CIVITA
ASSOCIAZIONE

CULTURA IN GIOCO

Le nuove frontiere di musei, didattica e industria culturale nell'era dell'interattività

a cura di
Pietro A. Valentino
L. Maria Rita Delli Quadri

realizzato con il contributo di

Costa Edutainment spa

GIUNTI

Per quanto riguarda i diritti di riproduzione,
l'editore si dichiara pienamente disponibile
a regolare eventuali spettanze per quelle immagini
di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

www.giunti.it

ISBN 88-09-03579-8

© 2004 Giunti Editore S.p.A., Firenze-Milano
Prima edizione: aprile 2004

Ristampa	Anno
6 5 4 3 2 1 0	2008 2007 2006 2005 2004

Stampato presso Giunti Industrie Grafiche S.p.A. – Stabilimento di Prato

Indice generale

Le ragioni di questo libro
di Antonio Maccanico V

C'era una volta l'"incivilimento"
di Antonio Paolucci VIII

Politiche dell'educazione al patrimonio storico
di Mario Serio X

INTRODUZIONI

Edutainment e nuove occasioni d'impresa
di Gianfranco Imperatori XV

Edutainment, il "gioco dell'apprendimento".
Sarà il business del futuro?
di Giuseppe Costa XIX

Introduzione
di Pietro A. Valentino XXV

LE TEMATICHE

Edutainment. Un fenomeno museale recente?
di Robert G.W. Anderson 3

Edutainment e beni culturali. Un'introduzione critica
di Francesco Antinucci 16

Supporti informatici per la cultura:
memorie ottiche e interattività
di Eugenio De Rosa 29

La trasmissione ludica dei saperi in Europa.
Strumenti, approcci, esperienze
di Laura Garcia Vitoria, Pedro Romera 38

Musei: didattica, apprendimento ed edutainment
di Eliean Hooper-Greenhill 51

Apprendimento ludico. Territori digitali e *glocalismo*
di André Jean-Marc Loechel 78

Le radici dell'edutainment oltre il mito della tecnologia
di Maria Grazia Mattei 91

Edutainment e offerta televisiva
di Giovanni Minoli 108

Musei, ecomusei, parchi tematici in Europa:
edutainment e dintorni
di Massimo Negri 125

"Edutainment"? No grazie, preferisco "Playful Learning"
di Mitchel Resnick 139

Musei, edutainment e marketing
di Enrico Valdani, Paolo Guenzi 148

Edutainment, technotainment e cultura
di Kim H. Veltman 165

I CASI DI STUDIO

La ricerca applicata e l'edutainment: le forme e i modi
per una complementarietà sperimentale
di Benedetto Benedetti 209

Partecipazione e didattica museale in Spagna
di Arturo Colorado Castellary,
Pedro José Lavado Paradinas, Isidoro Moreno Sánchez 232

Obiettivo Futuro.
Musei, didattica e ricerca nel Nord America
di L. Maria Rita Delli Quadri 271

Mondi 3D in Internet. Un ponte tra scuole e musei
di Nicoletta Di Blas, Paolo Paolini, Caterina Poggi 283

Tra Pinocchio e Gian Burrasca,
ovvero la via italiana all'edutainment
di Maria Antonella Fusco 294

Apprendimento ed edutainment nei musei:
la situazione in Germania
di Monica Hagedorn-Saupe, Annette Noschka-Roos 307

Bambini nei Palazzi storici: edutainment e didattica
al Palazzo di Schönbrunn di Vienna
di Wolfgang Kippes 318

Edutainment nei musei scientifici
di Michele Lanzinger 325

Il racconto nel Museo
di Fabrizio Mangoni 341

Quando il museo propone al pubblico educazione
e diletto. Riflessioni sull'esperienza dell'Associazione
Musei dei Ragazzi di Firenze
di Paola Pacetti 349

La Cité des enfants nella Cité des Sciences
et de l'Industrie – La Villette, Parigi
di Frèderik Palaci 377

Didart. Capire sentire l'arte contemporanea.
Un progetto europeo sulla didattica dell'arte
di Luigi Parisi, Cristina Francucci 389

Costa Edutainment: un'esperienza unica in Italia
di Carla Sibilla 402

Edutainment al Castello di Malbork
di Marek Stokowski 408

Bambini e adulti ad Explora, il Museo dei Bambini di Roma
di Daniela Vaturi 415

Esperienze e prodotti

La TV satellitare verso l'edutainment
di Cinzia Curti 427

Parchi a tema e fruizione dei beni culturali: una via italiana
di Aldo Di Russo 430

Disney. Per crescere è importante giocare
di Benedetta Jacopetti 443

Rotte tra passato e futuro. *Il museo che respira*
di Paolo Rosa 456

Edutainment: giocare per apprendere
di Andrea Sasanelli, Sara Giordano 464

Progetto Italia: alcuni esempi di *edutainment*
a cura di Telecom Italia 467

L'esperienza del Gruppo Giunti
di M. Cristina Zannoner, Fabrizio Cardinali, Fabrizio Giorgini 472

La domanda e l'offerta

La rilevanza strategica dell'*edutainment*
di Pietro A. Valentino 493

L'edutainment nello scenario didattico attuale
con un'introduzione di Leonardo Abbruzzese
a cura di Unicab Italia 498

Struttura del mercato dell'edutainment in Italia
a cura di SMAU in collaborazione con NetConsulting 533