

Museo Casa di Dante - EduGame

Gioco Educativo



Creato da
Corinna Del Bianco,
Serena Stagi,
Emanuela Caiazza

Museo Casa di Dante - EduGame

Gioco Educativo

Sviluppato come parte del progetto

***EduGame: Innovative Educational Tools for Management in Heritage Protection -
gamification in didactic process***

cofinanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea

KA2: Partenariati strategici



Indice:

1. Il Museo Casa di Dante.....	3
2. Obiettivo della simulazione e istruzioni generali.....	7
3. Scenario.....	8
4. Fasi del gioco didattico Museo Casa di Dante EduGame.....	10
5. Debriefing e considerazioni finali sul processo di apprendimento	38

1. Il Museo Casa di Dante

Nascita e collocazione

“Il Museo Casa di Dante è uno tra i musei minori più visitati di Firenze. È dedicato alla figura del maggiore poeta italiano, Dante Alighieri, ed è collocato in un edificio situato in Via Santa Margherita 1. L’ubicazione corrisponde alle case degli Alighieri, dove anche il Poeta nacque. L’edificio è tra i più caratteristici della Firenze medioevale pur essendo una ricostruzione. Nel 1965 l’Associazione Unione Fiorentina chiese e ottenne dalla Città di Firenze di poter istituire all’interno della Casa di Dante un museo a lui dedicato che ancora oggi cura e gestisce¹.”

Possiamo iniziare a parlare di riconsiderazione e riscoperta della vera Casa di Dante, intesa come struttura, come luogo del ricordo, a partire dal 1865, diventando poi centrale agli inizi del Novecento. Nel 1865, infatti, Firenze venne nominata capitale del Regno di Italia, per cui si rese necessaria una rivalutazione e ristrutturazione della città. Dalla lettura della relazione stilata nel 1865 dalla Commissione nominata per individuare il nucleo abitativo originario e la successione ereditaria degli edifici degli Alighieri, appare chiara la volontà degli esperti di agire su due fronti: la manutenzione degli antichi monumenti da una parte e la ricostruzione storico-filologica, dall’altra.

La ricostruzione della Casa di Dante si colloca perfettamente in questa logica: l’edificio, infatti, è tra l’elenco dei monumenti costruiti nell’Ottocento allo scopo di aiutare il neonato popolo italiano a riconoscersi in dei luoghi e simboli fisici e concreti, volti a sviluppare un senso di Unità nazionale.

Dante Alighieri rientra fra questi simboli, poiché fu ufficialmente eletto “Padre” della lingua italiana, secondo una scelta non soltanto linguistica, bensì ideologica. Il Sommo Poeta divenne così il profeta dell’Unità d’Italia, oltre che per i caratteri intrinseci del suo poema, anche per la sua vicenda biografica, che ben si prestava ad essere caricata di nuovi ed efficaci valori risorgimentali. Dante, insomma, smise di appartenere soltanto ai fiorentini, per diventare padre della lingua di tutti i nuovi italiani.

¹ Estratto dal testo Erasmus + Educational Game Best Practice on Heritage Management, Del Bianco C. and Stagi, S. *The Dante’s House Museum – Unione Fiorentina an example of heritage management.*

Inizialmente la commissione di esperti, nominata per studiare e ricercare i vari documenti e misure catastali, rimase interdetta quando scoprì l'ubicazione e l'architettura della casa di Dante che, pur appartenendo ad una ricca famiglia fiorentina, aveva una abitazione abbastanza umile e sobria. Da vari studi, si scoprì che gli Alighieri dimoravano in detto luogo fin dal 1189.

Dopo l'esilio e la morte del poeta e dei suoi eredi, la sua "umile" casa era molto ambita dalle grandi famiglie della città, non tanto per il valore architettonico quanto per quello culturale. L'edificio divenne poi anche un locale per il commercio dei lanaioli (1366 e 1576) ed infine venne acquistato dalla famiglia Galilei.

All'indomani dell'Unità l'impianto urbanistico di Firenze non era caratterizzato da una distinzione di quartieri ricchi e poveri, e nei secoli ciò aveva generato una particolare convivenza: le piccole botteghe artigianali, i palazzi nobiliari, i tuguri e palazzi del governo condividevano uno spazio relativamente piccolo, a volte perfino lo stesso isolato. Allo stesso tempo questi quartieri del centro erano spesso insalubri, mancava la rete idrica e fognaria e le epidemie di malattie come il tifo e il colera erano frequenti. Pertanto, si fece sempre più strada il desiderio di voler dotare anche Firenze di un quartiere di rappresentanza che, come una vetrina, potesse ospitare i simboli del nuovo stato: ampie piazze, statue dei padri della patria, ma anche simboli della nuova era economica, come istituti di credito e botteghe di lusso.

Dopo qualche anno, nel 1908, una nuova Commissione si riunì per inquadrare l'importanza culturale e storica dell'edificio. La casa torre del Museo deve il suo aspetto medievale ad un restauro del 1911 a cura dell'architetto Giuseppe Castellucci.

Nel 1949 si creò l'Unione Fiorentina, un'associazione per la promozione dell'arte e della cultura locali che propose alla municipalità di creare in questi locali un museo dedicato alla figura di Dante. Tutt'ora l'Unione è responsabile della gestione del museo.

Contestualizzazione

Il Museo si colloca nel Centro Storico di Firenze, catastalmente si identifica con la particella 340 - foglio 166.

L'architetto che intende presentare un progetto per il Museo deve tenere di conto dei vincoli imposti su quella proprietà che si possono vedere dal Sito Regione Toscana <http://www502.regione.toscana.it/geoscopio/catastourbanizzazione.html>

Il Centro Storico di Firenze, chiuso all'interno della cerchia dei viali tracciati sulle vecchie mura medievali, è stato iscritto nella Lista del Patrimonio Mondiale nel 1982, durante la sesta sessione del Comitato del Patrimonio Mondiale UNESCO.

Si tratta di un bene architettonico soggetto a un vincolo archeologico e uno paesaggistico (che è esteso a tutto il centro storico fiorentino).

<http://webru.comune.fi.it/webru/pc/index.jsp>

L'architetto che deve presentare un progetto pertanto deve interfacciarsi con i seguenti uffici:

1. Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per la città metropolitana di Firenze e le province di Pistoia e Prato <http://www.sbap-fi.beniculturali.it/index.php?it/630/ufficio-vincoli>
2. Ufficio Paesaggistica del Comune di Firenze <https://servizi.comune.fi.it/servizi/scheda-servizio/paesaggistica-ordinaria>
3. Ufficio dell'Edilizia Urbanistica del Comune di Firenze <http://ediliziaurbanistica.comune.fi.it/edilizia/index.html>
4. Ufficio UNESCO del Comune di Firenze con cui si dialoga tramite una apposita modulistica all'interno della pratica edilizia <http://www.firenzepatrimoniomondiale.it>

Materiale informativo:

Multimediale

“Firenze 2000 anni di storia”. Documentario (2010) con Cristina Acidini, Antonio Paolucci, Bruno Santi con Art Media Studio supportato dalla Fondazione Romualdo Del Bianco.

