

PROGETTI ALTERNANZA SCUOLA – LAVORO PER LE SCUOLE SUPERIORI

1-Espressione e comunicazione digitale: radio & fotografia

Responsabile di progetto: Prof. Giovanni Fiorentino e-mail: gfiorentino@unitus.it

2-Esplorare e mappare il mondo attraverso i Sistemi Informativi Geografici (GIS)

Responsabile di progetto: Prof.ssa Luisa Carbone e-mail: luisa.carbone@unitus.it

3-La documentazione digitale in archeologia

Responsabile di progetto: Prof. Gian Maria Di Nocera e-mail gm.dinocera@unitus.it

Prof. Salvatore De Vincenzo e-mail: devincenzo@unitus.it

4-Realizzare video e prodotti audiovisivi per cinema e web: laboratorio pratico di produzione

Responsabile di progetto: Prof. Giacomo Nencioni e-mail: nencioni@unitus.it

5- Archivi fuori di sè: valorizzare e comunicare: gli archivi tra passato e futuro

Responsabili di progetto: Prof.ssa Gilda Nicolai e-mail: nicolai@unitus.it

Per informazioni rivolgersi al referente del Dipartimento di Scienze umanistiche, della comunicazione e del turismo (DISUCOM) per Alternanza Scuola Lavoro:

Prof.ssa Luisa Carbone E-mail: luisa.carbone@unitus.it ; Tel.: 0761357653

Progetto n. 1

Espressione e comunicazione digitale: radio & fotografia

Responsabile di progetto: prof. Giovanni Fiorentino (Responsabile dei laboratori Radio e Immagine digitale del DISUCOM) gfiorentino@unitus.it

A. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

a. Tema del progetto

Il progetto intende fornire agli studenti le competenze e le abilità necessarie per analizzare e utilizzare criticamente la specificità mediale di **radio** e **fotografia**. Affrontare l'immagine e il suono in un ambiente comunicativo digitale e multimediale, diventa la base per una comunicazione audio e visiva finalizzata all'informazione e alla narrazione del contenuto culturale. Il progetto affianca alle informazioni di base, la formazione e l'esperienza pratica e produttiva, il contatto diretto e immersivo con il mondo artificiale dei suoni e dell'immagine, intercettando le potenzialità comunicative degli stessi studenti.

b. Obiettivi formativi e temi affrontati

Il progetto intende avvicinare lo studente ai media **radio** e **fotografia**, offrendo loro competenze tecniche e culturali, mirando a costruire una diversa consapevolezza critica nell'uso degli stessi attraverso l'immersione nel contesto produttivo dei laboratori medialti del DISUCOM. In particolare:

A. gli studenti sul versante radiofonico scopriranno e acquisiranno: elementi di storia e cultura della radio; elementi di scrittura e di gestione del suono per i generi radiofonici; le principali competenze tecniche di regia e di speakeraggio; principali differenze tra stazioni FM e web, i vari tipi di web radio, i generi radiofonici; elementi di ideazione e gestione di un programma, di conduzione radiofonica, di scelte musicali: elementi per la creazione di jingle e sigle; la conoscenza di una consolle digitale.

B. gli studenti per quanto riguarda l'area fotografica scopriranno e acquisiranno: elementi di storia e cultura della fotografia; le competenze pratiche di base per analizzare, ideare, produrre, postprodurre e gestire l'immagine fotografica attraverso un apparecchio reflex digitale con ottica intercambiabile; in particolare le componenti principali di una reflex digitale, il diaframma e la profondità di campo, il triangolo dell'esposizione, la misurazione della luce e le modalità di messa a fuoco; elementi di composizione fotografica e di postproduzione.

c. Risultato finale atteso

A. Analizzare, decodificare e contestualizzare la specificità mediale di fotografia e radio in una dimensione di convergenza digitale e in un contesto social.

B. Progettazione di un semplice format radiofonico; sperimentazione e partecipazione alle trasmissioni radiofoniche di Radio Unitus; realizzazione di una sigla e di una breve unità radiofonica.

C. Ideazione, produzione e postproduzione di un semplice portfolio fotografico digitale. Interazione con il progetto Disucom-Ruffini dedicato alla festa di Santa Rosa.

D. Avviare e consolidare una rete relazionale e di apprendimento mediale tra studenti liceali, studenti universitari, tutor esperti, docenti del liceo, docenti universitari.

