

“GIUDIZIO UNIVERSALE. Michelangelo e i segreti della Cappella Sistina”

LINEE GUIDA

PROGETTO ARTAINMENT@SCHOOL

A partire dal mese di **settembre 2017** gli Istituti scolastici di ogni ordine e grado potranno prenotare la visita didattica per assistere allo spettacolo immersivo ideato da **Marco Balich** e prodotto dalla Artainment Worldwide Shows, in collaborazione con i **Musei Vaticani**, che debutterà all’**Auditorium Conciliazione** di Roma il **15 marzo 2018**.

Un viaggio tra cultura e divertimento attraverso un linguaggio visivo contemporaneo, una forma di **spettacolo dal vivo** con **proiezioni immersive** con effetti 3D, **teatro, musica, tecnologia**, che racconta la creazione della bellezza assoluta degli affreschi del **Giudizio Universale** di **Michelangelo Buonarroti**, rievocando la **Cappella Sistina** anche come luogo dell’elezione papale.

Lo spettacolo segna la nascita di un nuovo genere, **Artainment**, ovvero mettere in connessione il fascino e la bellezza delle più grandi opere d’arte al mondo con i codici emozionali e coinvolgenti tipici dello spettacolo.

Un viaggio multimediale che permetterà agli studenti di addentrarsi completamente nelle meraviglie della **Cappella Sistina**, scoprirne la storia e i segreti e vivere un’esperienza unica grazie al capolavoro di **Michelangelo** e all’innovativa modalità di fruizione.

Lo spettacolo, della durata di 60 minuti, si svilupperà in 4 atti:

- 1- **Michelangelo e la bellezza**: l’ambizione del Papa e la sfida del genio
- 2- **Il Racconto più famoso del mondo**: lo svelamento della creazione
- 3- **Il Conclave**: segreti e riti dell’elezione del Papa
- 4- **Il Giudizio Universale**: spiritualità e misericordia

Il progetto, rivolto agli studenti **di età compresa tra i 7 e i 19 anni** degli Istituti scolastici di ogni ordine e grado del Lazio e del Territorio nazionale prevede:

- attività didattiche che precedono la visita;
- attività propedeutiche, da svolgere in classe;
- attività di approfondimento da effettuare durante la visita;
- produzione di un elaborato che i partecipanti potranno realizzare dopo l’esperienza immersiva grazie all’Art Kit che verrà donato da FILA, Fabbrica Italiana Lapis e Affini, ad ogni classe al termine dello spettacolo

Con il presente documento si intendono, pertanto, fornire le linee guida utili per permettere ai docenti e alle classi di realizzare un percorso didattico che precederà la rappresentazione dello spettacolo che si svolgerà, a partire dal **15 marzo 2018**, presso l’**Auditorium Conciliazione** di Roma, in **Via della Conciliazione, 4**, con 6 repliche al giorno suddivise tra mattino, pomeriggio e sera, di cui 2 opzionabili dalle scuole.

Lo spettacolo “Giudizio Universale” descrive e racconta attraverso le emozioni della rappresentazione visiva e teatrale, il capolavoro di Michelangelo, la sua genesi e i significati sociali e storici che l’opera d’ arte può stimolare.

La prima edizione sarà realizzata a partire dall’ a.s. 2017/2018 e potrà essere proposta alle scuole sia come visita didattica che come gita scolastica da calendarizzare fin dagli inizi dell’anno scolastico. Il progetto verrà proposto nei due anni successivi a livello nazionale.

A partire dal mese di ottobre 2017, sulla piattaforma web **www.giudiziouniversale.com**, appositamente creata per le scuole, verranno inserite, insieme alle indicazioni per la prenotazione, tutte le informazioni utili e tutti i materiali necessari ad approfondire i contenuti storici, artistici e sociali che contribuiranno a guidare e facilitare l’esperienza didattica.

E’ previsto il pagamento di un biglietto per la sola partecipazione allo spettacolo, presso l’Auditorium. La gestione del ticketing e delle iscrizioni verrà seguita direttamente da **Artainment Worldwilde Shows** attraverso un apposito servizio.

Si sottolinea che, pur essendo la partecipazione allo spettacolo “Giudizio Universale” una parte rilevante per il progetto educativo, essa **non è obbligatoria** e che le scuole possono aderire alla prima fase del progetto, ovvero svolgere lezioni di approfondimento in classe, grazie ai contenuti messi a disposizione sul portale **www.giudiziouniversale.com**, anche indipendentemente dalla partecipazione allo spettacolo.

