

Proposta Project Work
Anno scolastico 2026-2027
A scuola d'impresa. L'Italia nei nostri musei e archivi d'impresa

MuseA – Museo Interattivo Antincendio

TITOLO DEL PROJECT WORK	DIGITALMUSEA EXPERIENCE
DESTINATARI	Studenti del triennio della Scuola secondaria di II grado
CAPACITA'	• Creatività e immaginazione • Capacità di pensiero strategico e risoluzione dei problemi • Capacità di trasformare le idee in azioni • Capacità di lavorare sia in modalità collaborativa in gruppo sia in maniera autonoma
TEMA/ARGOMENTO	Studenti e studentesse saranno coinvolti nella progettazione della comunicazione digitale del MuseA - Museo [Interattivo] Antincendio, nato dall'esperienza dell'azienda CADI, specializzata in antincendio e sicurezza sul lavoro. Il progetto avrà come focus il digital storytelling e la valorizzazione culturale attraverso i social media, con l'obiettivo di rendere il museo più vicino ai giovani e al pubblico online.
DESCRIZIONE DEL PROGETTO	• Visita guidata al MuseA per approfondire la conoscenza del museo, della sua storia e delle attività proposte • Analisi dei canali digitali e studio delle strategie di comunicazione più efficaci • Ideazione condivisa di contenuti social innovativi e creativi • Realizzazione di storytelling digitali dedicati al museo e ai temi della sicurezza e prevenzione • Produzione grafica e multimediale per la comunicazione online • Gestione e pubblicazione di contenuti sui canali web e social • Monitoraggio delle interazioni e analisi dei dati di engagement del pubblico • Somministrazione di un questionario finale per valutare competenze acquisite e impatto formativo del percorso

RISULTATO ATTESO	Gli studenti realizzeranno un piano editoriale e una strategia di comunicazione digitale per il MuseA, sviluppando contenuti grafici e narrativi destinati ai social media e monitorandone i risultati attraverso strumenti di analisi e valutazione.
TEMPI DI REALIZZAZIONE PREVISTI	3 mesi (60 ore) • Primo mese: ricerca e progettazione • Secondo mese: produzione dei contenuti • Terzo mese: pubblicazione, monitoraggio e valutazione finale <i>Le ore si intendono indicative e verranno definite con i referenti e gli insegnanti</i>
RISORSE NECESSARIE (UMANE, STRUTTURALI E FINANZIARIE)	Indicare il nominativo del: - DOCENTE TUTOR (che compilerà la scuola) - RESPONSABILE DEL MUSEO/ARCHIVIO - Responsabile: Emanuele Milasi - Collaboratore: Caterina Gattuso
MATERIALI E STRUMENTI UTILIZZABILI	• Materiali di archivio cartacei e digitali messi a disposizione dal museo • Computer, smartphone e strumenti per la produzione multimediale • Software e applicazioni per grafica, editing e gestione social
METODOLOGIE PREVISTE	• Lavoro collaborativo tra studenti, docenti e tutor • Attività di gruppo tra studenti • Attività individuali di progettazione e produzione contenuti • Laboratori pratici di comunicazione digitale e storytelling creativo