

8 giugno 2022

Pagina 1 di 1



Menzione speciale al progetto “Archeo-Minecraft” del Museo Nazionale Etrusco di Marzabotto

Menzione speciale al progetto “Archeo-Minecraft” della Fondazione Golinelli in collaborazione con il Museo Nazionale Etrusco di Marzabotto.

Si è svolta ieri presso l’Aula Magna Carassa Dadda del Politecnico di Milano la giornata di premiazione “Gianluca Spina per l’Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali 2022” che ha visto la Direzione Regionale Musei Emilia-Romagna ricevere una menzione speciale per il progetto *Archeo-Minecraft. Costruisci una città come farebbe un etrusco* realizzato dalla Fondazione Golinelli e dal Museo Nazionale Etrusco di Marzabotto.

La prestigiosa menzione speciale è stata consegnata alla Direzione Regionale Musei Emilia-Romagna in occasione della presentazione della Ricerca 2021-2022 dell’Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali del Politecnico di Milano che ha fornito una fotografia sullo stato di adozione e di diffusione di risorse digitali nei musei, monumenti e aree archeologiche e nei teatri italiani e delle principali innovazioni che hanno interessato il settore.

I premi e le menzioni speciali sono stati assegnati secondo la rispondenza a criteri di innovatività, impatto e implementazione nei processi dell’organizzazione. Sono stati presentati 35 progetti di cui quattro finalisti e sei menzioni speciali.

Archeo-Minecraft, un percorso di tre appuntamenti online dedicato a ragazze e ragazzi dagli 11 ai 13 anni, conclusosi ad aprile scorso, nato per far conoscere gli Etruschi a partire dai principi che regolavano le loro città è stato premiato “per un utilizzo efficace dei videogiochi che ha permesso agli studenti coinvolti di approfondire le fondamenta materiali e simboliche della civiltà etrusca”.

“La cornice della premiazione è stata, come per gli scorsi anni, il Convegno dell’Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali – dice Denise Tamborrino direttrice del Museo Nazionale Etrusco di Marzabotto - ed ha dato modo di premiare un’esperienza tra scienza e creatività, archeologia e digitale che è servita ai ragazzi e alle ragazze ad immergersi nelle atmosfere di una delle più importanti civiltà del passato. Siamo molto orgogliosi di questa menzione e speriamo di replicare il progetto il prossimo anno coinvolgendo un numero sempre maggiore di partecipanti”.