B. DETTAGLI OPERATIVI DEL PROGETTO

a. Modalità di realizzazione

Le attività si svilupperanno attraverso un percorso di apprendimento produttivo tipico delle attività laboratoriali che passa attraverso un processo di formazione orizzontale e mutuaione di conoscenze ed esperienze circolari tra docente, tutor universitari e studenti liceali. I partecipanti al progetto vivranno momenti ed esperienze diverse, con il contributo condiviso di docenti e tutor universitari calate nel contesto delle attività laboratoriali del dipartimento.

In particolare si alterneranno momenti di formazione frontale, analisi di produzioni fotografiche e radiofoniche, esercitazioni e sperimentazioni individuali e di gruppo, produzione laboratoriale. Il progetto verrà scandito da momenti diversi che si alterneranno e interagiranno costantemente tra loro:

1. raccolta delle esperienze preve e condivisione delle competenze in entrata;
2. offerta di informazioni di base storiche, culturali, tecniche rispetto ai media oggetto del percorso;
3. osservazione partecipante alle attività strutturate dei laboratori fotografici e radiofonici;
4. esperienze e sperimentazioni individuali e di gruppo; ideazione, produzione e postproduzione di semplici unità radiofoniche; ideazione, produzione e postproduzione di immagini fotografiche.
5. utilizzo e condivisione di materiali diversi nel contesto di apprendimento informale dei social network.

b. Strumenti e materiale adottato

Il progetto si avvale principalmente degli spazi e delle infrastrutture tecnologiche della Mediateca del DISUCOM e dell'esperienza didattica dei docenti e dei tutor che afferiscono alla struttura. Nello specifico il progetto potrà fondarsi sull'esperienza e la produzione audio e visiva dei laboratori Radio e Fotografia del Dipartimento, sulla collaborazione del Labcom di Ateneo e in particolare di Radio Unitus e su tutte le tecnologie atte alla produzione, acquisizione, gestione di materiali fotografici, sonori e audiovisivi del Dipartimento. Inoltre verranno utilizzate tutte le piattaforme social ritenute utili allo sviluppo del progetto (Facebook; Instagram; Pinterest; ecc).

Progetto n. 2

Esplorare e mappare il mondo attraverso i Sistemi Informativi Geografici (GIS)

Responsabile di progetto: prof.ssa Luisa Carbone (Responsabile del L.A.I - Laboratorio per lo studio geografico, storico, economico, ambientale e turistico delle Aree Interne) luisa.carbone@unitus.it

A. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

a. Tema del progetto

Il progetto intende fornire agli studenti le competenze e le abilità necessarie per conoscere, analizzare e valorizzare il territorio attraverso i Sistemi Informativi Geografici (GIS), che permettono di sviluppare abilità e competenze spaziali per orientarsi ed esplorare il mondo. Gli studenti avranno modo di interpretare lo spazio geografico a varie scale, localizzare e interagire con le informazioni geografiche per operare in modo consapevole e appropriato e mettere in relazione il «dove» con il «cosa». La conoscenza della localizzazione delle informazioni è una esigenza sentita a tutti i livelli e in rapida evoluzione, sempre più legata allo sviluppo del web. Lo dimostra, infatti, anche la diffusione dei mappamondi virtuali (Google Earth, Google Maps, World Wind ecc.) che per disegnare itinerari mettono a disposizione le funzioni di base della selezione, dell'overlay, della visualizzazione, proprie dei Sistemi Informativi Geografici.

b. Obiettivi formativi

L'obiettivo dell'attività è quello di fornire una conoscenza dei Sistemi Informativi Geografici e delle loro applicazioni nei diversi settori. Il percorso è finalizzato a fornire agli studenti le conoscenze per operare in modo consapevole e appropriato sul territorio. Usare e interpretare un GIS comporta lo sviluppo e l'attivazione di un gran numero di abilità e competenze spaziali:

