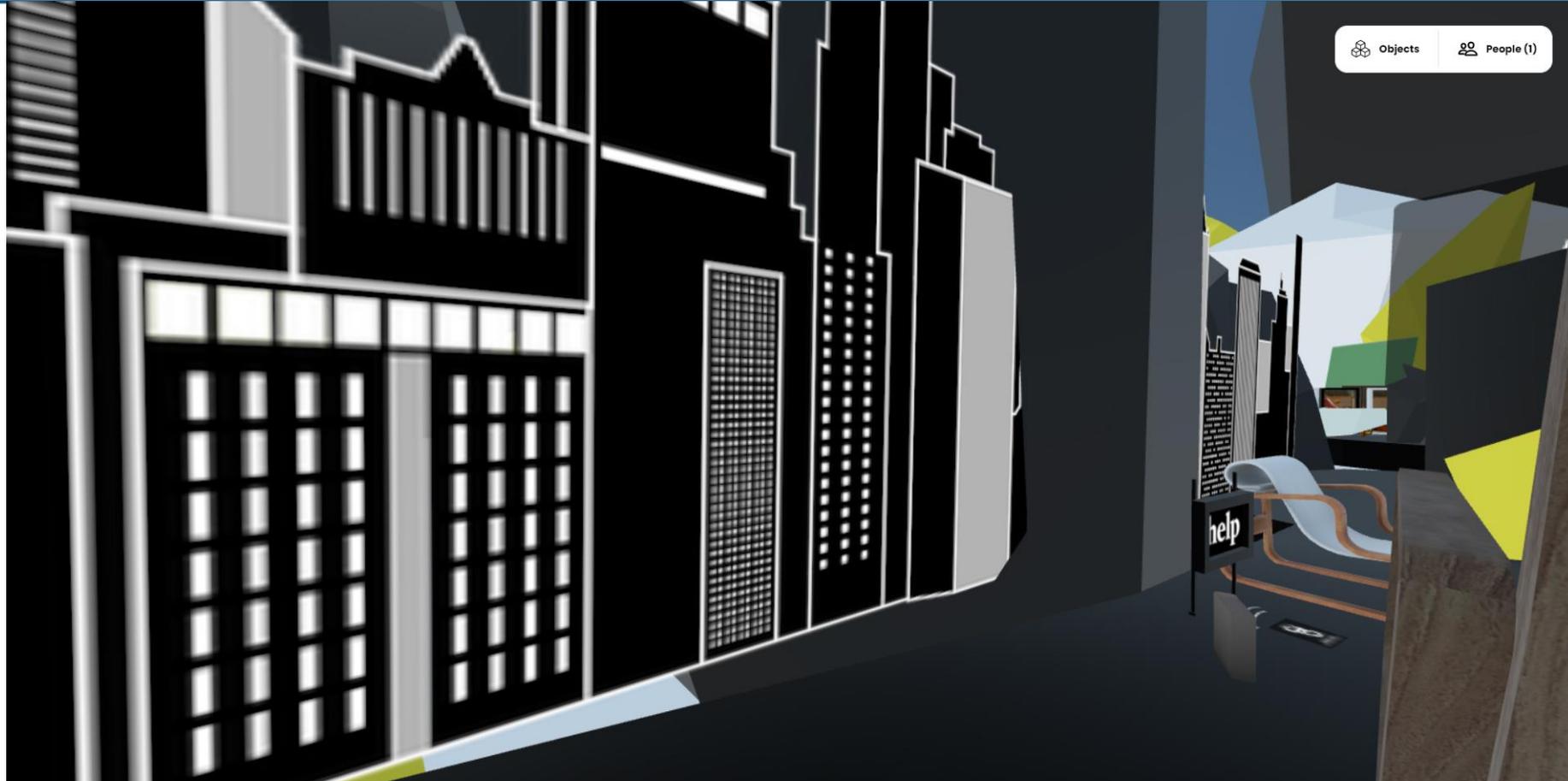












Invite



Voice



Share



Place



React



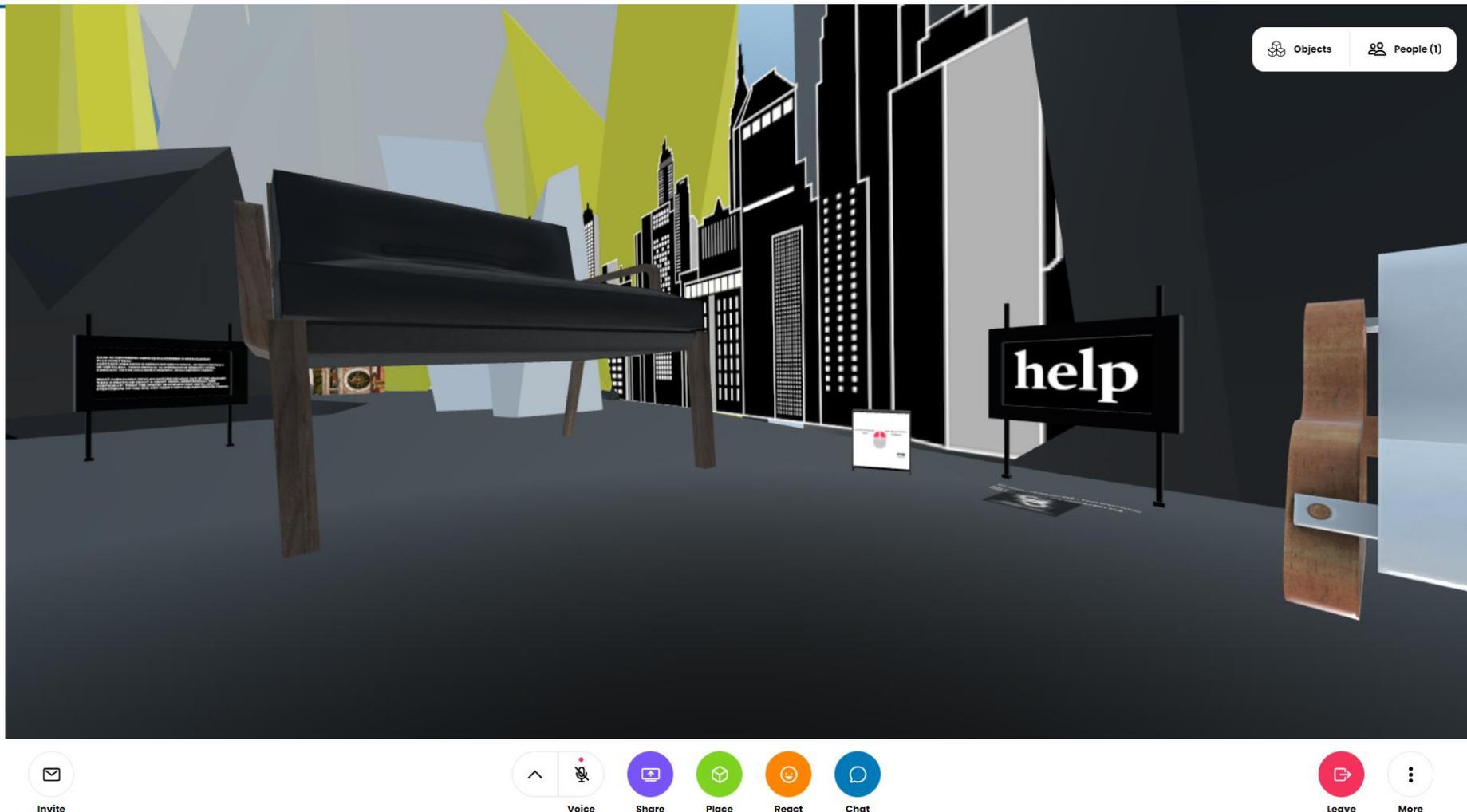
Chat

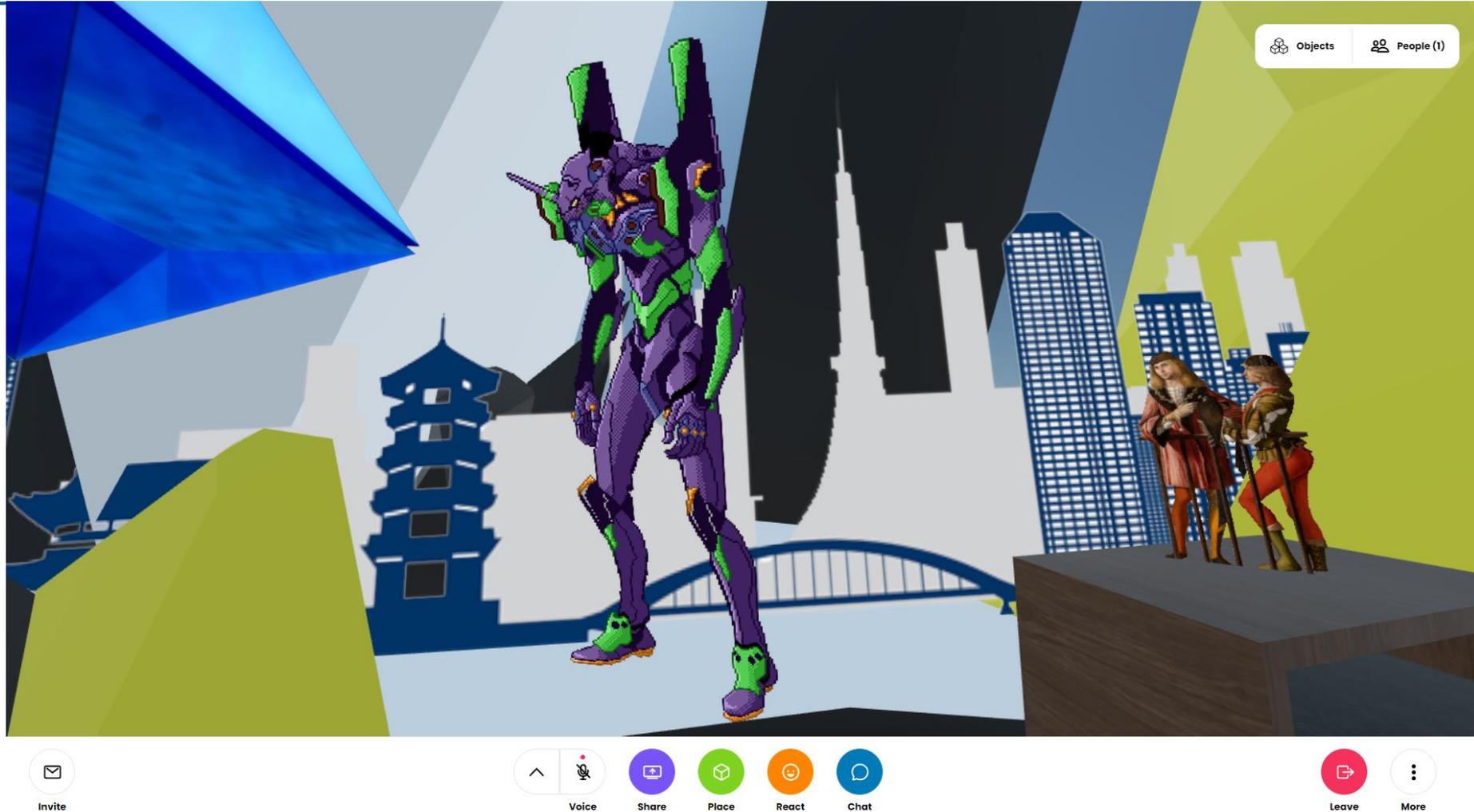


