



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale
in Storia delle Arti e
Conservazione dei Beni Artistici

Tesi di Laurea

**Il museo di arte contemporanea tra educazione e
tecnologia.**

Nuovi metodi e possibilità per lo sviluppo della didattica digitale
nei musei italiani.

Relatore

Chiar.mo Prof. Massimiliano Costa

Correlatrice

Chiar.ma Prof.ssa Ines Giunta

Laureanda

Sofia Rosati

Matricola: 886019

Anno Accademico

2021 / 2022

Indice

Introduzione.....	p. 5
CAP.1 PEDAGOGIA E ARTE.....	p. 9
1.1 Educazione e comunicazione.....	p. 10
1.2 L'arte come esperienza in John Dewey.....	p. 16
1.3 L'arte come strumento di comprensione della complessità: il contributo di Edgar Morin.....	p. 19
1.4 Le politiche educative tra pedagogia e didattica dell'arte: l'esperienza italiana ed europea.....	p. 21
1.4.1 Il nuovo "Bauhaus europeo"	p. 27
1.5 Le competenze chiave per l'apprendimento permanente.....	p. 30
CAP.2 IL MUSEO COME PONTE TRA L'EDUCAZIONE DELLE GIOVANI GENERAZIONI E LA SCUOLA DI OGGI.....	p. 34
2.1 L'educazione nel rapporto scuola-museo.....	p.36
2.1.1 Il museo all'interno della scuola.....	p. 40
2.2 Educare alla fruizione del museo d'arte contemporanea.....	p. 45
2.2.1 Il museo della relazione.....	p. 53
2.3 Il museo costruttivista.....	p. 56
2.4 La qualificazione della didattica.....	p. 59
2.5 La formazione dei docenti sulla didattica.....	p. 62
CAP.3 IL PROGRESSO DELL'EDUCAZIONE MUSEALE VERSO UN'ESPERIENZA TECNOLOGICA.....	p. 66
3.1 La digitalizzazione delle collezioni museali.....	p.67
3.1.1 Il sistema museale nazionale.....	p. 74
3.2 Le attività educative a distanza e la didattica digitale integrata.....	p. 76
3.2.1 Le risposte psicologiche dei bambini alle attività da remoto.....	p. 78
3.3 Il museo a porte chiuse.....	p. 81
3.4 Tecnologie digitali ed educazione museale.....	p. 89

3.4.1	progetto ARTathlon – “L’arte in movimento”.....	p. 97	
3.5	La percezione dello spazio fisico e dello spazio virtuale.....	p. 99	
CAP.4 LA PRESENZA DELLA TECNOLOGIA NEI MUSEI DI ARTE			
CONTEMPORANEA: IL CASO MAXXI E GUGGENHEIM.....			p. 103
4.1	Le attività educative del museo MAXXI.....	p. 103	
4.1.1	Le tecnologie in uso all’interno dello spazio museale.....	p. 110	
4.1.2	Il progetto “Grande MAXXI”.....	p. 114	
4.2	Riflessioni.....	p. 117	
4.3	Le attività educative della Collezione Peggy Guggenheim.....	p. 119	
4.3.1	Le tecnologie in uso all’interno dello spazio museale.....	p. 123	
4.4	Riflessioni.....	p. 124	
	Conclusioni.....	p. 126	
	Crediti e link alle riproduzioni fotografiche.....	p. 139	
	Bibliografia.....	p. 141	
	Sitografia.....	p. 146	
	Ringraziamenti.....	p. 150	

Introduzione

“L'arte è una qualità che permea un'esperienza; non è l'esperienza stessa se non per metafora. L'esperienza estetica è sempre più che estetica.”

John Dewey, *L'arte come esperienza*

Questo elaborato si propone di indagare la relazione che intercorre tra pedagogia, didattica dell'arte e innovazione tecnologica all'interno dei musei di arte contemporanea in Italia.

In un periodo storico caratterizzato da forti mutamenti, complice la pandemia Covid-19, i dispositivi digitali e la rete hanno acquisito sempre più importanza come ausilio all'insegnamento scolastico e allo stesso tempo come complementi per una didattica museale più efficace, immersiva e in grado di arrivare potenzialmente ovunque. Attraverso gli studi in ambito pedagogico e museale, l'intento è quello di valorizzare e incentivare l'uso del digitale all'interno degli istituti e dei luoghi della cultura, che spesso si avvalgono di dispositivi tecnologici di ultima generazione per raccontare le proprie storie e le proprie collezioni, cercando di superare – grazie all'uso di questi mezzi – le barriere fisiche e cognitive. Instaurare un rapporto tra musei e tecnologia non è semplice, ciò richiede studi, personale qualificato e disponibilità economica, al fine di attuare progetti che possano diventare inclusivi, avvicinando ogni tipo di pubblico, in particolare i giovani. La determinazione nel concentrarsi sulle attività didattiche proposte dai musei di arte contemporanea deriva dalla volontà di portare le istituzioni culturali nella vita quotidiana delle persone, raccontando costantemente loro cosa accade nel panorama odierno, partendo dai bambini in età evolutiva, affinché i musei divengano sin dalla tenera età dei luoghi familiari e parte della formazione permanente di ogni individuo.

I bambini rappresentano l'unità di misura che dà forma e corpo a questo progetto, interpretando il rapporto che essi hanno con la tecnologia e di come essa può influire sulla loro psiche e sul loro comportamento, soprattutto alla luce delle esperienze vissute negli ultimi anni, che hanno portato l'umanità a confrontarsi in modo sempre più stretto e costante con una realtà virtuale e mediata dallo schermo di dispositivi elettronici.

Partendo dal rapporto che intercorre tra pedagogia e arte, il primo capitolo si articola affrontando il pensiero di pedagogisti che negli ultimi cento anni hanno analizzato le potenzialità di una trasmissione delle conoscenze attraverso la pratica artistica sia teorica che pratica. Le teorie pedagogiche di Piero Bertolini, Giovanni Maria Bertin, John Dewey e Edgar Morin sono protagoniste di questa ricerca basata sul rapporto tra arte e insegnamento

scolastico, e su come un approccio didattico multidisciplinare possa contribuire allo sviluppo del proprio IO partendo dall'età infantile, dialogando con il territorio e le realtà circostanti, creando ambienti inclusivi e concedendo spazi per esprimere la propria creatività e la propria personalità, per una conoscenza di sé stessi e del mondo. Successivamente vengono trattate le politiche educative tra pedagogia e didattica dell'arte, guardando sia all'esperienza italiana che a quella europea, analizzando gli accordi e gli sviluppi in materia di educazione al patrimonio culturale, comprendendo "le competenze chiave per l'apprendimento permanente" e prendendo in esame alcuni piani per la trasmissione delle conoscenze culturali promossi dagli istituti scolastici situati sul territorio italiano.

Il capitolo seguente identifica il target di riferimento che successivamente verrà inquadrato per una valutazione delle offerte e dei progetti didattici, ovvero i bambini in età evolutiva, pensando a un percorso educativo che affianchi scuola e museo, per rendere le istituzioni culturali parte della formazione permanente di ognuno, partendo dalla scuola primaria. Viene quindi esplorato il rapporto tra museo e scuola, due istituzioni dal carattere differente, unite dalla volontà di condividere la conoscenza, attraverso attività che stimolino l'apprendimento volontario o involontario, organizzando una didattica che risulti complementare e che comprenda l'affiancamento di personale specializzato. L'arte viene identificata come uno strumento di indagine e comprensione, concentrandosi in particolare su quella contemporanea come specchio della storia recente e della realtà odierna. Così come le scuole si recano a visitare un museo, anche il museo può oltrepassare le sue mura ed entrare in altri contesti di apprendimento, sviluppando progetti che portino l'arte all'interno degli istituti scolastici. Attraverso percorsi diversificati e personalizzati, si permette ai bambini di approcciarsi a un tipo di esperienza estetica non legata per forza alla visita museale, mostrando come l'arte e i suoi significati possano trovarsi ovunque all'interno della propria realtà quotidiana.

Il museo di arte contemporanea, nella sua molteplicità di forme, diviene un luogo ibrido in cui osservare le opere e poterle esperire, vivendo lo stesso contenitore museale come un edificio architettonico dal carattere mutevole, spesso in grado di adattarsi alle collezioni contenute al suo interno e quindi capace di generare sensazioni ed emozioni sempre nuove. In questo modo il museo genera relazioni, non solo fisicamente, ma anche virtualmente, grazie all'utilizzo di siti web e piattaforme social, che permettono di creare un'interazione costante tra i luoghi della cultura e i propri fruitori, tramite una partecipazione attiva e interattiva che invogli i visitatori a prendere parte all'esperienza, proponendo iniziative originali volte alla fidelizzazione dei soggetti coinvolti.

Attraverso diverse modalità di condivisione delle conoscenze, basandosi sull'offerta educativa dei musei per i bambini e per le scuole, vengono identificati i parametri di valutazione della

didattica, successivamente adoperati per una verifica delle attività messe in pratica dai musei all'interno dei casi di studio. Anche i docenti sono coinvolti in questi progetti, per i quali vengono organizzati degli incontri di formazione, proposti e curati da diverse istituzioni e musei di arte contemporanea in Italia, in alcuni casi accreditati dal Miur per il rilascio di certificazioni.

Dal rapporto scuola-museo si arriva al progresso dell'educazione museale, improntato sempre di più su un uso consapevole ed educativo della tecnologia. La digitalizzazione delle collezioni museali ideata e messa in pratica dalla Direzione generale Musei, sta permettendo alle istituzioni di operare una trasformazione digitale per la creazione di una rete tra luoghi e persone, concentrandosi sull'importanza della fruizione e del libero accesso alla cultura. Lo sviluppo e l'uso delle nuove tecnologie come ausilio nel corso delle esposizioni e da remoto si configura come un metodo per implementare la didattica tradizionale.

A causa dell'emergenza sanitaria nel 2020 la didattica a distanza è divenuta l'unico modo per interagire con gli studenti, e per il personale museale l'unico modo per realizzare attività educative che avessero come oggetto le proprie collezioni, al fine di mantenere un rapporto con i propri fruitori. Questa metodologia didattica è stata implementata e mantenuta anche successivamente, comprendendo la possibilità di arrivare laddove fisicamente non è mai stato possibile, raggiungendo con le proprie attività luoghi lontani nello spazio. L'impatto che questo sistema di insegnamento a distanza "forzato" ha avuto sulla psicologia dei bambini non è stato indifferente, considerando le privazioni subite in tempo di lockdown, in cui i dispositivi elettronici sono divenuti uno dei pochi strumenti a permettere di mantenere uno sguardo sul mondo esterno.

I musei hanno cercato di sopravvivere, organizzando attività "a porte chiuse", e incrementando i contenuti pubblicati sul web e sulle piattaforme social. È stato complesso per le istituzioni mettersi in pari con le strategie di digitalizzazione, per cercare di offrire delle visite virtuali al proprio pubblico e lo svolgimento di attività educative da remoto, mettendo a disposizione i materiali o organizzando esperienze in differita. In questo modo però hanno garantito la loro presenza in una quotidianità limitante, a volte producendo contenuti in sovrannumero e poco efficaci, altre volte organizzando esperienze ottenendo risposte positive da parte dei fruitori. Il periodo di Lockdown forzato ha messo in luce le possibilità relative all'uso della tecnologia in ambito museale e più in generale culturale, sia per quanto concerne la conservazione e valorizzazione del patrimonio, sia per la sua condivisione, offrendosi come risorsa finalmente alla portata di tutti.

La comunicazione digitale da parte delle istituzioni culturali si suddivide in on-site e on-line, comprendendo tutti i dispositivi tecnologici utilizzabili al fine di rendere l'esperienza museale

ancora più ricca di contenuti e informazioni. Dalla realtà aumentata alla realtà virtuale, alle proiezioni, all'utilizzo di smartphone, tablet e tavoli interattivi, il museo diviene un luogo in continua trasformazione e parte della realtà odierna, con cui condivide l'incessante necessità di evoluzione. L'uso di tecnologie digitali prevede inoltre la presenza di personale specializzato che ne conosca le potenzialità e riesca a metterle in pratica, per una corretta fruizione delle collezioni e dei dispositivi multimediali. In questo modo si può assicurare al pubblico un'esperienza che sia allo stesso tempo ludica e educativa. Non solo si parla di esperienza in quanto attività da svolgere in un dato luogo, ma si indaga anche il rapporto che il corpo ha con lo spazio che lo circonda, sia esso fisico o virtuale. L'esperienza motoria ha un suo significato profondo, soprattutto nel campo del contemporaneo, ove le opere possono assumere dimensioni ragguardevoli ed essere indagate ed esplorate, spesso anche toccate o attraversate. Le persone creano lo spazio di fruizione e lo fanno proprio, sentendosi coinvolti e parte dell'opera d'arte stessa. Il coinvolgimento operato dai dispositivi tecnologici porta la fruizione artistica su un piano innovativo, oltrepassando barriere fisiche e spaziali.

L'indagine sul futuro dei musei e sul loro progresso tecnologico si avvale infine di due casi studio di musei di arte contemporanea in Italia, analizzandone le possibilità di progresso, l'offerta formativa e l'uso del digitale, basandosi su parametri e criteri di valutazione delle attività didattiche proposte riguardanti la partecipazione, il coinvolgimento e l'espressione di sé, la comunicazione e l'accessibilità, i supporti alla didattica e le verifiche rispetto quanto comunicato e quanto appreso. Questo capitolo conclusivo mira ad analizzare le attività educative proposte dal museo MAXXI di Roma e dalla Collezione Peggy Guggenheim di Venezia, indagando il rapporto che il museo ha con la tecnologia e come essa venga utilizzata nel corso delle visite e dei laboratori didattici con i bambini. Attraverso attività sempre aggiornate, lo staff museale si prodiga per garantire esperienze connotate da grande originalità, portando all'attenzione degli spettatori l'unicità delle ricerche artistiche proposte dagli artisti in collezione. In questo modo i musei cercano di stare al passo con i cambiamenti che caratterizzano il mondo contemporaneo, atualizzando pensieri e criticità che ciclicamente tornano a far parte dell'esperienza di ogni essere vivente.

CAP. I PEDAGOGIA E ARTE.

In questo capitolo introduttivo il rapporto tra pedagogia e arte è l'argomento cardine e principio trainante di una serie di riflessioni nel campo dell'educazione e dell'estetica. Con il contributo delle teorie di studiosi contemporanei che hanno fatto la storia della pedagogia nell'ultimo secolo, si è tentato di tracciare un quadro generale che potesse esemplificare in modo chiaro quali siano le trasformazioni che l'approccio all'educazione ha subito, nella concezione di una sua importanza sempre maggiore come contributo per la crescita e lo sviluppo di ciascun individuo.

Le teorie che seguono hanno in comune l'interesse nella creazione di un rapporto umano che possa facilitare la condivisione di conoscenze e che possa fungere da esempio in un percorso volto alla miglioramento del proprio "io" in un'ottica universale.

L'educazione come genesi di una realtà unica e che comprenda gli esseri umani nel loro insieme diviene la sfida della contemporaneità: l'unione che dia origine a un sentimento di uguaglianza che non ammetta discriminazioni.

La scuola, luogo primario per l'apprendimento e la scoperta del mondo, è l'organismo che funge da linea di partenza, attraverso cui le teorie educative vengono concepite e trasmesse, per un'analisi effettiva della situazione attuale. Lo sviluppo della coscienza dell'individuo che si crea fin dall'infanzia ha un ricchissimo potenziale che non può essere trascurato e che deve essere incentivato, al fine di acquisire lungo la crescita una consapevolezza sempre maggiore non concentrata sull'individualismo, bensì sull'apertura nei confronti della collettività come arricchimento e sostegno alla piena maturazione.

L'arte contemporanea in quanto specchio della realtà odierna è un ausilio per lo sviluppo della creatività attraverso metodi sempre innovativi che cerchino di seguire i mutamenti della società. Questo tipo di educazione artistica ha un fine sia pratico che teorico, nell'espressione della propria fantasia attraverso laboratori e attività, ma anche nella valorizzazione dell'istituzione museale in quanto luogo dal carattere multidisciplinare, che può fornire un approccio nuovo e diverso rispetto ai canoni classici dell'insegnamento scolastico. Dissociare l'idea dell'arte da un ambito strettamente elitario è un requisito fondamentale per comprenderla come una disciplina alla portata di tutti e dal carattere esperienziale. L'interazione con essa comporta la nascita di uno stato emozionale incontrollabile dal fruitore, che permette di indagarla con uno sguardo soggettivo, per comprendere che tipo di sentimento scatuisce, se positivo o negativo.

La comprensione dell'arte diviene così un punto di partenza per sdoganare ciò che a un primo sguardo può risultare misterioso e così lontano da noi. L'abisso della complessità in cui anche

l'arte pare essere sommersa, la vede riemergere in una nuova forma, come chiave per la lettura di un mondo che seppur vissuto quotidianamente, cela a noi tanti aspetti, e la cui comprensione senza strumenti che riescano a filtrarla pare impossibile. Ed è proprio qui che fa il suo ingresso divenendo lo specchio in cui la realtà è riflessa e rifratta in un gioco di stili, forme e colori, mostrando una moltitudine di interpretazioni che riescono a condurre nella stessa direzione: nell'intendimento della complessità.

Il rapporto tra la pedagogia e le istituzioni museali diviene fondante nell'ottica dell'insegnamento al rispetto e alla fruizione del patrimonio culturale. In questo senso le teorie didattiche proposte in ambito scolastico e museografico entrano in relazione nei rispettivi ambiti di interesse, attraverso un approccio multidisciplinare, con lo scopo di arricchire e educare la cittadinanza dall'infanzia fino all'età adulta.

1.1 Educazione e comunicazione

La pratica educativa nelle teorie pedagogiche di Piero Bertolini¹ è intesa come un metodo importante per accertare ed esaminare delle idee, trasformandole o trovandone di nuove. Nel rapporto che si sviluppa tra educatore ed educando, fondamentale è la ricerca di condivisione di esperienze che abbiano un significato importante, così da permettere di apportare un contributo profondo nella crescita delle competenze personali.

Quando si parla di bambini, è necessario comprendere il modo per riuscire ad addentrarsi nella loro realtà così da poter entrare in relazione con essi tramite la visione che loro hanno del mondo, discostandosi dalla consapevolezza tipica di un adulto.

Il dialogo tra le scienze umane, secondo Bertolini, crea uno scambio e una integrazione di nozioni atte a creare nuovi linguaggi di universale comprensione e permettendo un dialogo tra gli studiosi che si avvicinano allo studio dell'educazione. Ogni concezione, seppur parziale, nella visione di insieme può implementare la ricerca di un'altra disciplina, tramite una comunicazione sempre attiva e proficua.²

¹ (1931- 2006) è stato un importante studioso italiano del pensiero pedagogico, riferendosi all'esperienza educativa.

² Bertolini P., *Pedagogia fenomenologica*, Firenze, 2001.

L'arte diviene luogo principe per esplorare e attivare percorsi educativi, come dimostra Marco Dallari³ all'interno di un suo scritto⁴, ove si riferisce all'educazione artistica in quanto coinvolgimento di ogni tipo di arte non solo pittorica, che sia fondata sul simbolo, e che abbia un senso nell'interazione e nella scoperta di ciò che vi è intorno a noi.

L'arte viene esperita attraverso delle tracce, con la volontà di non dare verità universali, ma di acquisire consapevolezza e trovare la propria dimensione nel reale. Essa si trova a metà strada tra la scoperta e l'ignoto, come mezzo per ricercare una nuova spazialità, andando oltre ciò che pare sicuro e dato, alla ricerca del nuovo e del diverso.

La creazione di spazi per esprimersi, di laboratori creativi che possono essere presenti in più luoghi senza limitarsi a quello museale, è necessaria e associata all'interesse nel rendere il soggetto protagonista di una attività pratica che lo coinvolga in prima persona, attraverso il richiamo a qualcosa di conosciuto o vissuto. Questo porta alla produzione di qualcosa che sia personale, e parte della propria individualità attraverso l'espressione di sé.

Il tempo, attraverso l'analisi di vari momenti che devono essere vissuti nella loro pienezza, diviene un fattore chiave dell'esperienza. Nell'immaginario comune il futuro è il luogo del possibile, di ciò che accadrà e che ancora si può cambiare. Questo fa in modo che l'esperienza educativa si basi sull'azione nel presente per intervenire sul futuro, facendo in modo che esso sia migliore del passato, nell'interazione tra le tre dimensioni temporali che si snodano lungo il percorso di crescita e di sviluppo della vita di ognuno.

La storia viene vista come insieme di tanti piccoli tasselli che corrispondono alle singole esistenze umane, che interagiscono e determinano il corso degli eventi. Ciò vale anche per l'educazione, la cui esperienza non può essere trascurata.

Il dialogo con l'arte si sviluppa anche attraverso la creatività, insita in ciascun individuo e concepita come un dato biologico. Partendo dalla predisposizione del soggetto, in particolare nell'età dell'infanzia, si possono studiare interventi educativi che devono essere calibrati basandosi sulle capacità e sugli interessi, al fine di permettere uno sviluppo lineare e costruttivo che tenga conto delle attitudini personali.

Il contesto entro cui il bambino cresce determina la fortuna dello sviluppo delle sue capacità. Se egli o ella possiede i mezzi per sperimentare ed esprimere il suo pieno potenziale, se viene compreso e condotto verso la strada che gli permetta di mostrare le sue abilità, potrà avere l'occasione di implementarle costantemente, affinché possa raggiungere un dato traguardo nell'apprendimento.

³ (1947 -) è un pedagogista e docente nel campo dell'educazione e della formazione.

⁴ Dallari M., *A regola d'arte*, Firenze, 1995.

È complesso però capire fino a dove ci si può spingere nell'insistenza educativa, mantenendo l'interesse costante e senza causare problematiche o traumi che potrebbero rendere gravoso l'insegnamento.

La creatività umana nella sua normalità cerca di svilupparsi con i giusti tempi, tramite passaggi comuni che non mirino all'eccezionalità, ma allo sviluppo e all'espressione del proprio potenziale.

L'apertura al nuovo e al diverso contribuisce alla maturazione del proprio "io", che può stimolare la propensione al rapporto con l'altro in chiave di uguaglianza.

L'indole umana che spinge gli individui a non accontentarsi di ciò che già possiedono, ma di cercare quel "di più" che possa portare a percorrere strade differenti e a volte imprevedibili, aiuta a sviluppare il proprio carattere e il proprio approccio al mondo e alla conoscenza.

Lo stesso vale per la creatività, in una moltitudine possibilità che qualificano l'uomo e la sua unicità. Nulla deve essere dato per scontato: l'intera esistenza umana è precaria e deve essere connotata da una libertà che permetta di decidere se e come sfruttare il proprio potenziale creativo.

Esso ha una dimensione sociale, che non sempre dimostra apprezzarne la manifestazione, anzi la società spesso ne è intimidita a causa della paura del cambiamento da cui l'uomo è dominato – soprattutto se si trova in una posizione di potere – e che porta la creatività a essere considerata negativa e catastrofica, a favore di una prosecuzione lineare dei fatti.

Questo dato non deve scoraggiare gli individui a esprimere pienamente se stessi, divenendo una prassi e quindi un meccanismo socialmente accettato.

L'intervento di altre discipline all'interno del discorso pedagogico-educativo permette un confronto che possa portare questo campo del sapere a essere considerato alla stregua di una scienza, apportando profondi cambiamenti all'interno dello sviluppo delle pratiche istruttive contemporanee.

Nel suo volume dedicato all'Educazione estetica⁵, Giovanni Maria Bertin⁶ raccoglie e cura i contributi di numerosi studiosi e docenti che hanno condiviso le proprie ricerche e il proprio sapere per ampliare un campo di studi in continua evoluzione.

I concetti di estetica e sensorialità si coniugano all'interno di uno schema di pensiero in cui si pone la questione di come i sensi agiscano sulle cose e le trasformino. Alla base dell'estetica vi è la nostra vita quotidiana, che è concepita come il luogo principe per esercitarsi a incrementare le proprie capacità sensoriali e percettive. L'estetica allo stesso tempo costruisce

⁵ Bertin G. M., *Educazione estetica*, Firenze, 1978.

⁶ (1912- 2002) è stato docente e pedagogo, dando il suo contributo allo sviluppo degli studi filosofici sull'educazione.

un'arte, e si concretizza in un tipo di esercizio che risulti essere un'esperienza comune vissuta in modo differente, lontana dall'abitudinario ed esperita a un maggiore livello qualitativo.

L'artista cerca di comunicare esperienze estetiche allo stato puro, in un processo di disartisticizzazione, trasmettendo conoscenze senza avvalersi della mediazione dell'oggetto artistico, il quale nel più dei casi viene male interpretato o letto con difficoltà, restringendo la fruizione artistica a un gruppo elitario di interpreti che ne maneggiano i codici.

La tecnologia diviene importante poiché assicura la conservazione e trasmissione dei dati di esperienza per custodire e preservare il tessuto estetico legato in qualche modo alla sensorialità, e in particolare alla vista, per ciò che concerne la produzione di pellicole fotografiche e cinematografiche e la registrazione di nastri per una fruizione visiva e acustica. Questi dati sensoriali vengono restituiti sempre attraverso un certo tipo di soggettività, che si basa sulle angolazioni e i diversi punti di vista adottati da chi li ha creati.

La cultura consiste nell'acquisizione preliminare di verità già raggiunte, che arriveranno a produrre nuove verità: uomo e cultura si potenziano vicendevolmente, coinvolgendo gruppi sociali, periodi storici, gruppi etnici, in un collegamento di molteplici realtà volte a creare nuove risorse per la crescita dell'individuo.

I bambini vengono incentivati a esprimersi in vari linguaggi che non comprendono esclusivamente l'uso dei gesti o della parola orale e scritta, ma che spaziano all'interno dell'espressione artistica in tutte le sue forme, con l'uso del corpo e di strumenti. La scuola non approfondisce l'uso di questi strumenti, non riuscendo a uscire fuori dagli schemi canonici organizzando un metodo di espressione dell'io che risulti fantasioso ed efficace. L'età infantile è immersa in una duplice dimensione da cui emerge una "scuola parallela", costituita dall'insieme delle comunicazioni di massa, e da questa realtà scaturiscono delle manifestazioni di carattere pedagogico ed educativo, oggetto di studio per comprendere i mutamenti psichici e intellettuali dell'infanzia.

L'uso della comunicazione di massa causa un condizionamento degli individui che arrivano a comportarsi ed esprimersi secondo schemi precostituiti. I mass-media hanno la capacità di caratterizzare certi comportamenti, con la conseguente nascita di problemi di tipo educativo derivanti dall'uso delle pubblicità che incentivano all'uso di beni di consumo che si riflettono poi sulle abitudini di acquisto degli adulti, rendendo l'infante un mezzo per raggiungere un più alto livello di ricchezza economica all'interno del settore commerciale.

L'educazione estetica ed artistica all'interno delle scuole elementari è una pratica che non va sottovalutata, né tantomeno utilizzata per colmare dei vuoti all'interno delle giornate scolastiche o per alleggerire il carico posto dalle lezioni abitudinarie, come per donare un momento di svago senza un vero e proprio fine formativo.

Questo genere di pratiche si trasforma in una “generale condizione di analfabetismo visivo”⁷, che può essere sanato grazie all’esercizio dello sguardo, concentrandosi sulle pratiche percettive dell’individuo.

Lo sguardo sul mondo che ci circonda, lo studio e l’analisi delle componenti formali e oggettive della realtà, portano a soggettivare e riempire di significato ciò che a un primo impatto ci lascerebbe indifferenti, attribuendo un valore a ogni cosa che guardata in profondità, tramite appositi progetti, è in grado di implementare l’educazione permanente di ognuno.

La creatività viene accolta in un preciso spazio che fa uso di componenti di gioco dirette e indirette, affinché la pratica artistica diventi fondamentale per lo sviluppo di un personale modo di intuire e rappresentare la realtà, senza sminuire l’importanza della materia. L’inventiva e la fantasia vengono incentivate e canalizzate in specifiche attività che coinvolgono la mente e i sensi, educando all’attenzione visiva, alla semiotica dell’arte, alla leggibilità delle rappresentazioni.

L’obiettivo è non cadere nel formalismo, applicando metodi che possano evolvere e adattarsi al cambiamento di pensiero, che rispondano alle manifestazioni espressive di ciascuno e che non pongano limiti alla propria soggettività. L’interdisciplinarietà può essere una possibile soluzione affinché la materia artistica possa confrontarsi e coniugarsi sotto molteplici aspetti a pratiche scientifiche e linguistiche, appoggiandosi su una base comune che deve essere costantemente ricercata e implementata, approfondendo le conoscenze e riformando le proposte didattiche relativamente ai risultati ottenuti, per fruire in modo continuativo di un’esperienza qualitativamente elevata.

Nell’età immediatamente successiva, il campo dell’educazione artistica negli alunni delle scuole medie rimane confinato all’interno di schemi teorici e pratici, che non tengono conto del mutare delle generazioni, portando avanti dei principi tradizionalisti. Alcuni insegnanti con manchevole conoscenza metodologica limitano la spontaneità e la creatività del singolo studente, dimostrando poche competenze in campo pedagogico e psicologico, necessarie per entrare in contatto con un’età della vita particolarmente delicata e che richiede di essere decodificata per essere compresa.

Il giovane viene spesso considerato “artista” a fronte della sua spontaneità espressiva e questo tipo di preconetto fa in modo che l’insegnante si limiti nel guidarne l’attività figurativa, lasciando che si esprima attraverso poche e semplici forme, basate su ciò che ha appreso e memorizzato nella sua esperienza, creando una situazione di stallo in cui non vi è alcun progresso nello sviluppo del suo sapere in materia. Il maestro ha quindi il compito di intervenire nel modo più consono relativamente a ogni soggetto, osservando la metodologia

⁷ Ivi, p.96

artistica che tende ad appiattare la realtà, rendendola poco alla volta il più astratta possibile, per la mancanza di metodi di analisi e riproduzione di ciò che la vista e la mente portano all'attenzione.

Taluni schemi grafici vengono ripetuti in modo istintivo, e lo stesso succede con le funzioni verbali e grammaticali, in cui semplici congiunzioni e costruzioni di parole divengono di uso abituale.

L'educazione alla pedagogia estetica vede i suoi presupposti nell'osservazione e nell'analisi della percezione e della rappresentazione, attuando un superamento dell'economia della rappresentazione, in cui il giovane riesca a uscire dai consueti schemi frutto dell'abitudine e concentrarsi su nuove categorie espressive, costituite dall'uso dei volumi, forme complesse e irregolari.

Attraverso l'espressione del sé, attraverso l'uso di una linea più libera da sistemi regolari e del colore utilizzato con coscienza e sentimento, lo studente sarà in grado di comprendere in modo più efficace l'operato dell'artista, immedesimandosi in determinate scelte stilistiche.

L'arte, in questo modo, riesce a concorrere nella formazione morale e razionale dell'individuo, attraverso l'intendimento estetico del mondo e facendo considerazioni più personali; "l'educazione artistica viene così a proporre due aspetti complementari ed ugualmente formativi: quello espressivo- creativo e quello fruitivo- critico"⁸, superando il pregiudizio di un'arte eseguita senza canoni razionali e attraverso un'osservazione passiva, ma che possa inserirsi all'interno dello sviluppo dell'individualità del ragazzo.

Leggere un'opera d'arte è una forma di interpretazione basata sul giudizio estetico di un critico, riferendosi a un personale modo di indagare la rappresentazione figurativa. La mente umana porta a contemplare in modi differenti una stessa figura, sia essa originariamente concreta o astratta, in riferimento all'esperienza avuta con la forma in questione, e se si ha intenzione di concentrarsi su quest'ultima o sull'uso che se ne può ottenere.

"L'educazione artistica non dovrà formare degli artisti, ma correggere l'eventuale povertà del gusto opponendosi all'influenza negativa dell'industria culturale e quella del tempo, libero interessata al maggior profitto [...]. E pertanto, l'educazione del gusto, concepito nel suo senso più pieno, va orientata come educazione ad un atteggiamento di vita proteso costantemente ad arricchire sensibilità, immaginazione ed intelligenza, per una progettazione esistenziale, che garantisca, nella mediazione comprensiva dell'estetico, un autenticarsi dell'individualità che

⁸ Bertin G. M., *Educazione estetica*, 1978, p. 115.

sia insieme un autenticarsi della collettività di cui la prima costituisce l'insopprimibile condizione di sviluppo e di maturazione.”⁹

Il museo in qualità di istituzione culturale di prim'ordine viene concepito come un centro di raccolta della più vasta conoscenza multidisciplinare, offrendosi come mezzo privilegiato per l'istruzione scolare, uscendo dai canoni tradizionali di insegnamento, offrendo stimoli e sollecitazioni.

Allo stesso tempo questo luogo è considerato immobile e per certi versi immune al cambiamento, ove domina una memoria elitaria, in cui è conservato ciò che fa parte della nostra stretta e diretta esperienza di esseri umani. In qualità di contenitore il museo è spesso sottovalutato nella sua cura e tutela, a favore della conservazione del suo contenuto ritenuto di un'importanza superiore, tralasciando l'ambiente circostante e ponendo l'attenzione su ciò che vuole mostrare. Il suo ruolo di connettore tra passato e presente, in un continuo rapporto tra queste realtà, deve impedirgli di restare immobile e immutato attraverso, secondo l'opinione di Benjamin, una costante trasposizione dal “tempo in cui hanno avuto origine a quello che le conosce e le giudica”¹⁰.

1.2 L'arte come esperienza in John Dewey

Nell'ambito di studi pedagogici, l'estetica dell'esperienza è stata un punto focale all'interno delle considerazioni di John Dewey¹¹, nella ricerca di una continuità nei rapporti che determinano la vita sul nostro pianeta.

La sua concezione di esperienza è considerata globale, tenendo conto di un intero mondo di eventi e persone che interagiscono tra loro creando legami, attraverso le azioni si sviluppano rapporti racchiusi in determinati ambiti di interesse. La reciprocità che si verifica nella concreta interazione tra l'uomo e la società in cui vive e non solo rende l'esperienza dinamica e ipoteticamente senza fine.

Tramite l'esaudimento di desideri e fini, che rispondono a una serie di bisogni di cui l'uomo si fa carico, viene a crearsi un'armonia con la natura e la società, che permette di realizzare un equilibrio in cui ogni cosa pare trovare la giusta postazione.

⁹ Ivi p.122.

¹⁰ Ivi p.126.

¹¹ (1859- 1952) è stato filosofo e pedagogista statunitense, occupandosi del campo educativo e psicologico.

Il compito dell'arte in questo contesto è quello di essere il mezzo tramite cui questa armonia tra uomo e natura si fa viva, attraverso l'esperienza estetica si arriva alla conquista della libertà, nel superamento delle fratture che separano l'uomo dalla sfera naturale e globale.

Nel pensiero di Dewey l'arte non è oggetto e privilegio di una élite che la allontana dall'esperienza quotidiana, ma diviene "il punto d'arrivo di una serie di processi comuni a tutti gli esseri viventi"¹².

Partendo da un impulso che si qualifica come stato iniziale dell'esperienza, tratto da una necessità, l'esperienza prende forma e si coniuga come atto espressivo nel momento in cui coscientemente l'artista agisce ed esprime il suo essere interiore attraverso la "felicità espressiva".

Ciò che si trova accanto a lui diviene un mezzo per proseguire la sua attività, attribuendo ad ogni cosa un nuovo significato che ne permetta la piena rivelazione. Lo sfogo passionale che ne scaturisce consente di portare lo stato di emozione dall'interno all'esterno, concretizzandosi in un atto che riecheggia esperienze antecedenti, vissute in un'ottica diversificata.

Storicamente in epoca greca, l'arte era considerata come una pratica, in grado di rendere la mutevolezza del mondo, mentre la scienza risuonava come un concreto palesamento della realtà, senza manipolazioni o distorsioni dovute all'attività umana. L'arte considerata quindi "creazione" e la scienza riferita alla pura contemplazione, e nettamente superiore per qualità alla prima.

Nel mondo contemporaneo questa interpretazione è accettata e allo stesso tempo rigettata nei riguardi delle idee concernenti il mondo artistico: le belle arti – diversamente da quelle utili, che si configurano come attività della pratica – coniugano l'esperienza attiva dell'artista e quella passiva del fruitore, ponendo in una posizione di dominio chi produce arte, associandovi l'idea che la scienza in quanto ricerca sperimentale del sapere, sia essa stessa un atto pratico. L'idea dell'arte come manifestazione suprema dell'esperienza e compimento della natura rende l'artista il migliore tramite per la rappresentazione più completa e veritiera del mondo reale.¹³

"L'opera d'arte, concretamente, è il modo in cui il prodotto opera con e nell'esperienza"¹⁴, per questo motivo è necessario che essa sia riconosciuta alla pari delle azioni svolte nel quotidiano, come elemento effettivo dell'esperienza. Da questa fruizione attiva da parte dell'uomo, nasce

¹² Dewey J., *Arte come esperienza*, Firenze, 1951, presentazione IX.

¹³ Dewey J., *Educazione e arte*, 1977.

¹⁴ Dewey J., *Arte come esperienza*, Firenze, 1951, p.7.

la percezione estetica del prodotto artistico che lo pone in alta considerazione in quanto oggetto di godimento.

L'arte – intesa come connubio di tutte le pratiche di rappresentazione estetica – e la vita quotidiana sono inscindibili, poiché parte di un processo evolutivo e di crescita dell'uomo, qualificandosi come uno specchio delle emozioni e dei progressi della società vista nel suo insieme. È molto complesso però riuscire a collegare queste due prassi rendendole parte fondamentale dell'esperienza di vita umana, la quale si verifica nell'interazione tra organismo e ambiente, permettendo una comunicazione efficace tra i due. L'arte esiste, e per questo motivo diviene prova tangibile del suo uso da parte dell'uomo, con l'obiettivo di “espandere la propria vita”¹⁵, divenendo una nozione consapevole all'interno dell'esistenza di ognuno, risultando un grande trionfo dell'intelletto umano. La scienza diviene così un'arte accessoria con il fine di generare e adoperare altre arti.

Ogni prodotto è considerato godibile sotto il punto di vista estetico nel momento in cui produce un'esperienza appagante per l'essere umano, creando una distinzione fondamentale tra ciò che è considerato arte e ciò che arte non è, collegandosi al meccanismo di espansione e arricchimento della vita di ciascuno.

Così la cultura è il risultato di una serie di interazioni conseguenti e graduali tra uomo e ambiente, e le opere si pongono come strumento di continuità rispetto allo svolgimento della vita.

Fare esperienza è pratica comune nel processo dell'esistenza, ma per configurarsi nella sua pienezza non devono esserci interruzioni o dispersioni, affinché venga portata a compimento e possa essere definita “esperienza” nel vero senso del termine. Ogni meccanismo atto a costituirlo presuppone un superamento, l'oltrepassare uno stato vissuto in precedenza con il fine di apprendere ogni volta qualcosa di nuovo.

L'estetica in questo senso riesce a modellare l'esperienza e ricondurla a una serie di emozioni legate al soggetto artistico, donandogli un'unità di senso laddove il suo processo creativo e di messa in opera sia in qualche modo discordante.

L'armonia creata dall'interazione tra un soggetto vivente e qualche aspetto del mondo in cui è immerso, stabilisce una catena di esperienze giunte tra loro da un singolo e semplice gesto, legando ogni azione e la sua successiva conseguenza in uno schema di percezioni significanti e continue, la cui intensità è proporzionale all'esperienza vissuta da ogni individuo e al bagaglio di conoscenze di cui è colmo.

¹⁵ Ivi, p. 33.

Un processo esperienziale attraverso cui una serie di fattori interagiscono tra loro e vengono portati alla luce costituisce atto creativo e di espressione, in cui l'opera d'arte nasce e si concretizza con il passare del tempo. L'emozione suscitata dal contatto con l'arte la rende una pratica più che soggettiva e sottoposta a un regime di giudizio in grado di causarne la fortuna e la fama o viceversa un rifiuto, se il sentimento provato nei confronti della superficie e dei materiali non rispecchia lo stato interiore dell'individuo. Questo impulso scaturito dalla visione cerca di essere impostato dall'artista, come se egli scegliesse in anticipo quale impressione far provare ai propri spettatori, attirandoli a sé in un turbinio di passioni che rendono l'opera evocativa.¹⁶

L'artista crea, e continua ad elaborare finché non percepisce soddisfazione nel prodotto finale. La sensibilità con cui si approccia all'atto di creazione è proprio la guida che veicola i suoi gesti; le sue sensazioni non sono riducibili al solo rapporto tra occhio e mano, ma estese a una più ampia gamma sensoriale.

Il fruitore per percepire l'opera ha bisogno di plasmare la propria esperienza, basandosi su relazioni che lo stesso artista ha vissuto, attraverso un processo di ricreazione di emozioni e di momenti, che permette di considerare l'oggetto a cui si sta approcciando "un'opera d'arte". Questa acquisizione di sensazioni e competenze deve poter essere sperimentata da qualsiasi essere umano, attraverso le tecniche di diffusione odierne l'arte è considerata un'esperienza di massa, accessibile dai più e parte della vita quotidiana di ogni individuo.

La buona riuscita dell'esperienza è caratterizzata dalla modalità di fruizione dell'oggetto artistico: ogni attività in grado di realizzare un'interazione piena tra uomo e ambiente, in un connubio tra teoria e pratica, ha una valenza estetica, che rende così tutta l'arte esperienza. Essa nel fondersi con la vita umana co-partecipa al progresso e allo sviluppo dell'umanità in campo tecnologico e culturale, rappresentandone l'esistenza attraverso forme costantemente rinnovate. In questo modo l'arte rappresenta un progresso sociale e collettivo, mantenendo le sue caratteristiche educative nella capacità di far esperire ciò che viene considerato altro da sé, abbracciando ogni contesto legato alla vita e permettendo un incontro tra discipline, superando quello spazio isolato in cui l'esperienza artistica è rilegata e accogliendo ogni tipo di espressione.¹⁷

¹⁶ Ivi, p. 88

¹⁷ Filograsso N., Travaglini R., a cura di, *Dewey e l'educazione della mente*, Roma, 2004.

1.3 L'arte come strumento di comprensione della complessità: il contributo di Edgar Morin

Definire la complessità non è – seguendo l'etimologia della parola stessa – una azione semplice. I sistemi che compongono la nostra realtà sono molteplici, connessi tra loro e racchiusi in un reticolo intricato che ne rende difficile la comprensione.

Le trasformazioni subite dalla società comportano mutamenti nel vissuto quotidiano, nella cultura e nel rapporto tra uomo e ambiente; la ricerca di Morin¹⁸ in questo senso si struttura nel tentativo di educare alla complessità, in modo da organizzare i saperi e le conoscenze relative a sistemi che si sviluppano grazie alle capacità relazionali degli individui. La cultura umanistica e quella scientifica, disgiunte a causa dei diversi campi di azione e interesse, necessitano di nuovi legami che ne permettano l'unione e che partano da una riformulazione del pensiero globale.

