



Erasmus+



Food museum

Mangiare (e imparare) con gli occhi



Didascalia: la foto è di Jean-Pierre Dalbéra ed è stata scattata all'interno del Museo della Frutta "Francesco Garnier Valletti" di Torino (Italia). Il museo presenta una collezione di mille e più "frutti artificiali di plastica" modellati alla fine del XIX secolo da Francesco Garnier Valletti.



Index

Introduzione	3
Museo ed elevator pitch: insieme per raccontare	3
Introduzione all'attività	3
Scheda descrittiva	5
Fase 1	5
Fase 2	6
Fase 3	7
Fase 4	7
Fase 5	8
Fase 6	10
Tour del museo	11
Introduzione all'attività	11
Risorse	12
Food Museum	12
Tour del museo	13



Erasmus+



Introduzione

L'esercizio prende spunto dalla recente proposta di ICOM - la principale organizzazione internazionale che rappresenta i musei e i suoi professionisti - di una nuova definizione di museo, alternativa a quella attuale.

"I musei sono spazi democratizzanti, inclusivi e polifonici per il dialogo critico sul passato e sul futuro. Riconoscendo e affrontando i conflitti e le sfide del presente, conservano reperti ed esemplari in custodia per la società, salvaguardano ricordi diversi per le generazioni future e garantiscono pari diritti e pari accesso al patrimonio per tutte le persone." (nuova proposta).

"I musei non sono a scopo di lucro. Sono partecipativi e trasparenti e lavorano in partnership attiva con e per le diverse comunità al fine di raccogliere, preservare, ricercare, interpretare, esporre e migliorare la comprensione del mondo, con l'obiettivo di contribuire alla dignità umana e alla giustizia sociale, all'uguaglianza globale e al benessere planetario". (attuale proposta)

A partire da questo dibattito, attuale e stimolante, l'esercizio che vi presentiamo esplora il mondo museale: un viaggio, attraverso la prima attività, di sapori, gusti e disgusti e un'analisi di punti di forza, di debolezza, minacce e opportunità, nella seconda attività.

L'esercizio presenta un'attività in dettaglio e ne delinea una seconda che insegnanti e formatori saranno in grado di finalizzare seguendo il modello proposto.

Museo ed elevator pitch: insieme per raccontare

Introduzione all'attività

Il punto di partenza per l'attività proposta è stata la visita al Museo della Frutta di Torino, il cui cuore è la straordinaria collezione pomologica di Francesco Garnier Valletti, costituita da centinaia di varietà di frutta: mele, ciliegie, pere, pesche, albicocche, susine, uve... Tuttavia numerosi sono i musei del cibo presenti e diffusi in Europa e nel mondo: musei che, come quello di Torino, hanno come obiettivo la protezione della biodiversità alimentare e del cibo come patrimonio culturale.



Erasmus+



L'attività propone agli studenti di navigare in Internet e raccogliere informazioni sui musei del cibo presenti in Europa al fine di definire, per alcuni di loro, un potenziale miglioramento in un'ottica marketing. In particolare l'attività richiede agli studenti di progettare come prodotto finale un elevator pitch che verrà successivamente presentato alla classe. L'attività è stata progettata per gli studenti del settore del turismo leFP

Prodotto finale

- Il prodotto è un elevator pitch

Conoscenze specifiche

- Conoscenze di base inerenti l'ambito museale (definizione ed obiettivi)
- Conoscenze di base del panorama relativo ai musei del cibo nell'Unione Europea
- Conoscenze di base per la realizzazione di un elevator pitch

Livello di difficoltà

L'esercizio, nel suo complesso, ha un livello di difficoltà medio-alta in quanto presuppone un livello intermedio di ingresso nelle abilità e conoscenze su cui lavora:

- Competenza multilinguistica
- Competenza alfabetico funzionale
- Competenza digitale



Erasmus+



Scheda descrittiva

Fase 1

Istruzioni

Si suggerisce di svolgere questa fase dell'attività con l'intera classe.

A partire dalla definizione di museo di [ICOM](#), chiedete ai vostri studenti di navigare su Internet per scoprire i musei del cibo presenti all'interno dell'Unione Europea. La ricerca può iniziare a partire dall'elenco presente nella sezione "Risorse".

Le informazioni presenti su Internet consentono di comprendere il quadro generale dell'attività.

Le informazioni possono essere cercate sia in inglese che in italiano, in relazione alla presenza o meno di musei del cibo all'interno dei confini nazionali.