Supporto: DVD o online https://www.youtube.com/watch?v=GhLobD3h_q4 (Prima parte)

Lingua: IT e ENG

“Museo Casa di Dante, Un viaggio nel tempo” Cortometraggio (2015)
IT <https://www.museocasadidante.it/video/>

Tour virtuale del Museo

<https://www.museocasadidante.it/en/virtual-tour/>

Trailer Nuovo Allestimento Museo Casa di Dante (2020)

<https://www.youtube.com/watch?v=sMKQmkv7x0E>

Tour Guidato Dantedì (2021)

<https://www.youtube.com/watch?v=cnbAkeoYqlg>

Bibliografico

Cerasi, L. (2001) *Fiorentinità. Percorsi di un'ideologia identitaria tra Otto e Novecento*, anno XXVIII, n. 62 (disponibile online su: <https://iris.unive.it/handle/10278/3662584>).

Conti, F. (2021) *Il Sommo italiano. Dante e l'identità della nazione*, Roma, Carocci Editore.

Del Bianco, C. Stagi, S. (2021) *Il Museo Casa di Dante – Unione Fiorentina un esempio di gestione del patrimonio*, testo creato per il progetto Erasmus+ Edugame e tradotto in lingua inglese, polacca, portoghese.

Fei, S. (2015) *Casa di Dante – Dante's House, Guida al museo – Museum Guide*, Firenze: Linari Tipolito.

Frullani, E. Gargani, G. (1865) *Della casa di Dante. Relazione con documenti al Consiglio generale del Comune di Firenze*, Firenze, Le Monnier (disponibile online su: <https://archive.org/details/dellacasadidant01garggoo>)

Gentilini, G. (1992) *Storia di una città. Firenze e l'Unione Fiorentina*. Firenze: SP 44 Editore.

2. Obiettivo della simulazione e istruzioni generali

Dalle linee guida di EduKit (Concia, Fioretto, 2021) vediamo che gli obiettivi generali di un gioco di ruolo sono:

- **coinvolgere** gli studenti, accrescendo il loro **interesse** nei confronti della disciplina.
- metterli nella condizione di dover fare delle **scelte concrete**, applicando le **conoscenze scientifiche** e le **competenze tecniche** acquisite nel corso di studi, ma anche mettendo in gioco **competenze trasversali**.
- offrire agli studenti una situazione nella quale mettere in campo la **capacità analitica** ma anche quella di prendere **decisioni condivise** all'interno del team di lavoro.
- far vivere loro la **complessità** di una situazione-tipo, nella quale è importante tenere in considerazione anche i **punti di vista**, i **valori**, le **percezioni**, gli oggettivi **interessi** degli interlocutori.

Nel caso del gioco di ruolo Museo Casa di Dante, gli studenti dovranno comprendere la molteplicità degli attori che intervengono nel processo di progettazione in un ente privato, aperto al pubblico, gestito in forma associativa e che si trova nel cuore del centro storico di Firenze, Sito iscritto nella Lista del Patrimonio Mondiale dell'UNESCO.

A ciascuno degli studenti verrà assegnato un ruolo da svolgere, e ove il numero degli studenti superi il numero dei ruoli si potrà lavorare in gruppi ciascuno impersonificando un ruolo.

Ogni ruolo è in seguito brevemente descritto e gli studenti avranno il tempo di leggere la descrizione e discutere nel caso abbiano bisogno di qualche chiarimento. Ogni studente/gruppo può approfondire la conoscenza del proprio ruolo con ulteriori ricerche.

Fai attenzione ad esprimerti chiaramente e ad ascoltare i bisogni e le volontà degli altri ruoli e rispetta le espressioni dei loro sentimenti. Sii aperto a nuove soluzioni e sii creativo!

3. Scenario

In tempo di pandemia il Museo Casa di Dante, come tutte le istituzioni culturali italiane, ha avuto una chiusura forzata che è durata da Marzo a Giugno 2020 e poi da Novembre 2020 ad Aprile 2021. In questo tempo il museo si è dovuto riorganizzare e già aveva in corso una serie di lavori per il completo rinnovo dell'allestimento e della fruizione dei contenuti.

I lavori programmati all'inizio della pandemia si sono dovuti fermare e, con il caos del procedere di un cantiere in fase pandemica, si sono conclusi nel Giugno 2020 donando al Museo un allestimento completamente rinnovato, ricco di nuovi contenuti multimediali. Durante i lavori, però, sono stati affrontati solamente i contenuti e il museo ha ancora dei punti deboli che potrebbero essere risolti valorizzando l'intera struttura, come un ingresso che rimane piuttosto nascosto, trovandosi non sulla piazzetta sulla quale si affaccia l'edificio in stile medioevale, ma su una strada minore adiacente, e un ultimo piano terrazzato, con una magnifica vista sul centro della città, che non viene utilizzato e che verrebbe valorizzato da un accesso indipendente da quello del museo.

Anche la prosecuzione della pandemia però non ha reso semplice ospitare ed accogliere i visitatori, costringendo al ripensamento dei flussi all'interno dell'edificio, già difficili per la tipologia a torre, in particolar modo per le persone con disabilità che sono aiutate nella fruizione da un ascensore solo a due dei tre piani dell'edificio. La pandemia ha anche accentuato la mancanza di un sistema di aerazione forzata, sia di refrigerazione ad aria condizionata che di purificazione dell'aria.

A seguito della pandemia, però, è stato approvato il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) con il quale vengono stanziati dei fondi che possono essere utilizzati per miglioramento del museo e viene indetto un bando per nuovi progetti per la riorganizzazione dell'allestimento in seguito ai nuovi percorsi dettati dalla pandemia, l'adeguamento alle questioni inerenti l'accessibilità e la valorizzazione dell'edificio. Ovviamente i progetti dovranno essere formulati nel rispetto del quadro normativo locale.

Il miglior progetto verrà affidato all'architetto o allo studio che terrà in considerazione tutti questi aspetti, e che si confronterà con le autorità locali competenti e con la gestione del museo, comprendendo il funzionamento quotidiano e mirando anche ad un aumento della visibilità del museo e quindi ad un conseguente aumento dei visitatori.

Il bando viene presentato con un incontro pubblico (online o in presenza) al quale tutti i giocatori partecipano.