La complessità tocca tutti gli ambiti di vita vissuta, individualmente e collettivamente, permeando le attività e conoscenze umane, contraddistinguendoci come una popolazione alla ricerca di ciò che è facile e quindi definibile con semplicità.

Nel tentativo di chiarire cosa si intenda per “certezza”, Morin la classifica in quattro pilastri¹⁹: ordine, separabilità, riduzione, logica deduttiva e induttiva. Ognuno di questi fondamenti porta a una concezione del mondo reale non univoca se unita al sapere complesso, generando una realtà multipla e concepita in maniera organica nella sua interezza.

Il “pensiero semplificante” che si articola dall'unione dei pilastri, definisce il modo di elaborare la vita nel mondo: una serie di esperienze e contenuti semplici che occludono gli occhi dell'uomo di fronte alla realtà. Ogni sapere generato dall'intelletto umano ha finito per tentare di dare una spiegazione a fenomeni complessi portatori di problematiche altrimenti irrisolvibili, e la cui risoluzione ha portato a una standardizzazione e chiarificazione degli avvenimenti per ottenere una definizione univoca.²⁰

Ne “I sette saperi necessari all'educazione del futuro”²¹, tratta quelle che vengono definite come le forme di conoscenza che cercano di sviluppare un approccio multidimensionale alla realtà, attraverso un cambiamento del pensiero globale, per fare in modo che ogni luogo e

¹⁸ (1921 -) è un filosofo e sociologo francese.

¹⁹ I quattro pilastri della certezza descritti da Morin si trovano alla base della comprensione umana, nella volontà di vivere in una realtà che non implichi la presenza di complessità, nella suddivisione dei campi del sapere per una marginalizzazione e semplificazione delle conoscenze.

²⁰ Morin E., *La sfida della complessità*, Firenze, 2011

²¹ Morin E., *I sette saperi necessari all'educazione del futuro*, Milano 1999

ogni cultura si basino sugli stessi principi educativi. Attraverso le proposte che spaziano dalla capacità di attenzione, alla ricerca di una identità terrestre comune, ai miti della certezza e le sue contraddizioni, vuole dare una chiave per declinare e utilizzare questi approcci affiancandosi alle teorie contemporanee per una panoramica maggiore degli sviluppi della società odierna.

La sua riforma del pensiero educativo cerca inoltre di porsi in continuità con le pratiche dell'insegnamento nella storia, per agire in un'ottica di miglioramento delle condizioni di apprendimento degli individui. Il rapporto con la complessità indagato anche attraverso i canoni di comprensione umana, diviene un principio basilico per l'educazione, per fare in modo che le relazioni tra esseri umani possano condurre a una visione concreta di unità.

Nel rapporto con l'arte, essa viene concepita e definita come "complessa" nelle sue forme e rappresentazioni, in un turbinio di esperienze che portano alla scoperta di qualcosa di nuovo e diverso. Immersi in un mondo complesso in cui i linguaggi, i concetti e paradigmi culturali si sovrappongono con facilità, l'arte si trova ad essere però uno strumento-filtro della realtà, in grado di veicolare idiomi e informazioni permettendo l'intendimento di ciò che l'uomo si trova ad affrontare quotidianamente.

Nella sua universalità l'arte è espressione di culture e pensieri differenti, divenendo una porta attraverso cui il pensiero complesso nella sua rete connessioni sistemiche trova un accesso sulla via della comprensione.

Il pensiero di Morin nei confronti dell'educazione è improntato verso il futuro, verso la comprensione reciproca tra esseri umani, affinché i meccanismi di odio e distinzione vengano meno a favore di una società solida che possa sfruttare il proprio sapere con intelligenza, ponendo le basi per un mondo all'insegna di uguaglianza e pace. L'uomo è responsabile di sé stesso e del mondo in cui è chiamato a vivere e a convivere con società eterogenee sottoposte alle leggi della natura. È necessario per questo motivo imparare cosa significa essere umani, nella relazione con la nostra specie con cui si condivide un'identità collettiva.

L'arte è un metodo efficace per guardare la contemporaneità con occhio critico e curioso, indagando quello che sarà il futuro dell'umanità, attraverso l'apprendimento e la consapevolezza. La metafora nel mondo artistico è una chiave per attivare l'ambito della conoscenza e della relazione nell'ottica di comprendere attraverso la stimolazione dell'intelletto e dei sensi l'essenza di ciò che orbita accanto a noi.²²

²² Capucci P. L., Simoni S., a cura di, *Arte e complessità*, 2018. <https://capucci.org/2018/09/13/arte-e-complessita/>

1.4 Le politiche educative tra pedagogia e didattica dell'arte: l'esperienza italiana ed europea

“I musei svolgono un ruolo istituzionale fondamentale nelle nuove società dell'apprendimento. La loro funzione è duplice: sia didattica che pedagogica. Se gli ambienti di apprendimento e la creazione delle condizioni favorevoli allo sviluppo della creatività e dell'apprendimento sono cruciali per la partecipazione della gente alle attività istruttive durante tutto l'arco della vita, ecco che il ruolo pedagogico diffuso dei musei diventa fondamentale.”²³

I primi servizi educativi nacquero in territorio anglosassone, verso la fine del XIX secolo, successivamente l'interesse e l'esigenza nei confronti di un rapporto stretto tra l'istituzione museale e la didattica si originò in Italia a partire dagli anni Sessanta del Novecento, quando reduci dal secondo conflitto mondiale cominciò a diffondersi sul piano internazionale la necessità di favorire la conoscenza delle collezioni museali con il fine di istruire la comunità.

Il dialogo tra le teorie pedagogiche sviluppate nel corso del XX secolo e l'istruzione all'interno dei luoghi della cultura divenne sempre più stretto, grazie alla pubblicazione degli studi in materia di insegnamento e alla nascita di organizzazioni quali UNESCO²⁴ e ICOM²⁵, dedite all'educazione della cittadinanza anche nei confronti del patrimonio culturale.

Nel 1954 venne istituita la Convenzione culturale europea “avendo deciso di concludere una Convenzione europea culturale generale, intesa a favorire, tra i cittadini di tutti i Membri del Consiglio e tra quelli di altri Stati europei che aderissero alla Convenzione, lo studio delle lingue, della storia e delle civiltà degli altri e della civiltà comune ad essi tutti [...]”²⁶, con lo scopo di coinvolgere ogni Stato membro nella condivisione della cultura, delle lingue e delle conoscenze, promuovendo lo studio e l'incontro tra culture, incoraggiando lo sviluppo del patrimonio intellettuale tramite scambi con gli altri paesi firmatari. La Convenzione aveva lo

²³ Negri M., Sani M., a cura di, *SIMPLY VISITORS? European Trends in Museum Education*, 2000, p. 12. <http://www.didatticarte.it/Blog/wp-content/uploads/2020/10/didattica-museale-2.pdf>

²⁴ Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura, nato nel 1946 “s’impegna a costruire i presupposti per garantire la pace internazionale e la prosperità dei popoli promuovendo il dialogo interculturale, il rispetto dell’ambiente e le buone pratiche dello Sviluppo Sostenibile”. <https://www.unesco.it/it/Documenti/Detail/180>

²⁵ International Council of Museums, nato nel 1947, si occupa di “preservare e comunicare il valore del patrimonio culturale e naturale mondiale, attuale e futuro, materiale e immateriale”. <https://www.icom-italia.org/icom/>

²⁶ Conseil de l'Europe, *Convenzione culturale europea*, serie dei trattati europei n.18, Traduzione ufficiale della Cancelleria federale della Svizzera, Parigi, 19 dicembre 1954. <https://rm.coe.int/16800645c8>

specifico obiettivo di creare una cultura condivisa e salvaguardata a livello europeo, senza discriminazioni e nel rispetto di valori necessari per uno sviluppo comune della società.

Nel 1998 il comitato dei ministri del Consiglio d'Europa pubblicò “a Recommendation n° R (98) 5 [...] aux Etats membres relative à la pédagogie du patrimoine”²⁷, nel rispetto della Convenzione culturale europea (1954), e delle successive convenzioni concernenti beni di interesse artistico, archeologico e architettonico, si riferirono alla necessità di sviluppare le azioni europee sul fronte dell'educazione al patrimonio investendo a livello economico e istruttivo, per la formazione di insegnanti e operatori culturali. Al principio di questa missiva, era radicata l'idea che questo tipo di azioni educative fossero necessarie per dare un significato concreto al futuro, riuscendo a comprendere meglio il passato. Al governo di ogni Stato membro era perciò affidato il compito di adottare delle misure legislative, amministrative e finanziarie, volte a sensibilizzare i giovani nei confronti del patrimonio, con l'ausilio di azioni pedagogiche.

Tra gli scopi risaltava che “«educazione al patrimonio» vuol dire una modalità di insegnamento basata sul patrimonio culturale, che includa metodi educativi attivi, una proposta curriculare trasversale, un partenariato tra i settori educativo e culturale che impieghi la più ampia varietà di modi di comunicazione e di espressione”²⁸. Questo tipo di insegnamento nella sua multidisciplinarietà prevedeva che “L'educazione al patrimonio presuppone un collegamento con i programmi scolastici e un'appropriata formazione degli insegnanti. Corsi di formazione teorici e pratici dovrebbero essere organizzati, laddove possibile, sia per gli insegnanti, sia per gli operatori culturali. Gli operatori del patrimonio, a tutti gli effetti, devono essere consapevoli delle questioni relative alla educazione al patrimonio e, se possibile, dovrebbero ricevere una formazione specifica ai servizi per giovani visitatori.”²⁹ Queste disposizioni specifiche includevano proposte per attivare programmi di finanziamento delle attività culturali, per rendere la conoscenza del patrimonio accessibile a ogni tipo di visitatore, senza precluderne le possibilità a chi non risultasse in possesso dei requisiti finanziari necessari per partecipare a questo tipo di attività. Vista la necessità di rendere accessibile la

²⁷ Conseil de l'Europe, *Recommandation N° R (98) 5 du Comité des Ministres aux états membres relative à la pédagogie du patrimoine*, 17/03/1998. <http://geapolis.eu/Doc21.pdf>

²⁸ Consiglio d'Europa, *Comitato dei Ministri: Raccomandazione R (98) 5 agli Stati Membri in tema di educazione al patrimonio 17 marzo 1998*. <https://www.storiareer.it/sites/default/files/norme/1998%2003%2017%20Raccomandazione%20COE.pdf>

²⁹ Ibidem.

cultura a livello internazionale, le autorità dei paesi membri erano invitate a farsi carico – almeno in parte – di alcune spese.

Il 20 marzo 1998, in Italia venne sottoscritto un Accordo quadro dal Ministero per i Beni Culturali e Ambientali e il Ministero della Pubblica Istruzione per “attivare un Sistema nazionale di educazione al patrimonio culturale”³⁰.

I servizi educativi nati da questa intesa privilegiavano il rapporto con le istituzioni scolastiche, le quali dovevano impegnarsi nell’organizzazione di programmi che educassero alla fruizione e protezione del patrimonio. La rilevanza di un rapporto tra la scuola e i musei ha permesso di creare una struttura più solida attraverso cui svolgere attività didattiche, seguendo il naturale progresso delle istituzioni in quanto luoghi in divenire e soggetti a cambiamenti e trasformazioni. Da quel momento molti furono gli accordi stipulati tra istituzioni dedite all’acquisizione di competenze, con il fine di creare le condizioni più agevoli per favorire l’apprendimento.

La dimensione estetica in rapporto alle teorie pedagogiche di John Dewey e Giovanni Maria Bertin si riflette sul quotidiano nell’incontro con l’espressione artistica. La loro linea di pensiero resta molto attuale configurandosi come una guida nelle applicazioni pratiche e teoriche nell’ambito della didattica. Dewey in qualità di estimatore dell’istituzione museale viaggiò molto, e spesso in relazione alla visita di questi luoghi della cultura in territori internazionali. Dal suo punto di vista il museo era visto dai più come un luogo polveroso e dimenticato, dove si poteva trovare qualcosa di straordinario, ma che allo stesso tempo non riusciva a guadagnarsi questo appellativo, per la mancanza di curiosità che era in grado di generare in chi osservava. Allo stesso modo questo spazio sembrava escluso dalla quotidianità delle persone, le quali non erano abituate a fruire dell’arte e a farne un’esperienza arricchente e ordinaria, ma la relegavano a sporadiche occasioni di visita nei luoghi a questo preposti.

L’idea di alcuni direttori di museo era quella di tenere fuori dall’esperienza di visita i bambini e i ragazzi poiché ancora non avevano sviluppato una mentalità e una coscienza tali da fruire correttamente del patrimonio, facendo scaturire dei pensieri che potessero avere una qualche utilità pratica. (Hein, 2004)

Le teorie educative di Dewey, dall’apprendimento connesso all’azione, all’arte vissuta come esperienza, sono degli spunti concreti per l’organizzazione di attività didattiche che comprendano il coinvolgimento diretto dei visitatori, offrendo un percorso di visita che si concretizzi nel presente, focalizzandosi sul momento che si sta vivendo.

³⁰ Archivio area istruzione, *Accordo quadro sull’educazione al patrimonio culturale*, Circolare Ministeriale del 16/07/1998, n. 312, Prot. n. 29814/BL.

https://archivio.pubblica.istruzione.it/normativa/1998/cm312_98.shtml

Bertin si esprime in merito alla funzione del museo in quanto polo educativo dal carattere mutevole, improntato verso il cambiamento seguendo la società e le sue trasformazioni. Questo concetto ha un forte impatto sulla natura educativa del museo, la quale necessita di continui stimoli provenienti dall'interno e dall'esterno, affinché possa trasmettere e consolidare la propria valenza didattica. Il legame tra l'espressione di sé attraverso l'uso della pratica artistica, e l'apprendimento connesso alla visita di un luogo della cultura, trovano espressione all'interno delle attività organizzate dagli operatori museali. Da questo deriva la ricerca di metodi sempre nuovi per la funzionale condivisione del sapere e per la corretta fruizione delle collezioni, stimolando la creatività e il desiderio di conoscenza.

Il 17 maggio 2017 il Parlamento europeo e il Consiglio dell'Unione europea decisero di identificare il 2018 come “Anno europeo del patrimonio culturale”³¹, vista l'importanza esercitata dal patrimonio culturale europeo e l'urgenza di prendersi cura della sua protezione e del suo sviluppo, sia per fini di studio e apprendimento, che per la creazione di posti di lavoro e di un aumento della qualità della vita.

Oltre a promuovere lo sviluppo della consapevolezza nei confronti della tutela dei beni culturali, fu enfatizzata la necessità di progredire nel campo dell'accessibilità, rispettando le esigenze delle categorie più fragili. Da questa esperienza si trasse la conclusione che a livello generale “L'Anno europeo del patrimonio culturale ha avuto un impatto positivo sulla percezione del patrimonio culturale europeo come potente risorsa per l'Europa”³², configurandosi come un anno di cooperazione e coinvolgimento dei vari Stati, concentrandosi sull'innovazione nel campo della ricerca e dell'istruzione, promuovendo la nascita di ulteriori e successivi progetti, per una comprensione più profonda delle possibilità del patrimonio, utilizzando strumenti didattici all'interno delle scuole attraverso “kit di strumenti e un gioco online in tutte le lingue dell'UE” come ausilio per gli insegnanti di ogni materia e disciplina.

I musei sono luoghi dal forte impatto pedagogico, dediti alla condivisione dell'educazione permanente che si sviluppa nell'arco di una vita, tramite l'ideazione di percorsi che esauriscano il bisogno di conoscenza a qualsiasi età, senza sottovalutare il potenziale che – seppur in modo diverso – ogni generazione possiede, dalle più giovani a quelle più mature.

³¹ Parlamento europeo e Consiglio dell'Unione europea, *Decisione (UE) 2017/864 del Parlamento europeo e del Consiglio, relativa a un Anno europeo del patrimonio culturale (2018)*, 17 maggio 2017.

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=CELEX%3A32017D0864>

³² Commissione europea, *Relazione della Commissione della Commissione al Parlamento europeo, al consiglio, al comitato economico e sociale europeo e al comitato delle regioni sull'attuazione, sui risultati e sulla valutazione globale dell'Anno europeo del patrimonio culturale 2018*, 28/10/2019.

<https://eurlex.europa.eu/legalcontent/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52019DC0548&from=DE>

A livello locale nel territorio europeo ed extraeuropeo sono ormai presenti servizi pubblici di questo tipo, e le esperienze educative sono differenziate in base alla tipologia di pubblico e alle sue esigenze.

I laboratori ludici organizzati nella maggior parte dei luoghi della cultura, si riferiscono a un pubblico diversificato, dai bambini fino all'adolescenza, cercando di rendere le visite interessanti e interattive, coinvolgendo i sensi e la creatività con l'attivazione di laboratori specifici che permettano la messa in pratica delle nozioni teoriche condivise nel percorso di visita; in questo modo è possibile riconoscere il museo come luogo esperienziale, diverso dalla scuola, a cui approcciarsi tramite un linguaggio nuovo e un modo diverso di fruire dello spazio educativo.

Nel giugno 2019 si è tenuto a Roma il convegno di studi "Italia Europa. Le nuove sfide per l'educazione al patrimonio culturale", organizzato dal MiBAC alla presenza del Consiglio d'Europa³³ per trattare le tematiche relative all'educazione al patrimonio, in un confronto tra le diverse istituzioni e membri della società civile. Le due giornate di svolgimento hanno coinvolto personalità attive nel campo educativo, tra cui docenti, studenti e responsabili dei servizi museali, concentrandosi sulle metodologie di partecipazione attiva, le pratiche di mediazione, la ricerca, il dialogo culturale e interculturale. L'obiettivo finale di tale evento prevedeva il raccoglimento di materiale utile alla stesura di una "Carta per l'educazione al patrimonio culturale", successivamente preceduta dalle "Note per l'educazione al patrimonio culturale" contenente i fondamenti delle pratiche educative odierne.³⁴

"Non si tratta insomma solo e semplicemente di condurre gli allievi ad orientarsi verso libere scelte tra diverse letture e opinioni in uno stesso ambito, tra libri di testo o di studio di varia epoca ma della stessa materia, o di materie affini tra sensibilità diverse [...] ma di aprire a chi si avvicina a questi studi la via per riconoscere l'importanza, l'influenza e l'incidenza delle interrelazioni tra storie, discipline e visioni differenti della stessa realtà."³⁵ In questo modo si

³³ Il Consiglio d'Europa fondato nel 1949 si qualifica come la principale organizzazione per la difesa dei diritti umani del continente, contando 46 stati europei membri.

<https://www.coe.int/it/web/about-us/who-we-are>

³⁴ Sed, Centro Servizi Educativi MiBACT, *Italia Europa. Le nuove sfide per l'educazione al patrimonio culturale*, promosso dalla Direzione Generale Educazione e Ricerca, in collaborazione con Sapienza Università di Roma – Scuola di Specializzazione in Beni storico artistici e ICOM Italia, con la partecipazione del Consiglio d'Europa, Roma, 20-21 giugno 2019.

<http://www.sed.beniculturali.it/index.php?it/452/italia-europa-le-nuove-sfide-per-leducazione-al-patrimonio-culturale>

³⁵ Scoppola F., *Verso l'educazione al patrimonio culturale. Insegnamento della storia dell'arte o delle arti? Proposta di un'antologia di opinioni*, in "Note per l'educazione al patrimonio culturale", a cura del Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo, Direzione Generale Educazione e Ricerca, Direttore

intende avvicinare tutti gli studi in materie artistiche e complementari, a favore di un interdisciplinarietà che accosti su vari livelli l'educazione in ambito europeo. Gli studi scientifici e accademici possono offrirsi come contributi essenziali per una azione educativa complessa e più completa, indagando la realtà nella molteplicità delle sue forme.

La “Recommendation of the Committee of Ministers to Member States on the European Cultural Heritage Strategy for the 21st century CM/Rec”³⁶, adottata nel febbraio 2017, si è posta come punto di partenza per analizzare e sostenere gli sviluppi in materia di patrimonio culturale, attraverso un focus sulla partecipazione attiva del pubblico e della società, come co-creatori delle proprie esperienze e allo stesso tempo corresponsabili della protezione e della prevenzione del patrimonio stesso. Il dialogo con le istituzioni, enti e associazioni impegnate in ambito di tutela, sviluppo e promozione dei beni culturali, amplia le capacità di coinvolgimento collettivo, apportando migliorie e strategie comunicative in riferimento alla sfera educativa.

Le attività di mediazione, attraverso la costruzione di legami, portano il panorama societario a raggiungere obiettivi collettivi e interculturali, promuovendo la condivisione di valori etici, in accordo con lo sviluppo di un'identità comune e una percezione di cittadinanza che includa ogni individuo.

1.4.1 Il nuovo “Bauhaus europeo”

La commissione europea ha lanciato nel 2020 il “Nuovo Bauhaus Europeo”, un'iniziativa promossa dalla Presidente Ursula von der Leyen³⁷ per collegare il Green Deal³⁸ alle esperienze quotidiane vissute dalla popolazione europea, in un periodo di rinascita reduce dalla pandemia. L'intenzione del progetto mira a una riorganizzazione degli spazi urbani basandosi

Generale, F. Scoppola, Centro per i servizi educativi E. Borgia, M. Di Berardo, S. Occorsio, Roma, 2019, pag. 9

³⁶ La “Recommendation of the Committee of Ministers to member States on the European Cultural Heritage Strategy for the 21st century”, prevede una strategia inclusiva per coinvolgere autorità pubbliche, europee, organizzazioni non governative, professionisti, per una gestione congiunta del patrimonio culturale, invogliando la cittadinanza a prendere parte alle politiche strategiche messe in atto dalle istituzioni. <https://rm.coe.int/16806f6a03>

³⁷ (1958 -) è una politica e Presidente della Commissione europea dal 2019.

³⁸ Il Green Deal è una strategia di crescita sostenibile nata con la missione di rendere l'Europa il primo continente al mondo a impatto climatico zero entro il 2050.

sulle rappresentazioni artistiche e culturali, per collegare tra loro paesi e popoli, in un dialogo tra generazioni e generi per una vita in simbiosi con l'ambiente.

La particolarità del progetto risiede nella sua multidisciplinarietà, per la creazione di un mondo nuovo e più sostenibile ove valga la pena vivere, superando le difficoltà imposte dai tempi che cambiano, connettendo arte e cultura alle innovazioni tecnologiche e scientifiche.

Walter Gropius³⁹ fondò il Bauhaus in un periodo ancora permeato dalla presenza della Prima guerra mondiale, durante l'epidemia di spagnola, richiamando le professionalità del mondo dell'arte e dell'architettura per costruire un sistema innovativo, in cui l'agire collettivo potesse unire l'arte e la tecnologia, la bellezza e l'uso consapevole delle risorse. Questa sfida è la stessa proposta dalla Presidente von der Leyen ai nostri giorni, per costruire un mondo nuovo all'insegna di bellezza, sostenibilità e inclusione, rompendo le barriere fisiche e sensoriali, che ostacolano l'accesso libero e completo alla fruizione dell'offerta culturale. Questo implica l'impiego di competenze differenti, istituzioni pubbliche e private, per riemergere dall'emergenza pandemica e della guerra in Ucraina che sta coinvolgendo il mondo intero, per far vivere meglio le persone nell'epoca contemporanea.

Ciò presuppone l'incontro tra la creatività di architetti e di artisti, e l'ausilio dell'intelligenza artificiale, per comprendere progetti concreti di rigenerazione territoriale, collegandosi alle comunità locali in quanto spazi vitali di crescita.

Cento anni dopo il Bauhaus storico, vi è questo tentativo di far ripartire il movimento in chiave diversa e contemporanea, il futuro da costruire non è cosa di pochi, ma è da immaginare e creare insieme, con una pluralità di competenze.

La tecnologia è quel mezzo che, con il tentativo di semplificare la vita dei cittadini, cerca di legarsi allo sviluppo di uno stile di vita innovativo e sostenibile sia a livello energetico, che per una maggiore protezione dell'ambiente. Tutto parte dalle città, considerate luoghi di partecipazione ove le opportunità possono essere create, dando spazio ai giovani affinché possano esprimere e incrementare le proprie competenze. Allo stesso tempo la città è un luogo in cui le sfide ambientali e sostenibili non mancano e vanno affrontate.

Il digitale si integra in questo piano creando spazi in cui vivere, in cui l'innovazione si trasforma in uno sviluppo umano globale, attento alle nuove generazioni in un connubio tra arte, inclusione sociale, cultura e scienza, implicando l'uso della tecnologia.

³⁹ (1883- 1969) è stato architetto, designer e urbanista tedesco. Fondò insieme a numerosi altri architetti il Bauhaus nel 1919 per apportare un cambiamento concreto nella società a lui contemporanea.

Triennale Milano⁴⁰ è uno dei partner ufficiali del “New European Bauhaus” e uno dei primi sostenitori dell’iniziativa. Dal 2020 si è attivata per avviare programmi di dialogo con diverse rappresentanze europee in ambito culturale, per progettare insieme il futuro, trovando un modello di crescita che possa coinvolgere tutti e mettere in primo piano la sopravvivenza del pianeta e il benessere economico. Tutto ciò attraverso l’organizzazione di convegni interdisciplinari con il coinvolgimento diverse istituzioni e professioni, connettendo le persone e le proprie realtà, per la nascita di nuove idee.

Per raggiungere l’obiettivo prefissato è stato richiesto il coinvolgimento degli “architetti del futuro”, designer, ingegneri, educatori, architetti, professionisti nel settore della cultura, e tutti coloro i quali potessero creare una connessione tra il mondo scientifico e tecnologico e quello artistico e culturale, per dare vita al “Green Deal” europeo, tenendo conto delle realtà locali e delle loro caratteristiche economiche e ambientali. In questo modo i risultati ottenuti potranno essere declinati in ogni luogo basandosi sulle specificità territoriali e le risorse a disposizione.

Il progetto richiede concretezza e chiama le comunità a portare le proprie riflessioni sui temi proposti, ripensando il presente con uno sguardo ai grandi cambiamenti che si stanno verificando: da quelli ambientali a quelli tecnologici, le potenzialità del digitale e la proposta di idee rivolte al futuro, coinvolgendo le realtà sul territorio, le istituzioni e gli artisti.

Il pensiero di fondo resta il futuro del pianeta, guardando al mondo come un luogo inclusivo che, attraverso proposte interdisciplinari e il coinvolgimento delle nazioni in un clima di cooperazione, possa divenire una realtà nuova, partendo dall’educazione e formazione delle nuove generazioni. Questo clima di partecipazione dal basso pone le basi per una pedagogia nuova che coinvolga scuole, studenti, giovani, per apprendere modi di vivere più sostenibili all’interno della propria vita quotidiana. La trasformazione culturale, il cambiamento della visione collettiva del futuro e gli elementi educativi, sono il principio per un’innovazione che metta al centro l’uomo, l’ambiente e la rivoluzione tecnologica, per una visione attuale dell’Europa di domani.⁴¹

Dal 9 al 12 giugno 2022 si è tenuto a Bruxelles il “Festival del Nuovo Bauhaus europeo”, con una serie di eventi collaterali sparsi per l’Europa, per connettere e rendere protagoniste le persone dei grandi cambiamenti della società. Il progetto invita periodicamente esperti e cittadini a proporre idee innovative per le città, stanziando fondi per la rigenerazione urbana

⁴⁰ Istituzione culturale nata nel 1923 offrendo innovazioni nel campo dell’architettura, design, arti decorative e visive, sceniche e performative.

⁴¹ Triennale Milano, *A new european Bauhaus*, incontro online e tavola rotonda per affrontare i temi fondamentali del progetto “New European Bauhaus”, 13/04/2021 <https://triennale.org/eventi/a-new-european-bauhaustavola-rotonda>

e un suo sviluppo sostenibile, sottolineando l'importanza del principio di inclusione dalla valorizzazione della diversità, all'accessibilità.⁴² In questo contesto la cultura diviene ponte tra le diverse discipline, nonché strumento di dialogo e confronto verso la coesione sociale.

1.5 Le competenze chiave per l'apprendimento permanente

Il 22 maggio 2018 il Consiglio europeo ha emesso una Raccomandazione in merito alla “Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali”, specificando che essa “implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e di forme culturali.”⁴³

Questo documento predispone una serie di punti focali che si basano sul diritto all'istruzione e a un apprendimento di tipo permanente che possa implementare le opportunità di successo personale in campo formativo e lavorativo. La promozione dello sviluppo di competenze è un obiettivo da perseguire a livello europeo, garantendo l'acquisizione di abilità alla popolazione, “per rafforzare la resilienza dell'Europa in un'epoca di cambiamenti rapidi e profondi.”⁴⁴

La raccomandazione del 2006 adottata dal Parlamento europeo e dal Consiglio dell'Unione europea ha invitato gli stati membri a sviluppare nuovi metodi per l'apprendimento, divenendo un documento di rilievo internazionale e punto di riferimento per lo sviluppo della persona.

Il ruolo della tecnologia al giorno d'oggi ha reso possibile un cambiamento nelle strategie di insegnamento, divenendo una fonte primaria in moltissimi ambiti della vita quotidiana della popolazione, dallo studio, al lavoro, al tempo libero. La suddetta raccomandazione relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente ha subito revisioni basandosi sulle sfide contemporanee della società nel campo dell'istruzione e dell'educazione, basandosi su stili di vista più sostenibili, sulla valorizzazione della diversità culturale, sullo sviluppo di competenze digitali, proponendo esperienze di carattere vario, anche culturale.

⁴² New European Bauhaus, *The Festival Programme*. https://new-european-bauhaus.europa.eu/get-involved/festival_it

⁴³ Raccomandazione in merito alle competenze chiave per l'apprendimento permanente <https://www.invalsiopen.it/competenza-consapevolezza-espressione-culturali/>

⁴⁴ Consiglio dell'Unione europea, *Raccomandazione del consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*, in “Gazzetta ufficiale dell'Unione europea” C189/1, 4/06/2018. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))

Al fine di garantire una politica basata sull'apprendimento permanente, i sistemi culturali ed educativi devono comprendere piani per favorire una qualità dell'insegnamento eccellente e moderna.

Le competenze chiave definite dal quadro di riferimento europeo comprendono: la “competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.”⁴⁵

Questo genere di competenze sono state individuate al fine di aiutare gli individui a realizzarsi concretamente nel proprio percorso di vita, divenendo cittadini attivi e consapevoli, coinvolti all'interno della vita collettiva della società. In questo modo nel campo culturale si cerca di dare forma e valore a ogni tipo di esperienza connessa al patrimonio, attraverso la conoscenza e la relazione ogni persona può comprendere e sviluppare idee che abbiano un impatto sulla comunità, esprimendosi attraverso mezzi differenti e creativi, comprendendo le arti e altre forme di comunicazione.

Prendendo come riferimento il target della scuola primaria in “materia di consapevolezza ed espressione culturale”, tanti istituti scolastici hanno sviluppato il proprio piano per una condivisione delle conoscenze culturali, indicando le abilità da acquisire, i traguardi e le metodologie di verifica dell'apprendimento. Così facendo si crea un nesso tra l'insegnamento di diverse discipline come la storia e la geografia, con materie di tipo artistico, facendo riferimento anche ai beni patrimoniali dislocati sul territorio. Ciò porta da un lato alla comprensione di eventi passati e attuali attraverso l'ausilio di fonti, carte geografiche e linee del tempo, dall'altro permette di giungere all'analisi e comprensione di opere d'arte e musicali, sperimentando tecniche pittoriche, utilizzando il corpo come mezzo di espressione e di esplorazione dello spazio circostante, basandosi sullo stretto rapporto che i bambini hanno con il gioco.⁴⁶

In altri casi ci si collega all'insegnamento della materia di arte e immagine, concentrandosi sulla conoscenza dei beni, delle attività culturali e delle tradizioni presenti sul territorio italiano e mondiale, sia a livello storico che contemporaneo. La panoramica di argomenti presentati può convergere o divergere, permettendo ai bambini di sperimentare idee e progetti per

⁴⁵ Ivi, pag. 8

⁴⁶ Dal curriculum per competenze chiave europee di cittadinanza – scuola primaria dell'Istituto Comprensivo “Giuseppe Fava” di Mascalucia (CT). <https://icgfava.edu.it/wp-content/uploads/2019/07/Curricolo-per-Competenze-Chiave-Europee-Primaria.pdf>

accostare diverse culture, così da concepire il mondo come un'entità concreta in cui popoli diversi convivono e si incontrano, plasmando la propria individualità e progredendo grazie al confronto con altre forme culturali. Le abilità da sviluppare si concentrano sul tema dell'espressione di sé, proponendo idee personali e creative, valorizzando la propria persona. L'atteggiamento implica una apertura verso le diverse forme di espressione, e le varie interpretazioni tematiche che possono scaturire da una attività, suscitando la curiosità per la scoperta di diverse pratiche culturali, aprendosi al confronto con realtà differenti.⁴⁷

Le competenze acquisite vengono verificate progressivamente, basandosi sui risultati appresi, dal livello di partecipazione, alla conoscenza e al riconoscimento di eventi storici, all'apprezzamento del patrimonio culturale locale e non solo. Tutto ciò si realizza non solo nel corso di comuni giornate scolastiche, ma anche con l'ausilio di uscite sul territorio, progetti e laboratori di canto e teatrali, visione di film e documentari.

La competenza digitale in quanto conoscenza delle tecnologie della società dell'informazione ha un ruolo fondamentale poiché investe e coinvolge quotidianamente la società contemporanea. Essa si sviluppa tramite la conoscenza dei dispositivi elettronici a disposizione della popolazione, i rischi che il loro utilizzo errato può comportare e le facilitazioni nel campo della comunicazione e relazione con altri individui. Attraverso la rete si può imparare a raccogliere, vagliare e sintetizzare informazioni, comprendendone l'attendibilità, con un uso della tecnologia basato anche sull'espressione della creatività, producendo contenuti di interesse personale e collettivo, apportando miglioramenti a sistemi di ricerca.

Questo quadro di riferimento declinato a livello scolastico per l'elaborazione dei programmi di ogni disciplina è divenuto un punto fermo per l'elaborazione di abilità e competenze che abbiano una progressione per tutto l'arco della vita. In questo contesto la presenza delle competenze chiave e il relativo supporto al loro sviluppo da parte delle istituzioni entra a far parte della realtà quotidiana, in modo da rendere l'istruzione permanente una possibilità alla portata di tutti. La relativa adozione da parte dei luoghi adibiti all'insegnamento deve essere incentivata e motivata dai risultati su larga scala ottenibili attraverso questo metodo di condivisione sia delle conoscenze, che di sviluppo delle capacità. Questo comprende la libertà di ogni docente nello sviluppo personale di programmi di insegnamento, svincolandosi dall'esercizio statico che prevedeva programmi comuni. All'interno del contesto di scuola primaria le otto chiavi divengono delle tracce, elaborate in maniera differente da ogni istituto,

⁴⁷ Dal curricolo dell'Istituto Comprensivo Statale "Dante Alighieri" di Salzano (VE).
<https://www.icsalzano.edu.it/wp-content/uploads/2020/09/ARTE-PRIMARIA-Consapevolezza-ed-espressione-culturale.pdf>

contemplando gli obiettivi, i risultati attesi e quelli effettivi, al fine di raggiungere – seppur in modo diverso – un traguardo generale.

CAP. 2 IL MUSEO COME PONTE TRA L'EDUCAZIONE DELLE GIOVANI GENERAZIONI E LA SCUOLA DI OGGI.

Nell'ambito di un progetto educativo sviluppato in base all'età e suddiviso per ambiti di interesse e conoscenza, si introduce in questo capitolo il target di riferimento all'interno della ricerca basata sul rapporto tra arte contemporanea, pedagogia, didattica museale e tecnologia. Partendo dalla necessità di educare il pubblico al rapporto diretto con l'arte contemporanea, specchio della quotidianità e dei suoi mutamenti, si arriva a considerare l'importanza del rapporto scuola-museo, due realtà educative che non vanno confuse per i loro obiettivi specifici educativi, ma che devono mantenere un certo distacco per la diversità delle politiche inclusive e formative adottate.

L'idea di instaurare un percorso concentrandosi sull'età evolutiva si focalizza sul pensiero che la partenza per un'educazione museale intesa come metodo educativo permanente debba partire dalla scuola primaria, da quella che è concepita come età base per lo sviluppo dell'individuo e per l'inizio di una sua maturazione nella crescita.

Formare i bambini attraverso un rapporto diretto con le istituzioni della cultura permette al museo di porsi come una componente viva all'interno del territorio in cui si trova, e come un oggetto sempre presente nella vita delle persone, volto al progresso e luogo di arricchimento personale e collettivo.

Stimolando l'abitudine alla visita all'interno dei musei, questi possono diventare punti fermi all'interno dell'esistenza degli individui che, lungo il percorso di crescita, troveranno in questi luoghi una rappresentazione concreta e costante del loro presente, permettendo loro di guardarlo attraverso nuovi linguaggi e nuovi occhi.

Il valore formativo del patrimonio culturale è ormai riconosciuto sia a livello nazionale che a livello europeo. L'educazione e la formazione al patrimonio culturale sono perseguite al fine di conoscerlo e proteggerlo, per poterlo consegnare alle generazioni future, e ciò include anche la formazione alle professioni del patrimonio. Esso ha una potenza istruttoria per le sue caratteristiche intrinseche, favorendo lo sviluppo di competenze trasversali e della propria personalità.

L'arte diviene così strumento di indagine e conoscenza, all'interno di itinerari culturali studiati appositamente per i target di riferimento, permettendo un contatto diretto e cosciente con la realtà culturale presente sia sul territorio di origine che altrove, mostrandola nella sua complessità e interculturalità. Il suo essere stimolo e presenza costante di fronte agli occhi della società contemporanea deve essere un impulso a voler apprendere le caratteristiche e il valore

che ciascun bene possiede, al fine di prendersene personalmente cura attraverso piccole azioni quotidiane di salvaguardia, per quanto ad ognuno sia permesso svolgerle.

Nel processo educativo l'arte diviene parte integrante di un percorso che guida alla conoscenza della storia del mondo, dai tempi antichi fino alla contemporaneità, grazie all'uso dei sensi e della creatività per sentirsi co-creatori della realtà circostante e portatori di un messaggio culturale che possa estendersi nel tempo e nello spazio. La scuola può rappresentare un ponte tra la realtà storica e quella quotidiana, confrontandosi con la cultura visuale ed estetica disponibile e fruibile nel proprio luogo di appartenenza, aprendo a un confronto tra diverse dimensioni territoriali e stimolando la curiosità per la scoperta.

L'unione di pratiche di apprendimento formali e non formali promuove un diverso modo di istruire la collettività: in particolare i musei, in quanto estranei al contesto scolastico, divengono luogo principe per la condivisione di conoscenze, attraverso metodi di apprendimento diversi da quelli convenzionali.

La promozione di attività che stimolino la relazione tra individui, con un carattere interattivo, utilizzando e sviluppando sia mezzi a disposizione della comunità ma anche tecnologicamente più avanzati, possono divenire nuovi metodi per lo sviluppo delle conoscenze, in quanto il carattere interdisciplinare dei musei e delle sue collezioni, accompagnato da personale formato e specializzato in ambito educativo, fa sì che si crei sempre maggiore interesse e curiosità per questi luoghi di cultura.

La didattica museale si trasforma così in un mezzo innovativo, che educa alla partecipazione e all'espressione di sé stessi, attraverso percorsi educativi di breve durata che possono avere una maggiore durata nel tempo, e divenire dei processi continuativi per garantire un affiancamento nel percorso di crescita degli individui. Questo apporta all'interno del processo formativo un arricchimento sia personale che collettivo, stimolando la conoscenza e le capacità interpretative, nonché l'interesse per la protezione del patrimonio culturale, che deve costituire uno dei primi insegnamenti trasmessi.

Il museo contemporaneo, in quanto specchio della realtà odierna ed espressione della storia di ogni comunità, viene indagato come un luogo ricco di possibilità di apprendimento, scardinando i preconcetti che girano intorno alle sue collezioni, dimostrando la capacità degli individui di comprenderne i significati, spesso meno oscuri e incomprensibili di quello che crediamo.

Il rapporto che intercorre tra il contenitore museale, la collezione e il pubblico è oggetto di indagine a partire dall'età evolutiva, in cui il desiderio di scoperta di un luogo così misterioso e denso di storia deve essere appagato al fine di creare i fruitori museali di domani, fidelizzando

il pubblico e offrendo attività ed esperienze continuamente rinnovate, al passo con i mutamenti della società.

2.1 L'educazione nel rapporto scuola-museo

Il valore educativo dell'esperienza museale fa riferimento a un tipo di apprendimento non-formale o informale, contrariamente dalla scuola che propone un approccio formale all'acquisizione di nozioni, pratiche e teoriche. La differenza tra questi tipi di didattica si risolve nella definizione di ciò che viene appreso dentro e fuori rispetto al contesto scolastico, distinguendo un modello di apprendimento obbligatorio e basato su parametri identificati a livello nazionale, e uno spontaneo, volontario, talvolta inconsapevole.

Il protocollo d'intesa stipulato tra il Ministero dell'Istruzione e il Ministero della Cultura nel giugno 2021 mira alla "promozione dell'educazione alla cultura delle arti, della musica, della creatività, del teatro e delle attività progettuali delle istituzioni scolastiche"⁴⁸. All'interno del documento è specificata l'importanza del contributo che la conoscenza e comprensione del patrimonio storico-artistico e culturale hanno nell'apprendimento e nello sviluppo delle nuove generazioni, avvicinandosi in questo modo al proprio territorio anche in un'ottica di sostenibilità e valorizzazione delle risorse culturali che esso ha da offrire. Le attività culturali che comprendono gioco e creatività sono dei mezzi fondamentali per riprendere contatti sociali, divenendo possibilità di arricchimento per gli studenti e per le istituzioni anche sotto il punto di vista economico. Lo stesso sviluppo tecnologico che sta avvolgendo sia l'istituzione scolastica che quella culturale e museale può costituire un legame e uno strumento per la trasversalità dei progetti scolastici e territoriali, rafforzando le competenze multidisciplinari degli studenti. Tutto ciò cerca di rispondere a una situazione di povertà educativa emersa con particolare forza nel periodo pandemico, auspicando a una collaborazione tra le scuole e gli enti territoriali. Attraverso l'uso di metodologie didattiche innovative, le istituzioni scolastiche e i responsabili di istituti e luoghi della cultura, possono sviluppare attività per la promozione all'educazione alla cultura di arti, musica, creatività, cinema, e accrescere la conoscenza del territorio.