Obiettivi

- Aumentare la capacità degli studenti di comprendere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti e opinioni in forma scritta (Competenza alfabetica funzionale).
- Aumentare la conoscenza della lettura e una buona comprensione delle informazioni scritte e quindi presuppone la conoscenza del vocabolario, della grammatica funzionale e delle funzioni del linguaggio (Competenza alfabetica funzionale).
- Capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni (Competenza alfabetica funzionale).
- Aumentare la capacità di pensiero critico (Competenza alfabetica funzionale)
- Aumentare la capacità di valutare informazioni e di servirsene (Competenza alfabetica funzionale).
- Aumentare la capacità di leggere e comprendere testi in una lingua diversa dall'italiano (Competenza multilinguistica).
- Aumentare la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale e la comprensione del fatto che le arti e le altre forme culturali possono essere strumenti per interpretare e plasmare il mondo (Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali).

Competenza chiave

- Competenza alfabetica funzionale



Erasmus+



- Competenza multilinguistica (se svolto non in lingua italiana)
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Risorse

- Insegnante referente per l'attività
- Questa fase dell'attività dovrebbe essere svolta con il sostegno dell'insegnante dell'asse linguistico (inglese) se la ricerca su Internet sarà svolta in un quadro di riferimento europeo
- Attrezzatura: connessione internet, computer

Durata

- 60 minuti

Fase 2

Istruzioni

Si suggerisce di svolgere questa fase dell'attività con l'intera classe.

Chiedi ai tuoi studenti di elencare le informazioni raccolte su un documento "Google sheets" condiviso su Drive

L'attività richiesta è la creazione di una tabella in cui inserire le seguenti informazioni:

- Nome del museo
- Nazione
- Soggetto (Tema del museo)

L'attività verrà eseguita in modalità condivisa e tutti i gruppi implementeranno il file comune.

Obiettivi

- Migliorare la conoscenza del funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti
- Aumentare la capacità di utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali.

Competenza chiave

- Competenza digitale



Erasmus+



Risorse

- Insegnante referente per l'attività
- Attrezzatura: connessione internet, computer, un account Drive

Durata

- 30 minuti

Fase 3

Istruzioni

Si suggerisce di svolgere questa fase dell'attività dividendo gli studenti in piccoli gruppi. Assegnate un museo del cibo a ciascun gruppo e invitate i vostri studenti a esplorare a fondo il sito web del museo e i suoi canali social di comunicazione (facebook, twitter, Instagram, LinkedIn) e a selezionare le informazioni trovate.

Gli studenti esploreranno la rete per trovare risorse aggiuntive sul museo del cibo assegnato dall'insegnante referente.

Obiettivi

- Aumentare la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti.

Competenza chiave

- Competenza alfabetica funzionale

Resources

- Insegnante referente per l'attività
- Attrezzatura: connessione Internet, computer, account Drive.

Durata

- 60 minuti

Fase 4

Istruzioni

Si suggerisce di svolgere questa fase dell'attività dividendo gli studenti in piccoli gruppi.



Erasmus+



Chiedete ai vostri studenti di selezionare e analizzare le informazioni e di preparare un piano di miglioramento per il museo.

L'attività richiede la raccolta e l'analisi di informazioni specifiche.

Consigliamo di esplorare:

1. Il sito web del museo da diversi punti di vista: il suo layout grafico, la sua accessibilità*, l'interazione dei suoi clienti, i suoi articoli, i suoi media, i suoi aggiornamenti
2. I social media del museo
3. Le recensioni dei musei su Internet
4. I comunicati stampa del museo

* Per accessibilità di un dispositivo, un servizio, una risorsa o un ambiente intendiamo la sua capacità di essere facilmente utilizzabile da qualsiasi tipo di utente.

Obiettivi

- Aumentare le capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto

Competenza chiave

- Competenza alfabetica funzionale

Risorse

- Insegnante referente per l'attività

Durata

- 120 minuti

Fase 5

Istruzioni

Si suggerisce di svolgere questa fase dell'attività dividendo gli studenti in piccoli gruppi. Chiedete a ciascun gruppo di produrre un elevator pitch (una presentazione orale) sul potenziale miglioramento del museo scelto.

Per fare questo, spiegate alla classe che cos'è un elevator pitch.



Erasmus+



Potete fare riferimento alla spiegazione proposta da wikipedia e/o fare riferimento a questo video.

Il gruppo potrebbe lavorare in due direzioni:

- esplorando la rete alla ricerca idee per la realizzazione di un elevator pitch
- esplorando la rete alla ricerca di idee per strategie museali innovative

Una volta raccolto il materiale, chiedete ai vostri studenti fare delle prove di presentazione, lavorando sull'esposizione e mettendola a punto.

Obiettivi

- Aumentare la consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano (Competenza imprenditoriale).
- Aumentare la creatività, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, nonché riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione (Competenza imprenditoriale).
- Aumentare la capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo, di mobilitare risorse (umane e materiali) e di mantenere il ritmo dell'attività (Competenza imprenditoriale).
- Aumentare la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto (Competenza alfabetica funzionale).