Entro il mese di **ottobre 2017** verranno messi a disposizione dei docenti e delle classi materiali storici, artistici e sociali tramite **piattaforma digitale** didattica che potranno essere scaricati e utilizzati a supporto dell’attività formativa. Il materiale sarà disponibile a tutti coloro che riempiranno la scheda di adesione e che accederanno al portale.

I PARTNER DEL PROGETTO

- *Artainment Worldwilde Shows*, per la realizzazione dei contenuti dello spettacolo in collaborazione con i Musei Vaticani e per la cura e realizzazione del progetto educational;
- *Fondazione Bracco*, partner principale di *Artainment@School* per lo sviluppo dei contenuti del progetto educational e;

I contenuti del progetto educativo sono sviluppati in base ad un Protocollo di Intesa tra USR Lazio- MIUR e Fondazione Bracco.

Il Progetto risponde all’esigenza di incentivare percorsi utili all’acquisizione di competenze che possano porre tutti gli studenti nelle condizioni di realizzare le proprie potenzialità fin dal primo ciclo di Istruzione primaria attraverso progetti che mettano in contatto gli studenti con realtà stimolanti e di apprendimento anche fuori dall’ aula.

LE PECULIARITÀ DEL PROGETTO

- alto valore culturale ed educativo;
- italianità e l'universalità dell'opera e della sua storia;
- carattere innovativo del nuovo genere “*artainment*” e delle professionalità coinvolte;
- utilizzo della tecnologia, proiezioni immersive a 270° con effetti 3D;
- attori dal vivo e musiche di grande impatto;
- racconto di una grande opera d'arte attraverso un linguaggio contemporaneo che mantiene un'alta qualità artistica, produttiva e culturale.

Il progetto educativo, in riferimento allo spettacolo e alle sue peculiarità, promuove per le scuole:

- percorsi didattici che stimolano approfondimenti artistici, storici e culturali;
- l'acquisizione di valori sociali ed educativi grazie ai focus sui temi dell'immigrazione e dell'integrazione che il progetto intende declinare;
- l'utilizzo di tecnologie digitali sia per lo svolgimento dello spettacolo sia per l'elaborazione di materiali didattici e formativi;
- modalità esperienziali e didattiche attraverso strumenti digitali multimediali ed interattivi (touch screen, video wall, i.o.t.) e analogici (art kit).

I temi didattici e formativi riguardano gli ambiti dell'Arte, della Storia, della Letteratura, dell'Integrazione, dell'Innovazione e delle Professionalità; i materiali saranno predisposti sia prima della visita, come preparazione alla stessa, sia dopo la visita per documentare la ricaduta didattica.

In occasione della partecipazione allo spettacolo negli spazi dell'Auditorium, verranno predisposti per gli studenti dei *Digital Corner* in cui potranno essere svolte delle esperienze didattiche ed educational differenziate per Istituti di appartenenza che potranno essere fruiti per approfondire alcuni contenuti dello spettacolo. Per valorizzare gli aspetti educativi e formativi di tali spazi, verranno proposte attività connesse al “fare” per gli alunni delle elementari, attività di approfondimento contenutistico per gli studenti più grandi.

Dopo la visita, le classi coinvolte saranno invitate a partecipare ad una *call for action* che proporrà l'elaborazione di un progetto sotto forma di *Storytelling*, inerente l'esperienza fatta.

Tutti i progetti realizzati in classe al termine del percorso didattico-educativo, proposto dal progetto *Artainment@school*, potranno essere restituiti in formato digitale, pubblicati e diffusi nel portale Web e nel Digital Corner dell'Auditorium, al fine di creare un continuum e una condivisione progettuale tra gli Istituti scolastici che parteciperanno all'iniziativa in periodi diversi.

Un'apposita commissione, coordinata dall'USR Lazio, esaminerà i progetti realizzati e premierà i più meritevoli.

Entro il mese di **ottobre 2017** verranno messi a disposizione materiali storici e artistici forniti ai docenti tramite piattaforma digitale a supporto dell'attività didattica. E' prevista, entro la fine del mese di ottobre, presso una sede istituzionale, una presentazione pubblica del progetto educativo Artainment@school a cui saranno invitate le Istituzioni scolastiche.