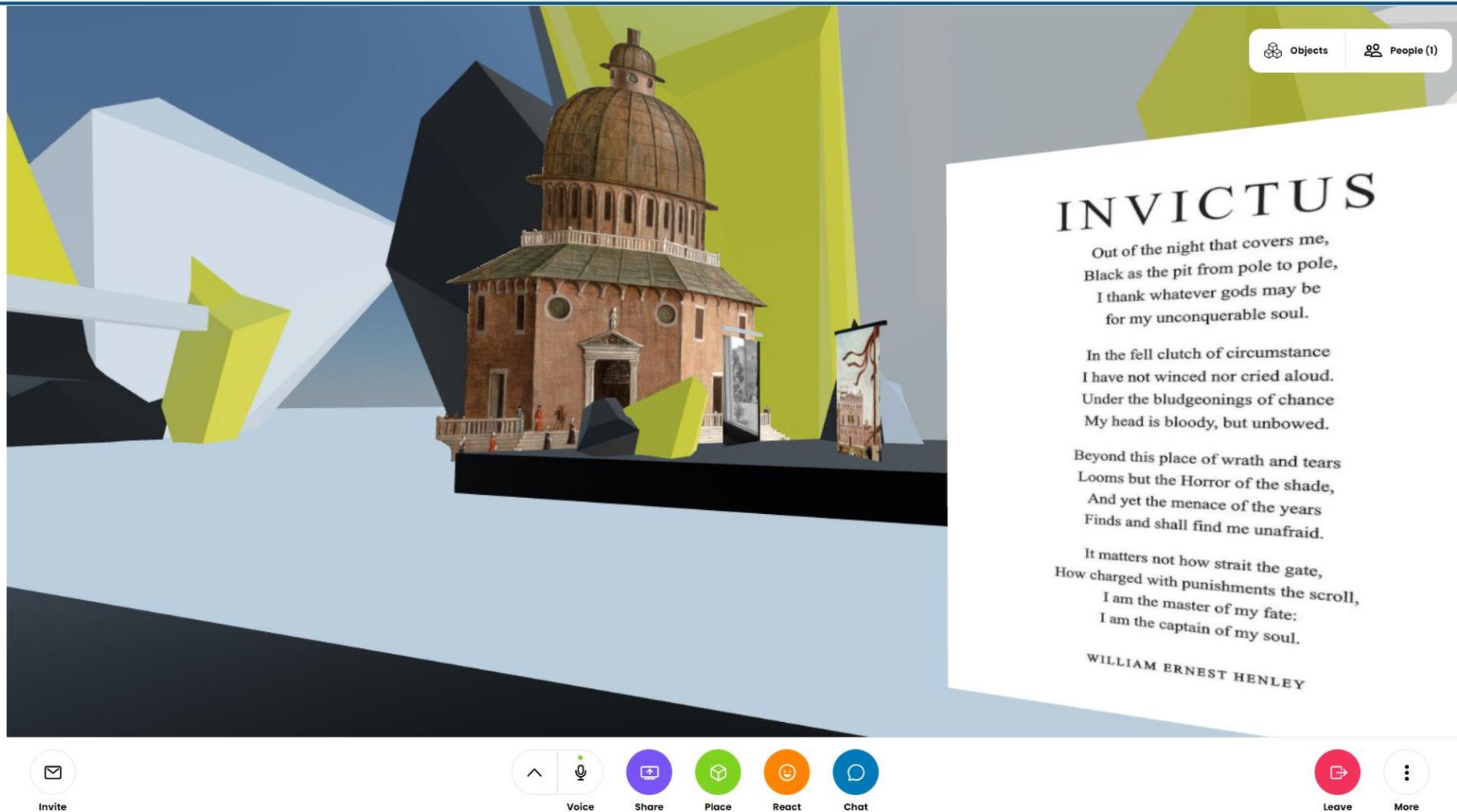
Leave

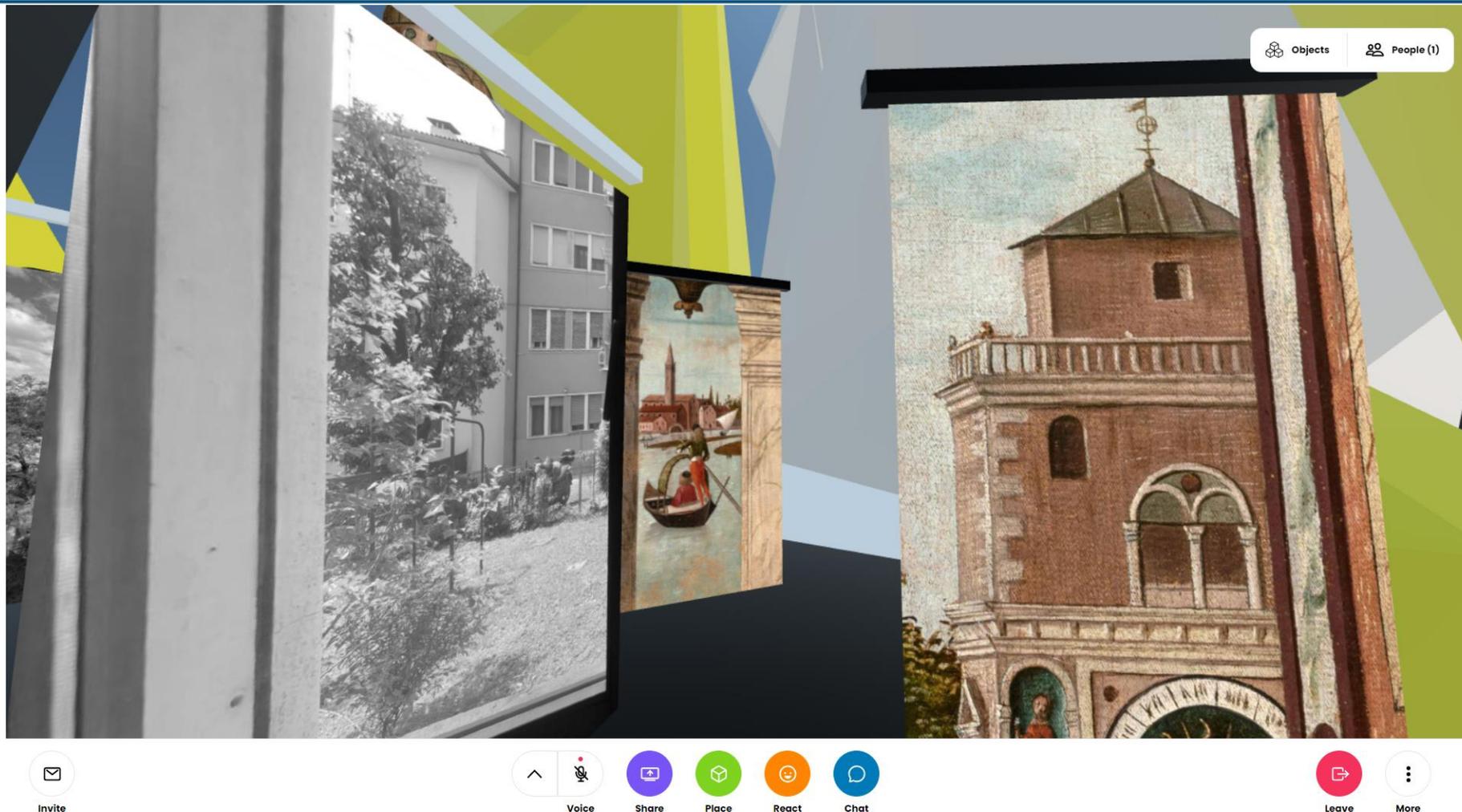


More









# Come e quali modi usare dentro l'Hub? [Dalla parte dell'opera]



LuBeC è un evento di

## Il museo nei mondi virtuali: TeensLab per sperimentazioni di co-creazione

Maria Teresa Dal Bò  
Gallerie dell'Accademia di Venezia

[www.lubec.it](http://www.lubec.it) | [info@lubec.it](mailto:info@lubec.it)





LuBeC è un evento di

## Il museo nei mondi virtuali: TeensLab per sperimentazioni di co-creazione

Maria Teresa Dal Bò  
Gallerie dell'Accademia di Venezia

[www.lubec.it](http://www.lubec.it) | [info@lubec.it](mailto:info@lubec.it)





# Come e quali modi usare dentro l'Hub?

## [Dalla parte di Carpaccio]

[artista attivo a Venezia tra Quattrocento e Cinquecento]