4. Fasi del gioco didattico Museo Casa di Dante EduGame

Il gioco si suddivide in 7 fasi, gli studenti o gruppi di studenti, guidati dal docente, dovrebbero seguire queste fasi come uno schema generico per lo sviluppo del gioco. Queste sono:

// FASE 0: Caratterizzazione del monumento/sito e del suo stato di conservazione. Analisi critica della condizione del sito. Conclusioni della fase di analisi

// FASE 1: Assegnazione dei ruoli, creazione dei gruppi, raccolta delle informazioni

// FASE 2: Presentazione pubblica del bando e dibattito

// FASE 3: Creazione dei gruppi di progettisti, raccolta delle informazioni e formulazione della strategia

// FASE 4: Progettazione dell'intervento architettonico in risposta al bando

// FASE 5: Prima valutazione da parte di una commissione di esperti e revisione dei progetti da parte dei gruppi di progetto

// FASE 6: Invio dei Progetti secondo i requisiti richiesti

// FASE 7: Presentazione pubblica dei progetti in presenza della giuria e annuncio del vincitore

// FASE 1: Assegnazione dei ruoli, creazione dei gruppi, raccolta delle informazioni

Grazie allo studio approfondito del monumento condotto durante la FASE 0, gli studenti possono contare ora su una conoscenza dell'edificio dal punto di vista **architettonico, tecnico, strutturale, storico e artistico**, ma anche dal punto di vista dell'utilizzo che ne viene fatto, delle figure coinvolte nella sua **gestione** e nella sua **tutela**, e delle **dinamiche** che intercorrono tra gli stakeholder.

A questo punto è arrivato il momento di dividersi i ruoli e di “**giocare**”.

Gli studenti ricevono una scheda con la **descrizione del personaggio** che devono interpretare², tentando di raggiungere i suoi **obiettivi specifici**. Nella descrizione sono illustrati anche il profilo professionale, l'ambito specifico di attività e lo spazio di manovra che ha nelle decisioni.

Ogni studente/gruppo di studenti legge le istruzioni ricevute e approfondisce la ricerca sul proprio ruolo documentandosi tramite la bibliografia e il materiale fornito ed eventuali altre fonti.

Nel giocare il loro ruolo, tutti i giocatori sono affiancati da un collaboratore: in questo modo ogni strategia viene formulata insieme ad altri e non esistono ruoli individuali. Ad esempio: il direttore del museo è affiancato dal vicedirettore, il comitato dei cittadini può essere formato da tre persone.

² La scheda può essere digitale o cartacea, l'importante è che riporti tutte le informazioni necessarie perché il giocatore possa prendere decisioni coerenti con il suo ruolo (vedi i tre Role Play riportati nella seconda parte del Manuale). L'attribuzione dei ruoli può essere casuale, oppure il docente può decidere a chi affidare una specifica “parte”: tale scelta ha un impatto molto forte sull'esito della simulazione. Se non si riesce a far “giocare” tutti gli studenti e si preferisce avere degli osservatori, è utile fornire una griglia di osservazione.

RUOLO 1A

RESPONSABILE DELLA SEZIONE BENI MOBILI ARCHEOLOGICI DELLA SOPRINTENDENZA ARCHEOLOGIA, BELLE ARTI E PAESAGGIO PER LA CITTÀ METROPOLITANA DI FIRENZE E LE PROVINCE DI PISTOIA E PRATO

Sei il/la responsabile della Sezione Beni Mobili Archeologici della Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per la città metropolitana di Firenze e le province di Pistoia e Prato.

La tua passione per la Storia dell'arte risale ai tempi delle scuole superiori: per te la tutela del patrimonio culturale non è soltanto un lavoro, ma una vera e propria missione di vita, ulteriormente

accentuata dalle problematiche messe in evidenza dalla pandemia. Hai conseguito la laurea in Architettura e concluso la scuola di specializzazione. Per ottenere il posto di responsabile hai dovuto vincere un apposito bando.

In quanto responsabile della Sezione Beni Mobili Archeologici, curi l'attività istruttoria in materia di individuazione e

tutela dei beni di proprietà privata, tutti compiti in cui sei affiancato/a dal tuo braccio destro (RUOLO 1B). In particolare:

- Valuti la presenza dei requisiti di interesse previsti e, qualora tale presenza venisse accertata, sta a te avviare il procedimento di dichiarazione di interesse (artt. 10, c.3 e 13 del D.Lgs. 42/2004);
- Autorizzi lo spostamento dei beni e lo svolgimento di attività di manutenzione e restauro che li interessa (art. 21);
- Ricevi le denunce di trasferimento di proprietà in caso, ad esempio, di cessioni a titolo oneroso o di successione a causa di morte

(art. 59);

- Avvii, nei casi previsti, la procedura di acquisto in via di prelazione (artt. 60-62).



In veste di responsabile della Sezione Beni Mobili Archeologici della Soprintendenza, hai inoltre il compito di cooperare con la Regione (in questo caso la Regione Toscana) e gli enti territoriali (in particolar modo il Comune di Firenze) per la valorizzazione del patrimonio dichiarato di interesse culturale qui presente.

Ti stai avviando insieme al tuo collega alla presentazione del bando organizzata per discutere dei possibili investimenti e interventi relativi al Museo Casa di Dante di Firenze; durante il gioco dovrai perseguire i principi e gli interessi della Soprintendenza.

RUOLO 1B

BRACCIO DESTRO DEL RESPONSABILE DELLA SEZIONE BENI MOBILI ARCHEOLOGICI DELLA SOPRINTENDENZA ARCHEOLOGIA, BELLE ARTI E PAESAGGIO PER LA CITTÀ METROPOLITANA DI FIRENZE E LE PROVINCE DI PISTOIA E PRATO



Sei il braccio destro del Responsabile della Sezione Beni Mobili Archeologici della Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per la città metropolitana di Firenze e le province di Pistoia e Prato.

Hai studiato Storia dell'arte e, partecipando a un bando, hai trovato il lavoro che desideravi: affianchi il Responsabile della Sezione Beni Mobili Archeologici nel curare l'attività istruttoria in materia di individuazione e tutela dei beni di proprietà privata.

In particolare, affianchi il Responsabile (RUOLO 1A) nel:

- Valutare la presenza dei requisiti di interesse previsti e, qualora tale presenza venisse accertata, avviare il procedimento di dichiarazione di interesse (artt. 10, c.3 e 13 del D.Lgs. 42/2004);
- Autorizzare lo spostamento dei beni e lo svolgimento di attività di manutenzione e restauro che li interessa (art. 21);
- Ricevere le denunce di trasferimento di proprietà in caso, ad esempio, di cessioni a titolo oneroso o di successione a causa di morte (art. 59);
- Avviare, nei casi previsti, la procedura di acquisto in via di prelazione (artt. 60-62).