- Insegna a interpretare le rappresentazioni cartografiche e a decodificare le diverse forme di visualizzazione.
- Sviluppa la mappa mentale del territorio e la capacità di pensare lo spazio geografico in base alla disposizione dei suoi oggetti, alla loro localizzazione e alla loro interazione.
- Applica la conoscenza dei luoghi.
- Insegna a pensare in modo spazializzato.
- Educa a riconoscere e distinguere gli elementi fisici da quelli antropici.
- Sviluppa la capacità di pensare lo spazio geografico a scale diverse.
- Facilita lo sviluppo di progettualità spazializzate, ad esempio riflettendo sulla localizzazione di un possibile intervento.
- Permette di osservare fatti e oggetti geografici da diversi punti di vista, sviluppando nuova conoscenza.

c. Risultato finale atteso

Il progetto intende fornire agli studenti gli elementi per la gestione e l'elaborazione di informazioni geografiche (spaziali e cartografiche), attraverso l'utilizzo pratico dei GIS, il cui impiego permette di suggerire percorsi e soluzioni competitive, per integrare turismo e cultura con impresa e mercato, in un'ottica di attuazione di politiche di sviluppo durevole e sostenibile. Le esercitazioni e gli elaborati finali saranno orientati a migliorare e aumentare il livello di conoscenza dei processi territoriali culturali e ambientali.

B. DETTAGLI OPERATIVI DEL PROGETTO

a. Modalità di realizzazione

Il progetto è suddiviso in due fasi:

- la prima prevede una introduzione sul ruolo delle informazioni geografiche nella conoscenza, su "dove" qualcosa si trova e su "cosa" c'è in un dato luogo, fornendo la conoscenza delle più moderne e integrate metodologie in grado di analizzare, controllare e gestire la realtà geografica storico-culturale, ambientale e turistica di un territorio. Nello specifico gli studenti avranno modo di apprendere:

- l'utilizzo del Quantum GIS (QGIS), uno dei migliori software open source in termini di funzionalità, flessibilità e facilità d'uso;
- la localizzazione delle informazioni geografiche;
- la realizzazione delle carte geografiche;

- la seconda prevede l'integrazione delle competenze acquisite del QGIS con le diverse fonti e strumenti, in particolare la statistica, la fotografia e gli audiovisivi, ma anche con le cosiddette mobile applications (smartphone e tablets) al fine di favorire la interdisciplinarietà e sollecitare a nuove riflessioni su temi che trovano spesso risonanza nelle comunità nell'ottica di valutare e rappresentare il rapporto uomo-ambiente. In particolare gli studenti avranno modo di

- realizzare percorsi eco-turistici
- utilizzare le immagini satellitari
- scoprire APP turistiche e geografiche

L'attività del laboratorio prevede un coinvolgimento massimo di 15 studenti. L'acquisizione di competenze teoriche e pratiche con l'analisi di casi di studio richiede un totale di 50 ore.

b. Strumenti e materiale adottato

Il progetto prevede lezioni teoriche e pratiche con l'analisi di casi di studio e naturalmente l'utilizzo del Quantum GIS (QGIS), uno dei migliori software open source in termini di funzionalità, flessibilità e facilità d'uso. Il software, il manuale di Quantum GIS (QGIS), i dati da utilizzare nelle esercitazioni e le slide saranno a cura del docente. Le lezioni si svolgeranno in aula informatica in dotazione all'Università.

Progetto n. 3

Documentazione digitale in archeologia

Responsabili di progetto proff. Gian Maria Di Nocera e Salvatore De Vincenzo
gm.dinocera@unitus.it – devincenzo@unitus.it

A. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

a. Tema del progetto

Scopo delle attività che si svolgeranno in questo Laboratorio è quello di avvicinare gli studenti all'archeologia, attraverso un aspetto fondamentale di questa disciplina, ovvero l'impiego delle nuove tecnologie nello scavo e nella ricognizione archeologica. Tali indagini sul campo prevedono, infatti, un consistente utilizzo di strumentazioni, quale ad esempio veivoli a comando remoto, la Stazione Totale, i software per la realizzazione di fotogrammetrie e di immagini 3D, oppure per la digitalizzazione degli oggetti e delle planimetrie delle strutture rinvenute, nonché di database per la catalogazione e gestione dei dati archeologici. Gli studenti che parteciperanno a questo laboratorio avranno pertanto la possibilità di prendere visione dell'intero processo di documentazione dello scavo e della ricognizione archeologica e di apprendere ed acquisire dimestichezza con il funzionamento di tali software e strumentazioni, esercitandosi alla presenza di docenti esperti.