# Quale esperienza culturale? [Dalla parte dei giovani] [connettere per connettersi]

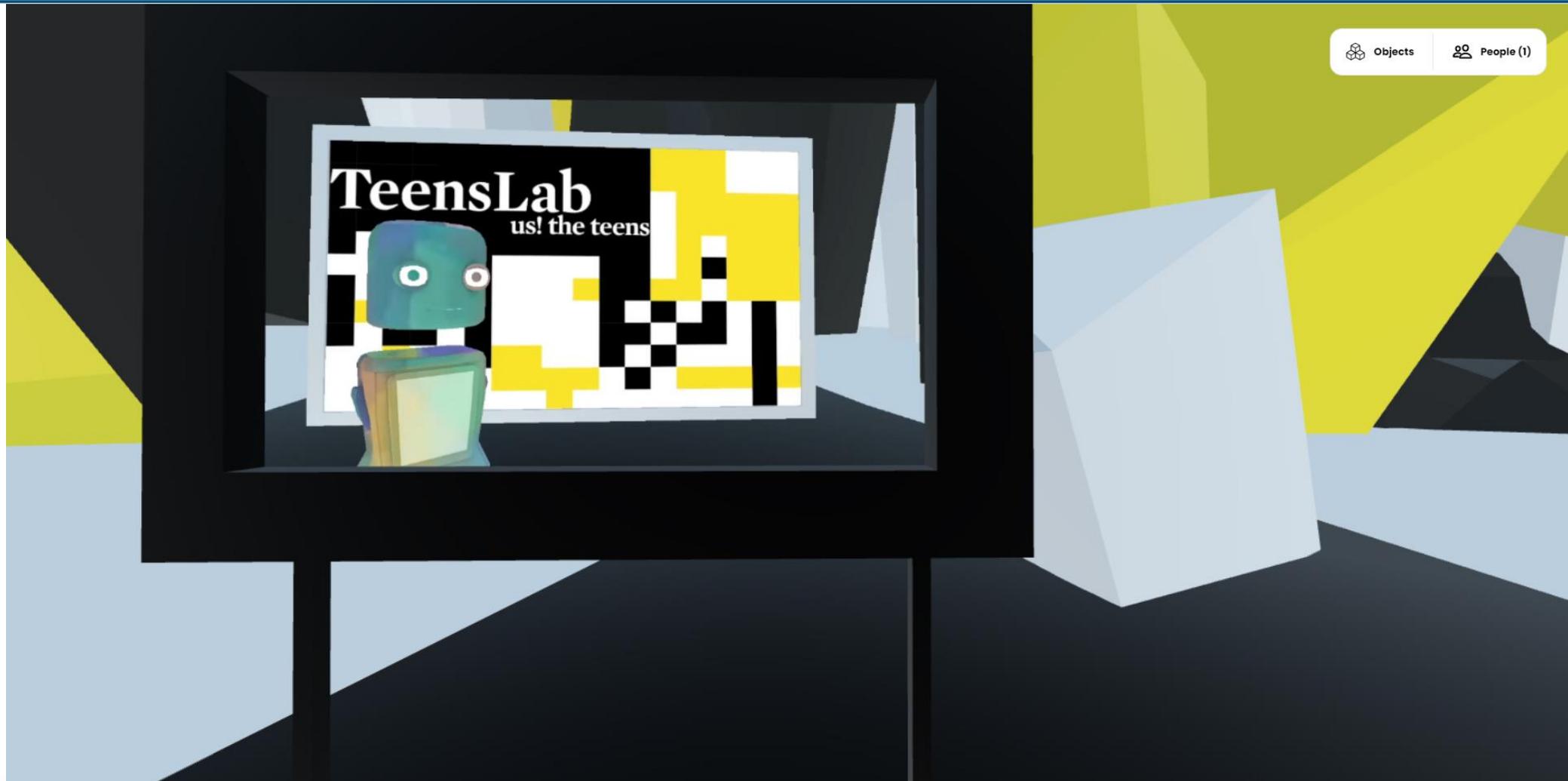


LuBeC è un evento di

## Il museo nei mondi virtuali: TeensLab per sperimentazioni di co-creazione

Maria Teresa Dal Bò  
Gallerie dell'Accademia di Venezia

[www.lubec.it](http://www.lubec.it) | [info@lubec.it](mailto:info@lubec.it)







LuBeC è un evento di

## Il museo nei mondi virtuali: TeensLab per sperimentazioni di co-creazione

Maria Teresa Dal Bò  
Gallerie dell'Accademia di Venezia

[www.lubec.it](http://www.lubec.it) | [info@lubec.it](mailto:info@lubec.it)