Insieme al Responsabile della Sezione Beni Mobili Archeologici della Soprintendenza, hai inoltre il compito di cooperare con la Regione (in questo caso la Regione Toscana) e gli enti territoriali (in particolar modo il Comune di Firenze) per la valorizzazione del patrimonio dichiarato di interesse culturale qui presente.

Ti stai avviando insieme al tuo Responsabile alla presentazione del bando organizzata per discutere dei possibili investimenti e interventi relativi al Museo Casa di Dante di Firenze; durante il gioco dovrete perseguire i principi e gli interessi della Soprintendenza.

RUOLO 2A

REFERENTE DELL'UFFICIO PAESAGGISTICA COMUNE DI FIRENZE

Sei il/la referente dell'Ufficio Paesaggistica del Comune di Firenze (RUOLO 2A). Sei un architetto, laureato in Architettura, che ha sostenuto l'esame di stato. Sei iscritto all'ordine con un programma di apprendimento a vita ("life-long learning programme").



All'interno delle aree soggette al vincolo paesaggistico, gli interventi che comportano l'alterazione dello stato dei luoghi e dell'aspetto esteriore degli edifici sono soggetti al preventivo ottenimento dell'Autorizzazione paesaggistica (art. 146 del D.Lgs. 42/2004).

Ti occupi di gestire le istanze di Autorizzazione paesaggistica, mediante la costituzione della Commissione di esperti formata da professionisti esterni all'Amministrazione, dei quali acquisisci il parere su ciascuna istanza depositata.



Il tuo ruolo, insieme a quello del Giocatore 2B, è particolarmente rilevante poiché sarà proprio il Comune di Firenze, per il quale lavorate, a ricevere e gestire i fondi stanziati dal PNRR.

All'inizio del gioco di ruolo, ti stai recando alla presentazione del bando organizzata per discutere degli investimenti e interventi che interesseranno il Museo Casa di Dante di Firenze. Durante il gioco ti alleerai con i GIOCATORI 2B e 2C per fare gli interessi del Comune di Firenze nel rispetto dei principi della Convenzione UNESCO.

RUOLO 2B

REFERENTE DELL'UFFICIO DELL'EDILIZIA URBANISTICA DEL COMUNE DI FIRENZE

Sei il/la referente dell'Ufficio dell'Edilizia Urbanistica del Comune di Firenze (RUOLO 2B), sei un architetto, iscritto all'albo e hai fatto un concorso per avere il posto. In tale veste, ti occupi di verificare il progetto depositato, di valutarne la realizzabilità e, in caso positivo, di concedere l'autorizzazione a iniziare i lavori.



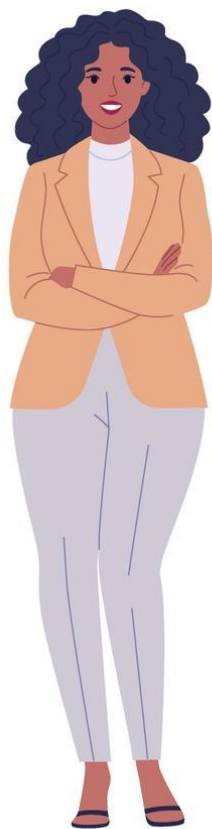
Il tuo ruolo, insieme a quello del Giocatore 2A, è particolarmente rilevante poiché sarà proprio il Comune di Firenze, per il quale lavorate, a ricevere e gestire i fondi stanziati dal PNRR.

All'inizio del gioco di ruolo, ti stai recando alla presentazione del bando organizzata per discutere degli investimenti e degli interventi che interesseranno il Museo Casa di Dante di Firenze. Durante il gioco ti alleerai con i GIOCATORI 2A e 2C per fare gli interessi del Comune di Firenze nel rispetto dei principi della Convenzione UNESCO.



RUOLO 2C

RESPONSABILE E SITE MANAGER DELL'UFFICIO UNESCO DEL COMUNE DI FIRENZE



Sei il/la responsabile e site manager dell'Ufficio UNESCO del Comune di Firenze Centro Storico (RUOLO 2C). Ti sei laureato in Lettere e hai iniziato la tua carriera nel Comune di Firenze per la protezione del patrimonio locale. Per ottenere il posto di responsabile dell'Ufficio UNESCO hai partecipato e vinto un concorso comunale.

L'Ufficio che rappresenti è nato per rispondere alla primaria esigenza di redigere un documento, il Piano di Gestione, allo scopo di tutelare e valorizzare "Centro Storico di Firenze" sito Patrimonio Mondiale, e di adempiere alle disposizioni della Convenzione UNESCO del 1972 riguardante la protezione del Patrimonio Mondiale Culturale e



Naturale. Quando viene presentato un progetto relativo al centro storico, il tuo ufficio non viene direttamente consultato, ma vengono fornite informazioni per l'Ufficio all'interno della modulistica da presentare all'Ufficio dell'Edilizia Urbanistica (rappresentato dal RUOLO 2B).

All'inizio del gioco di ruolo, ti stai recando alla presentazione del bando organizzata per discutere degli investimenti e degli interventi che interesseranno il Museo Casa di Dante di Firenze. Durante il gioco ti alleerai con i GIOCATORI 2A e 2C per fare gli interessi del Comune di Firenze nel rispetto dei principi della Convenzione UNESCO.

RUOLO 3A

RAPPRESENTANTE DEL CONSIGLIO DIRETTIVO DELL'ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE "UNIONE FIORENTINA - MUSEO CASA DI DANTE" - RESPONSABILE COORDINAMENTO MUSEO ED EVENTI

Sei il/la responsabile del Consiglio Direttivo dell'Associazione di Promozione Sociale "Unione Fiorentina - Museo Casa di Dante". Insieme al GIOCATORE 3B, ti occupi di implementare le decisioni prese dal Consiglio Direttivo, l'organo collegiale che "sostituisce" la classica direzione all'interno del Museo, che si configura quindi come ente privato. In un museo dotato di un'organizzazione più tradizionale, il tuo ruolo potrebbe essere assimilato a quello del Direttore.



Hai fatto studi in legge, ma la tua storia all'interno del Museo parte "dal basso", da un primo coinvolgimento nelle attività dell'Associazione di Promozione Sociale "Unione Fiorentina" fino alla rappresentanza del Consiglio Direttivo, iter pluriennale che ti ha permesso di fare una preziosissima esperienza sul campo e di conoscere l'associazione, il Museo, la sua storia e le sue esigenze meglio di chiunque altro.

In particolare, ti occupi di curare l'organizzazione degli eventi all'interno degli spazi museali (eventi interni, iniziative che prevedono la partecipazione di enti o soggetti esterni); di mantenere le relazioni esterne; di curare la comunicazione sia sul web sia con soggetti che possono permettere una più ampia diffusione delle notizie e delle iniziative legate al Museo (per esempio i giornalisti che lavorano per i media più tradizionali); ti occupi inoltre di curare i rapporti con la cooperativa che ha in appalto i servizi museali (biglietteria, bookshop e attività didattiche) e del coordinamento delle attività museali.