b. Obiettivi formativi

Lo scopo del progetto è quello di sviluppare e favorire negli studenti l'idea che oggi la conoscenza, la valorizzazione e la tutela dei Beni archeologici richiedono un approccio multidisciplinare. Lo studente verrà introdotto alla conoscenza dell'archeologia attraverso la storia della disciplina e la presentazione di esempi attraverso i quali sarà possibile capire il processo che dallo scavo porta alla conoscenza del bene, fino alla sua tutela e valorizzazione. Agli studenti verranno illustrate le tecniche di scavo e di ricognizione contestualmente a dei casi studio relativi a vari periodi (preistorico, classico e medievale). Alla fine di questa esperienza gli studenti avranno acquisito una conoscenza generale sulle tematiche relative all'archeologia nonché alle modalità d'intervento sul campo. In particolare avranno appreso elementi di base per l'analisi e la documentazione del bene archeologico attraverso sistemi digitali. Questa esperienza di laboratorio potrà fornire allo studente la consapevolezza che l'approccio digitale ai dati archeologici costituisce oggi uno strumento indispensabile per qualsiasi progetto di tutela e valorizzazione.

c. Risultato finale atteso

Il laboratorio di documentazione digitale in archeologia prevede, come esito finale, una giornata finale di prove, durante la quale le conoscenze acquisite dagli studenti verranno verificate attraverso test teorici sui principali temi presi in esame durante le lezioni ed un elaborato costituito da un lavoro di digitalizzazione, realizzato in parte anche durante le fasi di attività pratica del corso, da presentare e discutere durante l'incontro conclusivo. Una commissione composta di docenti del corso e della scuola valuterà gli elaborati.

B. DETTAGLI OPERATIVI DEL PROGETTO

a. Modalità di realizzazione

Il corso è strutturato con attività di tipo soprattutto pratico, senza però trascurare gli aspetti teorici, a cui saranno dedicati gli incontri iniziali. Dopo un primo intervento introduttivo, durante il quale si presenterà il corso, con le relative modalità ed obiettivi, seguiranno una serie di presentazioni relative agli aspetti teorici, propedeutici all'attività pratica, che costituisce invece il vero cuore del progetto. Gli argomenti degli incontri verteranno su:

- Introduzione alla storia dell'archeologia e allo sviluppo delle sue varie discipline;
- Che cos'è l'archeologia sul campo: scavo e ricognizione archeologica;
- Uso e funzione della Stazione Totale e di velivoli a comando remoto (tipo drone) per la documentazione archeologica di monumenti e paesaggi;
- Presentazione ed uso dei software per la digitalizzazione delle immagini e realizzazione di immagini 3D e per l'elaborazione dei rilievi fotogrammetrici;

A queste presentazioni seguiranno attività pratiche di esercitazione. In particolare:

- Esercitazioni di rilievo con la Stazione Totale, di rilievo fotogrammetrico, di digitalizzazione delle immagini e realizzazione di immagini 3D.

L'attività del laboratorio prevede un coinvolgimento massimo di 15 studenti. L'acquisizione di competenze teoriche e pratiche con l'analisi di casi di studio richiede un totale di 50 ore.

b. Strumenti e materiale adottato

Durante la fase teorica del corso saranno forniti agli studenti una serie di slides e dispense per consentire una più rapida comprensione degli aspetti teorici. Mentre per l'attività pratica gli studenti disporranno di materiale grafico e fotografico e di una serie di computer dotati di software per la gestione della strumentazione tecnologica nonché funzionali alla digitalizzazione della documentazione prodotta attraverso la Stazione Totale e alla fotorestituzione di immagini ottenute da veivolo a comando remoto.

c. Soggetti coinvolti e tempistiche

Gli studenti saranno affiancati da archeologi e da un tutor dell'università e da uno della scuola. La struttura delle lezioni, in accordo con le esigenze scolastiche ed universitarie, potrà essere concordata tra i tutor coinvolti e si svolgerà presso la sede universitaria di Santa Maria in Gradi.

