



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Erasmus+ KA2 Project no. 2019-1-IT02-KA201-062851

INCLU.MA.P.

"Inclusion Through Material Culture and Holographic Projections"

NEWSLETTER N.3

APRILE 2021



Pandemia e Didattica a Distanza

La pandemia continua e sta impattando le attività didattiche quotidiane. In Italia, in Spagna e in Portogallo. Le lezioni a distanza si sono rivelate spesso inefficaci nel coinvolgimento, nella motivazione e inclusione degli studenti. In questo scenario critico, il progetto Includmap ha offerto l'opportunità di progettare ed erogare un programma di apprendimento collaborativo a distanza, tra studenti, docenti e operatori museali.

Moda come espressione identitaria

Identità culturale e appartenenza etnica sono state oggetto di confronto attraverso



Moda, Stile e Abbigliamento, visti non solo in ottica interculturale ma anche intergenerazionale—che stile e vestiario adottano i giovani, rispetto agli adulti?



Fasi del Programma Didattico

Interviste peer-to-peer tra studenti locali e migranti di prima o seconda generazione e alle loro famiglie

Ricerca su Moda e Abbigliamento delle civiltà di origine di tutti gli studenti, anche in chiave intergenerazionale

Disegno e Modellazione 3D di vestiti e accessori



Gli studenti e le culture coinvolte

Per **ricostruire la cultura materiale** di tutti gli studenti, **nativi e migranti**, che compongono la classe **multiculturale**, ogni Scuola ha coinvolto 1 gruppo di alunni locali e almeno 2 gruppi appartenenti a **minoranze** etniche. In particolare sono state valorizzate le seguenti **tradizioni di Stile e Moda**:

- Per la **Spagna**, la regione **valenciana** e catalana
- Per il **Portogallo**, la zona settentrionale e insulare
- **Africa** centrale (Sao Tomé e Príncipe, Angola)
- Nord Africa e area **maghrebina**
- Per l'**Asia**, India, Pakistan e Sri-Lanka
- **Europa dell'Est** (Albania, Moldavia, Ucraina)
- **America Latina** e Sud-America
- Per l'**Italia**, l'area emiliana, lombarda e meridionale



Ecco la Boneca, una bambola fatta di semplice stoffa. La bambola rappresenta la tradizione stilistica delle montagne Portoghesi, battute da inverni molto freddi!

Modellazione 3D e Ologrammi

Per integrare la **ricerca culturale**, tipica delle discipline umanistiche, alla **didattica STEM**, il progetto INCLU.M.A.P. prevede attività laboratoriali tec-

nico-informatiche per il disegno, la modellazione e la **ricostruzione 3D** di vestiti e accessori scelti dagli studenti a rappresentazione di ciascun **gruppo etnico**.

Sono state svolte sessioni di training in presenza e a distanza dedicate alla formazione di insegnanti e operatori museali, dedi-

opensource come **Tynkercad** e **Sketchfab**, strumenti gratuiti di **3D sculpting** e software di **fotogrammetria** per la ricostruzione in 3D di immagini e fotografie.



Babbucce originarie dell'Europa orientale modellate in 3D e proiettate come ologrammi presso il Setificio "Carcano" di Como

cate all'utilizzo di piattaforme

Gli incontri transnazionali di progetto:

Si svolgerà online nel mese di **Maggio 2021** il **3TPM**, dedicato alla **programmazione** delle fasi previste per il prossimo anno scolastico **2021/2022**: ricerca ed elaborazione digitale ed olografica in chiave multiculturale sugli **Oggetti del Lavoro (IO3)**, seguito dalle Forme e Oggetti della **Casa e Vita Quotidiana (IO4)**.