Sia tu sia il Referente (GIOCATORE 3B) ricoprite questi ruoli ormai da molto tempo e siete una squadra affiatata e votata a fare il bene del Museo, in accordo con i principi dell'Unione Fiorentina, la storica Associazione che l'ha fondato allo scopo di perseguire determinati e specifici fini di promozione e valorizzazione culturale legati alla figura di Dante Alighieri.

Come principali interlocutori relativamente agli investimenti e interventi che interesseranno il Museo Casa di Dante, il vostro obiettivo - ricevuto e condiviso dall'intero Consiglio Direttivo che rappresentate - è quello di garantire il benessere del Museo facendo in modo che rimanga al passo coi tempi, costantemente attuale e in grado di mantenersi economicamente.

RUOLO 3B

RAPPRESENTANTE DEL CONSIGLIO DIRETTIVO DELL'ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE "UNIONE FIORENTINA - MUSEO CASA DI DANTE" - RESPONSABILE COMMERCIALE E COORDINAMENTO AMMINISTRATIVO MUSEO E ASSOCIAZIONE



Sei un/una rappresentante del Consiglio Direttivo dell'Associazione di Promozione Sociale "Unione Fiorentina - Museo Casa di Dante". Insieme all'altro rappresentante (GIOCATORE 3A), ti occupi di implementare le decisioni prese dal Consiglio Direttivo, l'organo collegiale che "sostituisce" la classica direzione all'interno del Museo, che si configura quindi come ente privato. In un museo dotato di un'organizzazione più tradizionale, il tuo ruolo potrebbe essere assimilato a quello di Vice-direttore (Giocatore 3B).

Sei laureato in Lettere, ma la tua storia all'interno del Museo parte "dal basso", da un primo coinvolgimento nelle attività dell'Associazione di Promozione Sociale "Unione Fiorentina" fino alla rappresentanza del Consiglio Direttivo,



iter pluriennale che ti ha permesso di fare una preziosissima esperienza sul campo e di conoscere l'associazione, il Museo, la sua storia e le sue esigenze meglio di chiunque altro.

In particolare, ti occupi degli aspetti economici e commerciali dell'attività museale (contabilità e bookshop). Sei tu che hai il polso della salute "economica" del Museo, tu che - numeri alla mano - sai cosa è necessario per garantirne la sopravvivenza. Questo aspetto è di vitale importanza, trattandosi di un ente privato che non ha ordinariamente accesso ai fondi/finanziamenti pubblici. Tale frangente è stato ulteriormente messo in evidenza dalle pesanti conseguenze dovute alla pandemia.

Sia tu sia l'altro responsabile (GIOCATORE 3A) ricoprite questi ruoli ormai da molto tempo e siete una squadra affiatata e votata a fare il bene del Museo, in accordo con i principi dell'Unione Fiorentina, la storica Associazione che l'ha fondato allo scopo di perseguire determinati e specifici fini di promozione e valorizzazione culturale legati alla figura di Dante Alighieri.

Come principali interlocutori relativamente agli investimenti e interventi che interesseranno il Museo Casa di Dante, il vostro obiettivo - ricevuto e condiviso dall'intero Consiglio Direttivo che rappresentate - è quello di garantire il benessere del Museo facendo in modo che rimanga al passo coi tempi, costantemente attuale e in grado di mantenersi economicamente.

RUOLO 4A

RESPONSABILE DELLA SOCIETÀ CHE SI OCCUPA DELLA MANUTENZIONE ORDINARIA

Sei il/la responsabile della società che si occupa della manutenzione ordinaria all'interno del Museo (GIOCATORE 4A). Sei un perito elettrotecnico affiancato da ingegneri, informatici e altri periti specializzati nei vari settori di cui si occupa la tua società. Sei a capo di una ditta di dieci dipendenti e, oltre al lavoro all'interno del Museo, gestisci gli impianti elettrici e di sorveglianza di diverse attività e aziende della città e della regione. Inoltre, grazie alla tua esperienza nel settore della videosorveglianza collabori da anni con le forze dell'ordine.



Ti occupi della manutenzione dell'impianto elettrico, dell'impianto antincendio, dell'impianto di videosorveglianza e dell'ascensore. La tua esperienza è assolutamente necessaria per garantire l'effettiva fattibilità di qualsiasi intervento all'interno del Museo. Puoi esprimerti in prima persona su cosa significa lavorare concretamente all'interno del Museo e quali disagi o difficoltà è possibile incontrarvi quotidianamente, esattamente come il GIOCATORE 4B e 4C.

Avviandoti alla presentazione del bando, organizzata per discutere degli investimenti e degli interventi relativi al Museo Casa di Dante di Firenze, il tuo scopo è quello di mettere le tue conoscenze "pratiche" al servizio di tutti; di fare in modo che i tuoi lavoratori vengano il più possibile tutelati e che quindi possano lavorare nel migliore dei modi; di accertarti che venga garantita la sicurezza di tutti, inclusi i visitatori.

RUOLO 4B

RESPONSABILE DELL'AGENZIA CHE SI OCCUPA DELLA SICUREZZA



Sei il/la responsabile dell'agenzia che si occupa della sicurezza all'interno del Museo (GIOCATORE 4B). Non sei direttamente coinvolto nelle attività del Museo, ma rappresenti l'agenzia che si occupa della sicurezza della struttura e di tutte le persone coinvolte, tra cui lavoratori e visitatori.

Dopo aver conseguito la maturità tecnica, la tua attività lavorativa si è da subito concentrata sulla sicurezza interna e hai lavorato come collaudatore e assistente tecnico presso diverse aziende, fino a specializzarti nella sicurezza sul lavoro. Oggi sei il titolare di un'agenzia che si occupa di sicurezza sul lavoro, formazione e certificazione, che si avvale di una decina di collaboratori.



In veste di responsabile della sicurezza, devi assicurarti che tutti i lavoratori siano in possesso dei requisiti di sicurezza richiesti per legge (corso lavoratori base, corso di primo soccorso, corso antincendio) e che le misure di sicurezza all'interno del Museo siano rispettate (misure antincendio, estintori, ecc.)

Puoi esprimerti in prima persona su cosa significa lavorare concretamente all'interno del Museo e quali disagi o difficoltà è possibile incontrarvi quotidianamente, esattamente come il GIOCATORE 4A e 4C.

