



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA**  
**REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

L 482/1999, artt. 9 e 15 e LR 22/2018

DGR 9/5 del 05.03.2020 e 17/6 del 01.04.2020

**CATALOGO DI LABORATORI CULTURALI**  
**NELLE LINGUE MINORITARIE PARLATE IN SARDEGNA**

**AREA IDENTITA' TERRITORIALE, PAESAGGIO,  
PROMOZIONE TURISTICA**

**Annualità 2020/2021**



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

## **PROGETTO**

**Le stanze delle meraviglie**

## **DATI DEL PROGETTO**

### **Lingua minoritaria o varietà alloglotta utilizzata**

Sardo

### **Ambiti territoriali sui quali si è disposti a operare**

NUORO - OGLIASTRA

### **Disponibilità a replicare il Laboratorio nel limite massimo di due interventi**

SI

### **Numero ore di laboratorio culturale**

30 ore suddivise in moduli da 5 ore che includono la visita guidata e i tempi di percorrenza per raggiungere i diversi siti di interesse culturale. Il programma potrà essere modificato e rimodulato rispetto alle esigenze del fruitore.

### **Numero di partecipanti previsto per laboratorio**

25

### **Obiettivi del Progetto**

Il progetto didattico finalizzato allo studio della lingua sarda è concepito come un gioco di squadra che vedrà impegnati i giocatori alla scoperta di alcuni dei musei e siti di interesse culturale più belli dell'Isola.



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Il gioco prevede l'ideazione di una stanza delle meraviglie per ogni museo coinvolto nel progetto che potrà essere reale o virtuale a seconda delle esigenze e si comporrà di una selezione di opere o reperti che il sito museale custodisce.

Le stanze si baseranno sul principio dell'Escape Room, gioco di squadra che ha come finalità il raggiungimento di un obiettivo comune che si ottiene attraverso la risoluzione di enigmi, codici, rompicapo e indovinelli in lingua sarda, che saranno modulati a seconda del sito museale in cui verrà ambientato il gioco e avrà come principio fondamentale la scoperta e la valorizzazione delle collezioni del museo.

Ogni stanza che verrà completata consegnerà alla squadra un punteggio calcolato rispetto al minor tempo impiegato per raggiungere l'obiettivo. Al termine del progetto la squadra che avrà totalizzato il punteggio migliore riceverà un premio.

Ogni stanza che verrà completata, quando la squadra avrà raggiunto l'obiettivo finale, rivelerà un enigma che permetterà di scoprire quale sarà il prossimo museo coinvolto e darà accesso ai giocatori al livello successivo del gioco.

Il gioco potrà essere replicato sia con la realizzazione di stanze o percorsi museali reali che virtuali.

Il laboratorio culturale è finalizzato a stimolare e rafforzare la conoscenza della lingua sarda e i processi di apprendimento attraverso l'attività del gioco al fine inoltre di tutelare, valorizzare e diffondere la conoscenza del patrimonio regionale museale.

### **Innovatività e originalità**

Il gioco dell'Escape Room, si basa sulla collaborazione tra tutti i partecipanti possedendo così una straordinaria valenza educativa. Conoscenza, abilità, capacità di osservazione saranno alla base del gioco di squadra permettendo ai partecipanti di fruire e conoscere musei e siti di interesse culturale con una nuova modalità.

Nell'ambito di attuazione delle misure inerenti la didattica a distanza, il gioco di squadra potrà essere ricreato su piattaforma open-source con l'utilizzo della realtà aumentata e le piattaforme di condivisione on line.

### **Replicabilità e trasferibilità**

Il laboratorio potrà essere replicato in tutto il territorio regionale e modulato a seconda delle diverse realtà e siti museali in cui verrà ospitato. L'opportunità di realizzare una versione online del gioco, abbatterebbe inoltre ogni difficoltà di accessibilità fisica e intellettuale ai luoghi e alle collezioni, nel rispetto di eventuali restrizioni dovute alle recenti emergenze sanitarie.

### **Impatto sul territorio**

L'identità linguistica di un territorio diventa volano per la valorizzazione del suo patrimonio culturale e museale che ospita il progetto attraverso una politica di inclusione e relazione tra le tante realtà espositive e museali esistenti. Il progetto inoltre favorirebbe il consolidamento da parte delle Camere di Commercio percorsi e sistemi museali già in essere come il Distretto Culturale del Nuorese.