Per questo motivo il museo, in qualità di istituzione culturale, non intende sostituirsi alla scuola, ma proporsi come luogo di "mediazione culturale", in cui i visitatori e gli oggetti si ritrovano

⁴⁸ Protocollo di intesa tra il Ministero dell'Istruzione e il Ministero della Cultura.
[https://media.beniculturali.it/mibac/files/boards/be78e33bc8ca0c99bff70aa174035096/PDF/Accordi/Protocollo di intesa MI MiC Piano estate 2021 -signed-signed.pdf](https://media.beniculturali.it/mibac/files/boards/be78e33bc8ca0c99bff70aa174035096/PDF/Accordi/Protocollo%20di%20intesa%20MI%20MiC%20Piano%20estate%202021%20-signed-signed.pdf)

in una relazione stretta e variabile, subordinata al tipo di fruizione che si intende farne.⁴⁹ La ricerca di metodi comunicativi efficaci unisce queste due realtà simili nei loro intenti, studiando soluzioni didattiche che possano creare rapporti tra le due istituzioni e produrre esperienze significative. Qui pedagogia e storia dell'arte si fondono, per appagare le esigenze di apprendimento, legando le competenze culturali a quelle nel campo della didattica.

Il museo diviene così un luogo dove si impara senza essere seduti al proprio banco e invitati a non muoversi oltre i limiti della sua superficie, ma sentendosi liberi di muoversi all'interno dello spazio circostante, che diviene nella sua interezza un'area vivibile e fruibile secondo delle regole.

L'educazione al patrimonio è un processo lungo e complesso che richiede costanza nella sua applicazione e che può cominciare sin dalla terza infanzia, a sei anni, quando i bambini cominciano la scuola primaria e si avvicinano in modo sempre più diretto all'insegnamento e alla realtà contemporanea, apprendendo nozioni che li inducono a partecipare attivamente nella costruzione della società in cui vivono.

La presenza di musei di arte contemporanea dislocati sull'intero territorio nazionale si configura come un'opportunità per fare esperienze strettamente legate al presente, con cui approcciarsi a un tipo di espressione artistica fatta di materiali inconsueti, preziosi e non, la quale racconta una storia strettamente attuale, e per questo motivo è soggetta a interpretazioni che non esaudiscono immediatamente il bisogno di conoscenza scaturito dalla loro visione.

Un bambino all'interno del museo sarà attirato prima di tutto dal contenitore, l'estetica architettonica che circonda i manufatti, li contiene e li conserva. Noterà la differenza di temperatura con l'esterno, il clima di silenzio in cui si è immersi, giocando con i sensi ricercando risposte logiche a domande immediate.

Cercare di comprendere gli oggetti all'interno di questo luogo così poco familiare è un passaggio secondario, spesso dovuto al richiamo dell'attenzione da parte di un insegnante o di un educatore museale, che può spegnere la magia dell'atmosfera creata nella testa di un bambino che percepisce in profondità l'ambiente in cui è immerso, grazie alla sua ingenua sensibilità e l'attrazione nei confronti di ciò che pare misterioso. Non è da sottovalutare il tempo dedicato alla fruizione, che deve essere adeguato di volta in volta rispetto al pubblico che si ha di fronte; i bambini spesso hanno bisogno di tempo per osservare e comprendere ciò che guardano, così da poter legare l'esperienza a un ricordo.⁵⁰

⁴⁹ Zuccoli F., *Didattica tra scuola e museo. Antiche e nuove forme del sapere*, Parma, 2014.

⁵⁰ De Socio P., Piva C., *Il museo come scuola. Didattica e patrimonio culturale*, Roma, 2005.

Quando la scuola incontra il museo all'interno delle sue mura, la didattica praticata risponde a un apprendimento di tipo formale, diverso da quello informale che potrebbe verificarsi nel caso di una visita libera e spontanea. Questo perché i docenti, spesso in accordo con gli educatori museali concordano percorsi di visita, attività ludiche e laboratoriali finalizzate all'apprendimento di nozioni utili all'interno del percorso scolastico, preparando gli studenti alla visita anticipando informazioni che potranno approfondire nel corso dell'esperienza.

Un passo fondamentale per la condivisione dei saperi e delle conoscenze in ambito museale è l'educazione al patrimonio, che concerne le regole da rispettare per la custodia dei beni culturali e la spiegazione dei concetti di tutela e salvaguardia⁵¹. Questo tipo di insegnamento presuppone un'adeguata conoscenza e formazione da parte di insegnanti e educatori rispetto agli argomenti sopracitati, al fine di creare dei progetti idonei alla divulgazione di nozioni basilari per la corretta fruizione del patrimonio, comprendendo i rischi cui questo è soggetto e la limitazione di interventi diretti per la sua protezione. Facendosi carico della responsabilità che accomuna ciascun essere umano per la cura di qualsivoglia bene, indipendentemente dalle sue caratteristiche fisiche o estetiche, sia che si tratti di un dipinto millenario che di una tradizione folkloristica, si riuscirà a sensibilizzare la popolazione e a diffondere un messaggio di rispetto, sentendoci tutti proprietari dell'eredità culturale lasciataci in dono.

L'approccio con le opere all'interno di un museo deve avere un carattere ludico e interattivo, per instaurare con il museo una relazione positiva e permanente, affinché l'esperienza di visita nei luoghi della cultura resti una costante all'interno della vita del bambino e un desiderio di conoscenza da esaudire nel corso della crescita.

Giocare e imparare sono due attività strettamente connesse tra loro, che si verificano spontaneamente nei bambini verso cui vi è un interesse sempre crescente in ambito museale. La curiosità che caratterizza soprattutto questa fase della vita permette con la giusta guida di essere appagata attraverso una frequentazione consueta dei luoghi della cultura, per mantenere sempre viva la brama di scoperta di ognuno.

L'accompagnamento dei bambini alla visita deve essere associato a una spiegazione comprensibile di ciò che essi possono osservare, insegnando loro il giusto modo di approcciarsi alle collezioni, intenderne l'importanza fornendo i giusti mezzi per rendere proprio l'ambiente museale, attraverso il rispetto delle regole – che devono essere poche e chiare – illustrando

⁵¹ Tra i principi fondamentali della Costituzione italiana all'art. 9 è esplicitato che “La Repubblica promuove lo sviluppo della cultura e la ricerca scientifica e tecnica. Tutela il paesaggio e il patrimonio storico e artistico della Nazione.”

concretamente i motivi per i quali si è sottoposti alle stesse. Così facendo si sarà in grado di contribuire alla crescita del singolo attraverso l'educazione alla fruizione del patrimonio.⁵²

La motivazione degli studenti nei confronti di una visita didattica deve risultare "intrinseca", in quanto alla base dell'attività deve esserci la consapevolezza da parte di ogni individuo dell'importanza che questa esperienza riveste, percependo l'unicità del percorso in quanto preparato espressamente per loro. Le opere osservate da un lato devono ricordare qualcosa di vissuto a livello formativo, dall'altro suscitare sorpresa ed emozione, senza dare nulla per scontato trasmettendo un sentimento di stupore.⁵³

Risulta oltretutto funzionale fornire i mezzi attraverso cui imparare – poco alla volta – a fruire anche singolarmente dello spazio del museo e delle collezioni, interiorizzando in modo molto personale le conoscenze. L'uso di materiale didattico pensato appositamente per questo tipo di esperienze diviene un ulteriore approfondimento delle tematiche trattate. I modi attraverso cui comunicare sono molteplici e possono variare grazie all'abilità degli operatori didattici che valutando caso per caso decidono in quale modo approcciarsi al pubblico che si trovano di fronte, proponendo stimoli differenti a seconda dell'atteggiamento complessivo del gruppo.

La stessa disposizione delle opere e dei manufatti deve essere studiata in modo che nessun elemento si perda tra gli altri, usando accostamenti visivi per forme, colori, creando un ambiente accogliente e organizzato. La capacità di un museo di variare nel corso del tempo l'allestimento delle collezioni crea un sentimento di curiosità nei visitatori, che si trovano non solo in uno spazio sempre nuovo, ma dove ai loro occhi si possono presentare pezzi d'arte mai visti, conservati all'interno dei depositi o temporaneamente in prestito da altre istituzioni. Nel caso di mostre temporanee si verifica la stessa attrattiva, poiché invitati a prendere parte a un'esperienza con una durata limitata nel tempo.

Il fattore temporale è altresì una specifica indicativa del percorso di visita: la qualità del tempo speso all'interno di un museo permette di ricordare ciò che è accaduto; una visita lunga e poco significativa resterà nella memoria poiché insoddisfacente e noiosa, spesso anche traumatica per la costrizione all'ascolto passivo; mentre una visita attiva e partecipata, di breve durata, lascerà con più probabilità un ricordo positivo, facendo capire che c'è dell'altro oltre a ciò che si è riuscito a vedere e comprendere, invitando a tornare ed esplorare nuovamente i tesori contenuti nel museo.

Mostrare un'intera collezione non è mai una buona idea, il rischio è quello di confondere i visitatori e perdere progressivamente la loro attenzione. Sviluppare percorsi diversificati

⁵² Balboni Brizza M. T., *Immaginare il museo: riflessioni sulla didattica e il pubblico*, Milano, 2007.

⁵³ Nardi E., *Forme e messaggi del museo*, Milano, 2011.

secondo tematiche e interessi differenti, può essere un modo per approfondire concetti specifici in base al livello di conoscenza del pubblico.

Per un bambino – come per altri target di spettatori – la ricerca di un contatto diretto con l’opera d’arte è necessario attraverso mediazioni visive e narrative sempre nuove. La relazione con il manufatto subisce una progressiva trasformazione, tendendo di approcciarsi sempre più direttamente allo stesso, come volendo annullare la distanza obbligatoria che separa dal poter toccare, annusare, osservare nel dettaglio una testimonianza materiale. I linguaggi con i quali si racconta l’esperienza museale devono essere chiari per permettere a tutti di seguire con attenzione, ascoltando un linguaggio semplice e comprensibile. Attraverso la narrazione di storie si può far comprendere l’importanza e la particolarità dell’esperienza che si è chiamati a vivere, instaurando un dialogo costruttivo e coinvolgente che comprenda aspetti ludici e risponda ai bisogni di conoscenza che l’individuo cela dentro sé. L’atteggiamento esteriore è un’ulteriore abilità che l’educatore sviluppa per approcciarsi in modo convincente al suo pubblico: la gestualità e la modulazione della voce, sono caratteristiche che condizionano le capacità di attenzione dando luogo a un interesse profondo e consapevole, ma soprattutto voluto.

La dimensione estetica vissuta all’interno della realtà quotidiana, in particolare quella scolastica, che si fonde con un’esperienza pratica e visiva di tipo museale può rendere il soggetto in età evolutiva in grado di progettare la propria esistenza nel rapporto con l’altro e con il mondo che lo circonda. La ragione creativa sviluppatasi da questo tipo di relazione diviene parte del progresso di crescita e scaturisce il bisogno di approcciarsi a un’esperienza estetica. Il bisogno di conoscenza che ne deriva va oltre l’apprendimento formale scolastico, ma permette alla scuola di giocare il ruolo di assistente alla formazione, aiutando ad accrescere il proprio bagaglio culturale con esperienze museali inizialmente atipiche, e successivamente vissute potenzialmente nel quotidiano.

2.1.1 Il museo all’interno della scuola

“Al fine di favorire la fruizione del patrimonio artistico, scientifico e culturale da parte degli studenti, le scuole di ogni ordine e grado possono stipulare apposite convenzioni con le soprintendenze. Le convenzioni fissano le modalità attraverso le quali le istituzioni museali si impegnano ad elaborare percorsi didattici e a preparare materiali e sussidi audiovisivi, che

tengano conto della specificità della scuola richiedente e delle eventuali particolari esigenze determinate dalla presenza di alunni disabili.”⁵⁴

In Italia ormai sono numerosi i progetti organizzati dai musei per portare l’arte e la storia all’interno di contesti diversificati, entrando in contatto stretto con la cittadinanza. L’esperienza di condurre il museo fuori dalle sue mura, genera luoghi di incontro insoliti e occasioni di apprendimento nuove, per scoprire modi ulteriori di fruire di uno spazio quotidiano. Questo riguarda non solo i musei contemporanei, ma moltissimi poli multiculturali sul territorio nazionale.

“Il museo del Novecento va a scuola” è un’attività online ideata da Ad Artem⁵⁵, responsabile dei servizi educativi del museo, dedicata ai bambini della scuola primaria. L’obiettivo è quello di creare un’esperienza di visita interattiva che possa andare incontro alle esigenze delle scuole, nel momento in cui una classe si trovasse nella condizione di non potersi recare in un luogo di cultura.

Tramite la prenotazione del servizio, la visita si svolge sulla piattaforma zoom o alla presenza di un operatore, ove il gruppo potrà fruire di una “visita” al museo non convenzionale, attraverso una pratica di apprendimento non formale.

L’attività si configura in due momenti distinti: il primo prevede una visita virtuale del Museo, affinché possa penetrare all’interno delle mura scolastiche trasformandone l’ambiente familiare in un contesto nuovo da vivere ed esplorare; il secondo si configura in una attività laboratoriale artistica, con l’utilizzo di materiali e strumenti idonei all’età di riferimento, in cui la guida procede alla narrazione delle tematiche scelte con l’uso di materiali digitali per una migliore comprensione dei contenuti.

La possibilità di scegliere la modalità attraverso cui fruire del servizio rende l’esperienza duplice: da un lato il museo entra nella scuola fisicamente, portando l’esperienza di un operatore specializzato e un clima di novità e curiosità potendosi interfacciare in modo concreto con una presenza non convenzionale; dall’altro le potenzialità delle piattaforme digitali rendono possibile immergersi in una realtà fisicamente irraggiungibile al momento della fruizione, che diviene però tangibile grazie ai mezzi tecnologici di cui attualmente disponiamo. Questo tipo di attività stimola la curiosità e l’interesse verso l’edificio museale e il

⁵⁴ Dall’art.7 della legge 8 ottobre 1997, n.352, "Disposizioni sui beni culturali" *Provvedimenti a favore della diffusione della conoscenza, nelle scuole, del patrimonio artistico, scientifico e culturale*, pubblicata nella Gazzetta Ufficiale n. 243 del 17 ottobre 1997 - Supplemento ordinario n. 212.
<https://www.parlamento.it/parlam/leggi/97352l.htm>

⁵⁵ Ad Artem è una società nata a Milano nel 1993, che si occupa di valorizzare e supportare le istituzioni culturali organizzando progetti di varia natura. L’obiettivo primario è divulgare la cultura a tutti i livelli, realizzando visite, conferenze e laboratori didattici.

suo contenuto, con la volontà di farne esperienza diretta, qualificandosi come un luogo misterioso e tutto da scoprire. L'interdisciplinarietà proposta dalle attività prevede l'ausilio delle arti visive, la musica, la tecnologia e le materie scientifiche, stimolando la creatività e l'uso dei sensi.⁵⁶ Questo insieme permette di immergersi in una realtà polivoca e stimolante, che possa abbracciare molteplici interessi e capacità personali, dimostrando quanto sia semplice sviluppare nuove abilità e conoscenze, facendo comprendere come gli stessi artisti si siano interessati contemporaneamente non solo all'arte, ma a numerose altre discipline che potessero integrare e arricchire le proprie competenze.

La Peggy Guggenheim Collection con sede a Venezia presenta tra i suoi progetti educativi visite per le scuole in diretta streaming sulle piattaforme digitali. Gli educatori museali nel corso di una visita della durata di un'ora hanno il compito di introdurre ai visitatori "virtuali" la storia della collezione e della sua mecenate, trasmettendo conoscenze relative all'arte d'avanguardia del primo Novecento, che ha rivoluzionato e caratterizzato il museo così come lo conosciamo oggi.⁵⁷

La partecipazione è un requisito fondamentale all'interno di questi percorsi, che cercano di stimolare la curiosità per tutto ciò che riguarda l'esperienza artistica contemporanea.

Il museo entra concretamente negli istituti scolastici attraverso l'attività "A scuola con l'artista", che comprende fasce d'età diversificate, dall'infanzia fino alla scuola secondaria, in cui gli studenti sono chiamati a vivere in prima persona l'esperienza di essere artisti. Guidati da un'artista presente all'interno della classe, a bambini e ragazzi viene richiesto di ideare un progetto personale da realizzare, indagando le potenzialità dei materiali e le diverse tecniche di rappresentazione.⁵⁸ Il contatto diretto con la figura professionale rende l'esperienza un unicum e un'opportunità per avvicinarsi al soggetto, in questo caso un'artista, che appare spesso nell'immaginario popolare come un'entità astratta.

Il Mart di Rovereto organizza per le scuole di diverso ordine e grado percorsi dedicati, laboratori e attività online, cercando attraverso l'interazione con il giovane pubblico, un metodo efficace per comunicare l'importanza dei beni culturali e sensibilizzare alla loro tutela e fruizione. Il confronto con la realtà è un punto fondamentale attraverso cui si snodano le esperienze proposte, entrando in contatto con la quotidianità tramite l'esplorazione dello

⁵⁶ Attività del Museo del Novecento per le scolaresche. https://adartem.it/ITA/itinerary/il-museo-del-900-va-a-scuola_548751.aspx

⁵⁷ Visite virtuali organizzate dal museo Guggenheim per le scuole. <https://www.guggenheim-venice.it/it/educazione/scuole/visite-virtuali-per-le-scuole/>

⁵⁸ Attività del museo Guggenheim di Venezia con le scuole. <https://www.guggenheim-venice.it/it/educazione/scuole/a-scuola-con-artista/>

spazio facendo un uso differente di oggetti semplici e familiari, per creare qualcosa di personale. Organizzando una pianificazione annuale delle attività museali, propone un'offerta formativa unica nel suo genere, coinvolgendo personalità all'interno dello scenario artistico contemporaneo, sviluppando differenti capacità creative.

In particolare “Le de-composizioni” è un workshop rivolto ai bambini della scuola primaria, nato da un progetto di Alberto Peppoloni, che porta l'artista all'interno delle mura scolastiche. Attraverso la scomposizione di soggetti reali naturali o artificiali in forme geometriche semplici – come il triangolo – si sperimenta in atti pratici un diverso modo di disegnare, indagare le forme e i colori, ri-creando una realtà che può essere trasformata a seconda dei punti di vista.⁵⁹ Nonostante il museo riesca a uscire dal proprio contenitore per raggiungere il suo pubblico, non è scontato riuscire a creare una relazione costruttiva con esso. Costruire un ambiente sicuro, che sia privo di giudizi e valutazioni è un passo importante per agevolarne la fruizione permettendo a ognuno di sentirsi a proprio agio nell'esprimere la propria individualità e la propria creatività. La decodificazione delle opere d'arte non è un'impresa semplice, ma è necessaria affinché l'attenzione e la concentrazione del pubblico restino focalizzate sugli obiettivi della visita. Avvicinare l'arte al giovane pubblico necessita della presenza di personale specializzato che occupandosi della relazione con individui di diverse fasce d'età possa comprendere i metodi per stabilire un rapporto basato sull'apprendimento informale di nozioni storico-artistiche.

Nel 2005 a Pesaro si è tenuta l'Assemblea generale di Icom Italia, durante la quale è stata redatta per la prima volta la Carta Nazionale delle Professioni museali, integrata e resa definitiva nel 2008 e successivamente revisionata e verificata da una Commissione Tematica nel 2015.

In questo modo dopo tanti anni di dibattiti relativamente al ruolo professionale dei soggetti coinvolti all'interno delle istituzioni museali, sono stati delineati i profili lavorativi che hanno costituito un passo avanti nella progressione del settore. L'Assemblea dei Soci ICOM Italia nel giugno 2015 ha approvato la delineazione del profilo professionale del “Responsabile della mediazione e dei servizi educativi”.⁶⁰

All'interno dell'ambito relativo ai Servizi e rapporti con il pubblico, il responsabile dei servizi educativi è colui che elabora progetti educativi favorendone la realizzazione, attraverso processi di comunicazione e mediazione, avvalendosi di strumenti ad-hoc per la condivisione

⁵⁹ Proposte educative del Mart di Rovereto per le scuole, A.S. 2022-2023
<https://martcms.dimension.it/media/iljibua4/mart-rovereto-brochure-scuola-2022-2023.pdf>

⁶⁰ Icom Italia, a cura di, *Carta nazionale per le professioni museali*, 2008. <https://www.icom-italia.org/wp-content/uploads/2018/07/ICOMItalia.CartaNazionaleProfessioniMuseali.2005-2006.pdf>

della cultura a un target differenziato di destinatari, senza escludere alcuna fascia di pubblico. Questa figura professionale “può essere condivisa da più musei in gestione associata”⁶¹.

Il Centro per i Servizi educativi (Sed), nato nel 1998 si occupa di redigere progetti educativi rivolti a tutti, con uno sguardo particolare alle istituzioni scolastiche, interessandosi anche all’educazione in questo senso di docenti e operatori culturali.

Partendo dal Piano nazionale per l’Educazione al patrimonio culturale 2021⁶², l’offerta formativa nazionale per l’anno 2022-2023 cerca di associare la conoscenza e la protezione del patrimonio alle responsabilità sociali e civili, attraverso una partecipazione attiva della cittadinanza alla fruizione dei beni culturali della Nazione, per ottenere una visione polivoca della loro importanza nella contemporaneità. Ne scaturisce una raccolta di proposte da parte dei Servizi educativi, successivamente elaborati e resi pubblici dalla Direzione Generale, che si riserva la facoltà di sviluppare servizi digitali relativi ai progetti presentati.⁶³

Il Piano nazionale sopracitato è un documento volto a confermare l’azione educativa del patrimonio, promuovendone la condivisione e definendo le linee guida per gli operatori culturali, creando una connessione tra le istituzioni sia pubbliche che private, la cittadinanza e il Ministero.

Il MiC ha inoltre il compito di promuovere una serie di “misure a sostegno di istituzioni scolastiche e reti di scuole per la realizzazione di un modello organizzativo flessibile e innovativo, quale laboratorio permanente di conoscenza, pratica, ricerca e sperimentazione del sapere artistico e dell’espressione creativa, anche attraverso agevolazioni per favorire l’accesso a luoghi della cultura, mostre, esposizioni, concerti, spettacoli e performance teatrali e coreutiche.”⁶⁴ Le misure adottate sono volte a garantire agli studenti “l’apprendimento, la pratica, la creazione, la conoscenza storico-critica e la fruizione consapevole dei linguaggi

⁶¹ Ibidem.

⁶² Ogni anno in accordo con il Consiglio superiore Beni culturali e paesaggistici, viene redatto il Piano nazionale per l’Educazione al patrimonio culturale, stipulando accordi e convenzioni con regioni ed enti locali, università ed istituzioni senza scopo di lucro per il fine di avvicinare il patrimonio alla società permettendone la conoscenza.

<https://dger.beniculturali.it/wp-content/uploads/2021/11/Piano-Nazionale-per-lEducazione-al-patrimonio-2021.pdf>

⁶³ Dalla circolare dell’Offerta formativa nazionale 2022-2023 - Servizi educativi MIC. X edizione. Avvio raccolta dati. <http://www.sed.beniculturali.it/index.php?it/476/of-2022-2023>

⁶⁴ Dal “Piano nazionale per l’educazione al patrimonio culturale”, 2020, p.15.

<https://dger.beniculturali.it/wp-content/uploads/2021/11/Piano-Nazionale-per-lEducazione-al-patrimonio-2021.pdf>

artistici, quali requisiti fondamentali del curricolo nonché la conoscenza del patrimonio culturale del passato e di quello contemporaneo nelle sue diverse dimensioni.”⁶⁵

2.2 Educare alla fruizione del museo d’arte contemporanea

Il ruolo dell’arte contemporanea nella sua complessità di significati si lega strettamente alla vita delle persone, sollecitando immaginazione e fantasia, rendendo il pubblico parte di ciò che si trova ad osservare. Il suo desiderio di discostarsi da quella che viene definita “arte tradizionale” le consente di abbracciare molteplici forme espressive, che comprendono stili e materiali originali, spesso inconsueti.

Ciò che si richiede a un museo di arte contemporanea è il tentativo di designarsi come un luogo aperto al confronto e alla creazione di un senso critico ed estetico, convertendosi in un centro polifunzionale, nel quale non si accede per una semplice osservazione delle esposizioni, ma che svolga anche altre funzioni.

Il museo diviene un luogo ibrido, in cui riuscire ad analizzare il mondo di oggi tramite l’approccio a linguaggi diversificati e sempre nuovi, che non si basino su forme d’arte tipicamente pittoriche o scultoree, ma che comprendano altre sfere espressive come la moda, l’architettura, la fotografia, il cinema, il teatro, la danza, la performance.

In questo modo è possibile mantenere attiva la riflessione sul presente: l’autore agisce sulla realtà con il proprio metodo espressivo, dando una sua interpretazione della quotidianità, il suo linguaggio viene compreso e letto dallo spettatore, percependone i significati, anticipando spesso successive correnti di pensiero.⁶⁶

L’educazione alla vita all’interno dei luoghi della cultura si pone come obiettivo fondamentale, attraverso la sensibilizzazione e la conoscenza di ciò ha caratterizzato e che caratterizza la civiltà odierna. Immedesimarsi nell’opera di un’artista è il primo passo che a chiunque fruisca di questo tipo di arte viene richiesto, attivando politiche inclusive ed educative attraverso l’arte. Il dialogo con le opere è ciò che permette all’arte di rimanere viva, attraverso un percorso conoscitivo, che porti lo spettatore ad andare verso l’opera, cercando di annullare la distanza che si crea tra autore e fruitore. Esplorando i linguaggi dell’arte, il pubblico riesce a ritrovarsi immerso all’interno di un contesto contemporaneo non qualsiasi, ma quello in cui vive

⁶⁵ Ibidem, p.15

⁶⁶ Polveroni A., *This is contemporary! Come cambiano i musei d’arte contemporanea*, Milano, 2007.

quotidianamente, facendo esperienze che restano nella memoria costruendo un tipo di sapere dal carattere permanente.

L'arte contemporanea spesso esce dalle mura museali, per il suo carattere non convenzionale e per le sperimentazioni in atto dal carattere multiforme, che conducono le opere ad avere spesso delle dimensioni per cui non riescono a essere contenute all'interno di un museo, ma necessitano di spazi propri, anche esterni e non adibiti all'esposizione e alla conservazione delle stesse.

La creazione dell'arte non si limita all'uso di tecniche consolidate, ma si confronta spesso con l'analisi e la trasformazione di oggetti di uso comune e quotidiano, spesso portando gli stessi all'interno delle collezioni, indagati attraverso un differente punto di vista rispetto a quello consueto, trasformando così il manufatto in un'opera da osservare e indagare.

“Vedere un oggetto come arte richiede qualcosa che l'occhio non può cogliere, un'atmosfera di teoria artistica, una conoscenza della storia dell'arte: un mondo dell'arte”.⁶⁷ Così le novità imposte dalla realtà dell'arte contemporanea legano l'oggetto artistico a teorie e decodificazioni che rendono possibile il suo statuto di “opera d'arte”, all'interno di specifici contesti in cui i ruoli sono ben definiti e che concorrono a creare ciò che viene comunemente chiamato “mondo dell'arte”.⁶⁸

Allo stesso tempo il rapporto di scambio creato con il pubblico subisce una progressiva evoluzione, permettendo di partecipare in modo concreto e critico a ciò che concerne la valutazione delle attività che vengono indagate dai visitatori in modo soggettivo. La restituzione dell'esperienza vissuta sia a livello fisico che talvolta virtuale include i fruitori nella creazione e trasformazione dell'offerta culturale del museo, in particolare quello contemporaneo, la cui arte utilizza una strategia partecipativa per cui il pubblico entrando in contatto con le opere può divenire protagonista del contesto in cui si trova.

Lo stesso contenitore museale è frutto di studi e analisi, spesso concepito come arredo urbano cerca di inserirsi nel contesto storico e architettonico in cui si trova, al passo con la modernità e creato da personalità rilevanti, ha il compito di attrarre già esternamente il pubblico al suo interno.

⁶⁷ Danto A., *The Artworld*, in “Journal of Philosophy” vol. 61, Issue 19, American Philosophical Association
Easter Division, LXI incontro annuale; ottobre 1964, p. 580.

⁶⁸ Izzolino M., *Didattica Museale. Nuovi approcci al racconto dei beni culturali*, Napoli, 2020.

Molti luoghi della cultura in Italia sono stati creati o trasformati nel corso del tempo per adeguarsi a un mutamento dello stile e per fondersi con il paesaggio circostante, dimostrando la stretta connessione che lega il museo alla società contemporanea. Contemporaneamente a queste operazioni architettoniche si possono verificare delle vere e proprie riqualificazioni di zone urbane o rurali, che possono comprendere l'apertura di luoghi di interesse che comprendono ristoranti, biblioteche e librerie, luoghi di incontro per la cittadinanza. A Roma, il Museo Nazionale delle arti del XXI secolo (MAXXI) è stato commissionato dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali e realizzato – a seguito di un concorso – dall'architetta Zaha Hadid tra il 2003 e il 2009. Il luogo prescelto per la realizzazione del nuovo museo era una struttura militare in disuso, trasformata in uno spazio espositivo mutevole, non concepito per sale, ma come uno spazio aperto e libero dalle convenzioni architettoniche, “privo di confini definiti tra ciò che è dentro e ciò che è fuori”.⁶⁹



Figura 1 – Museo delle Arti del XXI secolo, esterno

Per questo motivo la costruzione delle pareti è tale per cui si verificano degli incroci tra le varie componenti dell'edificio che concorrono a dare forma agli spazi.

La sua struttura in cemento armato, acciaio e vetro, permette di ospitare agevolmente le opere fluide degli artisti contemporanei, che comprendono grandi progetti e installazioni, divenendo un luogo espositivo e di incontro per la comunità, favorendo l'indagine e la scoperta per le nuove tendenze artistiche e architettoniche. Il visitatore entrando in questo spazio sinuoso è

⁶⁹ Zaha Hadid – Il Museo MAXXI a Roma – parte 1, di Riccardo Bianchini 28/06/2018, di “Inexhibit”.

<https://www.inexhibit.com/it/case-studies/zaha-hadid-museo-maxxi-roma-parte-1/>

invitato a perdersi e cercare la propria via attraverso un percorso personale, attraversando i vari livelli del museo seguendo il proprio istinto.⁷⁰



Figura 2 – Museo delle Arti del XXI secolo, interno

Il Mart di Rovereto è stato progettato dall'architetto Mario Botta e dall'ingegnere Giulio Andreolli e inaugurato nel 2002.



Figura 3 – Mart, Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto, interno

⁷⁰ MAXXI zoom, Zaha Hadid
<http://www.maxxi.art/wp-content/uploads/2011/03/H-P.pdf>

L'edificio, progettato per fare in modo che la città idealmente potesse entrare all'interno del museo, è sormontato da una cupola in vetro e acciaio, progettata per instaurare un dialogo diretto con l'esterno e far penetrare la luce naturale, le cui dimensioni si rifanno al Pantheon di Roma e al cui centro è presente una fontana, che richiama le strutture dell'antica Roma per il sistema di raccolta dell'acqua piovana.

I richiami all'antichità sono molteplici, ma implicano una concezione moderna degli spazi, in un continuo dialogo tra la storia e la contemporaneità. I percorsi in cui si snoda il museo divengono simbolo delle città storiche, la grande piazza centrale è il punto di riferimento da cui partono e si articolano le varie sale. L'architettura vive, si sveglia e va a dormire, comprendendo il ciclo solare che nel corso dell'anno influenza l'ambiente e le stagioni, facendo variare la stessa immagine museale, che diviene uno spazio in costante contatto con la natura, ma ovviamente separato da essa. Intorno al museo, collocato tra l'area collinare e i quartieri residenziali, sono presenti altri luoghi di interesse culturale che arricchiscono la zona. Il giardino esterno concepito come un punto di osservazione dell'architettura e dello spazio circostante è divenuto un museo a cielo aperto in cui esporre opere scultoree di artisti contemporanei, sottolineando la peculiarità dell'arte contemporanea di uscire dal perimetro museale per immergersi nel territorio.



Figura 4 – Mart, Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto, esterno

“Un edificio ridisegna sempre nuove relazioni, non può essere indifferente. Il Mart nel suo spazio centrale raccoglie e valorizza il linguaggio dell’intorno. La diversità dei linguaggi, moderno-antico, diviene ricchezza”⁷¹

A Milano il Museo del Novecento, ospitato all’interno dello storico Palazzo dell’Arengario, propone un dialogo diretto tra l’architettura e la collezione di arte italiana del Novecento, ristrutturato dal Gruppo Rota recuperando e adibendo a nuovo uso uno spazio cittadino poco sfruttato. Mentre l’estetica esterna è rimasta pressoché immutata, gli interventi all’interno sono stati molti, attraverso un rinnovamento che potesse entrare in contatto con il successivo allestimento.

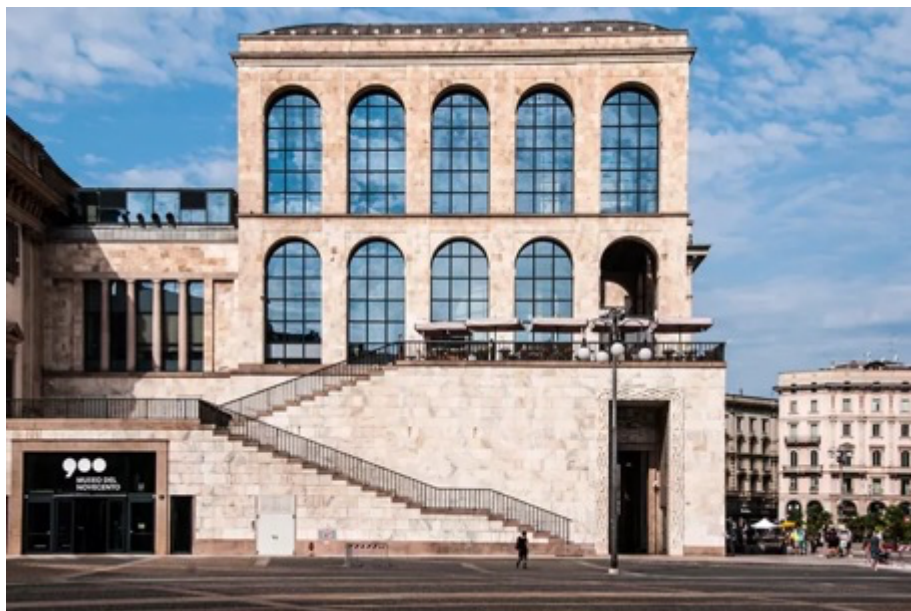


Figura 5 – Museo del Novecento di Milano, esterno

La peculiarità che caratterizza fortemente l’edificio è la grande rampa a forma spiroidale, che collega i piani della torre e conduce all’inizio della visita museale.⁷²

⁷¹ Presentazione di Mario Botta, <https://www.mart.tn.it/mart/l-architettura-122802>

⁷² Architettura Museo del Novecento di Milano, <https://www.museodelnovecento.org/it/il-museo>

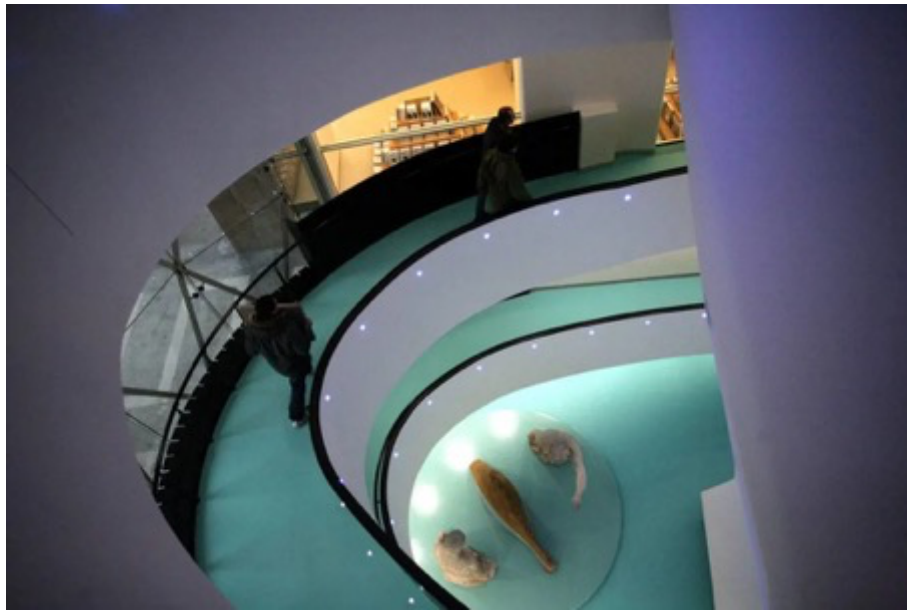


Figura 6 – Museo del Novecento di Milano, rampa spiroidale, interno

La sua posizione strategica, in mezzo a luoghi culturali dall'importante carattere storico-artistico, permette un dialogo tra le diverse epoche storiche che caratterizzano il capoluogo lombardo.

Il Museion, museo d'arte moderna e contemporanea di Bolzano, è stato trasferito nel 2007 in una nuova sede che per mezzo delle sue facciate trasparenti riesce a entrare in comunicazione con il territorio circostante.



Figura 7 – Museion di Bolzano, esterno

Lo studio d'architettura incaricato della sua creazione è lo studio berlinese Krüger Schubert Vandreike che per l'occasione ha realizzato un edificio cubico in metallo e vetro, internamente organizzato in spazi polifunzionali che comprendono le diverse aree per lo svolgimento delle attività museali, strettamente connesse tra loro.

Le pareti mobili rendono l'ambiente fluido, permettendo allo spazio di mutare la sua forma a seconda delle esigenze.



Figura 8 – Museion di Bolzano, interno

Il parco museale che divide il museo dall'atelier in cui gli artisti possono operare diviene uno spazio espositivo in cui proseguire le attività.⁷³

Attualmente ciò che conta è poter esperire il museo, tenendo conto sia del contenitore che del contenuto, in quanto l'architettura stessa e la sua conformazione divengono parti fondamentali del percorso espositivo.

Questa particolarità si fonde perfettamente con la missione dell'arte contemporanea, e il suo essere esperienza attiva e interattiva, fondata sulla storicizzazione di eventi che accadono nel nostro presente ed esprimendosi con un linguaggio legato a quella che è l'esperienza quotidiana degli individui, affinché ne derivi una immedesimazione con il tipo di esperienza che si sta vivendo.⁷⁴

⁷³ Dal sito web di Museion. <https://www.museion.it/storia/>
<https://www.museion.it/spaces/>

⁷⁴ Polveroni A., *This is contemporary! Come cambiano i musei d'arte contemporanea*, Milano, 2007.

I percorsi creati all'interno dei luoghi della cultura hanno spesso la caratteristica di essere rigidi e immutati, rendendo la partecipazione dello spettatore irrilevante, coinvolgendolo come uditore passivo, senza preoccuparsi di produrre stimoli volti a una più condivisa fruizione. La ricerca di un coinvolgimento che sia più appassionato, trasformando periodicamente le collezioni, è ciò che permette all'istituzione di appassionare il pubblico coinvolto portandolo a sforzarsi di uscire da idee stereotipate e concentrarsi sulla personale percezione dell'oggetto artistico, attraverso la propria sensibilità, facendo scaturire delle impressioni e riflessioni personali.⁷⁵ Immedesimarsi con il contesto in cui ci si trova, vivendolo secondo le volontà dell'artista in accordo con il messaggio di un'opera, e sviluppando attività partecipative per "entrare nelle esperienze di altri e metterli in grado di derivarne esperienze proprie più intense e più pienamente definite delle precedenti"⁷⁶. Da questo deriva la necessità di sviluppare la propria esperienza estetica, attraverso la comprensione delle opere in oggetto, al fine di avvicinarsi all'emotività dell'artista che le ha create, ritrovandosi immersi nel contesto storico che le ha viste nascere e cogliere i meccanismi che le legano alla nostra realtà contemporanea. Gli investimenti museali nel campo della didattica continuano ad avere una priorità nel panorama delle attività proposte dalle istituzioni, sia per questioni economiche, che relative all'affluenza e all'istruzione al patrimonio. Le opere d'arte contemporanea si interessano a condividere un sapere che possa portare alla luce le criticità e i punti di forza della società odierna, un mondo vissuto su più fronti e indagato da diverse prospettive, aprendosi alla conoscenza di realtà che sono distanti dalla propria.

Il museo diviene perciò il luogo principe in cui scoprire davvero il mondo che ci circonda, passando attraverso meccanismi relazionali, laboratori organizzati alla presenza di personalità che influiscono sulla scena artistica di oggi, avvicinando il pubblico a una concezione di opera d'arte totale. Coinvolgendo diverse forme del sapere e promuovendo attività che vengono portate al di fuori di quello che si può notare durante e all'interno del percorso espositivo.⁷⁷

2.2.1 Il museo della relazione

Le relazioni che concorrono nella creazione di un sistema museale efficace comprendono una vasta scala di professionalità che dal marketing, alla ricerca e alla conservazione del

⁷⁵ Francucci C., *Arte contemporanea come progetto educativo*, in *Educare all'arte*, a cura di C. Francucci e Paola Vassalli, Roma, 2005.

⁷⁶ Dewey J., *Arte come esperienza e altri scritti*, Firenze, 1995, p. 127.

⁷⁷ Polveroni A., *This is contemporary! Come cambiano i musei d'arte contemporanea*, Milano, 2007.

patrimonio, ruotano intorno alle istituzioni culturali con il fine di integrare l'esperienza di visita vera e propria.

L'apertura a un pubblico sempre più grande, variegato e di estrazione sociale diversa, dimostra un interesse sempre maggiore per le collezioni, ma anche per ciò che non si riesce a vedere, come la parte gestionale e organizzativa di un museo.

Queste attenzioni crescenti da parte degli spettatori, portano i musei a domandarsi quali siano i metodi migliori per connettersi, o riconnettersi con i propri fruitori. L'invito diviene perciò quello di educare la popolazione a essere spettatori attivi, e non consumatori passivi di un'esperienza. La decisione di avvicinare le collezioni al pubblico comporta un crescente impegno da parte dell'istituzione che deve prevederne le domande e permettere l'accesso diretto a una grande varietà di informazioni, affinché la visita risulti appagante apportando un arricchimento personale.

Un museo in grado di soddisfare le esigenze, le richieste e le aspettative del proprio pubblico diverrà un punto di riferimento centrale per la vita comunitaria delle persone. È complesso realizzare questi obiettivi concretamente, in quanto i membri della popolazione non possiedono lo stesso interesse nei confronti del mondo dell'arte e soprattutto non identificano come "arte" molte manifestazioni espressive contemporanee. Attraverso ricerche di mercato ogni istituzione dovrebbe eseguire delle verifiche rispetto ai propri fruitori, cercando di tessere reti di comunicazione tra il museo e il pubblico, ma anche tra gli stessi visitatori, che dovrebbero sentirsi liberi di condividere le proprie opinioni rispetto all'offerta museale, riportando successivamente impressioni e critiche. Questo metodo comporta la creazione di un legame, volto a fidelizzare le persone che in base alle decisioni del museo potranno sentirsi parte e co-creatori delle proprie esperienze culturali, riconoscendo come questi luoghi possano apportare miglioramenti alle proprie vite.