Avviandoti alla presentazione del bando organizzata per discutere degli investimenti e degli interventi relativi al Museo Casa di Dante di Firenze, il tuo scopo è quello di mettere le tue conoscenze “pratiche” al servizio di tutti; di fare in modo che i tuoi lavoratori vengano il più possibile tutelati e che quindi possano lavorare nel migliore dei modi; di accertarti che venga garantita la sicurezza di tutti, inclusi i visitatori.

RUOLO 4C

PRESIDENTE DELLA COOPERATIVA CHE HA IN GESTIONE I SERVIZI MUSEALI

Sei il/la presidente della cooperativa che ha in appalto i servizi museali (GIOCATORE 4C). Sei laureato in Storia dell'arte, per la quale coltivi un interesse fin dai tempi della scuola. Per trasformare questa passione in un vero e proprio lavoro, hai fondato insieme ad altri quattro soci (tutti laureati in materie umanistiche) una piccola cooperativa che si occupa di servizi museali e di cui oggi sei il presidente.



I tuoi dipendenti sono addetti alla biglietteria, al bookshop, al

servizio prenotazioni, alle visite guidate e ai servizi educativi. Tu e i tuoi dipendenti avete, più di chiunque altro, il quadro della situazione all'interno del Museo. Sapete come si muovono i visitatori al suo interno,

come reagiscono all'allestimento, le difficoltà e i disagi che incontrano, e cosa ne pensano a fine visita, essendo voi i primi a ricevere i primissimi commenti "a caldo" dei visitatori in uscita. Tu e i tuoi dipendenti vi occupate inoltre delle visite guidate e, proprio grazie a questo, siete voi che potete esprimervi al meglio circa la fruibilità dell'allestimento in sede di visita guidata.



La tua cooperativa si occupa inoltre di supportare i/le rappresentanti del Consiglio Direttivo nella comunicazione del museo, in particolar modo sui social e sul sito ufficiale.

Puoi esprimerti in prima persona su cosa significa lavorare concretamente all'interno del Museo e quali disagi o difficoltà è possibile incontrarvi quotidianamente, esattamente come il GIOCATORE 4A e 4C.

Avviandoti alla presentazione del bando organizzata per discutere degli investimenti e degli interventi relativi al Museo Casa di Dante di Firenze, il tuo scopo è quello di mettere le tue conoscenze "pratiche" al servizio di tutti; di fare in modo che i tuoi lavoratori vengano il più possibile tutelati e che quindi possano lavorare nel migliore dei modi; di accertarti che venga garantita la sicurezza di tutti, inclusi i visitatori.

RUOLO 5A

RAPPRESENTANTE DELLE ATTIVITÀ COMMERCIALI CHE SI TROVANO NEI PRESSI DEL MUSEO

Sei uno dei due rappresentanti (insieme al GIOCATORE 5B) del piccolo comitato che riunisce i titolari delle attività commerciali che si trovano nei pressi del Museo: un ristorante di street food, un bar, un'enoteca, un negozio che vende articoli in cuoio, un negozio di souvenir. Tu, in particolare, gestisci un'enoteca a conduzione familiare proprio sulla piazzetta antistante il Museo; l'enoteca non è la prima attività di cui ti sei occupato: tu e la tua famiglia, infatti, lavorate in questa zona di Firenze da ormai molti decenni e generazioni.



Proprio come le vostre attività commerciali, il Museo è collocato nel cuore del centro storico, ma in una sorta di “punto cieco” di cui spesso gli stessi residenti sono all’oscuro o che fanno fatica a individuare. Vi è capitato spesso di vedere viaggiatori e residenti aggirarsi nei pressi del Museo col navigatore alla mano e il naso per aria per cercare di orientarsi tra i vicoli dell’antica Firenze medievale. La presenza del Museo può quindi essere un modo per attirare più turisti e clienti nei vostri negozi e locali; e, viceversa, le vostre attività possono essere un’occasione per scoprire quasi per “caso” l’esistenza del Museo. Non a caso le vostre attività commerciali hanno tutte nomi direttamente o indirettamente riconducibili alla figura di Dante Alighieri. Questa attinenza può dunque favorire collaborazioni fra il Museo e le vostre attività commerciali e come tali siete convinti che valga la pena



interpellarvi.

Ti stai avviando alla presentazione del bando che si occuperà di dibattere sugli investimenti e interventi che avranno luogo al Museo Casa di Dante di Firenze. Il tuo scopo è quello di dar voce al comitato e favorire un'adeguata promozione del Museo (che favorirà anche voi) e al tempo stesso di assicurarvi che non vengano svolti interventi che potrebbero danneggiare le vostre attività commerciali. Questo aspetto è reso ancora più importante a seguito delle gravi ripercussioni economiche dovute alla pandemia.

RUOLO 5B

RAPPRESENTANTE DELLE ATTIVITÀ COMMERCIALI CHE SI TROVANO NEI PRESSI DEL MUSEO



Sei uno dei due rappresentanti (insieme al GIOCATORE 5A) del piccolo comitato che riunisce i titolari delle attività commerciali che si trovano nei pressi del Museo: un ristorante di street food, un bar, un'enoteca, un negozio che vende articoli in cuoio, un negozio di souvenir. Tu, in particolare, gestisci un piccolo bar che ha avviato l'attività un anno prima della pandemia, dopo essere entrato in società con due amici ed ex compagni di scuola. Si tratta di un progetto che hai sognato per anni e che ha subito gravi ripercussioni a causa delle restrizioni e delle chiusure imposte dall'emergenza sanitaria.

Proprio come le vostre attività commerciali, il Museo è collocato nel cuore del centro storico, ma in una sorta di "punto cieco" di cui spesso gli stessi residenti sono all'oscuro o che fanno



fatica a individuare. Vi è capitato spesso di vedere viaggiatori e residenti aggirarsi nei pressi del Museo col navigatore alla mano e il naso per aria per cercare di orientarsi tra i vicoli dell'antica Firenze medievale. La presenza del Museo può quindi essere un modo per attirare più turisti e clienti nei vostri negozi e locali; e, viceversa, le vostre attività possono essere un'occasione per scoprire quasi per "caso" l'esistenza del Museo. Non a caso le vostre attività commerciali hanno tutte nomi direttamente o indirettamente riconducibili alla figura di Dante Alighieri. Questa attinenza può dunque favorire collaborazioni fra il Museo e le vostre attività commerciali e come tali siete convinti che valga la pena interpellarvi.

Ti stai avviando alla presentazione del bando che si occuperà di dibattere sugli investimenti e interventi che avranno luogo al Museo Casa di Dante di Firenze. Il tuo scopo è quello di dar voce al comitato e favorire un'adeguata promozione del Museo (che favorirà anche voi) e al tempo stesso di assicurarvi che non vengano svolti interventi che potrebbero danneggiare le vostre attività commerciali. Questo aspetto è reso ancora più importante a seguito delle gravi ripercussioni economiche dovute alla pandemia.