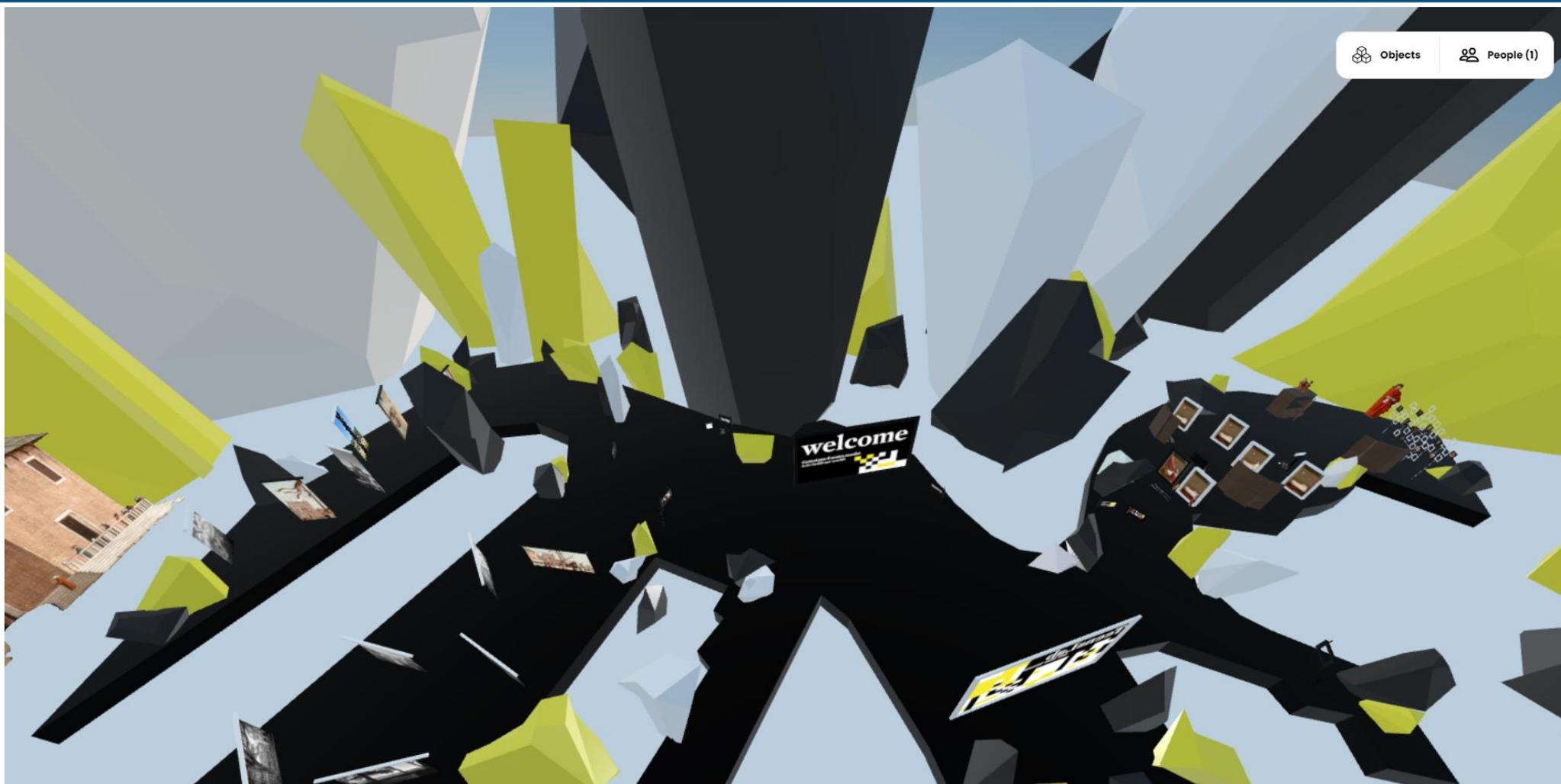






The screenshot displays a virtual museum interface. In the center, a 3D model of a woman with long brown hair, wearing a bright pink sleeveless top and shorts, stands on a black background. Above her, there are two tabs: 'Objects' (selected) and 'People (2)'. Below the model, a dark overlay contains the word 'Object' and four icons: 'Unpin', 'Link', 'View', and 'Delete'. To the right, a list of objects is shown, each with a small icon and a text label starting with 'reticulum.io ...'. The list includes: '021c', 'a1ed', '186c', '0d70', '1d14', 'ad5d', '8fdd', '1acb', 'f5e2', '4b02', 'fdd1', and '6ff7'. The last item, 'reticulum.io ... 6ff7', is highlighted with a blue background. At the bottom of the interface, there is a navigation bar with several icons: 'Invite' (envelope), 'Voice' (microphone), 'Share' (share icon), 'Place' (cube), 'React' (smiley face), 'Chat' (speech bubble), 'Leave' (exit door), and 'More' (three dots).

# Come collaborare e co-creare? [Dalla parte del mondo creativo]



LuBeC è un evento di

## Il museo nei mondi virtuali: TeensLab per sperimentazioni di co-creazione

Maria Teresa Dal Bò  
Gallerie dell'Accademia di Venezia

[www.lubec.it](http://www.lubec.it) | [info@lubec.it](mailto:info@lubec.it)

Objects People (1)

# Grazie