Competenze chiave

- Competenza imprenditoriale
- Competenza alfabetica funzionale

Risorse

- Insegnante referente per l'attività
- Attrezzatura: connessione Internet connection, computer

Durata

- 90 minuti



Erasmus+



Fase 6

Istruzioni

Si suggerisce di svolgere questa fase dell'attività con l'intera classe.

Una volta elaborata la presentazione, chiedete a ciascuna squadra di individuare il componente del gruppo che presenterà alla classe l'elevator pitch.

Ogni squadra avrà circa 1 minuto per convincere gli investitori (l'insegnante e gli altri gruppi) ad investire nell'idea di miglioramento del museo proposta.

Obiettivi

- Aumentare la capacità di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione.
- Aumentare la capacità di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto.
- Migliorare il pensiero critico degli studenti e la capacità di valutare informazioni e di servirsene.

Competenza chiave

- Competenza alfabetica funzionale

Risorse

- Insegnante referente per l'attività

Durata

- La presentazione dell'elevator pitch richiede un massimo di 2 minuti per gruppo



Erasmus+



Tour del museo

Introduzione all'attività

L'attività propone un'uscita sul territorio per la visita di un museo. Il tema del museo come contenitore di saperi e tecniche si ripresenta come implementazione dell'attività precedente. Gli studenti sono invitati a realizzare un report del museo che visiteranno, attraverso il supporto dell'insegnante che darà loro indicazioni e strumenti adeguati per la realizzazione dello stesso.

I passaggi suggeriti per l'attività sono i seguenti:

- Navigate in rete con gli studenti per trovare e verificare qual è l'attuale definizione di Museo dell'ICOM e le nuove proposte (vedi la sezione "Introduzione")
- Spiegate alla classe l'attività che intendete svolgere: la visita di un museo sul territorio e un successivo report del museo stesso che delinei punti di forza e di debolezza e strade di miglioramento.
- Concordate con la classe, attraverso un brainstorming, come organizzare il report.
 - Questa la nostra proposta:
 - La descrizione e il background del museo
 - L'analisi SWOT del museo
 - Le conclusioni
- Per identificare i punti di forza e di debolezza interni del museo, nonché opportunità e minacce esterne: vi proponiamo l'utilizzo dell'analisi SWOT (in rete potete trovare alcuni esempi di analisi SWOT applicata ai musei).
- Dividete la classe in piccoli gruppi di circa quattro-cinque persone. Ogni gruppo visiterà un museo sul territorio. Il gruppo effettuerà una visita autonoma.
- Supportate i vostri studenti nella preparazione del report. Ogni gruppo presenterà i risultati ottenuti alla classe attraverso un documento powerpoint.



Erasmus+



Risorse

Food Museum

L'attuale definizione di "Museo" da parte di ICOM:

<https://icom.museum/en/faq/what-is-icoms-definition-of-a-museum/>

Lista di una selezione di musei del cibo presenti nell'Unione Europea:

- Seppur non nell'Unione europea, ma pur sempre in Europa vi suggeriamo di esplorare "[Alimentarium](#)", di Nestlé foundation - Vevey, Svizzera
Particolarmente interessante l'area "[Collection](#)" del sito: più di 4000 oggetti catalogati per era, area e soggetto.
- [Musei del cibo](#) - Parma, Italia
- [Museo Lavazza](#) (Museo del caffè) - Torino, Italia
- [Museo del Gelato](#) (Ice cream museum) - Anzola dell'Emilia (Bologna), Italia
- [Choco Story](#) (Museo del cioccolato)- Brussels, Belgio
- [Museo della Frutta](#) - Torino, Italy La [versione italiana](#) è più interessante di quella inglese che contiene solo un sommario.
- [Friet Museum](#) (Museo delle patatine)
- [La Cité du vin](#) (Museo del vino)
- [Culinary Museum](#) (Museo culinario) - Vilnius, Lituania
- [Kaas Museum](#) (Il museo del formaggio)

Il sito web del museo del formaggio è solo in olandese ma abbiamo tuttavia deciso di inserirlo perché riteniamo che sia interessante e facilmente traducibile tramite i traduttori disponibili online. Inoltre, potrebbe essere preso in considerazione per l'attività due: l'implementazione del sito web inglese del Kaas Museum potrebbe essere una proposta per l'elevator pitch.

Inoltre, per esplorare l'argomento è possibile navigare altri tipi di esperienze come, ad esempio:

- [Eataly](#) - più di un museo
- [Disgusting Food Museum](#) - Il Disgusting Food Museum invita i visitatori a esplorare il mondo del cibo e a sfidare le loro nozioni su ciò che è e ciò che non è commestibile.
- Il video "[Make your Pitch perfect: Elevator Pitch](#)" da parte di Barclays UK



Erasmus+



Tour del museo

1. [Heritage Museums Strat Plan](#), Corporation of the City of Greater Sudbury
2. New professional roles concerning the European Museums Telecommunication Supply , MU.S.EU.M.- [Multimedia System for an European Museum](#)