L'esperienza comune di cui si va alla ricerca deve partire da un individuo per poi estendersi alla collettività: dall'interazione con il singolo visitatore alla connessione con i membri dello staff museale, per rendere il museo un luogo di socialità in cui potersi ritrovare con altre persone che condividono i propri interessi.

Lo spazio espositivo, a seconda delle proprie caratteristiche architettoniche e delle collezioni contenute, modifica il rapporto con lo spettatore, provocando un interesse diversificato a seconda del tipo di attività che è possibile svolgere all'interno del museo. La presenza di personale adibito a guidare il pubblico nel corso della visita stimola la creazione di un legame tra le persone che si ritrovano insieme a vivere la medesima esperienza culturale, permettendo un diverso modo di fruire dello spazio.

Creare percorsi diversificati è ciò che permette al pubblico di assumere il ruolo di protagonista, scegliendo in base alle proprie attitudini quale sia l'esperienza che meglio si concilia con le proprie capacità di comprensione, e che possa soddisfare il desiderio di conoscenza.

I visitatori dovrebbero essere guidati nel percorso di visita, soprattutto se non sanno da dove iniziare, e in questo caso gli strumenti di connessione sono fondamentali per scongiurare un'esperienza di tipo individualista. Comprendere il loro livello di interesse è utile per intendere quali siano i metodi partecipativi più adeguati e quali gli ausili da offrire a ogni tipologia di pubblico, per non opprimere a livello informativo chi presenta uno scarso interesse, e per non banalizzare l'esperienza dei fruitori più esperti.

Il valore ultimo della visita museale è quello di arricchire la vita delle persone, dimostrando come queste modalità di partecipazione siano uniche e indispensabili all'interno della formazione degli individui. L'inattenzione verso il proprio pubblico può condurre facilmente a un abbandono degli spazi culturali, generando un sentimento di incomprensione da parte degli spettatori cui viene impedito di entrare in comunicazione con il museo, non trovando risposte alle loro domande e necessità. Tutto ciò deve partire dal personale museale, che indipendentemente dal ruolo rivestito ha il compito di comprendere nell'immediato i bisogni del proprio pubblico, offrendo un servizio efficiente e un'esperienza del tutto personale.

Questo tipo di relazione può verificarsi non solo fisicamente, ma anche online attraverso la comunicazione con il pubblico e l'apertura di forum in cui dibattere e porre domande allo staff museale, continuando la propria esperienza anche fuori dal museo. Questo genere di partecipazione – se reso in modo efficace – non si esaurirà in rete, ma proseguirà nel corso della visita, avendo già stabilito un primo contatto con i propri spettatori.

L'obiettivo è quindi fare in modo che i visitatori sentano di poter tornare a vivere un'esperienza all'interno di un dato museo, sia attraverso l'uso di strategie promozionali come le "Domeniche al museo"⁷⁸, che permettono al pubblico di entrare gratuitamente nei musei e nelle aree archeologiche statali la prima domenica di ogni mese; sia attraverso la presentazione di programmi espositivi e attività diversificate, restando continuamente in contatto con il proprio pubblico al fine di fidelizzarlo.

Lasciare una recensione sulla propria esperienza di visita, sia essa positiva o negativa, è un ulteriore metodo per incontrare le persone, prendendo atto dei propri limiti e dei punti di forza per un progressivo miglioramento dell'offerta. Non tutti i visitatori saranno interessati a lasciare il proprio feedback, e questo darà un primo campanello d'allarme che farà comprendere al museo che potrebbe esserci stata qualche mancanza o che l'esperienza sia stata mediocre, tanto da generare scarso interesse e non meritare un commento a posteriori.

⁷⁸ L'iniziativa introdotta nel 2014 è stata resa permanente nel 2020 dal Ministro Franceschini.

Diversamente un'esperienza eccellente o con qualche criticità potrà incentivare lo spettatore a far sentire la propria voce, condividendo proposte costruttive.

Gli stessi servizi offerti dal museo devono cercare di mantenere il tono dell'istituzione culturale entro cui sono posti, ad esempio il bookshop e il caffè possono eventualmente adottare uno stile estetico che sia connesso all'edificio e al suo contenuto, divenendo delle esperienze a livello sociale, invitando il pubblico a prenderne parte.

Uno strumento efficace in grado di monitorare l'interesse del proprio pubblico è la creazione di una membership la cui sottoscrizione permetta di entrare gratuitamente in alcuni luoghi della cultura o a un prezzo agevolato. I vantaggi di questa proposta sono molteplici, dalla connessione tra gli individui, al riempimento delle sale museali, il rapporto creato in questo modo con gli spettatori diviene privilegiato, inserendosi all'interno del tessuto culturale e sociale cittadino. In base alle proprie esigenze il pubblico potrà decidere di aderire a un programma variegato di attività, comprese inaugurazioni, eventi speciali e contenuti, rendendo il museo una parentesi importante all'interno del proprio vissuto quotidiano.

Gli oggetti all'interno di un museo sono anch'essi in grado di tessere relazioni sociali, invitando lo spettatore a osservarli e comprenderli, divenendo il centro di un interesse collettivo che ruota intorno alla loro peculiarità. Diminuendo lo spazio che lo separa dallo spettatore, ognuno di questi si può connettere il pubblico in base alle caratteristiche fisiche che lo connotano, facendo scaturire reazioni di tipo psicologico che invitano a riflettere o ad agire.

Un oggetto per essere relazionale deve provocare lo spettatore, lasciarsi osservare e indagare, proporre uno scambio collettivo di idee e se possibile essere fruito concretamente, potendolo utilizzare sperimentandone le caratteristiche e la valenza culturale.

2.3 Il museo costruttivista

Tra le teorie educative presenti in ambito museale, il museo costruttivista si qualifica come una concezione fondamentale per un'esperienza corretta e fattiva dei luoghi della cultura.

Questo metodo di apprendimento si focalizza sullo sviluppo della conoscenza, principio base per giungere a una trasformazione della realtà, legandosi allo svolgimento di attività che implicino la partecipazione intellettuale del soggetto coinvolto. Apprendere diviene perciò un processo lungo una vita, tramite l'uso di strumenti culturali e cognitivi, permettendo un dialogo e la "costruzione sociale della conoscenza"⁷⁹.

⁷⁹ Varisco B. M., *Costruttivismo socio- culturale. Genesi filosofiche, sviluppi psico-pedagogici, applicazioni didattiche*, Roma, 2002, p. 159.

Ogni ambiente al suo interno contiene una serie di strumenti la cui utilità alle pratiche di apprendimento può risultare più o meno positiva. Attraverso la creazione di percorsi personalizzati e l'uso di metodologie immersive che possono coinvolgere anche strumenti di tipo tecnologico, si apre il campo della sperimentazione, che deve avvenire in contesti realistici e rilevanti, attraverso la guida di figure di riferimento accompagnare all'interno di questo lungo processo e stimolare il desiderio di conoscenza.

Il coinvolgimento degli individui è necessario affinché si creino dei meccanismi funzionali di socialità che permettano il dialogo tra generazioni ed esperienze, con interconnessioni e lo sviluppo di rapporti che educino alla coscienza di sé e della propria esistenza, favorendo la crescita di desideri per la propria persona e per il proprio futuro.

L'approccio metodologico è diventato per i musei un'opportunità per espandere le proprie conoscenze e i propri campi di ricerca, per una fruizione del patrimonio che tenga conto dell'importanza del visitatore e delle sue conoscenze.

Il museo opera alla ricerca di soluzioni formative adeguate nel rispetto delle necessità educative del suo pubblico. Le pratiche pedagogiche connesse a questi sistemi qualificano l'apprendimento come un processo attivo, sviluppato con costanza e in perenne trasformazione, seguendo i mutamenti della società contemporanea e l'evoluzione delle pratiche istruttive.

Uno spettatore attivo nei confronti dell'apprendimento utilizza il proprio sapere e il proprio impegno per costruire un'esperienza efficace, che si basi sulla personale percezione, sull'ambiente in cui è immerso e sugli stimoli ricevuti. Attraverso l'organizzazione di attività formulate dai comitati scientifici in accordo con la direzione museale, si è in grado di avvalersi di specifici laboratori didattici con il fine di veicolare informazioni.

La messa a disposizione di spazi adeguati al fine educativo è fondamentale, affinché non si perda lo scopo specifico dell'azione, facendo in modo che le attività possano essere vissute direttamente dagli spettatori e mediate da operatori esperti. I contenuti proposti hanno lo scopo di attirare i visitatori, donando loro un'esperienza di visita che ne permetta la crescita nei limiti degli obiettivi prefissati, e che li renda cittadini capaci e attenti al presente e al cambiamento.

La didattica costruttivista desidera presentare il contenuto di un museo in modo appropriato affinché il visitatore riceva correttamente le informazioni presentate, assorbendo specifiche conoscenze che diverranno parte del proprio patrimonio culturale e che saranno ulteriormente approfondite e sviluppate tramite successive esperienze formative e di apprendimento.

Il costruzionismo non appare però come una imposizione di nozioni: è costituito attraverso la rielaborazione di informazioni basate sull'esperienza del soggetto coinvolto, partendo dalle

proprie conoscenze per acquisirne delle nuove. Questo tipo di pratica parte dalla mente e si sviluppa concretamente all'interno dello spazio museale, attraverso le attività didattiche e i laboratori organizzati per il pubblico, ove la ricezione di una molteplicità di concetti offre un vasto panorama di apprendimento tra cui scegliere per un tipo di fruizione che sia capace di apportare mutamenti significativi e proficui nella crescita di ogni individuo.

Lo sviluppo di percorsi espositivi ad hoc, incrementando il rapporto diretto con l'opera museale, possono provocare diverse risposte nello spettatore che può decidere in che modo porsi di fronte a ciò che gli viene presentato: un destinatario passivo non incrementerà le proprie conoscenze ma si limiterà a consolidare saperi precedentemente acquisiti, mentre un destinatario attivo, attraverso gli esercizi proposti vivrà un pieno coinvolgimento all'interno dei processi di apprendimento, collaborando per la creazione di nuove competenze⁸⁰.

Il personale museale addetto all'organizzazione di attività didattiche e educative all'interno del museo deve essere formato e attento alle esigenze del singolo, fornendo un tipo di spiegazione che non miri ad esaurire le domande e la sete di conoscenza, ma inviti a porsi nuovi quesiti al fine di ricercare le nozioni che risultano essere insufficienti. In questo modo il visitatore attiva la propria mente e mantiene vivo il proprio interesse, facendo esperienza di sé e dell'ambiente che lo circonda.

Le informazioni contenute all'interno del museo sono studiate per permetterne la fruizione e comprensione, attraverso contenuti didascalici e argomentativi, spesso integrati da dispositivi audiovisivi, interattivi o digitali. Questa funzione educativa ricerca il contatto diretto con lo spettatore, anche attraverso strumenti manipolabili, da poter toccare e trasformare per permettere una conoscenza diretta di alcuni elementi comprendendone la manifattura o il processo creativo.

Un museo costruttivista mette a disposizione del fruitore una serie di elementi a lui familiari, permettendo un coinvolgimento psicologico ed emotivo, instaurando un confronto istintivo tra ciò che conosce e ciò che appare sconosciuto e nuovo, al fine di sviluppare ulteriori capacità di comprensione allargando la propria conoscenza e la propria percezione dell'oggetto artistico. Rimane fondamentale concentrare la propria attenzione sul soggetto visitatore, il

⁸⁰ Minello R., *Museo costruttivista: tra le teorie della conoscenza e teorie dell'apprendimento non-formali e informali*, 2018.

<https://www.researchgate.net/publication/333056881> Museo costruttivista tra teorie della conoscenza e teorie dell'apprendimento non-formali e informali Constructivist Museums Between Theories of Knowledge and Non-formal and Informal Theories of Learning

quale deve trarre esperienze di vita e insegnamenti dall'oggetto museale, che da protagonista diviene mezzo di apprendimento personale per ogni individuo.⁸¹

La presenza di personale specializzato dedito all'interazione con i fruitori può rendere l'esperienza laboratoriale o di visita una pratica attiva, in cui il coinvolgimento dello spettatore gli permetta di mettersi in gioco in prima persona attraverso l'esplorazione dei luoghi e dei percorsi, la scoperta delle collezioni, dei materiali e delle pratiche artistiche, potendo partecipare e riuscendo a esprimere sé stessi.

Il connubio tra l'esperienza scientifico-tecnologica e l'esperienza umana vissuta all'interno delle istituzioni, viene trasmessa a livello formativo, tramite l'interesse nella veicolazione delle informazioni e la ricerca di un contatto diretto con lo spettatore, producendo un interesse per l'individuo e la sua presenza, il cui intervento risulta fondamentale per la buona riuscita dell'esperienza e per una sua eventuale trasformazione volta al progresso in ambito didattico. L'obiettivo di creare un tipo di fruizione che si adatti a ogni persona e a pubblici differenti deve essere perseguito con attenzione al fine di presentare con diversi metodi di comprensione uno stesso elemento che verrà rielaborato dalla mente del visitatore producendo conoscenza. La responsabilità sociale dei musei e dei luoghi della cultura deve essere tenuta in considerazione poiché segue i cambiamenti della collettività a più livelli, da quello territoriale, fino alla comprensione delle dinamiche globali. L'educazione libera del pensiero scaturisce dal contatto con l'opera d'arte, attraverso un'educazione oggettiva al presente e ai suoi sviluppi, sia positivi che negativi, sviluppando nei cittadini un senso di consapevolezza e una capacità di intervento all'interno della propria realtà quotidiana.

2.4 La qualificazione della didattica

I musei si impegnano a offrire Servizi Educativi alle scuole, tenendo conto dei mutamenti profondi a livello sociale e culturale, delle implementazioni tecnologiche e delle potenzialità rispetto all'uso di dispositivi elettronici, confrontandosi con le realtà internazionali per definire standard comuni.

L'archivio della Pubblica Istruzione identifica cinque finalità per la didattica museale nella scuola primaria: culturali, sociali, di natura cognitiva, di ordine etico e psicologiche. Ciò serve a promuovere lo sviluppo del linguaggio, al fine di arrivare a un "sapere razionale" che porti a una comprensione complessiva del mondo, integrando le capacità di comprensione dalla conoscenza all'azione. Inserire la persona in un contesto sociale, rendendola consapevole del

⁸¹ Hein G. E., *Il museo costruttivista*, in "Journal for Education in Museums", N° 16, 1995, pp. 21-23.

proprio valore, per uno sviluppo della propria personalità e delle proprie credenze religiose e politiche, educando a una non distinzione tra sesso, razza e cultura, intesa come insieme delle caratteristiche personali di un individuo, collegate alle proprie origini. Porre le basi per un superamento della visione egocentrica di sé, concentrandosi sulla relazione con il prossimo, il rispetto reciproco e la collaborazione, sviluppando rapporti solidali che siano di esempio. Concentrarsi sulla crescita personale di ognuno, relativamente alla dimensione psicologica, degli affetti e della stima di sé.⁸²

Da questi punti vengono stipulati i Piani Personalizzati delle Attività Educative nelle scuole, attraverso le indicazioni nazionali che tengono conto della qualità dei servizi offerti e gli obiettivi da raggiungere, al fine di creare un Piano dell'Offerta Formativa unitario all'interno di un istituto.

Nel panorama contemporaneo la sfida per i luoghi della cultura è quella di coinvolgere il più possibile le giovani generazioni nelle attività di protezione e promozione del patrimonio, rendendo la cultura un principio base per l'istruzione di ognuno, provvedendo alla coesione sociale e alla crescita personale e della comunità.

Occorre identificare le forme di valutazione della didattica in base all'apprendimento delle conoscenze e le forme di partecipazione e coinvolgimento dei visitatori, per creare un quadro di riferimento che sia attuabile per ogni attività svolta, tenendo conto della soggettività dell'esperienza vissuta.

La pratica valutativa museale si collega molto a quella scolastica, in base agli obiettivi prefissati e alle modalità di svolgimento, concentrandosi sugli aspetti cognitivi e comunicativi, attraverso la funzione ludica e culturale.

I parametri che ho personalmente identificato per un discorso relativo alla qualificazione della didattica museale si basano sulle osservazioni dei programmi e dei sistemi di organizzazione delle attività in più musei situati sul territorio italiano, in base alla loro offerta formativa e le risorse a disposizione. Essi si suddividono in sei categorie comprendenti:

- L'importanza data al museo e alle sue collezioni. Come rendere il museo un punto di riferimento all'interno del percorso di crescita di ogni individuo, facendo in modo che l'esperienza vissuta diventi una visita non episodica e occasionale, ma che si strutturino dei percorsi di affiancamento tra museo e scuola affinché essa diventi una consuetudine. Ciò comprende la condivisione di conoscenze relative alla storia del museo e del suo contenuto, dell'importanza della propria collezione, e di come

⁸² Archivio pubblica istruzione, *Didattica museale*.
https://archivio.pubblica.istruzione.it/didattica_musealnew/servizi3.shtml

prendersi cura del patrimonio culturale, nonché delle modalità corrette di fruizione dello stesso sia all'interno di uno spazio museale che in altri siti.

- Socializzazione e inclusione. Rendere la didattica un'attività interessante da svolgere sia singolarmente che in gruppo, per far capire l'importanza del sostegno reciproco tra individui. Ciò implica la totale assenza di giudizi e la presa di coscienza che esiste una separazione tra il museo e l'ambito scolastico, ove il museo deve essere identificato come un luogo diverso dalla scuola in cui non sentirsi in procinto di ricevere una valutazione, ma liberi di esprimersi in base ai propri desideri. In questo ambito si inserisce un discorso relativo all'integrazione sociale, per includere le diversità e instaurare un dialogo tra le culture, per rendere il museo un luogo alieno dal pregiudizio.
- Coinvolgimento ed espressione di sé. Attraverso attività pratiche di laboratorio e visite guidate partecipate, rendendo il bambino il vero protagonista dell'esperienza che sta svolgendo, fornendogli i mezzi necessari per una adeguata comprensione degli argomenti trattati, proponendo spunti e stimolandolo a porre delle domande. Sperimentarsi a seconda delle proprie capacità e possibilità, sentendosi libero di agire a proprio modo, nel rispetto delle regole e degli altri.
- Comunicazione e accessibilità. Come comunicare con il target di riferimento, cosa aspettarsi dai propri visitatori, come reagire di fronte all'interesse o al disinteresse per l'attività proposta. Ciò implica la capacità da parte dello staff museale di adeguarsi al pubblico che lo circonda, rendendo le informazioni e le esperienze accessibili sia a livello cognitivo che fisico, per individui normodotati o con disabilità, premurandosi di cambiare i piani nel momento in cui l'attività non sta riuscendo nel modo corretto.
- Supporti alla didattica. Essi possono essere fisici o digitali, comprendendo dispositivi elettronici dal differente uso e oggetti di uso quotidiano come articoli di cancelleria, materiale per dipingere, ritagli di giornali e riviste. È qui compreso anche il materiale preparato su misura per l'attività, come le schede didattiche e video esplicativi.
- Verifica. In conclusione, ponderare quanto appreso dal proprio pubblico e intendere le strategie per migliorare le proprie proposte. Ciò in base alle risposte ricevute nel corso delle attività, o chiedendo ai docenti una valutazione delle stesse e creando una griglia di valutazione per comprendere attraverso l'impegno e l'interesse dei bambini, quale sia il loro modo di intendere l'attività svolta, e se essa sia stata per loro positiva o negativa. Non per forza il bambino dimostrerà di aver compreso l'obiettivo ultimo della didattica, ma lo interiorizzerà e potrà servire nel tempo.

Questi parametri di valutazione verranno successivamente utilizzati nel contesto di indagine relativo ai due casi studio selezionati, per identificare il lavoro svolto dal museo e dal suo personale in ambito didattico, volgendo particolare attenzione al possibile uso dei dispositivi tecnologici nel corso delle visite e delle attività.

2.5 La formazione dei docenti sulla didattica

Il ministero per i Beni Culturali e Ambientali e il ministero della Pubblica Istruzione hanno sottoscritto nel 1997 un accordo quadro riferito ai servizi educativi museali, per incoraggiare la nascita di un Sistema nazionale di educazione al patrimonio culturale, e per favorirne la conoscenza attraverso azioni congiunte con le Istituzioni scolastiche avviando una collaborazione con le soprintendenze per la stipula di progetti annuali o pluriennali. Entrambi i ministeri “si accordano affinché il personale docente possa operare all’interno dei servizi educativi nell’ambito dei progetti congiuntamente elaborati”.⁸³ In questo modo i docenti divengono collaboratori degli educatori museali, e figure di riferimento per la preparazione degli studenti alle visite didattiche, sintetizzando gli obiettivi e confrontando i risultati al fine di verificare l’utilità dell’esperienza vissuta.⁸⁴

Nel corso del primo ciclo scolastico gli alunni sono portati a imparare ad esprimersi attraverso i linguaggi dell’arte, visivi e audiovisivi, comprendendo le opere e conoscendo i beni culturali situati sul territorio nazionale e altrove. Tutto ciò viene esperito non solo all’interno del contesto scolastico, ma anche attraverso uscite sia nelle istituzioni museali, che in altri luoghi di interesse storico-artistico. Questo fa in modo che le giovani generazioni risultino educate alla salvaguardia del patrimonio, sviluppando una propria visione del mondo dell’arte confrontandosi con culture differenti.

“Per far sì che la disciplina contribuisca allo sviluppo di tutti gli aspetti della personalità dell’alunno è necessario che il suo apprendimento sia realizzato attraverso l’integrazione dei suoi nuclei costitutivi: sensoriale (sviluppo delle dimensioni tattile, olfattiva, uditiva, visiva); linguistico-comunicativo (il messaggio visivo, i segni dei codici iconici e non iconici, le funzioni, ecc.); storico-culturale (l’arte come documento per comprendere la storia, la società, la cultura, la religione di una specifica epoca); espressivo-comunicativa (produzione e sperimentazione di

⁸³ Accordo quadro fra il ministero per i beni culturali e ambientali e il ministero della pubblica istruzione https://archivio.pubblica.istruzione.it/didattica_musealenew/accordo_miurmibac.shtml

⁸⁴ Spano M. L., *Didattica scolastica – didattica museale: un’interazione possibile in Scuola e ricerca*, Lecce, 2015, pp.191-198

tecniche, codici e materiali diversificati, incluse le nuove tecnologie); patrimoniale (il museo, i beni culturali e ambientali presenti nel territorio).”⁸⁵

Nell’Articolo 7.5 del decreto legislativo emanato dal presidente della repubblica nel febbraio 2004 concernente la “Definizione delle norme generali relative alla scuola dell’infanzia e al primo ciclo dell’istruzione”⁸⁶ è sancito che “l’organizzazione delle attività educative e didattiche rientra nell’autonomia e nella responsabilità delle istituzioni scolastiche, [...] il perseguimento delle finalità [...] assicurato dalla personalizzazione dei piani di studio, è affidato ai docenti responsabili delle attività educative e didattiche, previste dai medesimi piani di studio. [...] il docente in possesso di specifica formazione che, in costante rapporto con le famiglie e con il territorio, svolge funzioni di orientamento in ordine alla scelta delle attività [...] di tutorato degli allievi, di coordinamento delle attività educative e didattiche, di cura delle relazioni con le famiglie e di cura della documentazione del percorso formativo compiuto dall’allievo, con l’apporto degli altri docenti”.⁸⁷

In Italia vengono organizzati molti corsi di formazione per gli insegnanti inerenti al tema della didattica dell’arte, per offrire una panoramica delle potenzialità museali e dell’educazione al patrimonio, collegando tra loro diverse discipline così da avere un ampio panorama di possibilità e idee entro cui sviluppare nuovi metodi educativi. Il Miur stila periodicamente un elenco contenente gli enti accreditati e qualificati per l’offerta di attività formative per docenti e personale scolastico, con il rilascio di certificazioni.

“Senza titolo” è una società italiana ed ente accreditato Miur, con sede a Bologna che si occupa di “progetti aperti alla cultura”, attraverso proposte diversificate con l’intento di raggiungere il più vasto pubblico possibile, progettando e gestendo servizi educativi per musei e istituzioni scolastiche sul territorio nazionale. Questo tipo di formazione è aperto anche agli insegnanti, per garantire uno studio e una ricerca sempre aggiornati rispetto alle pratiche contemporanee di apprendimento. Non solo riguardante strettamente il ruolo del museo, ma più in generale il ruolo che l’arte possiede in quanto strumento interdisciplinare nella vita della persona, nel suo percorso di crescita e sviluppo, in un’ottica di sensibilità e inclusione, che prevede un

⁸⁵ Ministero dell’Istruzione dell’Università e della Ricerca, *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione*, settembre 2012, pag.60
https://www.miur.gov.it/documents/20182/51310/DM+254_2012.pdf/1f967360-0ca6-48fb-95e9-c15d49f18831?version=1.0&t=1480418494262

⁸⁶ Presidente della Repubblica, *Definizione delle norme generali relative alla scuola dell’infanzia e al primo ciclo dell’istruzione, a norma dell’articolo 1 della legge 28 marzo 2003, n. 53*, Decreto legislativo 19 febbraio 2004, n.59, pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale n.51 del 2 marzo 2004 – Suppl. Ord. n.31., art. 7
<https://archivio.pubblica.istruzione.it/riforma/allegati/dl190204.pdf>

⁸⁷ Ivi, p.5.

incontro tra culture. In questo modo si presuppone che l'esperienza didattica preveda un'educazione alla cittadinanza e un'apertura verso la diversità, comprendendo anche le differenze di genere.⁸⁸

Il Palazzo delle Esposizioni a Roma si qualifica come uno spazio culturale aperto e fruibile dalla cittadinanza, organizzando esposizioni e occupandosi della gestione di servizi all'avanguardia per la comunità, tra cui attività di formazione in campo artistico rivolti a insegnanti, studenti e operatori museali. Tra le proposte si identificano corsi organizzati per approfondire i temi dell'arte riservati ai docenti della scuola dell'infanzia e primaria. Gli incontri hanno l'obiettivo di proporre l'esperienza artistica nella sua multidisciplinarietà, dall'analisi delle immagini, all'analisi degli albi illustrati, giocando con i sensi, gli stimoli, confrontandosi con artisti dell'arte contemporanea e le loro ricerche. Il fine ultimo dell'acquisizione di queste competenze è quello di trasformare la scuola in un laboratorio di esperienze, che si avvicini alle attività museali, senza però sostituirle, in un'ottica di collaborazione e complementarità per offrire un panorama di possibilità attraverso cui imparare ad esprimere sé stessi e conoscere il mondo attraverso tutti i mezzi a disposizione della società.⁸⁹

Anche il Museo dei Bambini di Milano (MuBa) in quanto centro educativo e di formazione propone corsi per insegnanti diversificati in base alle tematiche di interesse. Nonostante non sia un ente accreditato si distingue per le attività proposte che cercano di avvicinare i docenti a metodi efficaci per la progettazione di percorsi affrontando tematiche multidisciplinari, attraverso confronti diretti sia in presenza che tramite piattaforme digitali. Gli obiettivi spaziano dall'allenamento alla creatività attraverso la fotografia, il teatro, la fiaba, ai giochi con la natura, per comprendere la relazione tra l'uomo e l'ambiente, nonché l'importanza che l'ecologia riveste al giorno d'oggi, per un'educazione consapevole al rispetto del mondo.⁹⁰

La Collezione Peggy Guggenheim con sede a Venezia si occupa di predisporre – a titolo gratuito – eventi di Formazione per i docenti organizzati lungo l'anno scolastico, con tematiche differenziate e percorsi multidisciplinari per aggiornarsi e condividere pratiche metodologiche per sostenere gli studenti. Ciò mira a rendere la scuola un luogo aperto e inclusivo, immaginando le attività con uno sguardo particolare allo sviluppo della persona e della propria

⁸⁸ Senza titolo, *Educare all'arte per immaginare il futuro – Corso di formazione di didattica dell'arte*. [https://www.senzatitolo.net/in-corso/396/educare-allarte-per-immaginare-il-futuro - corso di formazione di didattica dellarte/](https://www.senzatitolo.net/in-corso/396/educare-allarte-per-immaginare-il-futuro_-_corso-di-formazione-di-didattica-dellarte/)

⁸⁹ Palazzo delle esposizioni, *Corsi su misura – proposte formative per insegnanti di scuola dell'infanzia e primaria tra scuola e museo*. <https://www.palazzo-esposizioni.it/pagine/corsi-su-misura>

⁹⁰ Corsi di formazione MuBa. <https://www.muba.it/it/scuole/formazioni>

creatività manifestabile in ogni ambito di insegnamento, legando la pratica artistica alle diverse discipline proposte dalle scuole.⁹¹

Privilegiando il rapporto che l'educazione al patrimonio ha con gli individui in formazione, Icom Italia, coinvolgendo Silvia Mascheroni⁹², ha sviluppato un documento di lavoro per attuare strategie comunicative per la promozione della didattica in ambito culturale, attraverso il legame tra musei e scuole, docenti e professionisti del settore museale. Basandosi sulle difficoltà riscontrate durante il periodo di lockdown in merito alle chiusure delle istituzioni educative e culturali, l'obiettivo è ricreare un clima di scambio e contaminazioni di idee e di esperienze, connettendo il museo e altri organi culturali, alle scuole di ogni ordine e grado. Agli insegnanti e agli esperti in ambito museale è richiesto di mettere in campo le proprie conoscenze per attivarne di nuove, innescando abilità e alimentando il sapere per mezzo del patrimonio culturale, puntando all'educazione alla cittadinanza attiva. Attraverso proposte a livello nazionale sono state intraprese delle azioni da ottobre 2020 per coordinare l'organizzazione di incontri che affrontassero le tematiche attuali rispetto alle esigenze e difficoltà nella erogazione dei servizi educativi, l'importanza dei corsi di aggiornamento e formazione per insegnanti e personale specializzato, comprendendo l'uso del digitale per l'educazione al patrimonio e il rapporto tra reale e virtuale.⁹³ Tutti questi progetti sono visibili e fruibili online tramite il sito di Icom Italia, che si occupa di raccogliere e catalogare le informazioni per il progresso delle professionalità e dell'insegnamento.

⁹¹ Appuntamenti di Formazione per gli insegnanti. <https://www.guggenheim-venice.it/it/educazione/scuole/formazione-insegnanti/>

⁹² Docente e ricercatrice in ambito di arte contemporanea e educazione al patrimonio culturale.

⁹³ Mascheroni S., *ICOM Italia per l'educazione al/con il patrimonio culturale nello scenario contemporaneo: museo-scuola-territorio per i cittadini in formazione. Documento di lavoro*, Milano, 7/10/2020. <https://www.icom-italia.org/wp-content/uploads/2021/01/ICOMItalia.GdLMuseiScuole.EducazionePatrimonio.7ottobre.2020.pdf>

CAP. 3 IL PROGRESSO DELL'EDUCAZIONE MUSEALE VERSO UN'ESPERIENZA TECNOLOGICA.

L'esperienza museale al giorno d'oggi cerca di proporsi in una veste nuova, nella sua duplice valenza: fisica e virtuale. La Direzione generale Musei per riportare l'attenzione sulle collezioni e in particolare per avvicinare i giovani alla cultura ha favorito la digitalizzazione delle collezioni all'interno di un piano che in un triennio – a partire dal 2018 – ha creato per i musei un panorama di nuove possibilità sul piano tecnologico e digitale. Il visitatore è l'elemento che resta costantemente al centro dell'esperienza museale, e colui che può dare il proprio consenso per la realizzazione di determinate attività. I servizi vengono così riprogettati e proposti sotto una nuova luce, grazie all'ausilio di strumenti digitali che cambiano la percezione dello spettatore e lo portano a fruire le istituzioni culturali in modo innovativo, creando spazi che permettano l'inclusività e lo scambio tra persone.

La comunicazione è alla base di questa progettualità, che prevede la creazione di una rete che leghi tra loro le istituzioni, portandole a condividere le proprie idee e sperimentazioni.

A causa del periodo pandemico i musei e le istituzioni culturali hanno risentito delle chiusure imposte e della mancata fruizione del patrimonio, portando il personale a decidere di adottare soluzioni alternative alla consueta visita museale. Questo ha fatto sì che l'organizzazione variasse e si concentrasse su metodi differenti per permettere ai musei di entrare in contatto con le persone. Sono nate per questo motivo numerose iniziative volte a portare le collezioni fuori dalle mura entro cui sono conservate, per arrivare direttamente a casa di tutti, creando un "museo a portata di click" per chiunque volesse evadere temporaneamente da una quotidianità priva di uno sguardo diretto sul mondo.

Le nuove tecnologie hanno permesso inoltre di arrivare potenzialmente all'interno di ogni abitazione grazie ai dispositivi elettronici, restando anche nel periodo post pandemico un metodo di fruizione potente ed efficace cui rivolgersi in caso di impossibilità di recarsi nei luoghi fisicamente, vivendo il museo anche a casa, a scuola, o in altre istituzioni. Hanno poi reso possibile lo sviluppo di vecchi e nuovi metodi di apprendimento aprendo gli occhi su ciò che la tecnologia è in grado di fare e dove è in grado di sopraggiungere, affermandosi come un metodo utile per l'insegnamento se usato con la giusta coscienza, e senza l'obiettivo di sostituirsi a una didattica frontale in presenza.

Le "tecnologie dell'informazione e della comunicazione" sono un mezzo per affiancare le modalità comunicative e di condivisione del patrimonio culturale, consentendo un'interazione differente con le collezioni, che affianchi i metodi didattici canonici. Al giorno d'oggi, grazie a progetti ideati sul piano nazionale e internazionale, sono molti i musei che cercano di

implementare le loro caratteristiche tecnologiche, per assicurare un'offerta il più completa possibile, alla portata di tutti e fruibile anche a distanza.

La situazione emergenziale ha condotto allo svolgimento da remoto delle attività didattiche sia scolastiche che museali, portando alla nascita della Didattica digitale integrata, una tipologia di insegnamento che prevede un approccio blended e che garantisca allo stesso tempo la partecipazione attiva degli studenti. Ciò ha comportato una serie di risposte psicologiche da parte degli alunni, che sono stati limitati e hanno dovuto cercare un nuovo equilibrio nella quotidianità, ma che grazie alle risorse digitali hanno potuto mantenere viva e costante la componente scolastica, attraverso strategie diversificate di apprendimento.

All'interno dei musei sono molti gli strumenti tecnologici innovativi che mediano le informazioni, attraverso dispositivi di ultima generazione, tra cui tavoli interattivi, realtà aumentata e gamification, lo spazio fisico riesce a presentarsi in una veste virtuale, avvicinandosi al giovane pubblico e permettendo una comunicazione più profonda e immediata con i diversi target di pubblico. La percezione di questi spazi ibridi permette alle istituzioni culturali di rompere le barriere fisiche e cognitive, interpretando i bisogni del proprio pubblico e rendendoli necessità da soddisfare, al fine di creare un rapporto che prosegua sia all'interno che all'esterno del museo, grazie ai contenuti che esso è in grado di mediare e di portare fuori dalle proprie mura, entrando finalmente nella quotidianità delle persone.

3.1 La digitalizzazione delle collezioni museali

Negli ultimi anni le istituzioni museali si sono confrontate con un insieme di nuove necessità per restare al passo con un mondo sempre più orientato verso una dimensione virtuale. Il 21 maggio 2014 sono state pubblicate le Conclusioni del Consiglio europeo sul patrimonio culturale, che identificano in quanto patrimonio tutte le “risorse ereditate dal passato, in tutte le forme e gli aspetti – materiali, immateriali e digitali (prodotti originariamente in formato digitale e digitalizzati)”⁹⁴, inserendo a pieno titolo le risorse digitali⁹⁵ tra i beni legittimi e dotati di originalità, in quanto portatori di nuovi significati trasmissibili. Sono dunque provvisti di

⁹⁴ Gazzetta ufficiale dell'unione europea, *Conclusioni del Consiglio del 21 maggio 2014 relative al patrimonio culturale come risorsa strategica per un'Europa sostenibile*, art. 2. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52014XG0614\(08\)&from=PL](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52014XG0614(08)&from=PL)

⁹⁵ Identificate sia con l'accezione di nativo digitale, che di risultati derivati da procedimenti di digitalizzazione.

autonomia, anche quando si ritrovano ad essere associati a beni fisici, sono godibili e accessibili in modo totalmente libero. Così l'ambiente digitale diviene un elemento informativo per eccellenza, che tesse una rete relazionale in grado di potenziare l'universo culturale collettivo, non sostituendone la fisicità, ma innescando ulteriori meccanismi di interesse e di condivisione delle conoscenze nel tempo.⁹⁶

La Direzione generale Musei⁹⁷ nel 2018 ha approvato il primo Piano Triennale per la Digitalizzazione dei Musei⁹⁸, vista l'impellente necessità di coniugare la realtà museale alle giovani generazioni, con una riflessione in merito all'uso delle tecnologie digitali e l'educazione della cittadinanza attraverso l'arte.

Gli ambienti digitali sono diventati attraenti per il pubblico odierno, legandosi a un'esperienza di apprendimento concentrata sul patrimonio artistico, in cui l'interesse relativo all'uso delle tecnologie non arriva solo dalle fasce d'età più giovani, ma anche dalle generazioni adulte, che cercano di apprenderne i fondamenti incentivati dal nesso che si crea con l'opera d'arte.

I processi cognitivi impiegati da entrambi i target di fronte ad un sempre crescente utilizzo del digitale nel quotidiano, spingono a sperimentare e implementare queste pratiche attraverso collaborazioni tra scuole e istituzioni museali.

Allo stesso tempo, non tutti i luoghi dell'arte sono disposti a un tale cambiamento, o dispongono dei mezzi e delle competenze necessarie affinché il digitale entri a far parte di queste realtà; gli operatori specializzati in ambito museale spesso si trovano a fare i conti con un approccio antiquato e ben radicato all'interno delle istituzioni.

La scelta di adottare soluzioni digitali si verifica all'interno del contesto di una riorganizzazione dei musei, con l'obiettivo di immergersi all'interno della contemporaneità.

Il Piano Triennale è volto alla creazione di una serie di pratiche, comprendenti strumenti digitali e soluzioni tecnologiche, con il fine di adempiere alle funzioni di tutela e valorizzazione

⁹⁶ Dal "piano nazionale di digitalizzazione del patrimonio culturale" *Patrimonio culturale digitale*, versione n. 1.0, giugno 2022. <https://docs.italia.it/italia/icdp/icdp-pnd-docs/it/v1.0-giugno-2022/visione/valori.html#patrimonio-culturale-digitale>

⁹⁷ La Direzione generale Musei ha l'obiettivo di "favorire la ricerca e la diffusione delle conoscenze riguardanti il patrimonio culturale italiano custodito nei musei e rappresentato nei luoghi della cultura, al fine di dividerne i valori e l'originalità con il resto del mondo, [...] assicurare l'accessibilità totale e la fruizione del patrimonio culturale, [...] fidelizzare i pubblici dei musei e dei luoghi della cultura anche attraverso l'impiego di nuove tecnologie e dei social media, [...] sostenere la nascita di reti territoriali, [...] promuovere sistemi innovativi di gestione, [...] progettare il futuro attraverso la conservazione del patrimonio e la promozione della creatività, della qualità della vita e delle diversità culturali presenti nel territorio.
<http://musei.beniculturali.it/struttura>

⁹⁸ Il Piano Triennale è nato con l'obiettivo di fornire dei punti di riferimento collettivi e affidabili, adottabili dalle istituzioni nazionali, per adottare strumenti digitali che possano inserirsi nei progetti di tutela, promozione e valorizzazione del patrimonio culturale in un arco di tempo relativamente breve.

del patrimonio culturale. All'interno del testo – diviso per ambiti di interesse – vengono elencate metodologie funzionali per ottenere miglioramenti generali all'interno dei musei, con le dovute spiegazioni per l'utilizzo di mezzi utili per affiancare gli esperti del settore.

Vengono ribadite l'importanza del visitatore, cardine dell'esperienza museale, e la sua possibilità di intervenire nella valutazione complessiva dei servizi, tramite la ricerca di consensi rispetto alle attività proposte. L'obiettivo di una comunicazione efficace con il pubblico deve essere perseguito, affinché si verifichi uno scambio costruttivo e fruttuoso che implichi la volontà di un miglioramento costante.

L'inclusione è un tema chiave all'interno del Piano, distinguendo le varie forme di accesso e fruizione al patrimonio, che dovrebbero portare a livelli di accessibilità sempre più elevati, così che non vengano escluse importanti fasce della popolazione dall'esperienza di visita. L'uso della tecnologia in questo senso può essere sia a livello organizzativo che di fruizione delle collezioni un'importante passo in avanti per non limitare l'accesso alle collezioni, garantendo una presenza eterogenea.

La progettazione di servizi a disposizione dei musei permette alle istituzioni di avvalersi di servizi preimpostati, che implementino e migliorino – o sostituiscano – quelli presenti, in tutto o in parte, per un maggiore coinvolgimento dei visitatori.

Nell'ambito dell'approccio alla didattica delle collezioni, vi è un campo di soluzioni sperimentabili dall'utilizzo di guide digitali, all'immersione in una realtà virtuale o aumentata. Le guide digitali sono un servizio che permette l'utilizzo dei dispositivi personali nel corso della visita, che anziché essere utilizzati come strumento di distrazione, divengono utili al fine dell'esperienza, grazie a narrazioni multimediali e coinvolgenti, con l'inserimento di contenuti multimediali e di game, fruibili durante e dopo la visita, per favorire un apprendimento di tipo permanente.

La possibilità di scaricare i contenuti sui propri apparecchi tecnologici consente la conservazione di tutto il materiale digitale per renderlo agibile in più momenti, anche nell'idea di una strutturazione di programmi didattici più funzionali, che implicino percorsi svolti all'interno e fuori dalle mura museali.

Se nel percorso di visita è prevista la presenza di strumenti interattivi che facilitino la comprensione delle collezioni, si può verificare come il pubblico riesca a sperimentare un diverso modo di approcciarsi e interagire con il patrimonio, lontano dall'osservazione classica delle opere, e più diretto.

Grazie all'interazione tramite l'uso dei sensi, come il tatto, la vista e l'udito, che può avvenire sugli oggetti concreti o su repliche di essi, si crea un diverso modo di cogliere e considerare il manufatto artistico – anche nel caso di pubblico ipovedente – percependone la fattura,

l'importanza di tutela e conservazione, rendendosi conto della sua caducità e delicatezza. L'accentuazione delle caratteristiche sensoriali delle opere rende lo spettatore curioso e coinvolto nella comprensione della sua manifattura e dell'importanza racchiusa al suo interno, la tecnologia in questo senso può imporsi come metodo educativo nel dare un accesso diretto a un qualcosa che sarebbe altrimenti intoccabile, generando ulteriore interesse.