Progetto n. 4

Realizzare video e prodotti audiovisivi per cinema e web: laboratorio pratico di produzione

Responsabile di progetto: prof. Giacomo Nencioni (Teorie e tecniche del linguaggio filmico)
nencioni@unitus.it

A. Descrizione del progetto

a. Tema del progetto

Il progetto intende fornire agli studenti gli strumenti per comprendere le basi del linguaggio audiovisivo, ma soprattutto tutte le fasi e le figure professionali che stanno dietro alla realizzazione di film, di uno spot pubblicitario, di una serie web o di un contenuto destinato a YouTube. Comprendere le tecniche di realizzazione di un prodotto audiovisivo significa, soprattutto oggi, poterne dare una lettura critica e competente. Il progetto punta fortemente sull'apprendimento attraverso la pratica e prevede fin dall'inizio il lavoro su un'idea promossa dagli studenti che sarà scritta, girata e montata con il docente: un cortometraggio, uno spot, il pilota di una serie web e non solo, secondo le inclinazioni degli studenti e le idee che emergeranno nella discussione.

b. Obiettivi formativi

Scopo del progetto è quello di far scoprire agli studenti le possibilità concrete di percorso professionale nel mondo dell'audiovisivo. Oggi sono molte le prospettive aperte soprattutto nel mondo del digitale e la conoscenza delle basi del linguaggio filmico è un punto di partenza necessario per sviluppare competenze più specifiche.

In questo senso l'obiettivo è quello di offrire agli studenti una panoramica delle professioni del cinema e del mondo della produzione per il web facendo loro sperimentare direttamente la divisione del lavoro su un set secondo le loro inclinazioni e facendoli misurare con i problemi pratici di un set, a partire da quelli economici.

c. Risultato finale atteso

Vista la forma prettamente laboratoriale tutto il progetto sarà volto al risultato finale, un prodotto audiovisivo scritto, progettato, girato e montato da e con gli studenti. Il formato dell'audiovisivo sarà scelto con i partecipanti seguendo gli spunti che verranno dalla discussione: potrà essere un piccolo spot o il pilota di una serie web, o ancora la presentazione in forma di trailer di un lungometraggio da finanziare.

B. Dettagli operativi del progetto

a. Modalità di realizzazione

Dopo aver posto le basi minime della teoria del linguaggio filmico anche attraverso la visione di alcuni brani celebri della storia del cinema si passerà all'esperienza diretta delle tecniche di ripresa, dei piani e delle inquadrature utilizzando l'aula come un piccolo set.

Si inizierà poi a strutturare il gruppo secondo le esigenze del set stesso simulando una piccola produzione indipendente con le sue figure professionali: sceneggiatura, regia, direzione della fotografia, fonica, costumi, scenografia, trucco, montaggio e postproduzione.

Il gruppo affronterà, in piccolo, tutti i passi di una produzione: il brainstorming per un soggetto, lo sviluppo della sceneggiatura tenendo conto dei limiti di budget, lo spoglio della sceneggiatura, la preproduzione con lo scheduling delle riprese, la ricerca di location, il casting, le riprese vere e proprie e il montaggio digitale fino alla postproduzione con esempi di correzione digitale del colore.

L'attività del laboratorio prevede un coinvolgimento massimo di 15 studenti. L'acquisizione di competenze teoriche e pratiche con l'analisi di casi di studio richiede un totale di 50 ore.

b. Strumenti e materiale adottato

Oltre ai materiali audiovisivi utilizzati nella parte introduttiva, verrà messo a disposizione degli studenti materiale professionale che simuli gli strumenti di una vera piccola produzione indipendente: potranno lavorare con una videocamera digitale HD, luci, asta microfonica per il suono in presa diretta e software professionali di editing video, anche grazie alle strutture tecnologiche della Mediateca del DISUCOM. Le principali piattaforme online (Facebook, YouTube, Vimeo) saranno il luogo con il quale gli studenti si dovranno confrontare per la distribuzione del loro prodotto e la sua vita futura.

Progetto n. 5

Archivi fuori di sè: valorizzare e comunicare: gli archivi tra passato e futuro

Responsabile di progetto Prof.ssa Gilda Nicolai e-mail: nicolai@unitus.it

A. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

a. Tema del progetto

Scopo delle attività che si svolgeranno in questo progetto è quello di far conoscere agli studenti gli archivi sia storici che i “nuovi” archivi digitali, dando le informazioni di base per l’approccio al lavoro in archivio.