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

**Impatto sui destinatari dell'intervento**

Attraverso lo studio e la riscoperta della lingua sarda il progetto garantirebbe ai partecipanti l'opportunità di scoprire e conoscere il proprio patrimonio museale.

**DISPONIBILITA' DEI LOCALI DA PARTE DELL'OPERATORE**

**Luogo e caratteristiche dei locali**

Aula didattica del Museo arredata con banchi e sedute modulari e dispositivi informatici (Pc, videoproiettore, impianto audio e connessione internet.

**Caratteristiche dei locali che il beneficiario dovrà eventualmente mettere a disposizione**

I partecipanti si muovono in gruppi di ricerca; servono una sala con tavoli e sedie



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

## **PROGETTO**

**A DORU DORU**

## **DATI DEL PROGETTO**

### **Lingua minoritaria o varietà alloglotta utilizzata**

Sardo

### **Ambiti territoriali sui quali si è disposti a operare**

NUORO - OGLIASTRA

### **Disponibilità a replicare il Laboratorio nel limite massimo di due interventi**

SI

### **Numero ore di laboratorio culturale**

30 ore di cui:

5 ore Saranno dedicate all'individuazione dei temi e soggetti da intervistare.

15 ore Raccolta materiale e realizzazione interviste.

5 ore Pubblicazione dei materiali.

5 ore Presentazione al pubblico della ricerca

Il cronoprogramma potrà essere modificato e rimodulato rispetto alle esigenze dei fruitori

### **Numero di partecipanti previsto per laboratorio**

23



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT  
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

### **Obiettivi del Progetto**

Il progetto consiste nel censire e documentare all'interno di ogni ambito territoriale di riferimento, storie, filastrocche, ninna nanne in lingua sarda. Ogni comunità custodisce un patrimonio orale che si è tramandato per generazioni che oggi rischia di scomparire perché affidato solo alla memoria degli anziani. Il progetto, concepito come un laboratorio di ricerca, partirà dall'individuazione dei temi e dei soggetti da intervistare. Il gruppo di ricerca sarà chiamato a censire e raccogliere il materiale attraverso la realizzazione di interviste audio video con l'ausilio di telecamere o smartphone. Il materiale raccolto verrà successivamente presentato al pubblico, riordinato e pubblicato in un canale social dedicato, avendo inoltre la massima diffusione attraverso i canali istituzionali del Museo Nivola.

Il progetto si pone l'obiettivo di valorizzare un patrimonio orale in lingua sarda di storie, filastrocche, ninna nanne che altrimenti rischierebbero di essere dimenticate per sempre.

### **Innovatività e originalità**

Grazie all'utilizzo dei nuovi social media il progetto avrebbe una diffusione capillare garantendo l'accesso dei contenuti di ricerca a strati allargati di popolazione.

### **Replicabilità e trasferibilità**

Il progetto potrebbe essere replicato su tutti gli ambiti territoriali grazie al coinvolgimento delle amministrazioni locali, i Gal, L'unione dei Comuni, enti di ricerca, Pro Loco, associazioni culturali largamente diffuse in ogni comunità.

### **Impatto sul territorio**

L'identità linguistica di un territorio diventa volano per la valorizzazione di un patrimonio orale attraverso una politica di inclusione e relazione tra generazioni.

### **Impatto sui destinatari dell'intervento**

I primi beneficiari del progetto sarebbero proprio gli anziani, custodi oggi di un patrimonio di storie e depositari di una lingua sarda tramandata per generazioni solo oralmente.

### **DISPONIBILITA' DEI LOCALI DA PARTE DELL'OPERATORE**

#### **Luogo e caratteristiche dei locali**

Aula didattica del Museo arredata con banchi e sedute modulari e dispositivi informatici (Pc, videoproiettore, impianto audio e connessione internet.

#### **Caratteristiche dei locali che il beneficiario dovrà eventualmente mettere a disposizione**

I partecipanti si muovono in gruppi di ricerca; servono una sala con tavoli e sedie