I collegamenti tra opere e sale museali devono essere la base per ottenere allestimenti interessanti e funzionali, in grado di comunicare tra loro ponendo le basi per la comprensione di ciò che si osserva, facendo sentire il visitatore in grado di capire ciò che sta osservando, e stimolandolo alla ricerca di informazioni che possono accrescere la propria conoscenza. L'utilizzo di strumenti digitali audio e video di attivazione automatica per mezzo di sensori di rilevamento può incrementare l'interesse presentando contenuti originali e poco ripetitivi.

Attraverso queste implementazioni l'uso dei telefoni cellulari viene disincentivato, coinvolgendo il pubblico in un'esperienza immersiva a 360°, attraverso lo stimolo dato dalla presenza di strumenti nuovi e alternativi sviluppati appositamente per i percorsi museali e fruibili solo all'interno di quel contesto. Ciò rende la visita un momento unico e irripetibile, sempre nuovo, creando una tipologia di visitatore attivo, cercandone la fidelizzazione, con il pensiero di visitare un luogo che saprà evolversi e stupire costantemente.

Grazie al continuo sviluppo tecnologico che permea la nostra società, l'uso di dispositivi a disposizione del grande pubblico diviene sempre più ampio e all'avanguardia, tramite esperienze di realtà virtuale e realtà aumentata che permettono di immergersi in realtà parallele alla nostra, viaggiando nel tempo e nello spazio. Ciò rende godibili luoghi inaccessibili o a oggi inesistenti, osservando le opere all'interno dei propri contesti d'origine, o vedendole muoversi in spazi astratti in cui potersi avvicinare per osservarne gli incredibili dettagli. Rendere visibile l'invisibile e tangibile ciò che è intangibile è una prerogativa degli strumenti tecnologici, che stimolano l'immaginazione e la fantasia laddove qualcosa pare così lontano dalla nostra vista o comprensione.

La realtà mista consente invece di vedere in contemporanea il mondo reale e una proiezione in 3D di immagini che vengono sovrapposte e inserite in un contesto concreto, capaci di muoversi all'interno dello spazio, rendendo visibile la presenza di una assenza.

L'uso degli ologrammi all'interno dei musei consente la riproduzione di contesti, oggetti e personaggi storici, portando alla vista una diversa dimensione, che può essere narrata e approfondita, proiettando esperienze passate o addirittura delle previsioni future.

La presenza di interfacce conversazionali, tramite l'uso di chat, bot o altri mezzi, permette un'interazione con il consumatore attraverso narrazioni, video e tasti che portano a scoprire informazioni in continuo aggiornamento.

Tutte queste esperienze vengono proposte per un'implementazione delle offerte museali, previa verifica della fattibilità dei progetti e delle spese di installazione e di gestione, nonostante le tecnologie proposte siano diventate sempre più accessibili a livello economico. Il monitoraggio costante della valutazione delle attività consente di ottenere una panoramica di dati utilizzabili nel lungo periodo per comprendere l'attendibilità e funzionalità delle proposte educative.

Questa diversità di soluzioni pone delle basi per la creazione di un database accessibile a ogni museo italiano, affinché si crei tra loro un collegamento virtuale e una conoscenza complessiva di ogni realtà presente sul nostro territorio, tramite lo sviluppo di servizi al passo con il progredire della società e dei suoi mutamenti. La collaborazione e cooperazione tra musei rende questo progetto vario per i temi e le attività proposte, con esperienze diversificate che coprano ogni ambito dell'organizzazione: dalle ricerche sul web, all'emissione dei ticket, alla visita. Se studiata e sfruttata nel modo corretto tramite investimenti di carattere duraturo, l'implementazione tecnologica può considerarsi un mezzo per entrare in contatto con il visitatore, comprendendone le esigenze e rispolverando l'interesse nei confronti di un'istituzione come quella museale che viene troppo frequentemente sottovalutata e sminuita, a favore di altre esperienze.

Il Rapporto pubblicato dall'Osservatorio Innovazione del Politecnico di Milano relativo a "L'innovazione digitale nei musei italiani nel 2022" ha messo in luce i dati relativi alla digitalizzazione di musei, siti archeologici e luoghi della cultura sul territorio nazionale. Dai dati presenti si evince che le istituzioni che comprendono nel loro organico figure professionali dedite all'innovazione digitale siano una su due, mentre una su cinque ha stabilito un piano strategico per il digitale.⁹⁹

Si stima inoltre che i musei italiani predisporranno il 28% dei propri investimenti sul piano della digitalizzazione e conservazione, mentre il 19% sarà investito nel settore dei servizi di supporto alla visita museale.¹⁰⁰

L'Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio culturale (Digital Library) è nato per promuovere le attività concernenti la digitalizzazione del patrimonio da parte del Ministero

⁹⁹ Da Osservatori.net, *Notizie, Si torna al museo ma crescerà il digitale*. Rapporto dell'Osservatorio del PoliMi sui prossimi investimenti nel comparto Cultura, 4/07/2022. <https://digitallibrary.cultura.gov.it/notizie/si-torna-al-museo-ma-crescera-il-digitale/>

¹⁰⁰ Da Osservatori.net, *Ripartenza per musei e teatri, con più entrate e iniziative digitali*, comunicati stampa, ed. 2021. <https://www.osservatori.net/it/ricerche/comunicati-stampa/innovazione-musei-teatri>

della cultura.¹⁰¹ Si occupa di gestire progetti di digitalizzazione e catalogazione, effettuare indagini e analisi, collaborando anche con enti terzi.

La Digital Library all'interno del Piano nazionale di ripresa e resilienza¹⁰² ha investito in un progetto concernente le “Piattaforme e Strategie digitali per il patrimonio culturale”, in un arco di tempo esteso dal 2021 al 2026. L'investimento non prevede solamente una trasformazione digitale, ma lo sviluppo di competenze per fare in modo che il cambiamento possa cominciare dalle persone. La formazione offerta dal presente progetto si basa sulla conoscenza e l'apprendimento di individui facenti parte del sistema culturale a più livelli. Le iniziative proposte estese non solo ai musei, ma anche ad archivi e biblioteche, si basano su un processo che comprende la visione del progetto, indicandone le opportunità e le prospettive di cambiamento; la strategia per il raggiungimento degli obiettivi e le linee guida da seguire.

Ogni progetto farà parte di un insieme di visioni atte a creare un quadro comune completo di regole, sfruttando le possibilità dello sviluppo tecnologico. Le traiettorie del cambiamento comprendono tre strade diverse, interdipendenti e collegate tra loro: l'identificazione di un paesaggio culturale¹⁰³, l'accesso al patrimonio e la sua estensione a pubblici nuovi e differenti; la digitalizzazione dei beni e la trasformazione digitale, la progettazione di servizi innovativi; l'importanza delle relazioni per la costruzione di nuovi contesti sociali, la progettazione di architetture dell'informazione efficaci per la comunicazione.

La trasformazione digitale della cultura comporta un procedimento complesso che tocca tutti gli ambiti operativi relativi al patrimonio, partendo dalle collezioni, fino ad arrivare al personale, al design di servizi ed esposizioni, e le modalità di gestione, ponendo la tecnologia al centro del cambiamento cercando unitarietà tra le diverse esperienze e la possibilità per ogni istituzione di operare una metamorfosi innovativa. Per questo motivo i piani di attuazione sono

¹⁰¹ Dal Decreto del Presidente del Consiglio dei ministri, 2 dicembre 2019 n.169 riferito al Regolamento di organizzazione del Ministero della cultura. Il provvedimento è entrato in vigore il 5 febbraio 2020, artt. 33 -35.

¹⁰² Prodotto a seguito della pandemia di Covid-19, tenendo conto delle difficoltà a livello economico, climatico e sociale vissuti dallo stato italiano, comprendendo l'istruzione e la cultura, il presente piano propone sei missioni: “digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo; rivoluzione verde e transizione ecologica; infrastrutture per una mobilità sostenibile; istruzione e ricerca; inclusione e coesione; salute.” Ciò prevede piani strategici e di investimento per ammodernare il Paese, p. 4. <https://www.governo.it/sites/governo.it/files/PNRR.pdf>

¹⁰³ Il patrimonio italiano all'interno della definizione di “paesaggio culturale” si distingue in eredità culturale, capillarità di istituzioni sul territorio, conoscenza relativamente alle attività di catalogazione e conservazione, riconoscibilità dei prodotti culturali di origine nazionale. <https://docs.italia.it/italia/icdp/icdp-pnd-docs/it/v1.0-giugno-2022/visione/valori.html#patrimonio-culturale-digitale> Contesti come paesaggi culturali.

in costante rinnovamento e vengono riadattati secondo le esigenze e i progressi nel campo del digitale.

Le azioni previste in questo periodo di trasformazione hanno una scadenza tra il breve e il lungo termine, e comprendono la produzione di modelli per la valutazione del grado di digitalizzazione delle singole istituzioni, per portarle successivamente tutte allo stesso livello, la predisposizione di software e servizi per la gestione della digitalizzazione, e il rilascio di tutti i servizi e contributi a livello territoriale.¹⁰⁴

La Direzione generale musei ha predisposto una piattaforma digitale per monitorare in tempo reale la reputazione online dei musei, su un campione di 100 musei e luoghi della cultura situati sul territorio italiano. I dati sono rilevati dai canali social dei musei e da siti di recensione, per poi essere adeguatamente analizzati. Nel 2020 si è registrato un aumento del pubblico museale online concentrato nei periodi di chiusura forzata, Instagram è stato il social più seguito e che ha registrato una maggiore crescita in termini di followers e contenuti.¹⁰⁵



Figura 9 – Post e interazioni su Instagram, confronto anni 2019-2020

¹⁰⁴ Strategia 2022-2026, 6.1. *Tecnologie abilitanti*. https://docs.italia.it/italia/icdp/icdp-pnd-docs/it/v1.0-giugno-2022/strategia/tecnologie_abilitanti.html

¹⁰⁵ Politecnico di Milano, *La reputazione online dei musei italiani. Report di sintesi. Anno 2020*, 31 gennaio 2021. http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2021/05/Reputazione-musei-online_Sintesi-2020.pdf

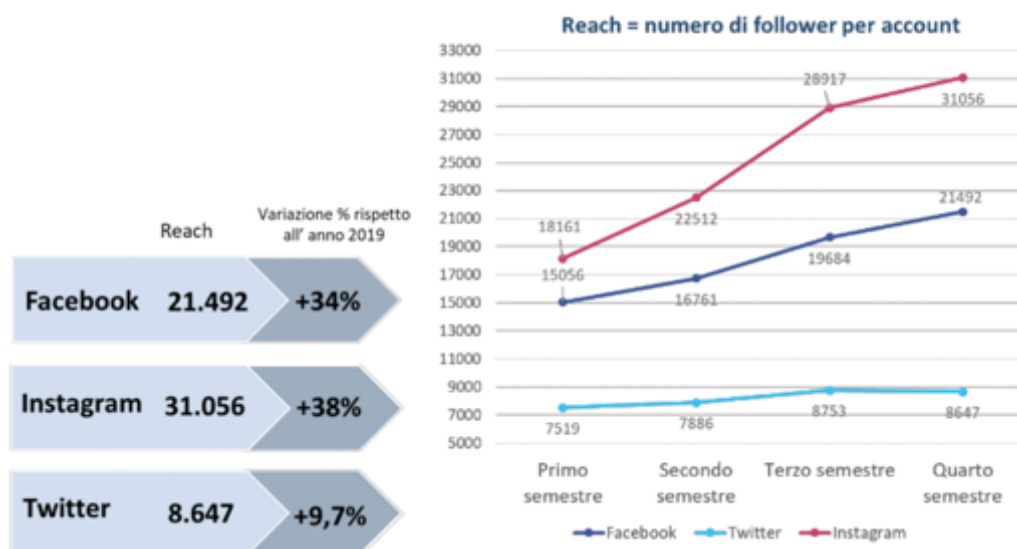


Figura 10 – Numero di follower medio per canali social, confronto anni 2019-2020

Offrire la possibilità di accedere al patrimonio culturale è una prerogativa, sia tramite il raggiungimento del pubblico attraverso risorse digitali online facilmente consultabili, sia attraverso l'abbattimento di barriere fisiche, cognitive e culturali. Tali barriere sono valicabili per mezzo della tecnologia, che permette di decodificare qualsiasi tipo di contenuto per renderlo liberamente fruibile indipendentemente dalla lingua, dalla presenza di disabilità motorie o cognitive, e dal proprio retroterra culturale. Grazie alla produzione di contenuti e alla condivisione di informazioni, il rapporto delle istituzioni con il pubblico cambia, permettendogli di interagire e operare attivamente, creando spazi "altri" e inclusivi.¹⁰⁶

3.1.1 Il Sistema museale nazionale

La Direzione generale Musei e il Ministero della cultura italiano hanno pensato a un progetto per mettere in rete cinquemila musei e luoghi della cultura, non solo statali, ma anche pubblici e privati, al fine di creare collegamenti per una migliore fruizione e accessibilità del patrimonio, anche in un'ottica di sostenibilità.

¹⁰⁶ Dal "Piano nazionale di digitalizzazione del patrimonio culturale", *Ampliare le forme di accesso al patrimonio culturale*, versione n.1.0, Giugno 2022. <https://docs.italia.it/italia/icdp/icdp-pnd-docs/it/v1.0-giugno-2022/visione/obiettivi.html#digitalizzare-per-operare-una-trasformazione-digitale>

Nasce così il “Sistema museale nazionale”, la cui spontanea adesione da parte delle istituzioni offre un’occasione di sviluppo e potenziamento, affinché si crei una rete comunicativa distesa su tutto il territorio della nazione. Dall’attuazione di questo progetto si prevede un incremento del turismo e del pubblico museale, forti dell’idea che la presenza in rete delle istituzioni culturali riesca ad avvicinare tali luoghi alla quotidianità delle persone, incrementando la curiosità e facendo scaturire desideri di conoscenza. Le finalità di queste attività si concentrano nel potenziamento complessivo del patrimonio; la possibilità di un accesso uniforme alla cultura, per donare un’esperienza che sia qualitativamente elevata, favorendo la protezione dei beni attraverso standard condivisi dalla rete dei musei; promuovere uno sviluppo contemporaneo della cultura e collegare le professionalità connesse al Sistema, generando economie di scala.

Per fare ciò sono stati stabiliti nel 2018 dei “livelli minimi uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica”¹⁰⁷. Il documento ministeriale elabora i livelli di qualità tenendo conto del “Codice etico dei musei” di ICOM e la “Raccomandazione sulla Protezione e Promozione di Musei e Collezioni” di UNESCO, individuando tre ambiti principali: Organizzazione, Collezioni, Comunicazione e rapporti con il territorio. Queste aree regolano la vita di un museo, dallo status giuridico, alle finanze, alla struttura, passando per l’organizzazione e gestione degli spazi, il personale e le attività organizzate e svolte dall’istituzione. Successivamente delinea gli standard minimi per il monitoraggio della conservazione dei beni, la loro catalogazione ed esposizione, i programmi di studio e ricerca. Infine si concentra sui rapporti con i fruitori, sui metodi comunicativi dentro e fuori le mura del museo, la promozione di eventi temporanei, le attività di mediazione culturale comprese quelle educative, nonché i rapporti con il territorio e il coinvolgimento di enti territoriali. Per ogni categoria oltre ai requisiti minimi, sono predisposti gli obiettivi di miglioramento per verificare e implementare le risorse e i servizi messi a disposizione da ogni singola istituzione. La piattaforma online del Sistema museale ne permette l’accreditamento da parte del direttore del museo, predisponendo un questionario di autovalutazione per i musei, mettendo in risalto la qualità dei servizi e dell’organizzazione generale. Tale strumento permette a ogni ente di entrare in contatto e creare relazioni con tutti i musei in rete, offrendo informazioni continuamente aggiornate sul patrimonio. Questo progetto prevede lo sviluppo dei servizi digitali per i musei, i cittadini e i turisti.

¹⁰⁷ Tali livelli sono il risultato di un lavoro perseguito dal Ministero, Regioni, Enti locali e Icom, con la partecipazione di docenti, funzionari pubblici ed esperti del panorama culturale.
<http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2021/11/D.M.-21-FEBBRAIO-2018-REP.-113.pdf>

Grazie alla partecipazione della Direzione generale Musei e la Direzione generale Educazione, è stato realizzato Musei in corso “un programma di informazione e formazione per il Sistema museale”¹⁰⁸ composto da webinar fruibili tramite iscrizione gratuita sulla pagina web della Fondazione Scuola Beni Attività Culturali. Il progetto è composto da una parte informativa e una parte formativa, per restare al passo con i tempi che cambiano e garantire un’offerta valida e aggiornata dei propri servizi al pubblico: tramite un approccio trasversale sono forniti gli strumenti per perseguire un cambiamento concreto all’interno delle istituzioni culturali.

3.2 Le attività educative a distanza e la didattica digitale integrata

Nel 2020 la necessità di svolgere a distanza le attività scolastiche a causa della chiusura degli istituti nel corso della pandemia Covid-19, ha permesso la nascita della Didattica digitale integrata (Ddi), con il supplemento di attività virtuali unite a quelle didattiche in presenza, rivolte a ogni categoria di studenti. L’emergenza sanitaria ha messo alla prova la disponibilità di dispositivi elettronici posseduti dalle istituzioni scolastiche e dalle famiglie, al fine di poter partecipare attivamente alle lezioni offerte dalle scuole nel corso dell’anno. Ogni istituto premurandosi dei bisogni dei propri alunni ha dovuto prevedere un eventuale prestito di dispositivi tecnologici e dati mobili per coloro i quali non disponevano di una rete internet domestica.

I docenti responsabili dei propri alunni hanno sviluppato progetti ad-hoc per la corretta progressione del programma scolastico, con un’attenzione particolare rivolta alle categorie di studenti più fragili. Dalla didattica a distanza praticata nel corso della pandemia si è così passati alla Ddi, adottata da ogni scuola con l’elaborazione di un personale piano educativo, implementando le possibilità della didattica tradizionale.

Nel caso della scuola primaria l’implementazione tecnologica è diventata un’opportunità da sfruttare per una progressione dei metodi di insegnamento. All’interno delle aule il supporto digitale è divenuto importante per il lavoro quotidiano svolto da studenti e insegnanti, utilizzando strumenti ad hoc per sviluppare il pieno potenziale di ognuno, attraverso strumenti semplici ed efficaci.

¹⁰⁸ Il programma di formazione realizzato per il Sistema Museale Nazionale.
<https://www.fondazionescuolapatrimonio.it/offerta-formativa/sistema-museale-nazionale/>

A questo si aggiunge la possibilità di erogare lezioni ad alunni in quarantena, soggetti fragili o a intere classi anche in caso di un nuovo lockdown.¹⁰⁹

“Quali azioni concrete si possono intraprendere per dar vita a una scuola che guardi al futuro, che includa nella propria organizzazione «ordinaria» gli strumenti e le possibilità del digitale?”¹¹⁰

La didattica blended – che integra attività in presenza e a distanza – non è sostenibile dagli alunni di ogni ordine e grado, ma è più facile inserirla dalla fine del percorso di scuola primaria, mentre le lezioni con implementazioni tecnologiche restano un obiettivo da perseguire e utilizzare per studenti di ogni età. Partendo dallo spazio cloud, in grado di contenere informazioni potenzialmente illimitate e di connettere individui, permettendo di reperire materiali con il semplice uso di un dispositivo elettronico, è possibile relazionarsi e collaborare con le persone, al di là della distanza fisica. Ciò fa in modo che i sussidi a disposizione degli studenti non siano unicamente contenuti all’interno di libri o quaderni, ma possano spaziare ed essere ricercati anche altrove, scoprendo diverse metodologie di apprendimento, confrontandosi anche con realtà distanti e diverse dalla propria.

L’obiettivo da perseguire consiste nella promozione dell’inclusione, aumentando le possibilità di fare una didattica che sia attiva e partecipativa. La creazione di contenuti digitali, dai video didattici, agli e-book, la realtà aumentata, presentazioni coinvolgenti e interattive, concorrono nello sviluppo delle proprie capacità personali, chiedendo agli studenti di interagire e sviluppare così le proprie passioni.

Tutto ciò deve essere accompagnato dall’insegnamento – da parte dei docenti o di personale adibito – all’uso degli strumenti digitali, per permetterne un uso consapevole. Allo stesso modo il corpo docente deve essere preparato nell’eventualità di problemi connessi al server e al recupero dei dati, adattandosi e facendo fronte a possibili situazioni di difficoltà.

L’attivazione di corsi per ogni materia utilizzando le piattaforme online messe a disposizione da Google o altri sistemi informatici consente alla scuola di interagire con l’ambiente familiare, permettendo ai genitori di entrare nei meccanismi di apprendimento cooperando per una migliore resa della didattica.

Figurata come un approccio metodologico, la pedagogia ibrida cerca di creare una rete di connessione tra lo spazio fisico e reale e quello virtuale, perfezionando l’utilizzo dei media

¹⁰⁹ Landini A., Soldi M., *Com’è cambiato l’approccio didattico con la Didattica Digitale Integrata?*, 18/12/2020. https://www.erickson.it/it/mondo-erickson/articoli/didattica/cambiato_approccio_didattico_con_la_ddi/#cap1

¹¹⁰ Biancato L., Tonoli D., *101 idee per una Didattica Digitale Integrata*, Trento, 2021, p. 14.

digitali e delle loro potenzialità rendendoli importanti all'interno del percorso formativo di ogni studente.¹¹¹

3.2.1 Le risposte psicologiche dei bambini alle attività da remoto

La condizione pandemica ha portato la popolazione mondiale a confrontarsi con una realtà nuova, fittizia e costituita di proibizioni, in cui il principale obiettivo per ogni nucleo familiare implicava la tutela della salute personale e quella dei propri cari. Le situazioni di difficoltà verificatesi sono state molteplici, soprattutto nell'affrontare casi positivi all'interno delle abitazioni mettendo in pratica un vero e proprio isolamento domestico od ospedaliero dei familiari, separandosi così per un periodo più o meno breve dai propri affetti. In questo senso i bambini sono coloro i quali hanno subito maggiormente lo stress causato da questa condizione, associando la privazione a un sentimento di solitudine e di chiusura manifestabile anche con il passare del tempo.

Il benessere mentale della popolazione è stato così messo a dura prova e soggetto a studi costanti per comprendere le cause e i rischi per la salute psicologica cui gli individui sono tutt'ora soggetti, come stati d'ansia e problemi psicosomatici.

Tre studi italiani condotti dalla professoressa Alessandra Babore¹¹² hanno indagato la vita all'interno delle famiglie nel periodo di lockdown nel corso della prima ondata pandemica, coinvolgendo in particolare madri e figli tra i 7 e i 18 anni di età. Attraverso una serie di questionari si è giunti a risultati allarmanti riguardanti la salute, notando stati comportamentali e psicologici comuni vissuti all'interno delle famiglie, tramite l'influenza sull'altro relativa al proprio stato d'animo. La mitigazione delle situazioni di difficoltà da parte delle madri ha permesso di ridurre i danni causati ai figli dalla pandemia.

Un altro studio basato sul rapporto tra padri e figli ha permesso di individuare il cambiamento comportamentale in termini di iperattività e difficoltà emotive dei bambini relativamente ai mutamenti delle abitudini quotidiane, seguite poi dalla percezione di un deterioramento del rapporto con i figli.¹¹³

¹¹¹ Biancato L., Tonoli D., *101 idee per una Didattica Digitale Integrata*, Trento, 2021.

¹¹² Studiosa e docente universitaria di psicologia.

¹¹³ Babore A., *La vita in famiglia durante il lockdown: i risultati di tre studi italiani*, in "Network Bibliotecario Sanitario Toscano" 7/2/2022.
<https://www.nbst.it/1263-famiglie-genitori-adolescenti-distress-pandemia-covid.html>

La chiusura degli istituti scolastici è stata un importante fattore negativo per lo sviluppo di stati ansiosi e angosciosi nei bambini e adolescenti. Il distanziamento forzato e le misure di blocco hanno causato gravi danni nella psiche dei giovani, relative in particolare alla mancanza di socialità e di libera espressione cui gli individui erano abituati.

L'equilibrio emotivo nei bambini è stato messo alla prova dal confinamento come appare da un programma di monitoraggio dell'Istituto Giannina Gaslini¹¹⁴, per conoscere, prevenire ed agire nei confronti di problematiche psico-comportamentali, supportando le famiglie con l'ausilio di video colloqui. Questo tipo di aiuto oltre a un lavoro precauzionale potrà essere necessario nel futuro, così da limitare i danni causati dalla pandemia.¹¹⁵

La didattica a distanza (Dad) messa a disposizione degli studenti dai propri istituti scolastici ha creato un terreno di opportunità per mantenere costanza nelle pratiche di apprendimento, e allo stesso tempo ha causato numerosi disagi. Il metodo di insegnamento consueto in presenza è stato così sostituito temporaneamente, comprendendo però i limiti e l'impossibilità nel mantenere la modalità online come una pratica costante, ma sfruttandone le potenzialità come elemento di sussidio della didattica tradizionale. Il suo uso esclusivo durante il lockdown ha causato la perdita di interesse da parte delle giovani generazioni, visualizzando la scuola come un qualcosa di statico e costrittivo. Le limitazioni temporali e spaziali subite, la perdita di socialità con compagni e docenti hanno causato un'attitudine alla chiusura, alla variazione dell'umore, nonché a rabbia e aggressività da parte degli studenti.

Il conseguente uso massiccio dei social media già in tenera età ha permesso ulteriormente a queste problematiche psicologiche di occupare un posto di rilievo nella vita quotidiana dei bambini.

L'Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza (Agia) ha redatto un documento relativo alla "Pandemia, neurosviluppo e salute mentale di bambini e ragazzi", in collaborazione con l'Istituto Superiore di Sanità. I problemi verificatisi nel corso della pandemia da Covid-19 e il loro impatto sulla salute mentale della popolazione, in particolare nel caso di bambini e giovani, ha causato un forte allarmismo dovuto a queste problematiche, che si basa sugli effetti a medio-lungo termine che il periodo di lockdown ha causato in merito allo stato psico-fisico delle persone.

Non solo ci si è sentiti privati dello spazio e delle attività godibili nel tempo libero, ma ci si è ritrovati a svolgere il proprio dovere – come andare a scuola – a distanza, dietro uno schermo,

¹¹⁴ L'Istituto Gaslini fondato nel 1938 ha sede a Genova, è volto ad azioni di ricovero e cura a carattere scientifico su pazienti in età pediatrica.

¹¹⁵ Uccella S., De Carli F., Nobili L., *Impatto psicologico e comportamentale sui bambini delle famiglie in Italia*, Giugno 2020. <https://www.gaslini.org/wp-content/uploads/2020/06/Indagine-Irccs-Gaslini.pdf>

perdendo la socialità e limitando in modo considerevole le opportunità di apprendimento diretto.

L'Agia ha infatti promosso “una ricerca scientifica nazionale sul neurosviluppo e sulla salute mentale dei bambini e degli adolescenti ai tempi del COVID-19”¹¹⁶, per ideare soluzioni capaci di affiancare e supportare la popolazione di minore età, garantendone il benessere.

I dati nazionali raccolti confermano ciò che accade anche in ambito internazionale: nel 2020 rispetto all'anno precedente c'è stato un aumento del 46% delle richieste di supporto a livello psicologico gestite dal Centro di ascolto e consulenza del servizio Telefono Azzurro, segnalando inoltre un incremento dei disturbi alimentari.

Lo studio, prendendo in considerazione le quattro fasi della pandemia da marzo 2020 a novembre 2021, ha coinvolto diversi gruppi di bambini e ragazzi dando una panoramica dei diversi casi, da coloro i quali non soffrivano di disturbi psicologici, a soggetti con disabilità o patologie. Gli ambiti di discussione hanno tenuto conto dei punti di partenza di ciascun individuo, dei fattori di vulnerabilità, la condizione economica e sociale, l'impatto che la pandemia ha avuto, per poi arrivare alle strategie di prevenzione.

I risultati ottenuti hanno messo in luce in termini qualitativi le difficoltà dello stato italiano i far fronte ovunque a questo tipo di emergenza, non solo sanitaria ma anche psicologica, con una risposta inadeguata di fronte alla richiesta di servizi di sostegno. A questo incomodo si sono aggiunte le complessità nel trasmettere agli enti preposti la propria situazione di disagio a causa dei cambiamenti dei metodi comunicativi. Per questo motivo è stata introdotta la telemedicina permettendo di raggiungere gli individui attraverso l'uso dei dispositivi digitali, garantendo presenza e continuità nel rapporto con i giovani pazienti.

A partire dalla seconda ondata pandemica le richieste di aiuto sono aumentate in merito alla comparsa di patologie neuropsichiche o all'aggravamento delle stesse, in particolare nel caso degli adolescenti, ma con una buona percentuale di bambini che presentavano disturbi nuovi o preesistenti. L'incapacità di rispondere alle crisi ha minato i rapporti interpersonali, in particolare quelli familiari, causando disturbi dell'umore, dell'intersoggettività soprattutto nei soggetti più piccoli, ma anche dipendenze patologiche.

Il contesto di vita dei soggetti presi in esame è stato il fattore di rischio maggiore per l'insorgenza di sintomatologia legata alla psiche. Allo stesso tempo la scuola con la didattica a distanza e la mancanza di proseguimento di un percorso adeguato a livello formativo e sociale, ha peggiorato la situazione causando ulteriori difficoltà. La mancanza di spazi da condividere

¹¹⁶ Garlatti C., in *Pandemia, neurosviluppo e salute mentale di bambini e ragazzi. Documento di studio e di proposta*, Roma, 2022, p. 6. <https://www.garanteinfanzia.org/sites/default/files/2022-05/pandemia-neurosviluppo-salute-mentale.pdf>

all'aperto e al chiuso ha colpito soprattutto coloro i quali si ritrovavano già in una situazione complessa e meno fortunata.

I meccanismi di resilienza esogeni che sono riusciti a creare contesti positivi per il benessere psicofisico degli individui coinvolgono la presenza di spazi prossimi alle abitazioni, in cui poter praticare delle attività di svago, il rafforzamento delle reti web e sociali, sanitarie e educative, per mettersi al servizio dei più bisognosi.

Le attività educative create per lo svago hanno stimolato i soggetti coinvolti, attraverso iniziative e servizi a distanza per le comunità, offrendo supporto alle famiglie attraverso impegni extrascolastici e laboratori concentrandosi sullo sviluppo dei rapporti sociali. Tutto ciò ha trovato risposta positiva nei casi in cui le risorse a disposizione dei nuclei familiari rispondessero alle esigenze del periodo e i genitori fossero un sostegno costruttivo nello svolgimento delle attività a distanza.

I fattori di protezione e prevenzione scaturiti dalla ricerca coinvolgono strategie adottabili a livello nazionale, per garantire l'omogeneità dei servizi sia a domicilio che ospedalieri, considerando i diversi contesti sociali presenti sui territori e le possibili aree d'azione, rafforzando oltremodo l'attenzione al neurosviluppo nel corso della crescita.¹¹⁷

3.3 Il museo a porte chiuse

In tempi recenti la pandemia Covid-19 si è posta come un ostacolo per la fruizione dell'ambiente scolastico e museale, trasferendo i poli educativi dapprima tangibili, in luoghi virtuali ove incontrarsi in una dimensione "altra" e in un certo senso atemporale.

Le chiusure obbligatorie – stabilite dal DPCM dell'8 marzo 2020 – hanno allontanato non solo fisicamente, ma anche mentalmente gli spettatori dai luoghi della cultura, lasciando il personale museale solo, alla ricerca di metodi efficaci per una diffusione alternativa delle conoscenze.

Il report redatto dall'Unesco nel maggio 2020 "Museums around the world in the face of Covid-19", riporta i dati relativi alle chiusure museali durante il lockdown che ha coinvolto non solo i cittadini italiani, ma quasi tutto il mondo. Da un campione di 86 stati analizzati sono stati ritrovati circa 600 riferimenti a siti web e attività online, tracciando una panoramica rispetto all'uso del digitale nei musei a livello internazionale. Tutte le idee messe in pratica nel periodo di chiusura si riferiscono a progetti preliminari e già in corso nel periodo pandemico

¹¹⁷ Ivi, p. 23- 37.

parte delle istituzioni interpellate si sono pronunciate positivamente rispetto alle previsioni relative alla digitalizzazione museale, sia in relazione all'assunzione di figure professionali specializzate, che all'utilizzo di dispositivi tecnologici prima, durante e dopo le visite, implementando la didattica e provvedendo alla creazione di reti e servizi online condivisi capaci di unire più istituzioni.¹²¹

Sezione 3		Per nulla probabile	Poco probabile	Probabile	Molto probabile
Effetti					
1	I musei rafforzeranno la formazione di figure professionali adeguate alle proposte digitali.	6,8	24,0	43,1	26,1
2	Il grande successo dei contenuti digitali proposti dai musei porterà a creare servizi anche a pagamento.	9,2	26,7	40,1	24,0
3	Le esperienze reali e quelle virtuali si integreranno grazie alla mediazione di operatori qualificati.	6,5	30,2	41,3	22,0
4	L'incremento della valorizzazione tramite sistemi digitali favorirà la libera riproduzione e divulgazione di immagini dei beni culturali con licenze aperte.	8,0	24,3	42,2	25,5
5	I musei esploreranno nuove strategie di coinvolgimento del pubblico	1,5	12,4	47,8	38,3
6	Per tutelare la salute si farà sempre maggior ricorso a contenuti e strumenti digitali adeguati all'utilizzo di device personali.	2,1	13,9	40,9	43,1
7	I musei ripenseranno i propri allestimenti e servizi educativi e di mediazione per promuovere la presenza fisica dei nuovi pubblici emersi in contesti virtuali.	3,5	23,1	42,7	30,8
8	Cresceranno reti e sistemi museali, fisici e virtuali, con servizi, risorse umane e centri di prenotazione condivisi.	4,1	21,1	46,8	28,1

Figura 11 – Probabilità che si verifichino effetti in merito alla digitalizzazione dei contenuti museali in epoca post-Covid.

Il rapporto dell'Unesco riferito ai musei del mondo nell'anno 2021 ha evidenziato che la maggior parte di essi ha potuto operare una riapertura e proseguire le proprie attività in presenza, nonostante il rallentamento nella ripresa dei programmi culturali e la scarsa percentuale di visite rispetto al periodo pre-pandemico, mentre il 43% dei musei ha subito nuovamente chiusure nella prima parte dell'anno. Il proseguimento delle attività didattiche da remoto ha messo alla prova le istituzioni, causando una forte mancanza dal punto di vista scolastico, poiché gli alunni sono stati privati di spazi di apprendimento informali, in cui praticare attività e laboratori, esplorando lo spazio e le dinamiche museali. Le tecnologie

patrimonio, non sono considerate unicamente espressione di esperti o dipendenti delle istituzioni museali, ma coinvolgono un panorama di personalità più ampio. Questa decisione è stata presa per avere un'opinione mista comprendendo il pubblico fidelizzato dei musei e i suoi addetti.

¹²¹ Cicerchio A., Miedico C., a cura di, *Musei in-visibili. Visioni di futuro per i musei italiani per il dopo emergenza Covid-19. Rapporto finale*, Giugno 2021. https://www.fondazionescuolapatrimonio.it/wp-content/uploads/2021/06/Rapporto-finale_Musei-InVisibili-Visioni-di-futuro-post-Covid.pdf

dell'informazione e della comunicazione si sono rese necessarie, per sopperire all'impossibilità di svolgere la didattica in presenza.

Il ruolo della tecnologia in ambito culturale è stato presentato nel 2015 all'interno della "Recommendation concerning the Protection and Promotion of Museums and Collections, their Diversity and their Role in Society"¹²² e ripreso successivamente nel 2019 e nel 2020.

Gli investimenti dei musei italiani in questo campo sono stati analizzati basandosi sui 100 musei più frequentati, attuando un'osservazione in tempo reale relativa alle loro attività sui social media. Nonostante gli sforzi e il tempo impiegato per la creazione di contenuti online, non ha sortito un grande interesse se comparato al numero di visite in presenza, sottolineando come l'offerta digitale fosse più un mezzo usato per comunicare con utenti già a conoscenza di ciò che i musei hanno da offrire. Scaturisce da queste analisi l'esigenza di incrementare il pubblico interessato all'esperienza museale, raggiungendo anche le scuole e le generazioni più giovani.¹²³

Le idee scaturite da un periodo di forte difficoltà in Italia hanno tentato di avvicinare il pubblico considerando l'opzione che lo spazio del museo potesse ritrovarsi anche all'interno delle proprie mura domestiche.

L'importanza che la tecnologia ha assunto nel periodo pandemico ha toccato tutti gli aspetti della vita e della psicologia umana, trasferendo la scuola, il lavoro e lo svago da un luogo reale a uno virtuale, mettendo in luce gli aspetti positivi e negativi dei dispositivi digitali e del loro uso quotidiano.

Partendo dalla convinzione che la tecnologia potesse essere un metodo per connettersi ad altri individui ed evadere da una realtà monotona, moltissimi musei hanno deciso di mettersi in gioco trasformando le proprie attività in presenza, in incontri ed esperienze da fruire nelle

¹²² Per favorire la promozione e la protezione della diversità naturale e culturale di cui i musei nel mondo sono simbolo e contenitore, la Raccomandazione intende sottolineare l'importanza delle collezioni museali per le funzioni di sviluppo dell'educazione, delle abilità personali e della conoscenza, riconoscendo il museo come un luogo primario per l'apprendimento permanente e la coesione sociale. L'uso delle ICT (Information and Communication Technologies) in ambito museale, offre l'opportunità di implementare il raggio d'azione delle istituzioni, per la trasmissione del patrimonio e delle conoscenze ad esso legate. Agli stati membri dell'Unesco viene richiesto pertanto di impegnarsi per garantire ai musei l'accesso alle nuove tecnologie, al fine di migliorare la qualità della didattica e dei servizi, nonché mettere in pratica la digitalizzazione del patrimonio.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246331/PDF/246331qaa.pdf.multi>

¹²³ Unesco Report, *Museums around the world in the face of Covid-19*, Aprile 2021.
https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p:usmarcdef_0000376729_eng&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_381488d9-2f4b-4e9f-af51-59f57eeb4a0e%3F_%3D376729eng.pdf&updateUrl=updateUrl9171&ark=/ark:/48223/pf0000376729_eng/PDF/376729eng.pdf.multi&fullScreen=true&locale=en#EN%20Rapport%20Musee%202021%20Version%2012%20avril%20OK%20MHM.indd%3A.7152%3A99

proprie case tramite piattaforme web e social media. La pandemia ha messo in risalto divari sociali ed economici all'interno della società, in particolare rispetto all'accesso alle informazioni online, non consentito a tutti a causa della mancanza di risorse digitali da parte di ogni famiglia.

Il digitale, da ausilio per la fruizione museale, ha acquisito però un'importanza fondamentale, divenendo l'unico mezzo di connessione per rapportarsi con il pubblico, portando a un incremento consistente della presenza online dei musei, trasferendo le proprie collezioni in rete. Tutto ciò ha reso possibile la creazione di attività a distanza, attraverso giochi e curiosità, fornendo i materiali necessari per lo svolgimento dei percorsi. La capacità di riconnettersi al proprio pubblico in un periodo di difficoltà ha conferito al museo un ruolo di primo piano per l'impegno e la costanza nelle proposte didattiche offerte, riconfermando la sua importanza nel campo educativo e culturale.

Le iniziative proposte dalle varie istituzioni sul territorio nazionale hanno richiesto una grande elasticità e la modifica dei programmi didattici consueti, sia a livello scolastico che museale, comprendendo la differenza e la difficoltà che intercorre tra una relazione virtuale e fisica.

Il target di pubblico tenuto in maggiore considerazione per l'ideazione e sviluppo di queste pratiche ha coinvolto bambini dall'infanzia alla prima età scolare, interessando anche le famiglie per la creazione di uno spazio neutro e diversificato, rispetto a una quotidianità in cui l'ambiente familiare e quello scolastico si sono fusi ritrovandosi a coesistere entro le mura domestiche.¹²⁴

Rispondendo alle limitazioni dovute all'emergenza Covid, i musei hanno portato avanti l'iniziativa #iorestocasa¹²⁵, la campagna promossa da personalità di spicco nel panorama italiano, istituzioni governative e non, per limitare la diffusione del virus, sensibilizzando la popolazione rispetto alla pericolosità del contagio.

I musei di arte contemporanea hanno risposto all'appello tramite progetti e iniziative offrendo una diversa modalità di fruizione delle opere d'arte e degli spazi in cui esse sono contenute.

"#iorestocasa con il MAXXI" è il piano ideato dal Museo nazionale delle arti del XXI secolo per avvicinare il pubblico alle collezioni, raccontando le vicende del museo a dieci anni dalla propria creazione, coinvolgendo i giovani e le famiglie con attività gratuite ed esperienze dedicate anche a individui con disabilità visive e uditive. Dalle "Avventure del Drago Arturo"

¹²⁴ Muscarà M., Romano A., *Didattica e apprendimento nei musei nell'era della pandemia di COVID-19*, Media Education, Firenze, 2020.

¹²⁵ Con il decreto del 9 marzo 2020 sottoscritto dal presidente del Consiglio dei ministri Giuseppe Conte, sono state imposte restrizioni e limitazioni ai cittadini italiani, rendendo la nazione una zona protetta.

che hanno portato i bambini a confrontarsi con diverse opere d'arte della collezione permanente, al "MAXXI Pop Up" ripercorrendo i processi creativi degli artisti contemporanei, arrivando a creare dei personali modellini pop up. Tutte le attività organizzate dal museo hanno reso i fruitori "Liberi di uscire col pensiero" accompagnati da opere, mostre, artisti, fotografi, rendendo l'arte un mezzo privilegiato per unire le persone, rendendo le attività inclusive con la traduzione in LIS e con audio-descrizioni per il pubblico con disabilità visive.

"2 minuti di MAMbo" è un format digitale lanciato dal Museo bolognese che prevedeva la pubblicazione di contenuti video amatoriali girati con lo smartphone, corrispondenti a una normale visita museale, condividendoli sulle piattaforme social. Gli appuntamenti si tenevano dal martedì alla domenica – giornate di apertura del museo – e comprendevano diversi ambiti tematici, approfondendo in un arco di tempo relativamente breve curiosità e particolarità relative alle mostre, alla collezione permanente e al dipartimento educativo. Le attività virtuali erano corredate da kit didattici digitali studiati appositamente per rendere la partecipazione del pubblico più concreta.