Nelle Linee guida sono fornite agli Istituti scolastici le ipotesi didattiche e laboratoriali utili ad accompagnare la visita e che saranno differenziate per scuole elementari, scuole medie e Istituti superiori.

LINEE GUIDA PER GLI ISTITUTI SCOLASTICI

Le indicazioni che seguono perseguono l'obiettivo di configurare l'iniziativa in un'ottica di coerenza con le Linee guida del Ministero e, in particolar modo, per poter agire in sintonia con quanto espresso dalla Legge n. 107/2015 e dall' articolo 1, comma 180, 181 lettera g) del Decreto attuativo:

- assicurare alle alunne e agli alunni, sin dalla scuola dell'infanzia, una formazione artistica che ricomprenda la pratica e la cultura della musica, delle arti e dello spettacolo, delle arti visive sia nelle forme tradizionali che in quelle innovative;
- sviluppare la conoscenza storico-critica del patrimonio culturale italiano;
- sviluppare la promozione della pratica artistica nel Piano triennale dell'offerta, mediante percorsi curricolari, anche in verticale, in alternanza scuola-lavoro e tramite la programmazione in rete con altre scuole e/o altri soggetti pubblici e/o privati , ivi compresi i soggetti del terzo settore che operano in ambito artistico e musicale.

L' iniziativa è volta a promuovere la ricaduta formativa e culturale nei percorsi curricolari e valutare l'esperienza attraverso il patrimonio di produzione di contenuti che le scuole sapranno esprimere.

In particolare, per **gli Istituti di I° grado**, l'attività didattica relativa al progetto (riferimento alle Linee guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione del MIUR Circolare MIUR n. 3 del 13 febbraio 2015), permetterà il rafforzamento delle seguenti competenze:

- comunicazione nella madrelingua;
- competenza digitale;
- capacità di imparare ad imparare;
- competenze sociali e civiche;
- consapevolezza ed espressione culturale;
- progettare;
- collaborare e partecipare;
- saper individuare collegamenti e relazioni;
- saper acquisire ed interpretare l'informazione.

Artainment@school permetterà ai docenti di valutare:

- *L'autonomia degli studenti* che da soli potranno reperire strumenti o materiali necessari e usarli in modo efficace. Il Giudizio Universale è ampiamente documentato sia su materiali cartacei che digitali e gli alunni potranno essere stimolati a raccogliere, catalogare e comporre;
- *La relazione* tra i compagni in quanto il reperimento delle immagini, delle informazioni sulla vita e l'opera del Buonarroti può essere svolto attraverso un'attività di gruppo;
- *La collaborazione e la condivisione fra alunni*, rendendo consapevole lo studente del proprio contributo;
- *La responsabilità* nel rispettare i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, portando a termine la consegna ricevuta;
- *La flessibilità* in quanto l'alunno reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ecc.;

I docenti che aderiscono al progetto didattico possono così **valutare** i propri studenti applicando le indicazioni ministeriali sulla didattica per competenze di cui si dà di seguito una sintesi.

		<i>Artainment@school</i>
Abilità	Capacità di applicare conoscenze e di utilizzare <i>know-how</i> per portare a termine compiti e risolvere problemi. Le abilità cognitive comprendono l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo. Le abilità pratiche comprendono l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti.	Il progetto intende stimolare sia abilità cognitive, fornendo sia elementi storici e artistici che pratiche, attraverso le attività che precedono la partecipazione all'evento ed ai laboratori che saranno proposti all'interno dell'Auditorium.
Apprendimento formale	Apprendimento che si attua nel sistema di istruzione e formazione, e che si conclude con il conseguimento di un titolo di studio o di una qualifica o diploma professionale, conseguiti, nel rispetto della legislazione vigente in materia di ordinamenti scolastici e universitari. <i>Fonte: DLgs 13/13, art. 2, c. 1</i>	Le discipline scolastiche coinvolte sono: la storia, la storia dell'arte, l'italiano e l'educazione civica.
Apprendimento informale	Apprendimento che, anche a prescindere da una scelta intenzionale, si realizza nello svolgimento, da parte di ogni	La realtà immersiva con cui è costruito l'evento potrà fornire apprendimenti informali grazie agli stimoli emotivi e visivi e all'

