



PROGETTO TELEMACO

A cura dell'Associazione Manthano – Attività creativa rivolta agli alunni

ABSTRACT PER GLI ALUNNI

1. Presentazione del progetto

Il Progetto **TELEMACO: adolescenti in viaggio** è un percorso laboratoriale rivolto agli alunni della scuola secondaria di primo grado, che accompagna gli studenti per l'intero triennio: inizia in classe prima e si conclude in classe terza, spalmando le ore sull'insieme degli anni scolastici.

Nella 1^a annualità gli alunni apprendono le tecniche del digital storytelling, creando storie emotive individuali e collettive attraverso fotografia, audio e video. Nella 2^a annualità costruiscono l'Atlante delle Storie Emotive – il prodotto-cerniera dell'intero percorso – e avviano la progettazione del Museo Virtuale delle Emozioni. Nella 3^a annualità completano il progetto museale producendo tutti i materiali che un team tecnico esterno utilizzerà per costruire la web app del museo, e chiudono il triennio con l'inaugurazione pubblica.

La finalità centrale è potenziare la competenza emotiva dei ragazzi attraverso la narrazione digitale. Il percorso triennale consente una maturazione progressiva: gli alunni che iniziano come narratori in prima diventano curatori e architetti dell'esperienza entro la terza.

I due prodotti finali

1) L'Atlante delle Storie Emotive: raccolta organica e navigabile delle narrazioni digitali, organizzata come cartografia emotiva interattiva. 2) Il Progetto del Museo delle Emozioni: dossier progettuale completo (mappe 2D, schede curatoriali, audioguide, testi, indicazioni di design emotivo) consegnato al team tecnico per la realizzazione della web app.

2. Obiettivi

- Potenziare la tecnica narrativa: dal riconoscimento delle emozioni base alla padronanza di sfumature complesse, attraverso Glossario Emotivo collettivo e Termometro Emotivo personale.
- Sviluppare la creatività narrativa: dalla micro-storia individuale al digital story, alla storia collettiva, fino all'Atlante come architettura narrativa condivisa.
- Utilizzare le tecnologie ai fini narrativi: fotografia emotiva, editing audio (Audacity o equivalenti), montaggio video (Canva Video/CapCut/OpenShot/Inshot o equivalenti).
- Sviluppare la consapevolezza emotiva: riflessione sistematica attraverso Termometro Emotivo, storie autentiche, feedback tra pari, metacognizione.

Nella 2^a e 3^a annualità si aggiungono:

- Competenze di progettazione: analisi di musei virtuali, design emotivo, mappe 2D, audioguide.
- Lavoro di team: co-progettazione, ruoli definiti, dossier museale condiviso.



3. Struttura: 7 moduli su 3 annualità (18+42+30 ore)

Le 90 ore sono organizzate in 7 moduli progressivi.

Anno	Mod.	Titolo	Ore	Prodotti
1°	1	Le Emozioni Prendono Parola	10	Glossario, Termometro, micro-storie, diario digitale
1°	2	L'Arte del Racconto Digitale	10	Galleria foto, audio, digital story individuale, mood board
2°	3	Storie di Squadra	10	Storyboard, sceneggiatura, digital story collettivo (3-5 min)
2°	4	L'Atlante delle Storie Emotive	9	ATLANTE DELLE STORIE EMOTIVE completo
2°	5	Esplorare e Progettare il Museo	9	Decalogo, mappe 2D, schede curatoriali, progetto architettonico
2°	6a	Curatela e Contenuti (inizio)	12	Testi di sala, didascalie, audioguide, video benvenuto
3°	6b	Curatela e Contenuti (completamento)	9	Elementi interattivi, catalogo, beta testing, dossier completo
3°	7	Consegna, Inaugurazione e Riflessione	21	Dossier definitivo + inaugurazione + riflessione finale

4. L'Atlante delle Storie Emotive: il cuore del progetto

Perché l'Atlante è centrale

L'Atlante non è un portfolio: è il prodotto-cerniera che connette le tre annualità. Ogni storia, foto e audio diventa un'opera da esporre nel Museo. Il lavoro di progettazione museale si basa interamente sui materiali dell'Atlante. Senza di esso, il museo sarebbe un contenitore vuoto.

4.1 Cos'è l'Atlante

Raccolta strutturata e navigabile delle narrazioni digitali create nei Moduli 1-4, organizzata con una metafora geografica:

La metafora cartografica

Ogni emozione fondamentale è un "continente". Le sfumature sono "regioni". Le storie sono "città". I temi in comune sono "strade". L'Atlante è la mappa completa del territorio emotivo.



4.2 Contenuti

Ogni continente emotivo include:

- Introduzione all'emozione scritta dal gruppo.
- Digital story collettivo (3-5 min).
- Micro-storie individuali (testo + audio).
- Galleria fotografica emotiva.
- Collegamenti inter-emotivi tra gruppi.
- Citazioni letterarie e artistiche.
- Sezione "Dietro le quinte".