Anche il Pirelli Hangar Bicocca di Milano ha risposto all'appello lanciato dal Ministero ponendo in campo un nuovo programma digitale in tempo di pandemia. Con "Art to the people" il museo si è avvicinato alla cittadinanza, mettendo a disposizione contenuti digitali di vario calibro presenti sui social tra cui anche Spotify per la raccolta di consigli musicali da parte di personalità dell'ambito artistico. Per i bambini #ArtToTheKids è stata una proposta creativa, coinvolgendo il pubblico più giovane nella colorazione fantasiosa di un disegno condiviso ogni sabato per sei settimane, facendolo diventare la propria opera d'arte.¹²⁶

I musei non si sono solo impegnati nell'elaborazione di attività didattiche a distanza, ma hanno accompagnato i visitatori con contenuti social e web per consolidare la propria presenza in tempo di pandemia, portando i musei al passo con le strategie comunicative odierne. Questo genere di proposte non ha sempre sortito l'effetto sperato, la volontà di colmare il vuoto nelle giornate delle persone ha convinto i musei a produrre contenuti in modo prolifico, per la paura di sparire dall'immaginario e dalla vita delle persone. Ogni tipologia di museo si è interrogata in base all'importanza acquisita nel tempo, rispetto alla volontà di affermarsi come polo culturale attivo, comunicando con il proprio pubblico in tempo di chiusura forzata. L'aumento della produzione di contenuti può però portare a una comunicazione poco efficace che non arriva ai fruitori. Il patrimonio che ogni museo possiede ha potenzialità illimitate per la

¹²⁶ Attività "Art to the people" di Hangar Bicocca. <https://www.espoarte.net/arte/art-to-the-people-larte-aperta-e-accessibile-di-hangar-bicocca/>

condivisione del sapere, l'importante è riuscire a individuare la chiave comunicativa corretta per un passaggio valido e significativo delle informazioni.

I contenuti pensati devono essere mediati in modo efficace per coinvolgere il pubblico, capendo poi quali siano i mezzi di condivisione più efficaci. Il museo è un'entità che esiste sia on line che on site; infatti, le istituzioni presenti sul web in forma digitale sono complementari alla presenza fisica del museo, e ciò permette a ognuno di essere sempre aperto e in contatto con la società, dando la possibilità di fruire dei propri contenuti in qualsiasi momento.

Il sito web è il luogo dove ogni museo raccoglie la propria storia, le proprie collezioni e si occupa della condivisione di informazioni di carattere divulgativo, nonché dell'aggiornamento rispetto agli eventi in programma. La presenza online per le istituzioni culturali è diventata fondamentale nel tempo: dal report annuale di "We Are Social"¹²⁷ è emerso che in Italia nel 2020 a fronte di una popolazione pari a 60,51 milioni di abitanti, 49,48 milioni di essi si qualificavano come utenti delle piattaforme web, e 35 milioni come utenti delle piattaforme digitali, con una media di 6 ore giornaliere trascorse online, due delle quali specificamente sui social.

Nel 2022 questo dato è aumentato, e nonostante il calo della popolazione pari a 60,32 milioni, 50,85 milioni di persone sono utenti internet e 43,20 milioni sono attivi sulle piattaforme digitali.

Il web "dinamico" o "2.0" identifica le piattaforme online che interagiscono con l'utente richiedendone la partecipazione, non limitandosi solo alla distribuzione di informazioni, ma coinvolgendo lo spettatore, con la restituzione di feedback e commenti per avviare un dialogo concreto.

Il linguaggio utilizzato è importante per raggiungere il pubblico, identificando il proprio target di utenti e trovando le metodologie più efficaci per comunicare in maniera semplice e coerente. Attraverso un piano strategico di comunicazione, si comprende quanti soldi si hanno a disposizione, chi sono i professionisti coinvolti e quanto tempo è necessario dedicare alla condivisione dei contenuti, ma soprattutto dove pubblicarli in base ai mezzi digitali disponibili e alle peculiarità di ogni social, concentrandosi sulla scrittura, la fotografia, i video, a seconda delle proprie possibilità.¹²⁸

¹²⁷ È una socially-led creative agency che si occupa di studi del comportamento umano e i cambiamenti culturali per attuare strategie comunicative.

¹²⁸ Mandarano N., *Patrimonio culturale e media digitali*, da Fondazione Scuola Beni Attività Culturali, 2020. <https://fad.fondazione scuolapatrimonio.it/course/view.php?id=26#section-0>

I musei hanno cercato di entrare quotidianamente nelle case degli italiani, non solo con le loro attività, ma anche con lo sviluppo di tour virtuali e immersivi, per accedere e visitare le collezioni guardando attraverso lo schermo dei propri dispositivi digitali.

Il “Gran virtual tour”¹²⁹ promosso dal Ministero della Cultura rappresenta in questo senso un viaggio attraverso l’Italia alla scoperta di musei, teatri, biblioteche, archivi per fruire digitalmente – e gratuitamente – dei contenuti di tali luoghi. Il tour conduce all’interno delle istituzioni presenti, dal Colosseo, al Museo Archeologico Nazionale di Venezia, al Teatro San Carlo di Napoli. Ognuno di questi luoghi può essere indagato stanza per stanza osservando da vicino i dettagli di opere, reperti e architetture, per una visione immersiva del patrimonio culturale.

Google Arts & Culture si occupa di collaborare con istituzioni e artisti sul territorio mondiale portando la cultura online affinché essa divenga accessibile a tutti. Non si occupa solo di cooperare per la digitalizzazione del patrimonio e la sua condivisione, ma anche di offrire contenuti testuali informativi che possano arricchire la cultura in ambito multidisciplinare. Tra le attività si annoverano esperimenti in un connubio tra arte e tecnologia, creati da artisti e programmatori per far vivere esperienze immersive di gioco, performance artistiche ed esplorazioni territoriali, realizzate in occasione di mostre ed eventi di importanza internazionale.¹³⁰

Le attività proposte dai musei sia durante la pandemia che nel periodo successivo sono state raccolte e studiate da Museia -Laboratorio di Cultura Museale¹³¹, grazie alla predisposizione di un Osservatorio dei Musei in DaD, documentando tutte le attività in ambito educativo offerte a distanza dai musei alle scuole di ogni ordine e grado. Questo genere di attività di comunicazione è stato creato per permettere a docenti, operatori e studenti di affacciarsi alla didattica a distanza con un’ottica differente, cogliendone le possibilità e non i meccanismi di emergenza.

Lo stesso Laboratorio museale si è occupato di attività a distanza, per perseguire l’obiettivo di educare al patrimonio in modo permanente, il format si chiama “Nel/Col/Dal” indicando il loro modo di fare educazione: nel museo, partendo dallo spazio e dall’osservazione delle opere, facendo nascere emozioni instaurando un rapporto tra gli operatori e gli studenti; con

¹²⁹ Gran tour virtuale. Viaggio nel patrimonio. <https://www.beniculturali.it/virtualtour>

¹³⁰ Google Arts & Culture <https://about.artsandculture.google.com/experience/>

¹³¹ Museia nacque nel 2018 dal dipartimento di Civiltà e Forme del Sapere dell’Università di Pisa, occupandosi di ricerca e formazione su conservazione, educazione, valorizzazione e comunicazione del grande museo che è il territorio italiano, trasmettendo le nozioni legate al patrimonio grazie ai nuovi media digitali.

le opere d'arte si porta a conoscere ulteriori discipline, superando la ripartizione disciplinare; dal museo, uscendo dalle sue mura, avendo imparato a conoscere le opere, esperendo il territorio e dialogando con altre competenze, facendo proprio il patrimonio e l'esperienza acquisita. Il loro obiettivo è stato quello di cercare strade diverse rispetto agli altri musei facendo una sperimentazione di attività per e con le scuole lavorando con i docenti, accettando la realtà della didattica a distanza e cogliendo le opportunità del digitale, strutturando i progetti e rendendoli flessibili in base alle esigenze, modulando i contenuti e le modalità in base al tipo di pubblico che si trova dall'altra parte.

I percorsi creati online non potevano avere la stessa durata che hanno in museo; dunque, il focus era incentrato sulla condivisione delle competenze in un tempo ridotto, ma senza rinunciare alla qualità, fornendo i mezzi necessari per il proseguo di tali percorsi. Per questo hanno investito nella creazione di kit di materiali digitali con approfondimenti e guide da svolgere con gli operatori oppure con i propri insegnanti.

Con il digitale non è necessario rinunciare alla partecipazione, i video creati lasciano uno spazio di intervento, sono interattivi e si trasformano nel corso delle spiegazioni.

La prima sperimentazione è stata fatta in una classe di scuola primaria di Livorno, nella video-attività il gruppo di studenti è stato accolto all'interno del Museo Fattori di Livorno, mostrando il contesto espositivo e individuando l'opera di riferimento. Il mezzo tecnologico ha rivelato il suo potenziale mostrando da vicino dettagli dell'opera che in museo non sarebbero osservabili da una distanza ravvicinata. Successivamente è stata indagata la realtà dei contesti di ambientazione dell'opera scelta, anche con l'uso delle app di localizzazione, per poi introdurre attività stimolanti che potessero connettersi all'esperienza vissuta attraverso letture interdisciplinari. Le elaborazioni finali create dagli studenti hanno restituito in diversi modi e tramite l'utilizzo di mezzi espressivi differenti una sintesi di ciò che è stato appreso nel corso delle attività.¹³²

Questo genere di esperienze non si sono fermate alla fine del lockdown, ma continuano tutt'ora, mantenendo un dialogo virtuale con gli istituti scolastici e le università, trovando nuovi codici comunicativi per creare attività diverse da quelle svolte in presenza, divenendo perciò complementari ma mai sostituibili.

¹³² Dal Seminario di cultura digitale – Museia, 17 febbraio 2021.
<http://www.labcd.unipi.it/seminari/serminario-di-cultura-digitale-museia/>,

3.4 Tecnologie digitali ed educazione museale

La relazione con la tecnologia, intesa su diversi livelli di percezione, modifica profondamente l'approccio ai beni culturali sia a livello umano che museale. I dispositivi utilizzabili per agevolare la fruizione e aumentare il coinvolgimento dello spettatore attuano una mediazione con lo spazio fisico, creando ambienti "altri" e ibridi, trasponendo la dimensione museale su un livello differente e ricco di variazioni. In questo modo le possibilità di interazione e di ricerca informazionale sono accresciute grazie all'intervento del digitale, attraverso la riproduzione di realtà sviluppate in modo virtuale, proiettando lo spettatore in un luogo differente, concedendogli un viaggio oltre lo spazio visibile e i suoi confini; attraverso dispositivi touch dal molteplici utilizzo e proiezioni spaziali. Questi metodi utilizzati in ambito culturale riescono ad incrementare lo spazio di fruizione, toccando dimensioni potenzialmente sempre nuove. Ciò avviene attraverso un coinvolgimento emotivo e sensibile del proprio pubblico, che viene immerso nella fruizione in modo totale, cambiando il suo modo di interagire con la tecnologia, poiché essa, grazie ai suoi sviluppi, diviene capace di leggere ed interpretare i comportamenti umani.¹³³

Nicolette Mandarano¹³⁴ si è interessata particolarmente alla tematica dei media digitali e al loro uso all'interno dei musei. Nel suo volume "Musei e media digitali" identifica la comunicazione e l'uso delle tecnologie come pratiche fondamentali per uno sviluppo contemporaneo delle istituzioni culturali, dalle informazioni ed attività in rete, alle esperienze tangibili in loco. Le piattaforme online e tecnologiche diventano un metodo di valorizzazione del patrimonio, portando alla luce dinamiche e conoscenze relative alle opere d'arte sempre nuove, permettendone una lettura da parte di ogni target di pubblico, senza distinzioni. Ciò diviene possibile poiché l'accessibilità della cultura è alla portata di tutti, cercando di rimuovere le barriere fisiche e cognitive, ampliando la fruizione attraverso i mezzi più adeguati a veicolare le informazioni.

All'interno dei musei sono diverse le pratiche di comunicazione che possono essere messe al servizio dei visitatori, da quelle analogiche come i pannelli, le schede esplicative e le didascalie, a quelle digitali comprendenti proiezioni, totem multimediali, realtà aumentata e virtuale. Ciò che conta in questo ambito è come il museo decide di entrare in contatto con il proprio pubblico, facendolo in modo del tutto originale, creando un tipo di esperienza personale e fruibile solo all'interno della propria struttura, connotandosi di originalità. In questo modo la

¹³³ Calveri C., Sacco P. L., *La trasformazione digitale della cultura*, Milano, 2021

¹³⁴ Storica dell'arte e docente, esperta in comunicazione digitale per il patrimonio culturale.

tecnologia diviene un sussidio all'esposizione museale, senza pretese di sostituzione, ma come implementazione innovativa e immersiva in grado di portare lo sviluppo delle conoscenze a un livello più profondo.

La comunicazione digitale on-site comprende tutti gli strumenti utilizzabili all'interno delle mura dei musei. I totem multimediali e i tavoli interattivi sono tecnologie informative molto utili al fine di aumentare la condivisione di conoscenze culturali, attraverso la diretta interazione con gli spettatori. Essi possono essere ad alta o bassa interazione a seconda dell'uso e della loro collocazione all'interno del percorso espositivo. Quelli ad alta interazione possono essere utilizzati in zone di raccoglimento, in prossimità dell'accoglienza del museo, per dare informazioni generiche rispetto alla storia del museo e della sua collezione, degli artisti presenti al suo interno, della trasformazione degli spazi o del racconto di eventi salienti che hanno coinvolto quel determinato luogo. I dispositivi a bassa interazione sono invece collocati lungo il percorso espositivo o vicino alle opere d'arte – senza disturbarne la visione –rendendosi disponibili nel momento in cui lo spettatore manifesti l'interesse di approfondire determinate tematiche relative alla sala in cui si trova o a un particolare gruppo di opere.

Il livello di informazione di questi dispositivi deve essere tale per cui le nozioni trasmesse risultino fruibili a ogni tipo di pubblico, attraverso un linguaggio chiaro e conciso magari arricchito da figure e file audio che rendano più facili e assimilabili i concetti, restando in linea con l'identità del museo. I tavoli a differenza dei totem prevedono un utilizzo multiplo del dispositivo e quindi una fruizione multipla delle informazioni ad esso legate, in qualsiasi caso il tempo di utilizzo di entrambi i sistemi deve avere una durata limitata, per permetterne l'impiego da parte di ogni spettatore interessato.

Il lighting design all'interno dei musei è ciò che invece permette al pubblico di essere coinvolto attraverso l'illuminazione, giochi di luce e proiezioni, nell'esperienza visiva. Ciò non comprende esclusivamente l'illuminazione delle opere d'arte o delle sale espositive, ma anche i luoghi di passaggio e le parti esterne. In questo modo il visitatore respira un clima piacevole e leggero, senza sentire il proprio sguardo affaticato e percependo l'unicità dell'ambiente in cui si trova. La progettazione luminosa deve tenere conto anche della luce naturale che può penetrare da finestre e lucernari, studiando l'impatto che i raggi hanno sulle opere e i manufatti, affinché non ne minaccino l'integrità e la conservazione, curandone la resa cromatica.

Le proiezioni all'interno di spazi espositivi donano un forte impatto spettacolare e scenografico, divenendo un mezzo sia di promozione che di racconto dell'esposizione museale, attraverso l'uso di video e materiale iconografico intercambiabile, utilizzabile sia all'interno che all'esterno delle architetture.

La tecnologia è anche in grado di creare degli spazi percettivi che non potrebbero esistere altrimenti.

La realtà aumentata è un tipo di tecnologia che serve a potenziare la realtà esistente, incrementando le informazioni che si possono ottenere dall'esperienza visibile, con l'ausilio di testi, immagini e video. Attraverso occhiali trasparenti o attraverso il filtro di dispositivi elettronici come tablet o smartphone, la visione spaziale viene "aumentata" e arricchita di dettagli. La realtà virtuale, mediata sempre dall'utilizzo di occhiali o dispositivi multimediali, permette invece allo spettatore di essere trasportato entro nuovi orizzonti, viaggiando nel passato o nel futuro, immergendosi in una quotidianità differente lontana nel tempo e nello spazio. La realtà mista infine rappresenta la fusione tra le due pratiche precedenti, divenendo un modo per poter vedere elementi virtuali e allo stesso tempo interagire con essi. Questo genere di tecnologia immersiva diviene uno strumento utile per l'apprendimento rendendo lo spettatore parte integrante dell'esperienza e spesso protagonista delle azioni che ha la possibilità di svolgere, in quanto il corpo umano e gli oggetti circostanti costituiscono una nuova realtà interattiva.¹³⁵

Un altro metodo comunicativo all'interno dei musei è costituito dalle applicazioni fruibili su smartphone e tablet, che possono essere installate sugli stessi o utilizzate sul web, per cui occorre una connessione stabile affinché non si modifichino la qualità e l'accessibilità dei contenuti. Questo tipo di condivisione delle informazioni spesso presuppone il possesso da parte dei visitatori di un dispositivo personale e allo stesso tempo consente un uso costruttivo dello stesso nel corso della visita. I musei possono anche decidere di mettere a disposizione delle apparecchiature digitali da dare in dotazione al proprio pubblico attraverso cui fare uso di queste app.

Le stesse applicazioni possono essere sviluppate dalle istituzioni museali oppure da soggetti terzi, ed essere distribuite dai luoghi della cultura per il proprio pubblico, per essere fruite prima, durante o anche dopo la visita. Le app più usate sono quelle che permettono di accedere alle collezioni e scoprirne le particolarità, oppure quelle utilizzate come audio-guida, per avere sempre a portata di mano la spiegazione di una determinata esposizione, in questo modo attraverso la voce di artisti e curatori si ha la possibilità di guardare le opere in un'ottica differente.

L'utilizzo dei chatbot da parte dei musei permette, attraverso l'utilizzo di app di messaggistica nel corso delle visite per creare un'esperienza personalizzata mediata da un assistente virtuale. La guida digitale accompagna i visitatori attraverso una conversazione scritta con cui

¹³⁵ Coppola S., Zanazzi S., *L'esperienza dell'arte. Il ruolo delle tecnologie immersive nella didattica museale*, in *Formazione & Insegnamento XVIII – 2 – 2020*

interagire durante il percorso, per ricevere informazioni rispetto all'edificio museale, gli spazi e le collezioni. Anche i chatbot possono essere utilizzati fuori dal contesto di visita per rielaborare le nozioni ricevute o chiedere chiarimenti rispetto a quanto visto e appreso. L'aggiunta di immagini e di file audio può aiutare nella comprensione e nell'interazione con la collezione, avvicinandosi soprattutto a un pubblico più giovane e quindi più abituato all'uso di applicazioni di messaggistica.

Anche il mondo dei videogiochi è entrato a far parte della realtà museale, spesso commissionati dalle stesse istituzioni culturali: questi giochi possono riprendere la storia e l'estetica dei musei, divenendo una fonte di intrattenimento mantenendo però una componente educativa. Attraverso questi sistemi è possibile avvicinare un target di visitatori più propenso alla ricerca di divertimento che interessato alle collezioni museali.

Attraverso lo sviluppo di queste tecnologie il museo può entrare a fare parte del presente, seguendo i cambiamenti della società contribuendone allo sviluppo, fornendo un accesso a dati che altrimenti resterebbero sconosciuti e a informazioni che permarrebbero oscure.

Il personale adibito a tali mutamenti istituzionali deve conoscere profondamente il museo, la sua storia e le sue collezioni, per permettere un utilizzo cosciente dei mezzi digitali finalizzati a un obiettivo culturale. Ogni istituzione può selezionare i dispositivi da utilizzare in base alle proprie esigenze educative al fine di mantenere la propria identità museale.

La relazione dei bambini con il digitale è soggetta a numerose critiche, considerando soprattutto le generazioni di nativi digitali e l'avversione verso un uso dei dispositivi elettronici che ne circonda la quotidianità. Maria Elena Colombo, nel suo testo dedicato ai musei e alla cultura digitale¹³⁶, affronta questi argomenti basandosi sulle diverse fasce d'età e sui metodi di utilizzo consigliati dagli esperti in base alla stessa. In generale per i bambini in età evolutiva è consigliato un uso limitato dei dispositivi elettronici e digitali, alla presenza di un adulto che ne verifichi le modalità di utilizzo, stabilendo insieme al bambino delle regole e degli orari per la loro fruizione, affinché non sottragga tempo ai consueti impegni e rapporti quotidiani.

Lo sviluppo di abilità legate al digitale nei bambini può determinare un aumento di possibilità nel loro futuro, attraverso progetti educativi per identificare la tecnologia non solo come uno svago, ma come un metodo utile per l'apprendimento.

¹³⁶ Colombo M. E., *Musei e cultura digitale. Fra narrativa, pratiche e testimonianze*, Milano, 2020

facilitando l'accesso e la comprensione del proprio patrimonio a ogni categoria di visitatori, promuovendo anche questioni relative alle problematiche sociali presenti nella quotidianità. Queste sfide proposte restano aperte per un miglioramento collettivo delle istituzioni, cercando di unificare gli standard museali identificando strategie comuni e più pratiche, per beneficiare globalmente delle strategie introdotte da alcuni Paesi. All'interno di questo documento sono altresì raccolte le richieste di collaborazione e di assistenza da parte degli stati che identificano la mancanza di personale specializzato per la gestione di attività nel campo dell'educazione e della digitalizzazione, spesso per la mancanza di finanziamenti idonei per l'attivazione delle nuove politiche museali. La presente indagine non ha catalogato a tappeto le possibilità e i piani dei musei di tutto il mondo, ma ha fornito una panoramica relativa alle diversità dei musei nei vari paesi, mettendo in luce la ricchezza culturale che ognuno di essi possiede. In questo modo si riesce ad avere un quadro – seppur parziale – delle misure adottate dalle istituzioni museali nel mondo, cercando di adeguarsi alla Raccomandazione Unesco per un arricchimento delle proprie funzioni e per consolidare l'importanza rivestita dai musei in ogni luogo.

L'archivio della pubblica istruzione italiano ribadisce l'importanza delle tecnologie educative in ambito di didattica museale, affermando che “In generale l'impiego operativo delle ICT nell'ambito della Didattica museale contribuisce a determinare nuovi tipi di domanda, favorire lo sviluppo di nuove modalità di fruizione. Infatti, la conoscenza di un Bene culturale è un processo essenzialmente interattivo: si apprende attraverso informazioni, condivisione di valori ed emozioni. L'introduzione delle ICT crea nuovi modi di approccio alla cultura e alle opere d'arte. Si tratta allora di individuare e costruire le tecnologie più adatte per la Didattica museale in questo nuovo quadro e sapere come usarle.”¹³⁹ Vi affianca successivamente degli esempi per un utilizzo costruttivo di queste tecnologie sia on site che online, dalla preparazione di contenuti per una fruizione delle collezioni a distanza e per la formazione di docenti e personale museale, a sportelli elettronici per fornire informazioni e l'uso di giochi in rete che completino le nozioni teoriche ricevute a scuola o al museo, predisponendo anche delle piattaforme per dare feedback e verificare le attività svolte.

All'interno della rivista “Culture Digitali” si trova un contributo¹⁴⁰ relativo a “L'Educazione al patrimonio culturale e digitale: da potenziale a fattore di contesto” pubblicato nel 2022. Il

¹³⁹ Archivio pubblica istruzione, *Didattica museale*, https://archivio.pubblica.istruzione.it/didattica_musealnew/tecno.shtml

¹⁴⁰ Il presente articolo è stato redatto da Elisabetta Borgia, Marina di Berardo e Susanna Occorsio nell'ambito della Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali, Servizio I – Ufficio Studi, Centro per i servizi educativi – pubblicato all'interno della rivista “Culture Digitali” n.6, anno 2,

presente articolo mira a fornire un'analisi su scala europea dello scenario contemporaneo concernente il patrimonio culturale e digitale, in linea con le trasformazioni internazionali nel campo della cultura e le iniziative del “New European Bauhaus”, soffermandosi successivamente sul caso italiano. Il digitale all'interno delle istituzioni culturali italiane ha avuto uno sviluppo disomogeneo negli ultimi anni, sia per quanto riguarda la digitalizzazione delle collezioni, sia per la definizione di servizi in loco che possano aumentare l'esperienza sensibile e l'inclusività degli spettatori.

Per favorire il progresso delle istituzioni culturali e museali in particolare, il Ministero della Cultura il 24 luglio 2021 ha istituito la creazione di un museo d'arte interamente digitale situato a Milano. Questa tipologia museale a oggi non prevede eguali in Italia e si configurerà come un istituto dotato di autonomia speciale¹⁴¹, dedicandosi alla presentazione e produzione di contenuti digitali sviluppati di pari passo con i mutamenti tecnologici e societari.

Il concetto di arte digitale comprende l'utilizzo di numerosi medium, che si uniscono al fine di creare linguaggi differenti, coniugando fotografie, video, audio e testi, espressi attraverso tecnologie realizzate appositamente per la loro messa in opera e fruizione. Ciò necessita dunque dell'utilizzo di dispositivi immersivi, immagini tridimensionali e videoproiezioni, per garantire l'interattività delle opere e la creazione di un rapporto unico e personale con lo spettatore.

Questo progetto nasce con la collaborazione di MEET¹⁴² – il centro internazionale di Cultura Digitale – creato con l'obiettivo di presentare e rendere la tecnologia una risorsa che possa contribuire al miglioramento della vita delle persone e allo sviluppo della creatività. La condivisione della cultura digitale e l'incontro tra spazi fisici e virtuali costituiscono il suo campo d'azione, all'interno di un “new media space”.¹⁴³

Questo genere di trasformazione mira non solo a una rivoluzione tecnologica in campo culturale, ma anche a un aumento delle competenze e dei posti di lavoro. I servizi precedentemente elencati contribuiscono a una condivisione delle conoscenze trasversale attraverso l'uso di strumenti digitali innovativi, per aumentare l'inclusività sociale, avvicinando la cultura alle trasformazioni del presente. Le strategie previste dal ministero per il triennio

luglio-settembre 2022. <https://www.diculther.it/rivista/educazione-al-patrimonio-culturale-e-digitale-da-potenziale-a-fattore-di-contesto/>

¹⁴¹ Gli istituti dotati di tale autonomia possono esercitarla in ambito scientifico, finanziario, organizzativo e contabile.

¹⁴² Fondato da Meet the Media Guru e Fondazione Cariplo nel 2018.

¹⁴³ “Chi siamo”, Meet digital culture center/Fondazione Cariplo <https://www.meetcenter.it/it/chi-siamo/>

2021-2023 – delineate basandosi sul Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza – identificano obiettivi organizzativi per incrementare lo sviluppo del digitale.

La “Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali” in quanto organo di elaborazione e valutazione dei programmi di ricerca e formazione del Ministero della Cultura, si è impegnata nella promozione di strategie a livello internazionale per incrementare le offerte formative e didattiche delle istituzioni culturali, per un perfezionamento delle competenze mirate all’innovazione, comprendendo anche il campo della digitalizzazione. L’educazione al patrimonio e la sua conservazione rimangono quindi l’assetto fondamentale entro cui predisporre ogni altra attività legata ai beni culturali, favorendo un approccio sempre più aperto alla transizione tecnologica, affinché si raggiungano gli obiettivi legati all’ambito conoscitivo, sostenibile e di promozione culturale. In questo modo si giunge alla creazione di una nuova dimensione entro cui orbitano i beni culturali, con l’uso di nuove piattaforme e nuovi linguaggi che necessitano di essere adeguati alle pratiche museali, mediando i contenuti e stimolando la partecipazione del pubblico. La rimozione delle barriere fisiche e cognitive diviene possibile solo in questo modo, rendendo la cultura una risorsa sempre a portata di mano e di sguardo. Il ruolo antropocentrico delle tecnologie e degli ambienti digitali si focalizza sulla partecipazione dello spettatore all’esperienza artistica. L’arte il patrimonio vengono perciò letti alla luce della loro complessità e relativamente alla relazione che intercorre tra loro e i nuovi media. La connessione tra il bene tangibile e gli elementi ad esso legati costituisce il valore dello stesso, permettendogli di oltrepassare la barriera del visibile trasmettendo conoscenze e informazioni, toccando la sfera del sensibile attraverso l’integrazione di linguaggi espressivi differenti.¹⁴⁴

3.4.1 Il progetto ARTathlon – “L’arte in movimento”

“Molte tecnologie considerate emergenti in realtà hanno già raggiunto un buono status di maturità rendendole oggi soluzioni ideali per avvicinare un’esperienza come quella museale alle nuove generazioni. Ma non solo. Innovazioni come quelle proposte dai numerosi partecipanti di ARTathlon permettono di abilitare la visita di opere e luoghi difficilmente

¹⁴⁴ Luigini A., Panciroli C., a cura di, *Ambienti digitali per l’educazione all’arte e al patrimonio culturale*, <https://www.torrossa.com/en/catalog/preview/4925403>

raggiungibili da un grande numero di visitatori e di creare un ecosistema virtuoso tra tutti i diversi attori della filiera Culturale”.¹⁴⁵

Giuseppe Perrone, EY Consulting Italy Innovation Leader

La Direzione generale Musei in collaborazione con EY Advisory¹⁴⁶ e Invitalia¹⁴⁷ nel febbraio 2020 ha intrapreso un percorso dedicato alla co-creazione di soluzioni innovative e prodotti digitali per i musei sul territorio italiano. Sfruttando le potenzialità delle tecnologie in uso tra cui blockchain, intelligenza artificiale, Internet of things, realtà aumentata e virtuale, si è cercato di donare ai musei un nuovo tipo di narrazione, che oltre ad apportare migliorie alle istituzioni culturali potesse comportare un avvicinamento del giovane pubblico attraverso i social e la gamification.

Le 12 startup selezionate su scala nazionale per il presente progetto sono state divise in 7 team composti dalle stesse startup, studenti universitari ed esperti di beni culturali. Ognuno di essi ha sviluppato una proposta differente che potesse permettere la fruizione fisica e digitale del patrimonio, basandosi anche sulle problematiche e le sfide vissute nel periodo pandemico.

I prototipi dei progetti realizzati sono stati presentati nel corso di una maratona creativa tenutasi tra il 23 e il 24 marzo 2020 durante la quale sono stati premiati da una giuria di esperti – composta dalla Direttrice dell’Istituto centrale per la Digitalizzazione del Patrimonio Culturale Laura Moro, e da esponenti delle aziende partner – i due prodotti digitali considerati più innovativi nel campo della fruizione dei beni culturali.¹⁴⁸

“Museo Aperto” creata da Skylabs¹⁴⁹ è stata la soluzione ad aver conquistato il primo posto offrendo ai musei – tramite l’utilizzo di intelligenza artificiale – la possibilità di migliorare la propria offerta formativa avvalendosi di attività di apprendimento e interattive che

¹⁴⁵ <http://www.polomusealetoscana.beniculturali.it/index.php?it/21/news/1483/i-progetti-di-museo-aperto-e-museo-zeta-vincono-ledizione-2021-di-artathlon-la-maratona-creativa-condotta-dal-mic-insieme-a-ey-e-invitalia>

¹⁴⁶ È un’azienda italiana leader nel campo dell’innovazione, formando persone che contribuiscano alla creazione di un mondo del lavoro migliore.

¹⁴⁷ Di proprietà del Ministero dell’Economia, è l’agenzia nazionale per lo sviluppo, occupandosi della gestione di nuove imprese e startup.

¹⁴⁸ Direzione Generale Musei, *Museo Aperto e Museo Zeta vincono la maratona creativa ARTathlon – Arte in movimento*, 25 marzo 2021, <http://musei.beniculturali.it/notizie/notifiche/museo-aperto-e-museo-zeta-vincono-la-maratona-creativa-artathlon-arte-in-movimento>

¹⁴⁹ Business partner che offre aiuto ai brand al fine di operare una evoluzione della propria immagine e dei propri contenuti sfruttando le potenzialità del digitale.

coinvolgano i visitatori più giovani. Grazie all'utilizzo di algoritmi ogni museo potrà creare dei contenuti personalizzati per interagire più facilmente con il proprio pubblico, il quale avrà la possibilità di relazionarsi in modo creativo con le opere presenti nelle collezioni. "Museo Zeta" è stato il secondo progetto selezionato, ideato dalla collaborazione delle start-up Art Rights¹⁵⁰ e Lieu.City¹⁵¹, che si struttura in una piattaforma digitale intenzionata a unire la realtà fisica e quella virtuale. Lo scopo del prodotto è quello di creare una community virtuale che possa connettere tutti gli appassionati del mondo dell'arte plasmando il proprio museo personale attingendo al patrimonio di opere presenti in musei, gallerie e parchi archeologici sul territorio italiano. Ogni istituzione museale potrà creare il suo corrispettivo virtuale, ogni opera certificata in blockchain permetterà di registrarne l'utilizzo e i comportamenti del pubblico sulla piattaforma. I visitatori avranno la possibilità di interagire tra loro e diventare dei veri e propri "influencer della cultura", collezionando opere d'arte e partecipando a giochi e sfide virtuali, condividendo la cultura e la propria passione per l'arte.¹⁵²

Questa esperienza è stata possibile per mezzo dell'Open Innovation, ovvero la teoria che afferma che le imprese necessitano dell'ausilio di idee esterne e interne per poter crescere in campo tecnologico ed economico, attraverso modelli innovativi che fanno ricorso a strumenti e competenze estranee alla propria, tra cui istituti universitari, di ricerca e startup.¹⁵³

I progetti vincitori verranno inizialmente proposti all'interno dei siti delle Gallerie Nazionali d'Arte Antica, Palazzo Barberini e Galleria Corsini, il Parco Archeologico dell'Appia Antica e nella Direzione Regionale Musei della Toscana, ove troveranno il modo di essere sperimentate dal pubblico delle istituzioni coinvolte apportando un cambiamento nelle modalità di fruizione del patrimonio, sancendo così l'unione tra beni culturali e tecnologia.

¹⁵⁰ Brand creato dalla startup Art Backers che opera nel settore di arte e cultura supportando enti sia pubblici che privati sia nella produzione artistica che nelle strategie di marketing e di tutela, basandosi sulla tecnologia Blockchain.

¹⁵¹ La prima piattaforma social che ospita eventi artistici ed esposizioni interamente online, attraverso la realtà virtuale, permettendo di creare il proprio profilo e partecipare gratuitamente alla fruizione di mostre, oppure di organizzare i propri eventi a pagamento.

¹⁵² Artathlon – Le soluzioni in gara, <https://youtu.be/9kDRsKy-3YU>

¹⁵³ Osservatori.net, *OPEN INNOVATION. Cosa significa e come metterla in pratica* https://blog.osservatori.net/it_it/open-innovation-guida

3.5 La percezione dello spazio fisico e dello spazio virtuale

«Rovesciamo tutto, dunque e proclamiamo l'assoluta e completa abolizione della linea finita e della statua chiusa. Spalanchiamo la figura e chiudiamo in essa l'ambiente. Proclamiamo che l'ambiente deve far parte del blocco plastico come un mondo a sé e con leggi proprie».¹⁵⁴

Il contenitore museale, lo spazio di fruizione dell'opera d'arte, l'approccio fisico alle collezioni artistiche, non sono elementi da sottovalutare nel corso dell'esperienza di visita. La possibilità di muoversi liberamente all'interno di un'area, di esplorarne le caratteristiche e il contenuto, permette di creare una relazione personale con ciò che si pone dinanzi ai nostri occhi.

Lo spazio museale infatti è diverso, non è casa, non è un'aula, non è qualcosa in cui si cammina e ci si siede quotidianamente, che si può toccare liberamente o in cui si può esprimere la propria energia giocando o alzando la voce. È uno spazio nuovo con una forma inconsueta, con soffitti molto alti o pavimenti troppo scivolosi, con finestre ampie o con scarsa illuminazione.

Questo è ciò che un osservatore nota nel momento in cui accede a un luogo della cultura: comprende l'importanza dell'edificio in cui si trova e viene sottoposto a una serie di regole che saranno indispensabili nel corso della sua permanenza. Lo spazio è quindi un luogo di apprendimento per eccellenza e oggetto dell'esperienza che ci si appresta a vivere, esso crea un rapporto con il corpo umano e la sfera sensibile degli individui costruendo relazioni interpersonali tra coloro che si trovano a condividere la stessa area.

Questo genere di percezione è soggetto a un cambiamento nel momento in cui la fruizione si sposta – ad esempio – dalle mura del museo alle mura domestiche ritrovandosi a osservare e vivere lo spazio museale attraverso lo schermo di un dispositivo digitale, o ancora, nel momento in cui lo stesso museo propone l'utilizzo di tecnologie immersive nel corso della visita.

La pedagogia applicata all'educazione museale in riferimento alla tecnologia coinvolge il corpo dello spettatore proponendo un'esperienza motoria immersiva, ampliandone così l'accessibilità al pubblico.

Nel loro testo dedicato al “Ruolo delle tecnologie immersive nella didattica museale”¹⁵⁵, Silvia Coppola e Silvia Zanazzi rivolgono particolare attenzione al ruolo che il corpo e il movimento

¹⁵⁴ Boccioni U., *Manifesto tecnico della scultura futurista*, 1912.

¹⁵⁵ Coppola S., Zanazzi S., *L'esperienza dell'arte. Il ruolo delle tecnologie immersive nella didattica museale*, articolo in rivista, 01/01/2020, pag. 36-49.
<https://ojs.pensamultimedia.it/index.php/siref/article/view/4087/3708>

hanno all'interno di un percorso museale, in riferimento ai processi di apprendimento e di comunicazione.

“La conoscenza, dunque, non è vista come una rappresentazione mentale di una realtà esterna, tantomeno una ricostruzione soggettiva di essa, bensì è “enazione”, intesa come estrapolazione di significati nel corso di un’interazione senso-motoria con l’ambiente e con gli altri.”¹⁵⁶ Il termine “enazione” indica una rappresentazione attraverso l’azione e il movimento, identificando un tipo di didattica legata alla centralità dello studente o dello spettatore nei processi conoscitivi di apprendimento, unendosi alle teorie del costruttivismo ma differenziandosi da esse per alcune particolarità, tra cui l’idea che la conoscenza avvenga tramite un’interazione sensibile e motoria con l’ambiente e con gli altri individui. L’utilizzo del corpo all’interno degli ambienti di apprendimento diviene in questo modo fondamentale non solo attraverso l’uso degli arti, ma anche con le parole e la mimica facciale.¹⁵⁷

Le tecnologie utilizzate in ambito didattico che prevedono l’uso del corpo umano creano un’esperienza cognitiva in cui il movimento e l’apprendimento sono in costante relazione tra loro, costruendo un processo educativo interamente coinvolgente.

Lo spazio del museo deve essere organizzato in modo da attirare lo sguardo del visitatore conducendolo a svolgere un percorso guidato o personalizzato in base all’interesse manifestato. Riuscire a immergersi nella visione della collezione non è esperienza facile, soprattutto se complice vi è la mancanza di un’adeguata comunicazione. L’innovazione consiste nel protagonismo dello spettatore, dell’importanza rivestita all’interno del percorso, delle azioni svolte per contribuire alla formazione del proprio sapere.

Gli artisti contemporanei mirano con le proprie opere a oltrepassare le barriere spaziali coinvolgendo l’ambiente circostante e rendendolo parte delle proprie installazioni, creando diversi piani di esplorazione e percezione dello spazio. Il contenitore e il contesto espositivo assumono un’importanza quasi maggiore rispetto al contenuto dovendo essere vissuti e percepiti nell’ottica dell’opera d’arte stessa, comprendendo come essa a sua volta sia in grado di comunicare con lo spazio.

Il rapporto tra spazio fisico e virtuale modifica il significato delle opere e la loro comprensione. Attraverso i dispositivi immersivi – siano essi visori, tablet o smartphone – si entra all’interno di realtà e spazi illusori o mimetici creati appositamente per la fruizione, per creare contesti espositivi unici e difficilmente replicabili nel mondo reale.

¹⁵⁶ Ivi, pag. 42

¹⁵⁷ Zambianchi E., Scarpa S., *Embodied cognition e formazione del sé: verso un approccio enattivo allo studio della relazione educativa*, 02/2020, p. 128 -143.

“Emergono di conseguenza, come orizzonti concettuali entro cui costruire l’esperienza educativa nel digitale, dimensioni da riconsiderare in una differente prospettiva. Su un versante, il tema spaziale – quello cioè dello spazio delocalizzato, diffuso nei continui passaggi fra la dimensione analogica e digitale – che porta al superamento della dicotomia fra on-site/on-line. Dall’altro il tema della partecipazione e della messa in campo di forme di engagement in grado di produrre ‘titolarità’ – un tema che costituisce la vera sfida in merito alla quale oggi l’istituzione culturale è chiamata ad essere relevant e che implica per es. la progettazione di esperienze dedicate a migliaia di destinatari – ovvero, ancor più, tutto il tema della co-creazione dei contenuti.”¹⁵⁸

Il museo diviene quindi uno spazio creato in primo luogo dalle persone. Questa visione antropocentrica permette di strutturarne diversamente gli spazi, che tra fisico e digitale arrivano a completarsi e connotarsi vicendevolmente di caratteristiche innovative.

Riuscire ad assumere il controllo della visita attraverso dispositivi tecnologici decidendo quali ambienti visitare e quali no, con cosa interagire e cosa lasciare inosservato, dona una libertà di movimento e di esplorazione che si lega anche al tempo di fruizione dedicabile da ogni visitatore. Questi processi di trasformazione hanno come obiettivo il pieno coinvolgimento degli spettatori, superando i limiti cui sono sottoposte le opere fisiche connotandole di nuove capacità di interazione e mostrandole in un’ottica di spettacolarizzazione.¹⁵⁹

Gli scenari espositivi mutano e si completano all’interno di esperienze di fruizione che manifestano il proprio potenziale all’interno di strutture concettuali, le quali, attraverso la propria valenza educativa, modificano la percezione dell’ambiente intrecciando spazi fisici e virtuali.

¹⁵⁸ Borgia E., Di Berardo M., Occorsio S., Educazione al patrimonio culturale e digitale: da potenziale a fattore di contesto, in “Culture Digitali” n.6, anno 2, luglio-settembre 2022 <https://www.diculther.it/rivista/educazione-al-patrimonio-culturale-e-digitale-da-potenziale-a-fattore-di-contesto/>

¹⁵⁹ Iusve team, *La digitalizzazione dell’arte e della cultura: tra spazi immersivi e multisensorialità*, in “Culture digitali”, 3 giugno 2022 <https://www.culturedigitali.org/la-digitalizzazione-dellarte-e-della-cultura-tra-spazi-immersivi-e-multisensorialita/>

CAP. 4 L'AVANZAMENTO TECNOLOGICO NEI MUSEI DI ARTE CONTEMPORANEA: IL CASO MAXXI E GUGGENHEIM.

Quest'ultima parte dell'elaborato si concentra su due casi studio riguardanti il Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo di Roma e la Collezione Peggy Guggenheim di Venezia. Entrambi i musei presi in esame si sono affermati nel panorama culturale nazionale sia per la loro storia che per l'importanza delle proprie collezioni, e i messaggi veicolati all'interno delle proprie attività. La didattica è per questi luoghi un principio cardine tra le esperienze proposte ed è anche ciò che cerca – attraverso una progettazione annuale – di arrivare a ogni tipo di pubblico provando a rompere quelle barriere che in molti contesti escludono una fascia di popolazione dalla fruizione culturale.