L’archivista svolge da sempre un ruolo importante nella tutela, gestione e valorizzazione della cultura e della memoria per favorirne la conoscenza. Si occupa di conservare i documenti più antichi, di organizzarli e descriverli, di determinare le eventuali necessità di restauro, oltre che di individuare le modalità più opportune di rapporto con l’utente. In questi ultimi anni, poi, con lo sviluppo della società dell’informazione e delle nuove tecnologie, l’archivista ha assunto un ruolo di più ampio respiro, che comprende anche la gestione di archivi contemporanei pubblici e privati e la progettazione di sistemi per il trattamento di informazioni con strumenti innovativi. Complessivamente il settore legato al trattamento degli archivi è in espansione, sia perchè è ormai evidente che per conservare la memoria cartacea e digitale occorre adottare efficaci strategie organizzative, sia per un’azione politica che attribuisce all’archivio e all’archivista un ruolo indispensabile per l’innovazione dell’amministrazione pubblica e della società. Gli student avranno la possibilità di lavorare in archivio e mettere in pratica le nozioni teoriche fornite nella prima parte del progetto. Avranno poi la possibilità di scoprire i documenti come punto di riferimento obbligato per tutti coloro che intendano praticare a vari livelli l’uso delle carte e la ricostruzione storica: quest’ultima sia con la esse maiuscola che con quella minuscola, nella doppia versione di macrostoria e microstoria.

b. Obiettivi formativi

Scopo del progetto è quello di fornire le basi per far crescere una migliore consapevolezza sulla rilevanza degli archivi, diffonderne la conoscenza e ricordarne l’utilità della conservazione, assicurando una condivisione più ampia della “cultura documentaria” del paese. Gli studenti saranno condotti alla scoperta degli strumenti di gestione di un archivio e potranno prendere parte alla progettazione di interventi archivistici. Scoprire attraverso gli archivi il fascino, l’utilità, lo spessore e la complessità del passato è importante, fondamentale, ma non basta. È necessario incidere più in profondità sugli archivi correnti, ovvero sugli archivi in formazione, per organizzarli meglio, mantenerli ordinati e rendere così le amministrazioni più efficienti. Ecco allora che il progetto darà agli studenti gli strumenti per orientarsi all’interno di un archivio in formazione e l’individuazione degli strumenti per la corretta formazione dell’archivio.

c. Risultato finale atteso

Il progetto prevede come esito finale la realizzazione di un lavoro archivistico che può essere l’impostazione di un inventario, la progettazione di un intervento archivistico, la realizzazione di una mostra documentaria, la progettazione di una attività di digitalizzazione. Al termine del percorso il lavoro finale sarà presentato e discusso in un incontro conclusivo alla presenza di docenti del corso e della scuola.

B.DETTAGLI OPERATIVI DEL PROGETTO

a. Modalità di realizzazione

Il progetto si articola in lezioni teoriche e lezioni pratiche per un totale di 50 ore.

Una prima parte di lezioni teoriche propedeutiche sui concetti di archivio, definizione di archivistica, il concetto di documento, il ciclo di vita dell'archivio (archivio corrente, di deposito e storico), la selezione in archivio, l'ordinamento, I sistemi informatici, la conservazione delle memorie digitali, la valorizzazione e comunicazione degli archivi

Attività laboratoriali in cui verranno presentati I principali strumenti archivistici di gestione degli archivi sia correnti che di deposito che storici

Attività di ricerca bibliografica per la ricostruzione della vita storico istituzionale dell'ente produttore. La ricerca si svolgerà sia attraverso l'utilizzo della rete e il recupero di risorse elettroniche sia attraverso l'attività di ricerca in biblioteca.

Stage presso un archivio individuato come oggetto del progetto. Gli studenti avranno così modo di mettere in pratica quanto detto durante le lezioni teoriche e realizzare un lavoro archivistico.

b. Strumenti e materiale adottato

Saranno forniti agli studenti slides e dispense per parte teorica propedeutica. Per la parte laboratoriale e di ricerca verranno fornite riproduzioni digitali e fotocopie. In accordo con la scuola e concordando le tempistiche gli studenti potranno utilizzare i laboratori informatici dove sperimentare software di archiviazione.

c. Soggetti coinvolti e tempistiche

Gli studenti saranno affiancati da archivisti e da tutor dell'università e della scuola. La struttura delle lezioni, in accordo con le esigenze scolastiche ed universitarie, potrà essere concordata tra i tutor coinvolti e si svolgerà presso la sede universitaria di Santa Maria in Gradi o altra sedi eventualmente disponibili.