4.3 Costruzione (Modulo 4, 2° anno)

Progettazione: struttura, piattaforma (Google Sites/Genially/ThingLink o equivalenti), assegnazione continenti.

Costruzione dei continenti: ogni gruppo inserisce tutti i contenuti.

Connessioni: percorsi tematici trasversali, link, mappa interattiva.

Festival delle Storie Emotive: revisione e presentazione pubblica.

4.4 Ruolo nella progettazione del Museo

- Digital stories → schermi e proiezioni nelle sale.
- Fotografie → opere in cornice con didascalie.
- Testi → pannelli informativi.
- Audio → punti di ascolto.
- Percorsi trasversali → transizioni emotive tra sale.
- Continenti → sale tematiche del museo.

I ragazzi sono i progettisti e i curatori; il team tecnico dà forma digitale alla loro visione.



5. Il Progetto del Museo: i ragazzi come progettisti

Nella 2^a e 3^a annualità gli alunni progettano integralmente il museo producendo il dossier per il team tecnico.

5.1 Analisi e architettura (Mod.5, 2° anno)

Esplorazione musei virtuali, Decalogo, design emotivo, co-progettazione architettura, mappe 2D, schede curatoriali.

5.2 Curatela e contenuti (Mod.6, tra 2° e 3° anno)

- Testi di sala e didascalie.
- Audioguide (Audacity, 1-2 min per sala).
- Video di benvenuto (30-60 sec).
- Schede elementi interattivi: quiz, punti audio, easter egg.
- Indicazioni design emotivo: palette, illuminazione, atmosfera.
- Percorsi di transizione tra sale.
- Catalogo della mostra (PDF).
- Beta testing incrociato.

5.3 Consegna e inaugurazione (Mod.7, 3° anno)

Revisione, accessibilità, inaugurazione pubblica, consegna formale del dossier al team tecnico, riflessione finale e autovalutazione triennale.

6. Metodologia e strumenti

6.1 Approccio didattico

- Learning by doing • Cooperative learning (gruppi 4-5 con ruoli) • Feedback tra pari ("Due Stelle e un Desiderio") • Ritualità (Termometro Emotivo) • Progressività triennale.



6.2 Strumenti digitali (tutti gratuiti) (potranno essere utilizzati anche altri strumenti oltre a quelli indicati)

Strumento	Funzione
Padlet / Google Sites	Diario emotivo digitale
Google Docs	Scrittura collaborativa
Audacity	Audio: voci, mixaggio, audioguide
Canva Video / CapCut / OpenShot	Montaggio video
Pixabay Audio / Incompetech	Musica royalty-free
Genially / ThingLink	Mappa interattiva Atlante
Canva	Mood board, inviti, catalogo

7. Schede operative (6 schede per il triennio)

Scheda	Quando	Contenuto
1 – Termometro Emotivo	Ogni incontro	Scala 0-10, emozione, motivazione
2 – Progetto Digital Story	Modulo 3	Emozione-guida, ruoli, sinossi
3 – Due Stelle e un Desiderio	Ogni feedback	2 positivi + 1 suggerimento
4 – Checklist Digital Story	Consegna	8 criteri di autovalutazione
5 – Beta Testing Progettazione	Modulo 6	7 aspetti con voto 1-5
6 – Riflessione Finale	Ultimo incontro	6 domande di bilancio triennale



8. Distribuzione triennale: 20+40+30 ore

Anno	Contenuto	Ore	Prodotto-chiave
1° anno	Digital storytelling: emozioni, foto, audio, video, storie individuali e di gruppo (Mod.1-3)	20	Digital stories individuali e collettivi
Anno	Contenuto	Ore	Prodotto-chiave
2° anno	Atlante delle Storie Emotive + avvio progettazione museo (Mod.4-5 + inizio Mod.6)	40	ATLANTE + mappe 2D + inizio dossier
3° anno	Completamento dossier museale + inaugurazione (fine Mod.6 + Mod.7)	30	Dossier definitivo + inaugurazione

Totale: 90 ore. Da narratori digitali in prima a architetti e curatori del Museo in terza.

9. I prodotti finali

L'Atlante delle Storie Emotive

Raccolta navigabile organizzata come cartografia emotiva: continenti, regioni, città, strade. Fruibile online. Senza l'Atlante il Museo non avrebbe contenuti: i due prodotti sono inscindibili.

Il Progetto del Museo delle Emozioni

Dossier completo: mappe 2D, schede curatoriali, design emotivo, testi, audioguide, video, interattività, percorsi, catalogo. Consegnato al team tecnico che realizzerà la web app.

10. Competenze sviluppate nel triennio

- Narrativa e linguistica: lessico emotivo, arco narrativo, scrittura creativa e curatoriale.
- Digitale: fotografia, audio/video editing, contenuti interattivi, mappe.
- Emotiva: riconoscimento, riflessione, empatia.
- Sociale e collaborativa: teamwork, feedback, co-progettazione.
- Progettuale e di design: spazi, curatela, design emotivo, dossier tecnico.
- Comunicativa: presentazione pubblica al Festival e all'inaugurazione.