// FASE 2: Presentazione pubblica del bando e dibattito

La proprietà del bene decide di organizzare un **evento pubblico** per **lanciare il bando per la presentazione di progetti**³.

All'evento possono partecipare i cittadini interessati, gli studi di architettura che potrebbero rispondere al Bando, gli stakeholder che sentono di dover segnalare qualche aspetto che potrebbe rimanere non considerato.

Per garantire il pieno rispetto delle normative anti-Covid e per respirare fin da subito l'atmosfera in cui si colloca l'edificio, la presentazione del bando viene organizzata nella piazzetta antistante il Museo Casa di Dante, in via Santa Margherita 1, in una bella giornata primaverile. Ai piedi della torre e sotto lo sguardo accigliato del busto del Sommo Poeta realizzato dallo scultore Augusto Rivalta, viene allestito un piccolo podio per coloro che intervengono in presenza. Alla destra del podio, viene montato un maxischermo che fungerà sia come supporto alla presentazione sia per permettere l'intervento di chi parteciperà da remoto; questi ultimi si collegheranno al link precedentemente pubblicato e condiviso da tutte le istituzioni coinvolte, non solo sui loro siti ufficiali, ma anche tramite newsletter e sulle rispettive pagine social. I partecipanti in presenza, invece, sono invitati ad accomodarsi sulle sedie disposte in file ordinate e ben distanziate fra loro, fino al limite rappresentato dall'incrocio con via Dante Alighieri.

Il programma della presentazione prevede:

- La visita al museo, per chi è in presenza, o la proiezione del tour virtuale sulla diretta (a 30 minuti dall'inizio)
- Saluti istituzionali dei rappresentanti del Museo Casa di Dante (5 minuti)
- Presentazione del bando da parte di un rappresentante del Comune di Firenze, con i punti del bando messi bene in evidenza sul maxischermo (10-15 minuti)

³ L'evento può essere in presenza o online.

- Presentazione storica del Museo Casa di Dante con proiezione di un breve video introduttivo che presenti a grandi linee la storia del Museo (istituzione da parte dell'Associazione Unione Fiorentina, susseguirsi degli allestimenti, vicissitudini varie), e il successivo intervento di uno degli operatori museali che racconterà la storia della Casa di Dante in quanto monumento (15-20 minuti)
- Dibattito finale moderato dal rappresentante del Comune di Firenze, che si occuperà di dare la parola a chi vorrà intervenire, sia in presenza, tramite l'uso di un microfono che verrà fatto passare fra il pubblico, che da remoto e quindi grazie al maxischermo su cui è attiva la videoconferenza. Durante il dibattito, gli stakeholder potranno porre l'accento sugli aspetti del bando che ritengono più rilevanti e sottolineare in modo chiaro e diretto quali sono gli interventi al Museo Casa di Dante da loro auspicati (30 minuti)

Durante la conferenza online o in presenza gli stakeholder possono applicare la loro strategia di comunicazione, ponendo domande per sondare la posizione degli stakeholder o per spingere le decisioni finali verso una direzione: si tratta di giocare. Inoltre, gli studenti si confrontano con le istituzioni, dove in futuro potranno intraprendere una carriera professionale, e prendono coscienza dei ruoli, delle esigenze, degli obiettivi e degli obblighi di ogni stakeholder.

I giocatori ora hanno ben in mente quale sia lo scenario lungo il quale devono muoversi e cominciano a farsi un'idea della molteplicità delle istanze, delle quali i vari interlocutori sono portatori.

In questa fase, in seguito all'evento pubblico i sottogruppi possono iniziare a ragionare insieme per capire cosa implica il loro ruolo, definire le priorità, pensare al progetto anche in termini di fattibilità rispetto alle diverse esigenze, ideare una strategia e valutare i rischi.

A conclusione del dibattito pubblico il docente, uscendo dal ruolo del gioco, interrompe la discussione e traccia, con gli studenti, le conclusioni ai fini didattici, identificando gli elementi emersi che possono essere applicati alla progettazione.

// **FASE 3:** Creazione dei gruppi di progettisti, raccolta delle informazioni e formulazione della strategia

A questo punto inizia un'attività sostanzialmente diversa: si sciolgono i precedenti gruppi e gli studenti si ri-aggregano in modo differente, creando i **team di architetti, esperti in Gestione del Patrimonio culturale**, che devono rispondere al Bando, attraverso un progetto tecnico che risponda a tutti i requisiti descritti nel Bando stesso. I team sono indicativamente composti dallo stesso numero di studenti, che lavorando in gruppo, mettono in campo le loro competenze specialistiche e portano le proprie percezioni circa il Bando e il risultato atteso⁴, per arrivare a concepire la propria strategia.

In questa fase gli studenti si avvicinano al lavoro di gruppo, che hanno già sperimentato durante gli studi, e applicano competenze come la collaborazione, l'ascolto attivo, la mediazione e la divisione del lavoro.

Durante questa attività, gli studenti devono trovare le informazioni necessarie a presentare un progetto completo, magari attingendo a quelle fonti descritte durante la Fase 0.

Grazie a questa attività di ricerca-documentazione, gli studenti si impegnano a rendersi conto della complessità del progetto di restauro (che va oltre i vincoli tecnici, strutturali, storici, artistici) e ad applicare le conoscenze acquisite.

⁴ Gli studenti potranno organizzare il loro lavoro: se si tratta di una sessione interamente in presenza, potranno suddividersi delle attività di ricerca e progettazione di una parte; si invece il Gioco di Ruolo viene svolto in un arco temporale lungo, essi potranno decidere di fissare degli appuntamenti in presenza o online.

// FASE 4: Progettazione dell'intervento architettonico in risposta al bando

Gli studenti iniziano a pensare all'idea di progetto, comprendendo il proprio focus e individuando il concept anche in rapporto al ruolo interpretato durante il dibattito pubblico.

// FASE 5: Prima valutazione da parte di una commissione di esperti e revisione dei progetti da parte dei gruppi di progetto

Una commissione, composta dal corpo docente, viene creata e a questa gli studenti, in gruppo, presentano le proprie idee progettuali. In questa fase tutti gli studenti possono intervenire facendo osservazioni agli altri gruppi di progetto, in base alle conoscenze acquisite interpretando il proprio ruolo.

// FASE 6: Invio dei Progetti secondo i requisiti richiesti

Gli studenti rivedono il proprio progetto a seguito della prima valutazione, finalizzano i propri elaborati e preparano una presentazione per il dibattito finale.

// FASE 7: Presentazione pubblica dei progetti in presenza della giuria e annuncio del vincitore

I team presentano (online o in presenza) i propri progetti e hanno un momento finale di confronto alla conclusione del quale dovrebbe essere scelto un progetto vincitore del bando del Museo.