	<p>persona, di attività nelle situazioni di vita quotidiana e nelle interazioni che in essa hanno luogo, nell'ambito del contesto di lavoro, familiare e del tempo libero.</p> <p><i>Fonte: DLgs 13/13, art. 2, c. 1</i></p>	<p>azione scenica con attori dal vivo.</p>
Competenze	<p>Le competenze sono una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti appropriati al contesto ma anche la capacità di utilizzare, in situazioni di lavoro, di studio o nello sviluppo professionale e personale, un insieme strutturato di conoscenze e di abilità acquisite nei contesti di apprendimento formale o informale.</p> <p><i>Fonte: DLgs 13/13, art. 2, c. 1</i></p>	<p>Attraverso lo sviluppo del progetto, gli studenti potranno essere valutati sulle competenze acquisite:</p> <ul style="list-style-type: none"> - disciplinari - laboratoriali - informali
Competenze chiave per la cittadinanza	<p>Le competenze chiave sono quelle che consentono la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.</p> <p><i>Fonte: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006</i></p>	<p>La rappresentazione del bene e del male attualizzato alla contemporaneità, il tema dell'integrazione e dell'accoglienza sono alla base del percorso sociale che il progetto propone.</p>
Conoscenze	<p>Sono il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono un insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative ad un settore di lavoro o di studio.</p> <p><i>Fonte: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 23 aprile 2008</i></p>	<p>Gli alunni potranno approfondire aspetti artistici, storici e sociali avvicinandosi all'opera di Michelangelo e degli artisti suoi coevi.</p>
Curriculum	<p>Ogni scuola predispone il curriculum all'interno del Piano dell'offerta formativa con riferimento al profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione, ai traguardi per lo sviluppo delle competenze, agli obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina.</p> <p><i>Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (DM 254/12)</i></p>	<p>La partecipazione al progetto può rientrare nel PTOF di Istituto per le caratteristiche educative e pedagogiche che rappresenta e induce.</p>
Obiettivi di apprendimento	<p>Gli obiettivi di apprendimento sono utilizzati dalle scuole e dai</p>	<p>I docenti potranno avvalersi delle attività progettuali per la</p>

	<p>docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace.</p> <p><i>Fonte: Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (DM 254/12)</i></p>	<p>propria didattica sia rispetto agli ambiti disciplinari sia rispetto alle capacità di lavorare in gruppo dei loro studenti anche utilizzando le tecnologie digitali</p>
--	---	--

Per gli **Istituti di II° grado**, il progetto *Artainment@school* fa riferimento al contesto normativo che riguarda le competenze come obiettivi che ciascuna Istituzione scolastica identifica come prioritari (comma 7 della Lg.107):

- competenze linguistiche;
- competenze scientifiche e logico-matematiche;
- competenze musicali ed artistiche, anche attive;
- competenze di cittadinanza attiva, interculturali, solidali, giuridico-economiche, auto-imprenditoriali;
- uso dei media digitali.

La didattica per competenze consente di:

- offrire occasioni per assolvere in autonomia compiti significativi, in contesti veri o verosimili e in situazioni di esperienza;
- progettare attività che mobilitino saperi afferenti a diversi campi disciplinari ;
- favorire l'apprendimento per esperienza, la successiva riflessione, la verbalizzazione, la rappresentazione astratta, fino al riconoscimento della teoria di riferimento.

Artainment@school per i contenuti proposti e per il carattere interdisciplinare permetterà ai docenti di impostare un percorso didattico che può sviluppare la capacità di:

- **fare ricerca** evidenziando i fatti e utilizzando le fonti;
- **contestualizzare un'opera** artistica come interpretazione e narrazione della contemporaneità;
- **enucleare concetti** storici, artistici e letterari connessi al passato ma interpretabili anche al presente;
- **individuare le relazioni causa-effetto** tra produzione artistica e letteraria e contesto sociale e culturale.

Le tipologie di contenuto offerte dal progetto *Artainment@school* costituiscono una classificazione delle informazioni, mentre i livelli di performance definiscono ciò che l'alunno deve fare con quel tipo di informazioni:

→ la ricerca riflette il processo attivo del discente nel creare e scoprire la conoscenza,

- l'applicazione si riferisce alla capacità di trasferire nella pratica quanto si è appreso,
- il ricordo fa riferimento alla capacità di richiamare l'informazione che è stata acquisita.