I due casi studio hanno previsto un'intervista a Marta Morelli, responsabile dell'Ufficio Educazione del Museo MAXXI di Roma, e a Michela Perrotta, Coordinatrice dei programmi per le scuole e per il pubblico della Collezione Peggy Guggenheim di Venezia.

In questo contesto ho potuto disquisire in merito alle proposte didattiche operate dai musei, comprendendo i metodi di comunicazione adoperati e l'utilizzo delle risorse tecnologiche presenti sia all'interno della attività educative che nello spazio espositivo.

L'individuazione del target di riferimento di bambini dai 6 ai 10 anni, ha permesso lo sviluppo di una "visita-tipo" dapprima generale e successivamente più puntuale, basandomi sui parametri di valutazione individuati nel capitolo 2.

Grazie alle risposte del personale museale ho potuto verificare l'attendibilità delle misure individuate che si sono rivelate efficaci per una corretta valutazione delle attività. Dello spazio è stato inoltre riservato a un'indagine sulle tecnologie in uso all'interno dello spazio museale e fruibili dal pubblico quotidianamente e indipendentemente dai contesti didattici, guardando ai progetti espositivi che prevedono l'uso di dispositivi digitali.

4.1 Le attività educative del museo MAXXI

“Avremo fatto bene il nostro lavoro se una persona coinvolta da noi esce dal MAXXI con almeno una domanda in più rispetto a quando è entrato o entrata”

Marta Morelli, Responsabile dell'Ufficio Educazione del Museo MAXXI

L'Ufficio Educazione del museo MAXXI di Roma è composto da una squadra tutta al femminile. Donne laureate in storia dell'arte e architettura con una specializzazione in

pedagogia ed educazione al patrimonio culturale. Questa caratteristica diviene necessaria per la specificità dei contenuti trattati dal museo, i quali, nella loro molteplicità e complessità, si occupano di temi spesso inerenti alla sfera sensibile. La parola chiave del loro lavoro e che si ritroverà molte volte all'interno dello studio è "condivisione": parola composta da condividere, ovvero "spartire o dividere con altri". All'interno della metodologia educativa del museo la condivisione di conoscenze e di saperi è fondamentale, poiché ogni attività mira alla creazione condivisa di nuovi significati ed esperienze.

Il dipartimento educativo del museo nacque nel 2004, circa sei anni prima dell'apertura del museo nella sua attuale collocazione nel quartiere Flaminio di Roma, per cercare di coinvolgere gli abitanti della zona in questo progetto culturale. Ancora oggi parte del pubblico più fidelizzato vive nella zona d'influenza del museo.

I target di pubblico coinvolti all'interno delle attività educative partono dalla scuola dell'infanzia e si estendono comprendendo scuole di ogni ordine e grado fino all'età adulta, interessando anche le famiglie per tenere fede alla teoria dell'apprendimento lungo tutto l'arco della vita.

Le attività sono sviluppate e progettate legandosi ai contenuti che il museo propone e media in un dato periodo basandosi sulla programmazione istituzionale e lavorando contemporaneamente sulle collezioni di arte, architettura e fotografia, nonché sulle mostre temporanee connesse agli stessi ambiti. La specificità dell'Ufficio Educazione è che esso si occupa anche dell'educazione allo spazio costruito tramite una programmazione che spesso va oltre i contenuti museali, con attività che si integrano a quelle svolte quotidianamente.

Di norma, le attività standard del museo nel corso dell'anno scolastico coinvolgono bambini dai 6 agli 11 anni accompagnati dalle famiglie o dalle scuole. Ogni laboratorio didattico è completamente gratuito sia per i bambini che per gli adulti con l'acquisto del biglietto di ingresso, cui in queste occasioni è applicata la tariffa ridotta per il pubblico di ogni età. Ciò comporta e ha comportato nel tempo la fidelizzazione di molte famiglie garantendo un'assidua partecipazione. Nel corso dell'estate sono organizzati dei campus per i bambini dai 6 agli 11 anni e sono le uniche attività museali svolte alla sola presenza dei bambini, senza l'accompagnamento di un adulto.

L'importanza data al museo e alle sue collezioni.

L'accoglienza all'interno del museo parte da un momento di conoscenza e introduzione da parte dell'educatrice, che identifica il tipo di istituzione in cui ci si trova e che successivamente si focalizza sulla storia del MAXXI e delle sue collezioni. A seconda del pubblico presente e

del grado di conoscenza che essi hanno del museo e delle attività, questa prima parte esplicativa può essere più o meno approfondita.

Socializzazione e inclusione/ Coinvolgimento ed espressione di sé/ Comunicazione e accessibilità

Successivamente viene introdotta l'attività che si svolgerà all'interno del museo in un tempo compreso tra i 90 e i 120 minuti. In questo contesto viene spiegata la mostra in cui ci si ritroverà immersi e l'opera o le opere che si osserveranno. L'approccio a questo tipo di attività si focalizza sulla condivisione dei saperi e dell'esperienza che si sta vivendo. Fatta eccezione per il pubblico adulto, le educatrici scoraggiano l'impiego di visite guidate tradizionali favorendo quelle che vengono denominate "visite esplorazione": in questo modo bambini e adulti giocano ed esperiscono insieme, visitano il museo e creano un'esperienza congiunta.

La "visita-esplorazione" è studiata per essere svolta sia in autonomia che in piccoli gruppi – soprattutto nel caso delle scuole – partendo dalla distribuzione di schede guida e da qualche suggerimento. Le educatrici dopo aver lasciato un tempo adeguato di osservazione e perlustrazione autonoma raccolgono il grande gruppo e si mettono all'ascolto delle domande e delle considerazioni scaturite dalla prima fase di scoperta. Tramite la condivisione delle risposte nate dalla riflessione di ognuno, l'educatrice crea un discorso relativo all'esperienza, adeguandosi da un lato alle osservazioni del proprio pubblico e dall'altro stimolandolo ad andare oltre. La totale assenza di valutazione favorisce la condivisione che da un lato resta il fil rouge dell'esperienza vissuta, dall'altro è ciò che comporta la costruzione di relazioni.

L'espressione di sé e la mancanza di giudizio sono in questa fase le parole chiave che compongono la metodologia educativa del museo MAXXI.

Tutto ciò porta alla creazione ma soprattutto alla co-creazione di nuovi contenuti e di un'esperienza non solo di apprendimento ma anche di gioco. Ciò che il personale si pone l'obiettivo di fare con il proprio target di pubblico è mostrare delle possibilità, ciò viene identificato come lo scopo dell'educazione in senso generale e in particolare dell'educazione al patrimonio culturale.

Le attività laboratoriali si realizzano nell'apprendimento attraverso il "fare", ovvero imparare creando. Al termine delle visite esplorazione con le scuole e con le famiglie si svolgono i laboratori negli EduLab – spazi dedicati all'apprendimento e alla condivisione in un contesto ibrido in cui arte e architettura si incontrano, esplorando le tematiche relative alla pedagogia dello spazio – o direttamente in galleria, rivolgendo lo sguardo verso le opere incontrate lungo il percorso. In questo contesto l'attività consiste in una rielaborazione dell'opera e dei contenuti

della visita e di una loro reinterpretazione, alla luce di ciò che è scaturito in ognuno. Non viene mai realizzata la copia pedissequa di un'opera o di quanto visto, l'interesse delle educatrici in questo frangente consiste nel riprendere e aggiornare il processo creativo dell'artista, attraverso la comprensione di come l'opera o le opere siano state create. Per questo motivo il fine ultimo dell'esperienza è il processo attraverso cui si arriva al prodotto finale e non il prodotto stesso.

Sia il museo che gli EduLab sono strutture completamente accessibili per persone con capacità motoria ridotta tramite l'ausilio di rampe e ascensori. Vengono inoltre realizzati laboratori ad-hoc che coinvolgono contemporaneamente sia bambini con disabilità visive che normodotati attraverso attività tattili "ad occhi chiusi" e inclusive, per scoprire la bellezza della diversità ed esplorando la realtà in modo differente. Per quanto riguarda la fruizione online sono disponibili dal sito delle video guide gratuite in Lingua dei Segni sia italiana che internazionale che possono essere utilizzate anche in presenza come supplemento alla visita. Allo stesso modo sono stati creati dei file audio con la collaborazione di attori italiani che raccontano alcune delle opere in collezione.

Tramite questi servizi il museo garantisce l'accessibilità delle collezioni al proprio pubblico sia in presenza che online, per un abbattimento delle barriere sempre più decisivo.

Supporti alla didattica.

Ogni attività presuppone la progettazione, la creazione e l'uso di strumenti educativi diversificati – a seconda del budget a disposizione – partendo dalla conoscenza del target di riferimento cui l'esperienza è rivolta e il suo coinvolgimento sin dalle fasi iniziali di progettazione dell'attività stessa.

La "visita-esplorazione" si svolge con l'impiego di schede guida, schede traccia, indizi e cacce al tesoro, fornendo i partecipanti di tutti gli strumenti necessari affinché la visita divenga una vera e propria esperienza esplorativa. Negli anni il museo ha progettato strumenti educativi sulle collezioni permanenti a libera distribuzione per le famiglie: questa pratica si è rivelata molto efficace in quanto questi ausili grazie alla loro utilità sono stati reimpiegati per i laboratori con le scuole primarie.

"Il Giornale dei Piccoli" è un esempio di come il museo si adopera per la creazione di strumenti educativi; esso è stato ideato e progettato in occasione dell'allestimento – alla fine del 2020 – della collezione "Senza margine"¹⁶⁰, ed è stato riproposto per il nuovo allestimento

¹⁶⁰ La presente mostra ha avuto luogo da ottobre 2020 ad aprile 2022, presentando una rassegna di artisti italiani che hanno operato a cavallo del nuovo millennio.

confermandosi uno strumento educativo stabile all'interno del museo. Esso vuole ricordare per il titolo e i contenuti il "Corriere dei Piccoli" e "Il Giornale dell'Arte" proponendo quattro artisti presenti all'interno dell'allestimento della collezione d'arte, fornendo una panoramica sulla loro persona e su una loro opera esposta. Attraverso giochi e domande viene favorita l'esplorazione dell'opera d'arte che quindi avviene non solo durante la visita, ma anche a casa. La prima edizione è stata stampata su vera carta di giornale e pensata per essere uno strumento manipolabile, da strappare, tagliare, colorare e conservare. L'atto di portare un oggetto a casa dal museo fa sì che l'esperienza prosegua anche a casa, nella propria quotidianità. In questo modo è facile che scaturiscano nuove domande e che si vada alla ricerca di ulteriori risposte; parte della metodologia del museo, infatti, è proprio la condivisione di questi strumenti, idee e suggerimenti, che possono nascere tra le mura del MAXXI per essere successivamente portati fuori creando ulteriori interrogativi e portando sempre con sé l'esperienza vissuta. L'auspicio è che a ogni domanda possa essere data una risposta personale in base alle proprie conoscenze e al proprio vissuto, andando al di là della visita al museo, stimolando la riflessione e il confronto, ma anche la consapevolezza di sé in un ambiente quotidiano che può essere familiare o scolastico.

Questo strumento educativo potrà successivamente essere applicato anche alle collezioni di architettura richiedendo più complesse modalità di realizzazione, per essere utilizzato su più fronti e da ogni target di pubblico.

Il discorso relativo alla tecnologia all'interno delle attività educative è emerso in particolare nel contesto pandemico, dal 2020 in avanti, quando a causa delle chiusure il museo si è ritrovato in una situazione di forte crisi in cui i vari dipartimenti e l'Ufficio Educazione si sono messi in discussione, ragionando sulle modalità di raggiungimento del proprio pubblico. Si è reso necessario – come in altri contesti – un cambiamento nell'approccio domandandosi quali fossero i linguaggi più corretti da utilizzare in una circostanza simile. Essendo il linguaggio una componente importante per l'educazione museale, le educatrici cercano di epurarlo dalle terminologie legate alla produzione e al consumo di un'esperienza, ovvero di una pratica che nel giro di poco meno di due ore viene compiuta, a favore di un'esperienza che risulta essere co-creata, creata insieme. Per questo motivo i kit educativi creati dal primo lockdown in avanti comprendevano attività da svolgere a casa per famiglie con bambini di età diverse, per co-creare esperienze che potessero trasportare anche solo per qualche ora il museo all'interno delle case. I kit erano composti da materiale cartaceo – stampabile facilmente a casa – e un video tutorial delle educatrici con la presentazione delle attività. Entrare in contatto con il proprio pubblico attraverso queste modalità è stato complesso soprattutto per un'istituzione

non abituata all'uso quotidiano del web e quindi alla creazione di contenuti digitali da condividere online e mediati attraverso lo schermo di un dispositivo.

Questa tipologia di strumenti era relativa alle opere presenti nella collezione permanente e sulla tematica dello spazio costruito, riferita in particolare al quartiere Flaminio. Alcuni dei progetti proposti recuperavano le spiegazioni delle opere da un progetto di scrittura creativa fatto in precedenza con una scuola primaria, avvalendosi anche di pop-up da costruire e di quesiti a cui rispondere.

A tutto ciò è mancato però un passaggio molto importante, ovvero la verifica delle attività stesse per avere un riscontro dal proprio pubblico e comprendere l'efficacia del progetto.

L'anno scolastico 2020-2021 è cominciato perciò con una marcia in più. Il lavoro svolto in precedenza ha avuto un'importanza fondamentale per comprendere la necessità di fare un passo in avanti, istituendo attività per scuole e per famiglie online condotte sul momento da una educatrice del museo.

Le attività progettate per essere fruite a distanza non si sono rivelate una copia delle attività in presenza, ma sono state progettate ad-hoc con l'utilizzo di PowerPoint per essere svolte in due appuntamenti di 50/60 minuti ciascuno. Tra un appuntamento e l'altro nel caso delle scuole trascorrevano tra i sette e i dieci giorni, affinché il docente avesse modo di lavorare con la classe e approfondire gli argomenti.

Mentre il primo incontro si qualificava come una presentazione e spiegazione dei contenuti e della parte pratica, il secondo diventava una restituzione del lavoro che la classe aveva fatto in precedenza. I temi proposti erano basati sui contenuti che il museo stava mediando nel periodo di riapertura, ma per l'impossibilità delle scuole di raggiungere la sede museale questo tipo di mezzo si è rivelato l'unica soluzione possibile.

Tutti i laboratori sono stati realizzati gratuitamente e hanno avuto un riscontro inaspettato, interfacciandosi sia con le scuole che con le famiglie.

Le attività educative all'interno del museo non sono quindi caratterizzate dall'uso della tecnologia, in parte perché necessita di una conoscenza approfondita sia dei mezzi che delle piattaforme digitali, conoscenza che in questo particolare momento il museo non possiede. Proprio per questo motivo non vengono progettate attività che ne prevedono l'uso, perlomeno non nella fascia d'età compresa tra i 6 e gli 11 anni.

Tra il 2018 e il 2019, tra le attività educative proposte dal personale museale vi era un laboratorio indirizzato alla scuola secondaria e agli adulti dal titolo "Il MAXXI a modo mio", un progetto che coinvolgeva l'uso di tablet e smartphone. Questa attività legata allo spazio architettonico progettato da Zaha Hadid si è concentrata su un modo differente di sperimentare la didattica tramite l'uso dei social media e dei dispositivi personali.

L'uso del proprio smartphone da parte dei visitatori serviva per scattare una serie di foto nel corso della visita rielaborando alcuni spazi del museo attraverso una prospettiva personale; gli scatti venivano poi inviati all'educatrice che attraverso un tablet poteva osservarli e utilizzarli come spunti durante il percorso, affrontando argomenti diversi in base alle immagini ricevute e quindi all'interesse dimostrato per alcuni dettagli. Il passo successivo è stata la richiesta di trovare una parola che potesse descrivere lo scatto in base all'ispirazione e alla sensibilità di ognuno, postandola sui propri profili social. Gli scatti più interessanti avevano poi l'opportunità di essere ripubblicati sulle pagine ufficiali del museo. In quegli anni la conoscenza dei dispositivi personali e dei social in uso da parte del giovane pubblico erano padroneggiate dalle educatrici, le quali potevano sentirsi sicure di svolgere delle attività basate sul loro utilizzo.

Verifica

Ogni attività svolta dal museo prevede una parte di verifica. I laboratori si qualificano come una verifica in itinere, in quanto permettono alle educatrici di comprendere se i partecipanti con cui hanno condiviso la prima parte della visita hanno compreso il processo di creazione dell'artista o dell'architetto di riferimento, proprio perché possono metterlo in pratica nell'attività laboratoriale.

Al termine di questa parte c'è un momento di restituzione finale in cui i partecipanti raccontano e presentano il proprio lavoro, parlando della propria esperienza vissuta nel corso dell'attività.

Anche i campus estivi per via della diversa programmazione rispetto alle attività annuali permettono di sperimentare attività e idee che vogliono essere messe in pratica nell'anno scolastico successivo, mettendo a punto e testando qualche progetto che potrà essere inserito nella programmazione museale.

In questo contesto è possibile per le educatrici fare un'ultima verifica delle attività svolte nel corso dell'anno scolastico precedente, modificandole e lavorandoci in tempi più lunghi rispetto alla durata delle mostre al museo, divenendo la sede in cui è possibile terminare il lavoro cominciato in precedenza e metterle a punto capendo se un'attività ha funzionato davvero.

In particolare, la valutazione qualitativa delle attività svoltesi online tra novembre 2020 e giugno 2021 ha avuto dei riscontri decisamente positivi. Il lavoro educativo realizzato in differita ha portato molte soddisfazioni sia a livello didattico che umano, infatti molte scuole impossibilitate a spostarsi dalle proprie città perché troppo lontane o per mancanza di fondi sono state raggiunte da questo progetto e hanno potuto partecipare alle attività, con un ampio consenso ricevuto da regioni italiane quali Veneto, Trentino-Alto Adige, Liguria, Puglia.

Alcune scuole hanno prenotato attività per un numero di classi che non sarebbe stato possibile accogliere in presenza per i costi complessivi del trasporto e del soggiorno.

“Alcune attività funzionano per tanto tempo, per anni magari, poi a un certo punto non funzionano più. Le attività sono fatte da contenuti e da persone che cambiano continuamente.”

Marta Morelli, Responsabile dell'Ufficio Educazione del Museo MAXXI

4.1.1 Le tecnologie in uso all'interno dello spazio museale

Al di là delle attività didattiche progettate dall'Ufficio Educazione, il museo nel corso degli anni ha utilizzato la tecnologia come metodo per avvicinarsi maggiormente al proprio pubblico attraverso soluzioni innovative che si sono susseguite nel tempo.

Dal 2015 è stato istituito il “Digital Think-in” un’opportunità che coinvolge le istituzioni culturali italiane per trattare insieme tematiche relative all’innovazione in ambito digitale e tecnologico confrontandosi sulle esperienze a livello nazionale e internazionale che coinvolgono il settore della cultura. La partecipazione simultanea di professionisti, influencer e changemaker offre la possibilità di pensare al futuro dei musei in una chiave differente spingendo per la creazione di una rete che coinvolga tutte le istituzioni in un circolo di idee e di progetti condivisi. In questo contesto è possibile discutere delle novità nel campo del digitale, dell’uso dei social media e anche partecipare a dei workshop per comprendere come veicolare informazioni culturali per raggiungere un alto numero di utenti online, come incrementare le capacità di storytelling e le proprie capacità di comunicazione, come esplorare il linguaggio della gamification, nonché utilizzare i chatbot e la realtà virtuale. Negli anni successivi sono stati organizzati dei veri e propri corsi riservati a un numero limitato di partecipanti con i principali professionisti del settore culturale in Italia. Ciò prende parte all’interno di un programma di alta formazione istituito dal museo volto ad accrescere le potenzialità di cambiamento e di trasformazione delle istituzioni culturali, compreso l’impatto che esse hanno sulla cittadinanza.¹⁶¹

Dal 2018 per la durata di tre anni è stato messo in uso dalla chat di Facebook Messenger un bot virtuale con il compito di accompagnare i visitatori nel corso della loro esperienza, portandoli ad esplorare gli spazi e la collezione museale.

¹⁶¹ Digital Think-in <https://www.maxxi.art/?s=digital+think+in>

L'intelligenza artificiale di cui è composto, permette al chatbot di interagire con i visitatori rispondendo alle loro domande in modo puntuale e veloce, contribuendo a incrementare la qualità dei servizi offerti dal museo.

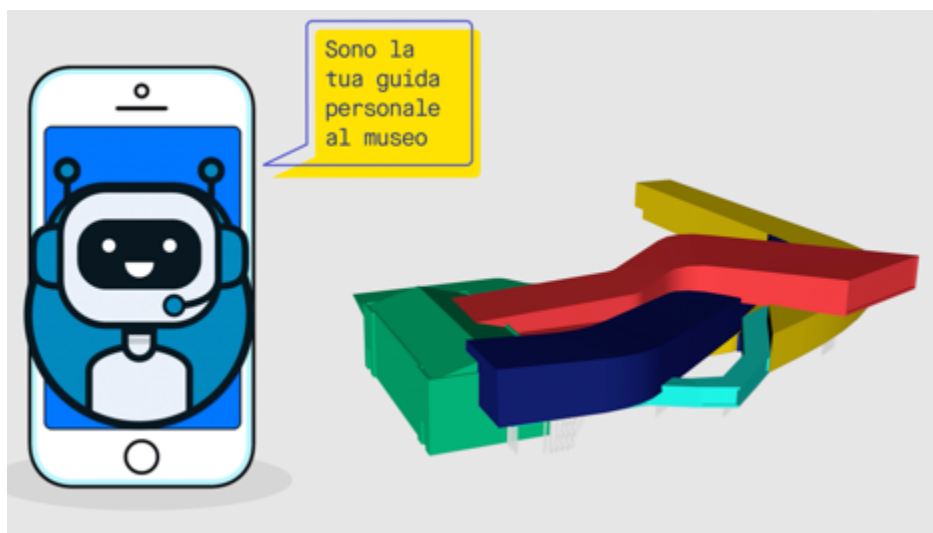


Figure 12 e 13 – Presentazione chatbot museo MAXXI

Oltre a rispondere a quesiti in modo istantaneo è anche in grado di interagire con il visitatore ponendo a sua volta delle domande a cui rispondere, garantendo però un contatto diretto con un dipendente museale in caso di necessità. “Engineering” l’azienda che si occupa di trasformazione digitale, è leader in Italia nel suo settore e fornisce gli strumenti per un’evoluzione continua della sua clientela, in particolare offrendo soluzioni digitali avanzate e formazione in campo tecnologico per un utilizzo corretto e consapevole delle risorse digitali.

Attraverso una componente di gamification creata dall'azienda è possibile giocare con il bot del MAXXI; in questo modo il pubblico nel corso della visita ha l'opportunità di guadagnare "Museum Coin", ovvero delle monete virtuali spendibili per l'acquisto di biglietti di ingresso al museo, cataloghi, laboratori didattici e merchandising.¹⁶² L'assistente virtuale diviene quindi una guida interattiva che permette al museo di coinvolgere, informare e fidelizzare il suo pubblico mantenendo i contatti anche dopo la visita. Ciò ha comportato infatti un aumento del tempo dedicato alla visita e un altrettanto incremento dei visitatori sulle pagine social donando al museo una nuova visibilità.¹⁶³ Il progetto è stato successivamente riproposto nel 2020 in periodo pandemico. Durante la chiusura del museo il bot è stato un modo per restare in contatto con il proprio pubblico condividendo emozioni e informazioni, mantenendo vivo il rapporto con la collezione museale. Il progetto è stato poi chiuso nel luglio 2021, senza perciò divenire un ausilio permanente nel corso delle visite museali.

Nel corso della mostra "Low Form. Imaginaries and Visions in the Age of Artificial Intelligence" tra il 2018 e il 2019, il museo ha accolto un progetto relativo all'incontro tra esperienza artistica e sviluppo tecnologico. L'esposizione ha previsto l'ausilio di dispositivi elettronici tra cui realtà virtuale, video-installazioni, chatbot, simulazioni, rappresentazioni 3D ed esperienze sonore, al fine di creare una realtà immersiva che indagasse il rapporto tra uomo e tecnologia.



Figura 14 – Photogallery dell'esposizione "Low Form. Immaginari e visioni nell'era dell'intelligenza artificiale"

¹⁶² Maida D., *Il MAXXI sempre più digitale. Una chat su Facebook guida il pubblico alla scoperta del museo*, *Artribune*, 2 aprile 2018, <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2018/04/maxxi-digitale-chat-facebook-guida-pubblico-museo/>

¹⁶³ Museo MAXXI: Visitare un museo in modo interattivo, da Engeneering, <https://www.eng.it/case-studies/chatbot-museo-maxxi>

All'interno di ogni opera era visibile un confronto aperto tra la vita reale e virtuale, creando nuovi spazi e possibilità attraverso la cultura visuale che permea la contemporaneità.



Figura 15 – Photogallery dell'esposizione "Low Form. Immaginari e visioni nell'era dell'intelligenza artificiale"

Allo stesso tempo si poteva guardare all'umanità in modo giocoso, beffandosi delle problematiche sociali e politiche che coinvolgono la popolazione, mostrando anche le possibilità che l'uso della tecnologia può avere in campo culturale sviluppando software legati all'intelligenza artificiale per il riconoscimento di opere visive e letterarie.



Figura 16 – Photogallery dell'esposizione "Low Form. Immaginari e visioni nell'era dell'intelligenza artificiale"

La simulazione della realtà odierna diveniva il presupposto per un'indagine relativa al rapporto che l'uomo ha sviluppato con l'ambiente digitale e di come questo mondo venga utilizzato sia per fini positivi, che per soddisfare le pulsioni più nascoste dell'animo degli

individui. Si passava successivamente a indagare il rapporto con la natura e il consumismo, attraverso opere fantasiose e ai limiti del surrealismo.¹⁶⁴

Essendo il MAXXI un luogo dedito alla sperimentazione e innovazione, alla fine del 2019 il museo si è adoperato affinché fosse possibile utilizzare la nuova tecnologia 5G per la ricezione dei dispositivi mobili. Questo tipo di tecnologia ha permesso al museo di divenire “5G ready” predisponendo l’istituzione culturale all’utilizzo di dispositivi di ultima generazione per la fruizione delle esposizioni museali comprendendo la realtà aumentata, ma anche la possibilità di accedere e scaricare velocemente contenuti relativi alle opere in mostra.¹⁶⁵ Grazie a questo upgrade il museo sarà in grado di sviluppare specifici progetti legati all’uso di questa tecnologia.

In quanto parte del “Google Cultural Institute” il museo è compreso all’interno di un network di oltre trecento musei presenti in tutto il mondo dal nome “Google Art Project”¹⁶⁶, una piattaforma digitale contenente migliaia di opere d’arte e contesti virtuali, per rendere l’esperienza artistica alla portata di tutti. Il museo diviene così virtuale permettendo non solo di visualizzare le opere ad alta risoluzione, ma anche di visitarne gli spazi attraverso i propri dispositivi portatili, esplorando 55 tra le opere più importanti della collezione permanente.¹⁶⁷

4.1.2 Il progetto “Grande MAXXI”

“[...] abbiamo esplorato i temi più urgenti del nostro tempo, tra cui il rapporto tra uomo e natura, tra arte, architettura, scienza e intelligenza artificiale. Abbiamo imparato molto negli anni della pandemia, portando i nostri contenuti sul digitale e rafforzando la funzione educativa e sociale del museo.”

Giovanna Melandri, Presidente Fondazione MAXXI

¹⁶⁴ *Immaginari e visioni nell’era dell’intelligenza artificiale*, 20 ottobre 2018 — 24 febbraio 2019

https://www.maxxi.art/wp-content/uploads/2018/07/LowForm_booklet.pdf

¹⁶⁵ Comunicato Stampa museo MAXXI, *IL MAXXI DIVENTA “5G READY” CON LE ANTENNE DI INWIT*, https://www.maxxi.art/wp-content/uploads/2019/10/ComunicatoStampa_MAXXI_e_INWIT.pdf

¹⁶⁶ All’interno della piattaforma online “Google Arts & Culture”.

¹⁶⁷ Google Art Project, il progetto di MAXXI per una democratizzazione della cultura.

<https://www.maxxi.art/google-art-project/>

La cerimonia di apertura del primo festival del “New European Bauhaus” si è svolta a Roma nella sede del Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo il 9 giugno 2022 alla presenza della Presidente della Commissione Europea von der Leyen, in un dialogo partecipato tra i poli culturali italiani ed europei. Il MAXXI in risposta alla crisi pandemica e alla necessità di trovare nuove strategie ambientali e comunicative unendo la realtà fisica e virtuale ha trovato il giusto intermediario all’interno del progetto europeo.

Il “Grande MAXXI” è nato quindi con l’intento di rispondere a questa chiamata rendendo “bellezza, sostenibilità e inclusione” le basi per una visione nuova e futuristica dei musei, in cui l’innovazione e la visione dell’avvenire si fondono con un ambiente sostenibile e multifunzionale.

Entro il 2026 è prevista l’apertura di un nuovo polo culturale che permetta di ampliare le possibilità del museo estendendo la propria ricerca in settori molto attuali.

Il progetto del nuovo polo culturale si configura come un contesto in cui arte, architettura, scienza, intelligenza artificiale e sostenibilità saranno al servizio della comunità, per una progettazione del futuro condivisa e sperimentale.



Figura 17 – Grande MAXXI, planimetria

Il MAXXI Hub sarà un edificio polifunzionale basato sul concetto di sostenibilità in cui accomunare diverse discipline per adoperare una sperimentazione condivisa. Lo stesso stabile ospiterà un centro per lo studio e il restauro del contemporaneo, un settore in fase di ricerca e consolidamento di competenze. Questo spazio si configurerà come un luogo ove svolgere attività di formazione in ambito culturale e inclusione.

Il MAXXI green prevede la trasformazione di spazi per la creazione di un microcosmo verde e attrezzato per lo svolgimento di attività all'aperto tra cui il gioco e la coltivazione di orti, includendo la presenza di spazi espositivi con opere site-specific di artisti e paesaggisti. L'edificio a due piani avrà sul tetto un giardino pensile ove verranno svolte alcune attività.¹⁶⁸

Il MAXXI mira perciò, a divenire un luogo all'insegna dell'inclusione e accessibilità, affinché sia un museo "per tutti" digitalizzando le proprie collezioni e offrendo servizi per diverse categorie di pubblico, con particolare attenzione alle disabilità fisiche e cognitive.

Attraverso la tecnologia il museo aumenterà le proprie possibilità e capacità di interagire con il pubblico mostrando nuovi metodi di espressione artistica, in una realtà connotata da standard evoluti di intelligenza. Questa nuova realtà digitale si realizzerà con l'utilizzo di tecnologie indossabili, strumenti di gioco, realtà virtuali, ambienti immersivi, arricchendo un'esperienza di fruizione sia in presenza che online.¹⁶⁹

Il patrimonio culturale diviene energia, il paesaggio riesce a fondersi con l'architettura e con l'arte creando un tutt'uno, un equilibrio tra natura e creatività per entrare in una realtà più sostenibile e attenta ai cambiamenti vissuti dall'uomo e dall'ambiente.

Nasce un nuovo disegno tecnologico e umanistico che al MAXXI si configura come centrale attraverso la visione degli artisti che sono e divengono in questa sede i narratori del futuro.

Gli investimenti messi a punto per questo progetto rendono il museo una realtà estesa oltre i propri confini architettonici e pratici, progettando centri di ricerca che includano arte, architettura e tecnologia.

Il "New European Bauhaus" richiede la partecipazione e il lavoro congiunto tra individui creando un'unione di discipline differenti, in un terreno di incontro dove lasciare che il futuro del mondo e della società si compia.

"Innovazione" è parola chiave del progetto immaginando l'uso delle nuove tecnologie e allo stesso tempo un ritorno a materiali sostenibili ed eco-friendly, facendo emergere le potenzialità dell'intelligenza artificiale e del digitale a servizio della sostenibilità. Cominciare da un museo, da una realtà vicina alla collettività e così interdisciplinare è simbolo di interesse in una ripartenza che coinvolga in primo luogo i cittadini. La strategia di crescita europea parte da una rivoluzione culturale, per raggiungere la visione europea di oggi: il Green Deal.

Ciò viene creato partendo dal basso, dalle città e dai borghi, mobilitando la società e le capacità umane, affinché il progetto nella sua unicità riesca a trasformare un momento di crisi generale

¹⁶⁸ "Grande MAXXI. Il MAXXI si espande, il futuro prende forma.",
<https://www.maxxi.art/grande-maxxi/>

¹⁶⁹ Redazione di Exibart, *Il MAXXI diventa GRANDE. Presentato il progetto per l'ampliamento del museo*, 11 febbraio 2022, <https://www.exibart.com/musei/maxxi-grande-progetto-per-ampliamento-museo/>

in un momento di nuove opportunità. Si parla di un “umanesimo tecnologico” ponendo la tecnologia al servizio della popolazione e dell’ambiente. La digitalizzazione è un investimento e un progetto che sta subendo una grande accelerazione ma necessita di una direzione da seguire per avvicinarsi a uno scopo, dalla visione circolare della natura, all’uso nuovo e consapevole delle tecnologie, il tutto coniugato con una concezione scientifica attuale.¹⁷⁰

In questo modo, applicando i principi di innovazione, sostenibilità e inclusione, ci sarà modo di ripensare un po’ alla volta all’esistenza delle persone creando spazi e luoghi che possano soddisfare e superare le aspettative di vita della cittadinanza innanzitutto europea, e successivamente – in modo un po’ utopistico – di tutto il mondo.

4.2 Riflessioni

Il museo MAXXI prevede lo svolgimento di attività didattiche dai cinque anni in su, dividendole in esperienze per scuole, famiglie e adulti, proponendo metodi e approcci differenti a seconda del target di riferimento. Il personale addetto alla progettazione e svolgimento di tali percorsi è altamente qualificato, con specializzazioni in discipline storico-artistiche, architettoniche e pedagogiche. L’importanza svolta dalla pedagogia in questo senso permette di osservare la realtà museale da punti di vista differenti, partendo dalla persona e dalle sue caratteristiche sia fisiche che cognitive, ricercando i metodi più efficaci per una condivisione delle conoscenze che veda la collezione in relazione al proprio pubblico e non viceversa.

La tecnologia non è strettamente legata alla didattica, se non per il suo uso nel caso di attività da remoto, poiché le educatrici non dispongono delle conoscenze necessarie per uno sviluppo dell’educazione museale attraverso i nuovi dispositivi digitali. La mancanza di personale didattico formato in ambito tecnologico, fa sì che il museo resti legato all’uso di materiali fisici per lo svolgimento delle proprie attività educative. Alcune esposizioni in passato si sono avvalse dell’uso della tecnologia per esplorare metodi di comunicazione diversi, concedendo al pubblico uno sguardo sul futuro, in linea con i concetti trasmessi dalle mostre stesse. Lo stesso è valso nel caso dell’istituzione del chatbot, il suo uso non è stato mantenuto in modo permanente, ma associato a dei progetti con una durata limitata nel tempo.

¹⁷⁰ Museo MAXXI, *The New European Bauhaus in Italy*, tavola rotonda in apertura del primo Festival del “New European Bauhaus”, 9/06/2022. <https://www.youtube.com/watch?v=rbsduKC9w8Y>

Le iniziative rivolte alle scuole di ogni ordine e grado sono molte e diversificate, mediando i contenuti museali attraverso strumenti differenti, prevedendo un occasionale uso della tecnologia per il pubblico giovane, e permettendo di esplorare attraverso approcci educativi diretti, le opere della collezione e lo spazio architettonico. I workshop organizzati per studenti universitari, appassionati ed esperti del mondo dell'arte, permettono anche al pubblico adulto di prendere parte direttamente alle iniziative museali, con attività dedicate, incentrate sulla condivisione e sull'apprendimento attivo, grazie a processi di co-creazione è possibile approfondire competenze su tematiche contemporanee alla presenza di artisti ed esperti del mondo dell'arte.

Tenendo conto delle trasformazioni che il polo museale subirà nel prossimo futuro, in linea con il progetto Grande MAXXI, è presumibile che del personale qualificato in ambito educativo e tecnologico entri a far parte dell'Ufficio Educazione del museo, valutando la possibilità di ideare visite e laboratori didattici in cui l'uso del digitale anche in piccola parte divenga una consuetudine, in grado di costruire realtà parallele che portino le visite-esplorazione a indagare ulteriori – e digitali – spazi. Questo tipo di fruizione esiste già in parte grazie alla presenza del museo sulla piattaforma online “Google Arts & Culture”, che permette di visitare virtualmente il museo osservando alcune tra le opere più importanti in esposizione. Come dimostrato dalle ricerche, il museo possiede le idee e i mezzi sul piano comunicativo per procedere con l'istituzione di dispositivi tecnologici anche in ambito didattico, ma la mancanza di progetti strutturati nel tempo ne rendono difficile l'utilizzo. In tempi recenti proposte simili a quelle realizzate in passato potrebbero rivelarsi vincenti, garantendo anche da parte del giovane pubblico una partecipazione più attiva e curiosa, scoprendo il museo come un luogo molto vicino ai propri interessi. Dal riutilizzo del chatbot per ottenere informazioni creando un'esperienza informazionale e di gioco, all'utilizzo di applicazioni per bambini che uniscono l'uso di dispositivi elettronici alla realtà aumentata, permettendo attraverso gli stessi di raggiungere un numero di informazioni più elevato rispetto ad altre fonti di intrattenimento. Attraverso diverse modalità di gioco mediate da applicazioni è possibile creare costruzioni ed esplorare spazi nuovi, sviluppare la propria creatività realizzando qualcosa di impossibile, o ancora trasformare la propria realtà in opere d'arte digitale, nonché permettere alle opere d'arte di prendere vita sotto i nostri occhi.

Affiancare attività didattiche e laboratori fisici, ad esplorazioni museali mediate dal digitale, permetterebbe al museo di implementare la propria realtà educativa, mostrando metodi costruttivi di utilizzo della tecnologia, coinvolgendo i nativi digitali in esperienze sempre più personalizzate e immersive, che possano cominciare al museo e terminare a casa – o viceversa – riosservando e riesplorando virtualmente o personalmente quanto vissuto in precedenza.

4.3 Le attività educative della Collezione Peggy Guggenheim

“Io dico sempre ai nostri educatori che loro devono parlare il 30% e far parlare gli altri il 70%.”

Michela Perrotta, Coordinatrice delle attività per le scuole e dei programmi per il pubblico della Collezione Peggy Guggenheim di Venezia

Il museo Guggenheim di Venezia nasce per volontà della sua mecenate come un luogo aperto e dedito all'educazione del prossimo. Si configura come una realtà accessibile e inclusiva che coinvolge il pubblico di ogni età, da quella infantile, fino all'età adulta, organizzando attività ed esperienze per le scuole, le famiglie, studiosi, appassionati e individui con disabilità fisiche. Tenendo fede alla missione di abbattere tutte le barriere e in particolare quelle economiche, il museo offre delle convenzioni per le scuole del territorio Veneto, la visita, i laboratori e i materiali sono gratuiti per le classi aderenti. Ulteriori convenzioni sono state stipulate con l'Accademia di Belle Arti e i Licei artistici della città, permettendo un accesso gratuito alle collezioni museali, favorendo una conoscenza e una partecipazione più libera ai progetti del museo. Viene creato in questo modo un ambiente inclusivo che possa favorire la fidelizzazione del pubblico, avvicinando la comunità locale a questa realtà, affinché possa trovare nel museo un luogo di ispirazione. Ciò non vale per le restanti scuole situate sul territorio italiano, le quali possono usufruire di scontistiche e riduzioni sugli ingressi e le attività, senza però avere diritto alla gratuità. Nonostante la Fondazione sia un organo privato, si configura come un ente non-profit che si sostiene con i proventi dei biglietti di ingresso al museo, per questo motivo è alla ricerca costante di un equilibrio che permetta di mantenerne vive le attività, tramite l'aiuto di sostenitori e filantropi, per bilanciare le strategie di apertura correnti. L'esperienza al museo vissuta tramite le scuole è molto diffusa a livello territoriale, poiché la scuola è un mezzo di mediazione culturale molto potente. Si crea così un ricordo indelebile nel corso dell'esperienza, soprattutto nel rapporto con gli educatori nel corso della visita. In questo modo si crea un primo collegamento che porterà lo spettatore a visitare il museo ancora una volta o altrettante volte nel corso della sua crescita.

L'importanza data al museo e alle sue collezioni.

Ogni esperienza di visita è caratterizzata da un momento introduttivo e di contestualizzazione rispetto alla storia della casa-museo di Peggy Guggenheim e della sua

collezione, che fa da cornice all'intera attività didattica, presentando ogni stanza dell'abitazione e che uso ne era fatto dalla proprietaria. Lo spazio viene vissuto a tutto tondo, sedendosi intorno alle opere, guardandole da ogni punto di vista.

Socializzazione e inclusione/ Coinvolgimento ed espressione di sé/ Comunicazione e accessibilità

“A Scuola di Guggenheim” è il programma educativo offerto alle scuole di ogni ordine e grado situate sul territorio Veneto. Esso presenta una serie attività multidisciplinari per avvicinare il pubblico all'arte e stimolare la creatività, l'osservazione e il pensiero interpretativo e valutativo degli studenti. I percorsi proposti durano in media due ore comprendendo un percorso di visita e un laboratorio creativo. A questo particolare progetto aderiscono in modo cospicuo da più di vent'anni le scuole della regione proprio grazie a un contributo della stessa in termini economici.

Questi programmi prevedono un approccio molto fisico, l'idea di fondo è che i bambini della scuola primaria debbano incontrare l'opera d'arte originale, osservarla e indagarla dal vivo. Per questo motivo il museo diventa lo spazio in cui si verifica una forte esperienza che impatta sulla persona e che ne permette non solo un avvicinamento all'arte, ma comprende un percorso di crescita personale e di comprensione del mondo in cui si vive. La costruzione partecipata dell'esperienza prevede una forte carica emozionale e autoreferenziale, basandosi sulle proprie sensazioni e portando le opere all'interno della quotidianità capendo come i loro messaggi entrino in contatto con la vita di ognuno.