Quando i progettisti e gli stakeholder del Museo Casa di Dante si riuniscono nella sala conferenze del museo l'autunno è ormai alle porte. Per raggiungere la sala, collocata nella torre, è necessario passare dall'ingresso del museo e salire al primo piano ammezzato dove i partecipanti vengono accolti dai responsabili della gestione del museo e da un operatore museale.

Nella sala sono presenti: un maxischermo di ultima generazione, che garantisce anche in questo caso la piena partecipazione di tutte le persone coinvolte anche da remoto; un grande tavolo ovale a cui prende posto la commissione che si occupa di giudicare i progetti; le sedie sulle quali si accomodano gli stakeholder.

Dopo i saluti istituzionali della direzione del Museo Casa di Dante e dei rappresentanti del Comune di Firenze (10 minuti totali), la parola passa ai portavoce dei diversi gruppi di lavoro che illustrano alla giuria i progetti realizzati sulla base del bando. A tal fine, gli architetti possono servirsi del maxischermo su cui proiettare la presentazione che hanno preparato. Ciascuna presentazione può durare al massimo 10 minuti, a quali seguono seguiranno 10 minuti in cui gli stakeholder (sia in presenza sia da remoto) e la giuria possono commentare il progetto e le soluzioni proposte.

Al termine delle presentazioni, può avere inizio il dibattito finale (30 minuti) in seguito al quale la giuria sceglie il progetto vincente.

Programma attività in 10 settimane

Settimana	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Attività del gioco	<p>// Fase 1: Assegnazione ruoli e inizio attività</p> <p>// Fase 2: Raccolta informazioni sui ruoli e sviluppo della strategia</p>	<p>// Fase 3: Dibattito pubblico</p> <p>// Fase 4: Sviluppo della strategia</p>			<p>// Fase 5: Prima valutazione</p>	<p>Lavoro di revisione del progetto a seguito della prima valutazione</p>		<p>// Fase 6: Invio delle proposte</p>	<p>Preparazione della presentazione finale</p>	<p>// Fase 7: Dibattito finale</p>

Programma attività in 1 settimana di Workshop

Giorno	1	2	3	4	5
Mattina	<p>09:00 Introduzione al gioco di ruolo: obiettivi, fasi, regole, attività.</p> <p>10:00 Assegnazione dei ruoli - ricerca di informazioni aggiuntive riguardo i ruoli</p> <p>10:45 Pausa</p> <p>11:00 Raccolta informazioni</p>	<p>09:00 Dibattito pubblico</p> <p>11:00 Creazione dei gruppi di progettazione e elaborazione del concept di progetto</p>	<p>Progettazione</p>	<p>Prima valutazione e revisione</p>	<p>Dibattito finale con presentazione e dei progetti</p>
Pomeriggio	<p>Ricognizione delle informazioni dai gruppi dei ruoli ed elaborazione della strategia per il dibattito pubblico</p>	<p>Progettazione</p>	<p>Invio delle proposte progettuali</p>	<p>Invio delle proposte progettuali</p>	

5. Debriefing e considerazioni finali sul processo di apprendimento

Al termine del progetto è necessario un momento di debriefing che consenta agli studenti di commentare come hanno interpretato il proprio ruolo, di autovalutare la propria proposta progettuale essendo i più critici possibile e la proposta vincitrice concentrandosi su pro e contro di ciascuno.

Gli studenti dovrebbero anche evidenziare ciò che hanno imparato durante lo sviluppo del gioco di ruolo, come si sono comportati e cosa avrebbero potuto fare meglio, utilizzando anche il modulo allegato per compilare le loro risposte e poi discuterne in gruppi. La valutazione sarà effettuata sulla base del disegno elaborato non sul gioco di ruolo.



BANDO PER UN CONCORSO DI IDEE FINALIZZATO ALLA PROGETTAZIONE DELL'ADEGUAMENTO ALLE CONDIZIONI DETTATE DALLA PANDEMIA DEL MUSEO CASA DI DANTE E ALLA SUA VALORIZZAZIONE

Finalità e tema del concorso

Il Museo Casa di Dante, con sede in Via Margherita 1, indice un bando di idee finalizzato alla progettazione di nuovi flussi interni al museo e alla valorizzazione dei suoi spazi.

Il Museo, a seguito di stanziamenti del PNRR, prevede la realizzazione delle seguenti opere di

- Valorizzazione:
 - o Creazione di un nuovo accesso al museo, ad oggi poco valorizzato in quanto non chiaramente visibile dalla piazza
 - o Accessibilità indipendente e modalità di utilizzo della terrazza panoramica
- Accessibilità:
 - o Rendere accessibile il terzo piano a persone con disabilità (il museo dispone di un ascensore che, però, serve solo due dei tre piani del museo)
 - o Creazione di adeguati servizi igienici

Inoltre, a seguito della fase pandemica appena trascorsa è fondamentale immaginare un nuovo allestimento, adeguando l'esistente, che faccia riferimento alla gestione dei flussi e alla fruibilità in sicurezza dell'esposizione.

È da considerare che il museo avrà presto un sistema di refrigerazione ad aria condizionata e di purificazione dell'aria.

Elaborati da proporre

I progetti selezionati dovranno essere presentati pubblicamente con una presentazione ppt/pdf e possono utilizzare video e immagini proiettabili e condivisibili online. Non è prevista la stampa di materiali ma la presentazione dovrà contenere piante, prospetti, sezioni e schemi e quant'altro necessario per una corretta comprensione dell'idea progettuale. La presentazione ha un limite di 25 slides e i concorrenti avranno a disposizione 15 minuti per presentare.

Condizioni di partecipazione

La partecipazione al concorso è aperta ad architetti che non abbiano compiuto 40 anni d'età. La partecipazione può essere individuale o di gruppo, tutti i componenti del gruppo devono possedere i requisiti sopra descritti.

Commissione di valutazione

La Commissione di valutazione identificata per l'occasione avrà piena autonomia nella scelta del progetto del monumento e il suo giudizio è da ritenersi insindacabile.

Presentazione del bando

Il bando verrà presentato il giorno 7 aprile 2023 alle ore 12 ad un incontro pubblico. Sarà possibile, previa registrazione, assistere all'evento da remoto. Per registrarsi inviare una mail all'indirizzo ciaociao@museocasadidante.it

Museo Casa di Dante - EduGame

Gioco Educativo

Sviluppato come parte del progetto

*EduGame: Innovative Educational Tools for Management in Heritage Protection -
gamification in didactic process*

cofinanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea

KA2: Partenariati strategici

Contratto 2019-I-PL01-KA203-065842



**This work is licenced under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International
License.**

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

COPIA GRATUITA