Le fonti sia cartacee che on line su Michelangelo Buonarroti e le sue opere sono numerosissime. I docenti possono guidare gli studenti nella costruzione percorsi di approfondimento, scegliendo, in base al proprio ambito disciplinare, quali aspetti approfondire per preparare la partecipazione allo spettacolo "Giudizio Universale, nei segreti della Cappella Sistina".

Possibili tracce di lavoro rispetto ai **contenuti**:

- collocare gli eventi storici nella giusta successione cronologica rispetto alla vita e alla produzione artistica del Buonarroti;
- individuare gli elementi originali e costitutivi del suo tempo;
- comprendere la trama delle relazioni all'interno di una società nelle sue dimensioni economiche, sociali, politiche e culturali;
- sintetizzare un testo di carattere storiografico e/o letterario riferito al Rinascimento.

Possibili macro aree su cui sviluppare i **percorsi didattici**:

- lo scontro tra i due poteri, politico e religioso;
- la rinascita delle città;
- il tramonto del Medioevo;
- le grandi trasformazioni dell'Europa moderna;
- Umanesimo e Rinascimento;
- la funzione dell'arte nella storia;
- i canoni artistici e letterari del Rinascimento costituiscono le basi della cultura europea degli stati moderni;
- i dipinti della Cappella Sistina prima del Giudizio Universale;
- la funzione degli intellettuali e degli artisti nelle varie epoche storiche;
- le migrazioni dei popoli e dei singoli, interne ed esterne;
- i mezzi di comunicazione nel Rinascimento;
- i mezzi di produzione e il lavoro ai tempi di Michelangelo Buonarroti;
- il concetto di fonte;
- gli elementi costitutivi del processo di ricostruzione storica;
- i repertori, reperibili anche in rete;
- le diverse tipologie dei testi storiografici;
- il lessico della storia;
- il metodo di procedere per ipotesi;

- il criterio di selezione delle informazioni (metodo critico);
- soggettività/oggettività come categorie della ricostruzione storica;
- i principali luoghi di conservazione, pubblici e privati, del territorio (musei, biblioteche, archivi ecc.) relativi a Michelangelo Buonarroti;
- *Artainment*, una metodologia interdisciplinare che attraverso una tecnologia innovativa contribuisce a imparare e a conoscere.

PROSPETTO RIASSUNTIVO

I percorsi	I temi principali	Scuole primarie	Scuole secondarie
Percorso storico	Il Rinascimento	Il racconto di una esperienza attraverso i disegni e i racconti	Excursus storico e percorsi didattici (vedi super)
	Roma nel '500	Il progetto stimola abilità cognitive fornendo elementi storici e artistici che possono essere ampliati con la partecipazione ai laboratori	Contesto sociale, economico e religioso
	Il Conclave	Cosa significa e come si svolge	Aspetti religiosi e politici
	Michelangelo	Scultore, pittore e poeta	La biografia e il contesto artistico
Percorso artistico	La Cappella Sistina	Prima e dopo il Giudizio Universale	Descrizione affresco. Prima e dopo il restauro
	Il Giudizio Universale	Spunti tematici, riproduzioni e disegni	Percorsi tematici
	L' arte e gli artisti del ' 500	Descrizione delle opere	Approfondimenti critici e stilistici

	Il Papato	Spunti sulle diverse religioni	La funzione dell' arte nella storia
Percorso sociale	Il bene e il male dal passato al presente.	I significati di bene e male	L' etica della convivenza e dei diritti
	L'accoglienza e la misericordia	Il significato di integrazione. Focus sui temi dell'immigrazione e dell'integrazione.	Il contrasto tra religioni e poteri.
Percorso tecnologico professionalizzante	Il Set design, la produzione in 3D, il	Emozioni, sensazioni, sentimenti di chi ha partecipato allo spettacolo.	Il genere "Artainment" Il linguaggio. <i>Artainment</i> , una metodologia interdisciplinare
	Disegno tecnico. La prospettiva digitale	le professionalità	

Per qualsiasi approfondimento scrivere a:

giudiziouniversale@fondazionebracco.com

Per prenotare la visita scrivere a:

scuole@giudiziouniversale.com

o chiamare il numero: 06 4078867

<http://www.giudiziouniversale.com>