L'approccio mantenuto dagli educatori nel corso delle visite consiste nello stabilire una relazione con i bambini attraverso una estrema interazione. Ciò che accade al museo non si configura come una guida nozionistica in cui vengono elargiti contenuti potenzialmente raggiungibili anche attraverso altri mezzi, ma è un'esperienza. La visita diviene un momento in cui attraverso l'opera d'arte che diviene pretesto e strumento di indagine e apprendimento, si riesce ad attivare in qualche modo un meccanismo di crescita. Ai bambini viene chiesto di immedesimarsi negli artisti comprendendo i gesti che hanno compiuto per realizzare le opere, nonché di replicare con il proprio corpo alcune forme e posizioni dei soggetti rappresentati. Il dialogo è alla base delle attività svolte con il pubblico, in particolare con i bambini: facendoli interagire sia con gli educatori, che con i compagni e le opere, essi si sentono liberi di esprimersi come preferiscono, attraverso parole, sguardi o gesti, proprio perché “non esiste una risposta sbagliata”. Il messaggio di fondo che permea ogni attività è sempre un messaggio positivo, politicamente corretto, ma coraggioso, affinché si attivino meccanismi di inclusione unici e

sfidanti che possano permettere a ognuno di mettersi alla prova in quel campo, vivendo a pieno il momento e l'attività in cui sono immersi.

Il museo è accessibile per individui con disabilità fisiche attraverso un sistema di piattaforme elevatrici. È presente un programma per ipovedenti dal nome "Doppio senso" con appuntamenti mensili che prevedono un'ora di visita al museo con una esperta di accessibilità museale, attraverso una visita tattile – tramite l'ausilio di tavolette tattili, didascalie in braille e audio descrizioni – il pubblico viene guidato nell'esplorazione tattile di alcune opere in collezione. Successivamente vi è un laboratorio di scultura condotto da un'artista non vedente, cercando di rielaborare con la materia ciò che si è potuto "sentire" durante l'esperienza.

Inclusione sociale "Red carpet for all" una associazione di promozione sociale, in collaborazione con associazioni e istituzioni, durante i mesi estivi porta i cittadini veneziani over 70 in visita ai musei della città, tra questi vi è anche il Guggenheim, riconosciuto dai più come museo simbolo della propria città. Questo progetto permette di creare meccanismi di inclusione sociale per offrire supporto ai cittadini con fragilità.

Supporti alla didattica

Le attività esperienziali e laboratoriali fanno parte di visite tematiche che prevedono in taluni casi l'uso di dispositivi tecnologici come supplemento, essi possono essere nella realtà museale odierna tablet o casse bluetooth. Il museo ad oggi non fa uso di ulteriori dispositivi digitali, ma lo staff non nega che possano divenire un ausilio concreto in occasione di alcune esposizioni, per mediare l'esperienza fisica e proiettare in realtà diversificate. Credendo fermamente nell'approccio fisico alla visita e alla didattica, soprattutto nelle attività svolte con i bambini, i tools tecnologici vengono percepiti più come una distrazione che come elementi ricchi di possibilità. Con le scuole primarie non è quindi previsto nel corso delle visite didattiche l'uso della tecnologia preferendo un approccio più analogico.

I dispositivi elettronici personali possono essere utilizzati nel corso delle visite, e ne viene incentivato l'uso per fini costruttivi, ma senza focalizzarsi su attività che ne prevedano l'uso stretto o esclusivo. Il Dipartimento Educazione non prevede quindi la presenza di personale specializzato che si occupa della mediazione tecnologica, mentre questa figura è presente all'interno dell'Ufficio Comunicazione, occupandosi della creazione e distribuzione di contenuti web e social per il museo.

I laboratori possono prevedere l'utilizzo di musica, di timer, e altri accessori che possano favorire il gioco e l'immersione fisica nell'esperienza vissuta, creando situazioni di contesto reali, innescando percezioni differenti.

In periodo di pandemia, la trasformazione delle attività che da fisiche sono divenute digitali, hanno causato un po' di difficoltà al personale educativo, che avrebbe voluto opporre resistenza a questa transizione digitale forzata. In questo periodo i “Virtual tour” sono diventati un ausilio importante per il museo, per essere presente e affermare la sua “apertura” in epoca di chiusura, realizzando video condivisi sulle piattaforme social e streaming, conferenze online e webinar.

“Il digitale è diventato il nostro spazio fisico, ma semplicemente per necessità”.

Michela Perrotta, Coordinatrice delle attività per le scuole e dei programmi per il pubblico
della Collezione Peggy Guggenheim di Venezia

Per bambini dai 6 ai 10 anni che partecipavano ai laboratori della domenica denominati Kids Day, sono stati realizzati in casa con l'uso di materiale semplice e quotidiano, dei video tutorial da guardare e mettere in pratica in famiglia, ispirati alle opere della collezione. Dopo il periodo pandemico lo staff museale ha compreso di non poter abbandonare la strada del digitale, poiché è divenuto un'opportunità per rivolgersi alle scuole e alle famiglie sul territorio nazionale. Per questo motivo il “Virtual tour”, esperienza basica della loro offerta digitale, è divenuta parte integrante delle attività per le scuole.

Credono molto nell'essere presenti fisicamente all'interno dello spazio espositivo per svolgere una visita concreta; infatti, tutti i contenuti che si possono divulgare attraverso la tecnologia secondo la loro prospettiva restano “divulgativi”, perdendo la caratteristica sostanziale della presenza. Il digitale è perciò uno “spazio altro” che viene utilizzato solo per determinate attività, ed è un passo intermedio tra l'avvicinamento al museo e la visita in presenza.

Durante le visite guidate i mediatori e gli educatori possono però avere a disposizione dei tablet dati in dotazione dal museo su richiesta, come supporto visivo al loro racconto.

Nel 2017 nel corso della sesta edizione di un progetto chiamato “Kids Creative Lab” promosso dalla società OVS e dalla Collezione stessa, è stata richiesta la partecipazione delle scuole primarie per un progetto ideato su scala nazionale. I bambini hanno potuto prendere parte insieme alle proprie classi a una performance artistica condotta dalla performer e artista Marinella Senatore¹⁷¹. Il presente progetto ha raggiunto le scuole primarie su tutto il territorio italiano, per mezzo dell'uso di video registrati da ogni classe mentre i bambini eseguivano l'attività motoria e performativa, si è riusciti a condividere questa esperienza sulla piattaforma

¹⁷¹ È una artista italiana che si occupa di arti visive e performance, crea progetti partecipativi e inclusivi per fare dell'arte un luogo vivo e di incontro.

streaming YouTube, creando una connessione virtuale tra tutti i partecipanti, uniti nello svolgimento dell'attività. La tecnologia in questo caso si è resa necessaria per poter raggiungere le scuole di ogni dove. Alla fine di questo processo c'è stato comunque un risvolto "fisico" tramite la realizzazione di una performance in piazza San Marco, alla presenza dell'artista che ha guidato l'intera attività.

Verifica

Il museo per mancanza di tempo non prevede un momento di incontro e verifica delle attività svolte. Questo genere di valutazioni accade in itinere, nel corso dell'esperienza fatta di fronte al pubblico, osservando in termini di partecipazione e di risposte l'interesse suscitato. Nonostante le tematiche delle visite didattiche restino le medesime, ogni attività è connotata da unicità, perfezionandosi continuamente per ottenere risultati costantemente migliori. Grazie al dialogo instaurato con i propri visitatori è possibile comprendere la buona o la cattiva riuscita di un'esperienza, spesso corredata da critiche costruttive o complimenti in merito allo svolgimento delle stesse nel dopo-visita.

Lo staff museale fa tesoro dei pareri ricevuti, concentrandosi sulle possibili criticità emerse e indagando a fondo le problematiche che possono aver portato alla loro emersione.

Nel caso delle visite svolte con i bambini, la verifica diviene un auto-monitoraggio, poiché solo svolgendo l'attività è possibile percepire e capire se l'approccio utilizzato e l'attività proposta funzionano, o se necessitano di essere modificati.

Il vantaggio di collaborare con esperti nel settore sia educativo che artistico, è che molti dei laboratori eseguiti sono progettati da artisti di professione, i quali delineano le attività da svolgere che verranno successivamente compiute dagli educatori. Il fulcro è l'essere preparati, senza margini di improvvisazione, senza prevedere nulla di sperimentale, poiché in ogni momento il personale sa precisamente quale ruolo deve svolgere. L'amministrazione museale chiede poi dei report periodici riguardanti l'andamento delle attività didattiche, che vengono redatti e fungono da ulteriore elemento di verifica delle opere svolte.

4.3.1 Le tecnologie in uso all'interno dello spazio museale

Per la Collezione Peggy Guggenheim il sito web è una parte importante dell'esperienza museale, rinnovato nel 2020 è pensato come un contenitore potenzialmente inesauribile di informazioni, presenta al suo interno tantissimi contenuti che possono essere utilizzati per

prepararsi in previsione della visita, ma anche successivamente, per rielaborare l'esperienza vissuta. Dalle opere d'arte agli artisti, il sito contiene risorse significative per favorire l'apprendimento, attraverso brevi descrizioni o approfondimenti dal carattere storico e culturale. Allo stesso modo è uno strumento utilizzabile anche nel corso dell'esperienza, per implementare le informazioni. Il sito è per il Guggenheim un mezzo di mediazione tecnologico molto potente che insieme all'audioguida diviene strumento di accompagnamento alla visita. In tempi più recenti il museo sta preparando degli approfondimenti più settoriali in collaborazione con la piattaforma Google Arts and Culture, accompagnati da immagini ad alta risoluzione per un'indagine ravvicinata delle opere, realizzando delle "Stories" in cui saranno pubblicati dei contenuti ricercati che possano fungere da ulteriore indagine rispetto a quelli contenuti nel sito.

4.4 Riflessioni

La collezione Peggy Guggenheim di Venezia, luogo storico per eccellenza e meta favorita dalle scuole e dai turisti in visita alla città, prevede un programma didattico ricco di esperienze, coinvolgendo il pubblico dall'età infantile a quella adulta. Il personale che si occupa di tali attività fa parte del Dipartimento Educazione del museo e possiede qualifiche sia in discipline storico-artistiche, che nell'ambito di pedagogia e formazione.

Le metodologie utilizzate hanno un focus particolare sulla fisicità e la presenza, il programma didattico è molto ricco e prevede agevolazioni per le scuole e gli abitanti del territorio cercando di rendere il museo aperto e accessibile, senza i limiti imposti dalle barriere economiche. Proprio per questo parte dell'offerta comprende anche "virtual tour", per esplorare il museo a distanza e vivere un'esperienza virtuale che possa portare il museo ovunque, oltre i suoi confini architettonici e cittadini. Annualmente il museo stila un programma educativo consultabile tramite il sito web, organizzando le attività per l'anno scolastico in corso, le quali possono essere prenotate da scuole, famiglie, studenti universitari e pubblico adulto. L'accessibilità alle collezioni non è garantita solo a distanza, ma anche per il pubblico con disabilità fisiche, per il quale sono organizzate esperienze e visite didattiche su misura, talvolta progettate e gestite da persone esperte che condividono lo stesso tipo di disabilità del pubblico in questione, dimostrando praticamente che non esistono limiti alla creazione e fruizione dell'arte, se non quelli che ci autoimponiamo. Nel corso della visita la presenza dei mediatori culturali in ogni sala fa in modo che ci sia sempre qualcuno disposto a rispondere alle domande del pubblico, a prescindere dal tipo di attività che si sta svolgendo nel museo. Grazie a queste misure adottate

il museo si configura come una realtà molto presente sia nel contesto cittadino che altrove, mirando al raggiungimento di elevati standard qualitativi.

Durante le visite e le attività didattiche con i bambini e altri target di pubblico non è previsto l'uso della tecnologia come elemento di mediazione e di arricchimento dei contenuti, preferendo ad essa un approccio fisico e presente, di osservazione e sperimentazione diretta. Solo gli educatori in particolare circostanze possono richiedere al museo l'utilizzo di tablet per mostrare al pubblico ulteriori riferimenti visivi. Questo approccio se da un lato arricchisce l'aspetto umano favorendo un'esperienza concreta, dall'altro risulta essere limitante e poco interattivo; la collezione trovandosi all'interno di una dimora storica abitata in passato dalla sua proprietaria, potrebbe utilizzare la realtà aumentata per trasportare il pubblico dei bambini – ma non solo – nel passato, mostrando la casa e le stesse opere d'arte ai tempi di Peggy Guggenheim, rivelando quanta vita scorresse tra quelle mura, rendendo il museo un luogo più vivace. Accompagnando la fantasia dei fruitori alle vere immagini storiche, anche attraverso l'ausilio di proiezioni di video e fotografie di quell'epoca, permetterebbe di viaggiare nel corso della storia, e di comprendere i mutamenti e le trasformazioni non solo della collezione artistica, ma anche della società, attraverso un approccio multidisciplinare.

Il sito web è inoltre un ausilio importante alla visita, creato appositamente per essere consultato sia da remoto che in presenza, presentando gli artisti e la collezione, con informazioni specifiche riguardanti le opere e i propri esecutori. In questo modo la “versione digitale” del museo diventa allo stesso tempo quella fisica, rendendole complementari e utili l'una per la comprensione dell'altra.

Conclusioni

È molto poetico immaginare lo sguardo e il pensiero di un bambino che si avvicina per la prima volta a un'opera d'arte. Essa susciterà in lui una, due, infinite emozioni, delle quali però ne conserverà solo una al momento del suo ritorno alla quotidianità: il sentimento di piacere provato alla sua vista. Ma, se alla semplice visita museale si aggiunge la mediazione dei suoi contenuti operata da un educatore questa acquisirà qualcosa in più attraverso il gioco e l'esperienza, con maggiori opportunità di entrare a far parte della formazione permanente dei piccoli visitatori.

L'educazione artistica in qualità di disciplina scolastica – ma non solo – comprende forme didattiche differenziate che si legano a un sapere che racchiude in sé una molteplicità di insegnamenti. Per questo motivo l'arte non si limita a uno studio storico e pratico ma coinvolge ogni ambito culturale. Da un punto di vista pedagogico essa riesce a contribuire allo sviluppo di capacità critiche e creative, osservando la realtà da diverse angolazioni. I processi cognitivi implicati coinvolgono direttamente la sfera emozionale e sociale degli individui che a qualsiasi età risentono – seppur in modo differente – di problematiche legate alla gestione di tali sensazioni suscitate dai rapporti e dalle esperienze vissute quotidianamente.

In quanto manifestazione della cultura, l'arte è un mezzo per sensibilizzare le generazioni portandole a conoscenza del mondo che le circonda, attraverso esperienze che coinvolgono i sensi e l'intelletto integrandosi con le altre discipline e supportandosi a vicenda.

Avendo compreso che l'educazione artistica deve far parte della formazione permanente di ogni individuo, si distinguono attività legate ad essa suddivise per varie fasce d'età. Mentre la sensibilizzazione alle pratiche culturali nei bambini avviene attraverso un approccio sostanzialmente pratico e giocoso per sviluppare la fantasia, la creatività, le passioni e le relazioni al fine di costruire la propria realtà; più complessa risulta l'educazione artistica in età adolescenziale: un periodo di crescita importante e di cambiamento in cui si possono verificare maggiori difficoltà nella gestione delle proprie emozioni. Ciò rende il contatto umano più complicato e profondo cercando il linguaggio più adeguato a entrare in connessione empatica con i giovani. Attraverso l'arte, la musica, il teatro e il cinema, la cultura trova le sue modalità di espressione creando un contatto personale e sensibile, un luogo protetto in cui riversare le proprie emozioni ed esprimere – anche silenziosamente – i pensieri più profondi dell'animo. Contemporaneamente, l'interiorizzazione di queste pratiche genera competenze personali contribuendo alla gestione emozionale, imparando ad accettare sé stessi e la diversità, incrementando le proprie conoscenze, non solo in ambito artistico, ma anche scientifico, filosofico, ecologico e ambientale.

Crescendo, l'educazione attraverso l'arte mantiene il suo approccio attivo sperimentando e partecipando concretamente alla propria formazione. In riferimento alle parole di John Dewey secondo cui "L'arte è il più efficace modo di comunicazione che esista", va sottolineato come la creazione della cultura parta proprio dalle forme di espressione artistica permettendo un'interazione con ogni forma del sapere e tra gli stessi esseri viventi, creando ambienti inclusivi e sensibili.

Nell'educazione per adulti, l'arte diviene un mezzo per riscoprire emozioni e sensazioni stimolando la creatività e ricostruendo eventi vissuti, immergendosi nella realtà contemporanea e traendone insegnamenti in una visione consapevole dello spazio e degli ambienti circostanti.

Nel percorso di crescita di ogni essere umano dall'età infantile a quella adolescenziale in particolare, le emozioni giocano un ruolo chiave nei contesti di apprendimento determinando sensazioni e stati d'animo che possono influire sulle capacità personali e sul rapporto con gli altri, innescando meccanismi di azione e reazione per cui un sentimento può influenzare le proprie capacità di assimilazione delle conoscenze.

L'apprendimento sociale ed emotivo (Sel) è un processo che in questo senso mira a ottenere autoconsapevolezza e consapevolezza sociale, capacità di identificare e analizzare i problemi, autoregolazione delle proprie emozioni e gestione delle relazioni sociali.

In ambito scolastico, questi procedimenti possono essere innescati nel corso di attività volte a conferire una maggiore sicurezza e gestione di stress e ansia, migliorando allo stesso tempo le proprie capacità e le proprie performance scolastiche.

Le collezioni museali e l'arte in particolare possono essere utilizzate al fine di aiutare gli studenti in questo processo, poiché l'esperienza estetica e artistica è uno strumento utile per la comprensione del mondo che ci circonda e in grado di suscitare una serie di comportamenti costruttivi: dal rispetto, alla cura, alla tutela, che possano far parte della propria formazione permanente.

L'arte in quanto pratica fortemente emozionale – sia per chi la crea che per chi la osserva e ne fa esperienza – riesce a creare intorno a sé una realtà personale, in cui chiunque può sentirsi libero di esprimersi, alieno da giudizi e pregiudizi, in un contesto sociale complesso come può esserlo la scuola secondaria di primo e secondo grado in cui i casi di ansia e depressione sono molto aumentati negli ultimi anni.

I programmi realizzati all'interno delle scuole – come negli ambienti lavorativi – si basano su un approccio socio-emotivo nel tentativo di ridurre i livelli di nervosismo e stress quotidiani attraverso un personale e collettivo controllo delle emozioni, canalizzate verso attività costruttive che permettono di acquisire consapevolezza di sé, sia nella relazione con il proprio

io, che con gli altri. Questo tipo di apprendimento si articola in una serie di semplici attività realizzabili quotidianamente con gli studenti di ogni età, ma anche con gli adulti.

In questo senso le arti, compresa la scrittura, il teatro e la musica, attraverso programmi che implicano l'espressione personale possono apportare miglioramenti sia a livello comportamentale che nelle relazioni sociali, acquisendo maggiore fiducia nelle proprie idee e capacità per arrivare a raggiungere i propri obiettivi.

Questo genere di competenze risulta complementare a quelle relative all'apprendimento permanente toccando tutti gli ambiti della vita, dalla risoluzione di problemi, alle scelte operate quotidianamente, contribuendo allo sviluppo di atteggiamenti che mirano allo sviluppo e alla realizzazione dell'individuo, occupandosi di cultura, conoscenza di sé, inclusione sociale e cittadinanza attiva. Tra lo sviluppo di queste competenze trasversali anche l'arte acquisisce una sua importanza in campo formativo incrementando le capacità di espressione e comunicazione, nonché di comprensione di realtà e culture vicine e lontane.

Riflettendo sulla stretta realtà a noi contemporanea emerge in relazione all'arte la parola Antropocene: l'epoca attuale di veloci cambiamenti e di innovazione tecnologica che suona più come un segno di allarme per la vita del pianeta e dei suoi abitanti, che come una nuova era di progresso e prosperità.

In questo momento storico l'arte attraverso progressive visioni è in grado di indagare la quotidianità portando alla luce caratteristiche e problematiche dell'era dell'Antropocene. I lavori che scaturiscono da queste analisi hanno un forte intento educativo e conoscitivo, per rendere palese e vicina a chi osserva, la drammatica realtà di un mondo sfruttato e deturpato cui non viene lasciato il tempo di rigenerarsi.

Attraverso diverse letture di questa particolare era geologica, si cerca di comunicare a tutte le generazioni - in particolare a quelle più giovani - l'importanza dell'assumersi responsabilità in merito all'impatto che ogni individuo ha sulla terra.

Viaggiando tra il reale e l'immaginario, dall'inquinamento allo sfruttamento delle risorse primarie, si affronta attraverso l'arte un percorso che unisce uomo, ambiente e cultura dimostrando come essi si influenzino l'un l'altro conducendo a un progressivo declino. Questo genere di espressività abbraccia non solo la pratica artistica visiva e performativa, ma una molteplicità di discipline tra cui la scienza, la bioscienza e la tecnologia.

Sono state realizzate numerose mostre in Italia che con l'ausilio del digitale e della realtà aumentata hanno trasportato i visitatori in luoghi più o meno remoti del mondo, ove le conseguenze relative all'agire umano e al cambiamento climatico stanno provocando danni irrimediabili in tempi brevi. Con l'ausilio di dispositivi elettronici personali e tablet, bambini e

ragazzi si sentono più coinvolti nella partecipazione attiva alle esposizioni che divengono interattive e più vicine all'esperienza quotidiana di ognuno.

In alcuni casi le rappresentazioni visive tendono a spaventare e causare spaesamento sentendosi piccoli di fronte alla grandezza dell'ambiente naturale, in altri, vengono proposte delle soluzioni semplici e innovative per far comprendere come chiunque – nel suo piccolo – possa fare la differenza.

Il linguaggio artistico si configura come una rappresentazione di ciò che abitualmente le persone tendono a ignorare, stravolgendolo e decontestualizzandolo per poi porlo di fronte a chi osserva, obbligandolo – in un certo senso – a guardare. Le forme di produzione dei contenuti in un'ottica interdisciplinare sensibilizzano gli spettatori avvicinandosi alla loro personale percezione in ogni modo possibile. Il patrimonio culturale si lega perciò a diversi campi del sapere tra cui le scienze umane e sociali in ambito di espressione, ricerca e progresso. L'arte, in quanto sintomo del cambiamento progressivo della società, attraverso le tecniche, i mezzi utilizzati e i linguaggi espressivi, si fa portavoce della realtà soggettiva vissuta dall'uomo in ogni dove.

Arte e tecnologia sono al giorno d'oggi due pratiche fortemente connesse che si influenzano a vicenda dando vita a spazi creativi e di condivisione che cercano di rispecchiare la società odierna, sempre più improntata verso l'uso del digitale in ogni sfera del quotidiano. Questo binomio interessa gli artisti e le loro modalità di espressione, riuscendo al giorno d'oggi a modificare le modalità di fruizione dell'arte trasportandola in contesti di cultura di massa e rendendola protagonista del mondo dei media, dai social, ai siti web e i canali video.

Nel panorama contemporaneo la ricerca artistica si basa sul rapporto tra tecnologia, scienza e società, per una democratizzazione della cultura che porti il pubblico a interrogarsi sulle grandi problematiche odierne, visualizzandone le possibilità di cambiamento e miglioramento.

Nel campo dell'apprendimento l'educazione STEAM unisce Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arti e Matematica, in un connubio tra discipline che coinvolgono non solo gli ambiti di formazione, ma la vita nel senso più concreto del termine. Attraverso questo metodo integrativo le conoscenze si fondono mostrando come le nozioni acquisite possano essere messe in pratica nella realtà quotidiana, scolastica e lavorativa. La presenza dell'arte e della tecnologia in questo contesto contribuiscono all'uso della creatività e delle innovazioni per lo sviluppo del genere umano.

Ognuna di queste discipline prevede un'applicazione di tipo pratico dimostrando concretamente come esse siano utili nel proprio percorso di vita e abbraccino tutti gli ambiti conoscitivi e professionali. Ciò permette di allenare la mente a un'elasticità polifunzionale,

riuscendo a guardare fatti e problematiche attraverso molteplici punti di vista, trovando altrettante risposte e soluzioni.

Questo genere di educazione in Italia non è ancora diffuso in modo capillare ma si qualifica come una rivoluzione nei metodi formativi e di insegnamento attraverso una proiezione precoce del proprio futuro professionale, tramite collaborazioni con enti locali e aziende, tra cui musei e luoghi della cultura.

L'educazione al patrimonio culturale in ambito scolastico è fondamentale e prevede incontri e scambi tra le due istituzioni, che dalla scuola dell'infanzia fino alla formazione universitaria possano creare connessioni sia a livello locale per generare un sentimento di appartenenza a una data cultura e riconoscere i beni presenti sul proprio territorio, che universale, per approfondire tematiche estetiche e culturali che escono dall'espressione della propria realtà sociale toccando diverse storie e tematiche. L'unione tra l'educazione formale e informale, porta la scuola a esplorare e conoscere il territorio circostante, e porta il territorio ad accogliere le realtà educative da cui è composto.

La creazione di reti che coinvolgano e che mettano in contatto scuole e musei permette di realizzare progetti congiunti mostrando metodi diversi verso obiettivi educativi comuni, per una condivisione interdisciplinare delle conoscenze e delle competenze. Incentivare la fruizione museale da parte dei giovani studenti permetterebbe loro di esprimere e raccontare le diverse realtà presenti sul proprio territorio, favorendo scambi culturali e sociali allo stesso tempo.

A livello economico, i musei dovrebbero permettere agli studenti di ogni ordine e grado, indipendentemente dall'età di fruire di ingressi ridotti o gratuiti, senza basarsi sulla provenienza geografica o sull'indirizzo di studi, poiché qualsiasi ambito curriculare può trovare una coerenza con la proposta artistica e educativa del museo valorizzando ulteriormente il contesto di apprendimento di partenza. Facilitando l'accesso alle collezioni museali gli studenti potranno sentirsi privilegiati nel rapporto creato con le istituzioni culturali divenendo "i visitatori del futuro", creando esperienze continuative lungo tutto l'arco della propria formazione e permettendo a questi luoghi di restare vivi.

La scuola e il museo possono plasmare spazi neutri con l'obiettivo di eliminare lo stress causato dal quotidiano, proseguendo e portando a termine percorsi iniziati in uno o nell'altro ambiente, rafforzando il dialogo tra le diverse discipline scolastiche nell'ottica di una visita museale piena e non focalizzata semplicemente sull'ascolto passivo, ma favorendo la partecipazione, lo scambio di curiosità e di nozioni tra gli studenti.

L'educazione alla cittadinanza attiva è un altro ambito di competenza che unisce la scuola e i musei responsabilizzando gli alunni in riferimento alla tutela e conservazione del patrimonio,

creando un senso di appartenenza che permetta di figurare i beni culturali come oggetti di proprietà comune da preservare e trasmettere alle future generazioni.

Il dialogo tra il territorio e le istituzioni deve favorire un approccio che metta lo studente al centro dell'esperienza costruendola su misura per i vari target di riferimento.

Uno sviluppo individuale e collettivo può attuarsi tramite la co-creazione delle attività implicando il punto di vista degli studenti nella loro realizzazione e affrontando argomenti che siano di importanza comune, interessando tematiche sociali attuali per arrivare a una comprensione profonda della quotidianità nell'ottica di instaurare un principio di cambiamento.

Indubbiamente, l'approccio multidisciplinare alle collezioni ed esposizioni museali prevede la presenza di personale specializzato con qualifiche non solo in ambito storico-artistico, scientifico e letterario, ma anche pedagogico, competenze che nelle istituzioni culturali italiane sicuramente non mancano. Ciò che invece scarseggia è la presenza di personale che oltre ad avere quel tipo di conoscenze e sensibilità, possiede abilità in campo tecnologico permettendo una fusione non solo tra discipline differenti, ma anche tra lo spazio fisico e quello virtuale.

I musei di arte contemporanea in Italia stanno lentamente rispondendo alle sperimentazioni tecnologiche in uso negli ambienti culturali aggiornandosi in merito al ruolo che il digitale potrebbe avere all'interno dei propri poli. Dopo il periodo pandemico, alcuni musei hanno mantenuto le attività a distanza e i tour virtuali considerandoli una modalità utile per entrare in contatto con quelle fasce di pubblico fisicamente impossibilitate a recarsi al loro interno, a causa della lontananza o dei costi elevati di trasporto. Questo modo di avvicinarsi ai propri fruitori sta diventando una costante, per quanto richieda un'organizzazione e una preparazione di materiali e del personale museale differente rispetto alle visite e ai laboratori didattici canonici, ponendosi come base per una futura rivoluzione degli strumenti in uso per la didattica museale.

I progetti europei spingono verso una realtà che includa il digitale a pieno titolo all'interno dei luoghi della cultura, non solo per attività di monitoraggio e conservazione dei beni culturali, ma per portare la fruizione dei musei a livelli superiori rendendoli parte di una realtà mutevole e complessa che sta trovando nella tecnologia gli strumenti per una diffusione e condivisione capillare delle conoscenze.

In Italia molti musei hanno investito e investono tutt'ora nella digitalizzazione delle proprie collezioni fruibili tramite i siti web e altre piattaforme online, tra cui i social network, in quanto strumenti potentissimi per una condivisione delle conoscenze in tempi rapidi. È stato inoltre compreso quanta importanza abbia la qualità di tali contenuti per offrire un servizio coerente con la missione educativa del museo; essi devono entrare a far parte della stretta quotidianità

delle persone apportando qualcosa di costruttivo e non una serie di nozioni fini a sé stesse. Per questo motivo i musei devono conoscere il proprio pubblico e rivolgersi direttamente ai target coinvolti per creare un'esperienza che dentro e fuori le mura museali sia connotata da unicità. In riferimento ai musei di arte contemporanea, le risposte dei due musei analizzati sono state diversificate, dimostrando come non esista nel panorama nazionale la determinazione di una serie di principi che possano implementare la fruizione museale in presenza basandosi sull'uso delle nuove tecnologie, e di come queste – insieme alle piattaforme social in voga – siano ancora pressoché sconosciute e quindi difficilmente utilizzabili per i dipendenti dei dipartimenti educativi. Entrambe le istituzioni hanno manifestato il proprio interesse nella realizzazione di attività didattiche da remoto nel periodo pandemico fruibili attraverso dispositivi elettronici, fornendo materiali fisici e non digitali – come game o applicazioni – per lo svolgimento delle stesse.

Mentre i musei prevedono in parte l'utilizzo di dispositivi di nuova generazione utilizzabili nel corso delle visite ordinarie – tra cui tablet e in casi più specifici proiezioni e visori per la realtà virtuale – le attività didattiche non ne prevedono l'uso, in particolare non nella fascia d'età presa in esame. Gli schermi dei dispositivi digitali come computer, tablet e telefoni sono gli unici strumenti tecnologici che mediano la comunicazione attraverso le attività a distanza e in alcuni casi in presenza, programmate dai musei.

La rimediazione dei contenuti presenti nel museo è svolta da materiali di uso comune che possano favorire la sperimentazione e il gioco basandosi sulla teoria dell'apprendere attraverso il fare.

Quindi non resta che chiedersi per quale motivo l'utilizzo di un dispositivo digitale non è connotato dall'accezione di “fare”? Perché l'uso della tecnologia e la presenza del virtuale sembrano minacciare il concetto di fisicità dei musei?

La tecnologia digitale è da sempre percepita come un elemento distraente, di puro gioco, alienante ed esule da proprietà educative di cui invece si pensano portatori oggetti semplici e di uso quotidiano con caratteristiche “analogiche”. Con l'avanzamento degli studi e della produzione nel campo tecnologico sono molti gli strumenti educativi digitali creati per l'educazione delle giovani generazioni, che con il loro carattere interattivo e mutevole permettono di affiancare l'apprendimento all'esperienza di gioco.

Portare questo tipo di tecnologie all'interno degli spazi museali è un investimento sul futuro della cultura, consentendo al pubblico di ogni età – se lo desidera – di esplorare la realtà mediata dai dispositivi e contemporaneamente creare un ambiente unico nel suo genere in cui arte e tecnologia trovano il loro equilibrio e la loro complementarità.

Come dimostrato nel caso Guggenheim, la presenza di materiale informativo online tra cui immagini delle opere ad alta risoluzione e i tour virtuali condivisi sulle piattaforme streaming, non sono un limite alla fruizione della Collezione in presenza, anzi, permettono di incuriosire i visitatori e renderli più preparati rispetto a quanto gli sarà possibile vivere al museo, consentendo di raggiungere più facilmente il pubblico proveniente da qualsiasi parte del mondo. Dai report di “We are social” risulta innegabile un incremento degli utenti che spendono il proprio tempo sui social e i siti web, consultando notizie e argomenti multidisciplinari, creando interazioni e co-partecipando alla creazione dei contenuti proposti. Questo coinvolgimento attivo nel caso specifico dei musei, non può esaurirsi online ma deve proseguire anche in presenza, permettendo al pubblico di creare delle esperienze personalizzate e co-partecipate affinché ognuno abbia la possibilità e i mezzi per divenire artefice del proprio sapere.

Per migliorare la didattica dell'arte all'interno delle istituzioni scolastiche, si dovrebbe adottare approccio più pratico che teorico tenendo conto dell'età dei propri alunni e delle rispettive capacità di comprensione dei contenuti proposti, incentivando l'organizzazione di uscite presso i musei e altri poli culturali di interesse. I tour virtuali, fruibili sia dagli studenti della scuola primaria che secondaria di primo e secondo grado, possono essere adoperati nel corso delle ore scolastiche, mostrando non solo la realtà museale italiana, ma anche quella internazionale, giocando con l'esplorazione virtuale di tali luoghi e soffermandosi sulle opere di proprio interesse. In questo modo è possibile far comprendere i diversi approcci e le modalità adottate dalle istituzioni culturali per quanto riguarda gli studenti più grandi, e permettere agli studenti della scuola primaria di relazionarsi con il museo muovendosi tra le sale come in un videogioco, stimolando la loro curiosità e la percezione dello spazio fisico e virtuale. Il digitale è in grado di portare la fruizione museale praticamente ovunque, arricchendo le offerte formative rivolte agli studenti di ogni età. Attraverso la didattica digitale integrata è possibile sviluppare un'interazione a distanza con i musei, portando le lezioni a un livello superiore e permettendo di visitare musei stando seduti al proprio banco, superando la didattica tradizionale e costruendo ambienti creativi e stimolanti sia per gli studenti che per i docenti.

Basandosi su una precisa progettualità annuale riferita al programma scolastico non solo delle materie artistiche, ma che includa una fusione tra le diverse discipline e una collaborazione tra docenti, si possono realizzare laboratori creativi in classe svolti sia singolarmente che in gruppo, lasciando libertà di espressione e facendo sentire gli studenti liberi di creare emozioni. L'attività artistica unita alle altre discipline può innescare un collegamento tra le competenze dimostrando l'importanza che ognuna di esse ha nel generare un quadro di apprendimento

completo. I laboratori organizzati in classe portano l'arte all'interno delle mura scolastiche basandosi sia su attività museali preparate appositamente per una fruizione a scuola, sia organizzate per iniziativa dei docenti.

La collaborazione attiva tra le istituzioni può portare all'organizzazione di incontri con artisti, educatori ed esperti d'arte, permettendo di creare esperienze che coinvolgano i sensi e che insegnino a guardare il mondo con occhi diversi, rendendo possibile lo svolgimento di attività legate alle disabilità, ove chiunque a qualsiasi età può partecipare scoprendo l'importanza dell'inclusione e le opportunità legate a un apprendimento multiforme.

I curricula scolastici devono inoltre prevedere l'organizzazione di visite didattiche poiché i musei possono arricchire quanto appreso in classe e approfondire conoscenze tramite la mediazione di personale specializzato e degli insegnanti, i quali, in modo differente osservano gli studenti e traggono informazioni rispetto al loro comportamento, alle conoscenze acquisite, agli stati d'animo e alle capacità espressive.

Per questo motivo è importante concentrarsi sulla formazione dei docenti agevolandoli nello svolgimento di corsi transdisciplinari organizzati dalle istituzioni culturali o dagli organi ministeriali, affinché essi siano consapevoli dell'importanza esercitata dall'educazione all'arte e al patrimonio, adottando strategie in ambito didattico e creando scambi e relazioni con i musei.

Per quanto concerne gli studenti della scuola secondaria di primo e secondo grado, sarebbe costruttivo incentivare a prendere appunti rispetto quanto vissuto nel corso delle esperienze didattiche utilizzando parole o disegni per fissare nella memoria un'informazione che li ha colpiti o un'opera d'arte particolarmente significativa.

Al fine di stimolare le capacità cognitive degli studenti bisognerebbe farli sentire preparati rispetto agli argomenti trattati, senza portarli in un ambiente totalmente oscuro e privo di connessioni con quanto conosciuto, ma facendogli scoprire luoghi di approfondimento rispetto a tematiche che fanno già parte della loro formazione. La didattica dell'arte a scuola deve essere complementare a quella vissuta in museo, arrivando a toccare sfere del sensibile che coinvolgano gli alunni in prima persona, utilizzando ogni modalità di espressione, sia verbale che gestuale o visiva.

Anche l'udito può essere stimolato selezionando durante le lezioni scolastiche delle melodie storiche o contemporanee che rimandino ai periodi di esecuzione delle opere d'arte o che ne permettano una fruizione immersiva da parte dello studente; questo metodo può essere utilizzato a qualsiasi età premurandosi di scegliere musiche facilmente comprensibili da ogni target.

La creazione di diverse modalità di espressione e valutazione, che non si basino su una semplice verifica scritta o interrogazione, può essere invece per gli studenti delle scuole secondarie un metodo per favorire l'apprendimento cercando di ridurre al minimo le possibilità di giudizio. Permettere quindi di creare qualcosa di pratico che rappresenti la comprensione di quanto affrontato, dalla rielaborazione personale delle opere, all'approfondimento tramite ricerche, stimolando l'espressione personale lavorando sia singolarmente che in gruppo. Questo potrebbe portare a una collaborazione attiva e stimolante tra gli studenti, così incentivati a far sentire la propria voce in un contesto di crescita. La didattica dell'arte come forma di intrattenimento si lega in modo indiretto alla condivisione di conoscenze per generare competenze. Dall'età evolutiva fino a quella adulta l'obiettivo principale è quello di produrre interesse ricercando la particolarità negli argomenti trattati, non soffermandosi a quanto può essere scontato lo studio di un'artista o di una sua opera, ma portando a conoscenza gli studenti di ciò che ai più risulta essere nascosto. A tal fine può svilupparsi un meccanismo di conoscenza che riporti alla luce nozioni e tematiche per una conoscenza profonda della disciplina, legandola a eventi storici, scoperte scientifiche e tecnologiche, espressioni letterarie e musicali, favorendo l'interdisciplinarietà dei contenuti proposti.

Ogni fascia d'età presuppone l'utilizzo di metodi di insegnamento differenti che rispettino però una linearità dei contenuti, portando a un graduale progresso che nel percorso di crescita porti gli studenti ad approcciarsi all'arte tramite l'utilizzo di medium diversi, dalle matite colorate, i pennarelli e materiali plastici per gli studenti della primaria, all'esplorazione di tecniche artistiche più complesse per gli studenti della secondaria, che rendano l'arte alla portata di tutti e in qualche modo "realizzabile" da tutti, fornendo gli strumenti e le conoscenze utili per approcciarsi alla materia.

L'esperienza educativa si fonda sull'agire nel presente per modificare il futuro. Nel caso specifico dei musei è l'essere umano – di qualsiasi età – ad essere al centro dell'attenzione, con la sua percezione sensoriale e la propria soggettività, abbracciando ogni forma di espressione artistica che in un modo o nell'altro ne condizionerà l'esistenza ed entrerà a fare parte del proprio vivere quotidiano, riconducendo a forme e saperi in un'ottica multidisciplinare.

Analizzando i musei presi in considerazione come casi di studio in ambito di educazione, accessibilità e utilizzo di risorse digitali e tecnologiche, risultano chiari i punti di forza, di debolezza e le opportunità che ognuno di essi racchiude.

Il museo MAXXI possiede un dipartimento educativo molto preparato e attivo sul territorio, il quartiere Flaminio è coinvolto particolarmente all'interno delle attività proposte, considerando soprattutto quelle per bambini, interessando le scuole e le famiglie, attuando una

sorta di fidelizzazione del proprio pubblico. I laboratori creativi e didattici sono una risorsa fondamentale, garantendo proposte culturali che coinvolgono in prima persona i visitatori rendendoli protagonisti attivi dell'esperienza vissuta, co-creandola insieme agli educatori museali. Il dato economico non è da sottovalutare, infatti il museo prevede la gratuità delle attività didattiche previo acquisto del biglietto di ingresso da parte dei visitatori.

La realtà del MAXXI è accessibile per persone con disabilità fisiche e cognitive cercando di abbattere ogni tipo di barriera e attuando un'inclusione a tutto tondo che permetta a chiunque di varcare le porte del museo, sentendosi libero di esplorarne gli spazi e di comprenderne il contenuto. A questo tipo di apertura si affianca la possibilità di utilizzo di materiale audiovisivo disponibile tramite il sito web, fruibile da chiunque e in particolare da individui sordi e ipovedenti. La piattaforma Google Arts & Culture contribuisce a rendere il museo una realtà internazionale, condividendo con il pubblico online parte della propria storia, delle mostre e della collezione permanente, permettendo inoltre di esplorare il museo virtualmente muovendosi all'interno di alcune sale.

Ciò che pare evidente è la mancanza di dispositivi tecnologici in uso nel corso delle attività didattiche, nonché di strumenti digitali permanenti utilizzabili durante comuni visite museali come supplemento al dato materiale e visivo. Il personale, infatti, ritiene di non essere abbastanza formato in ambito tecnologico e di non conoscere le potenzialità dei nuovi dispositivi, né delle piattaforme social in uso; il sito web inoltre non condivide le informazioni relative a ogni opera in collezione, ma ne seleziona solo alcune tra le più importanti divenendo uno strumento divulgativo parziale.

In base a queste considerazioni il museo potrebbe valutare alcune opportunità che comprendano l'uso di strumenti tecnologici nel corso delle visite-esplorazione, così da coinvolgere i target di pubblico più giovani tramite giochi ed esperienze di realtà aumentata o virtuale, proiettandoli in una realtà museale costantemente rinnovata. Questo può accadere anche tramite il ripristino del progetto relativo all'utilizzo del chatbot come ausilio permanente alla visita museale. La creazione di tour virtuali fruibili dai visitatori a distanza potrebbe portare il museo a raggiungere più pubblico sul territorio sia nazionale che internazionale, connettendolo a una rete di fruitori che per diverse ragioni potrebbero non avere l'occasione di vivere l'esperienza museale in loco. L'attuazione del progetto "Grande MAXXI" si configura infine come una possibilità fondamentale per il museo di espandere le proprie collezioni e la propria area di influenza, concentrandosi sullo sviluppo educativo e tecnologico che coinvolga la cittadinanza all'interno di programmi innovativi, in cui un accesso capillare alla tecnologia potrebbe favorire lo scambio tra museo e visitatori.

La Collezione Peggy Guggenheim allo stesso modo, si configura come un polo museale di grande interesse storico-artistico. Il suo dipartimento educativo è molto attivo sul territorio regionale cercando di abbattere le barriere economiche tramite la stipula di convenzioni con gli istituti scolastici e la regione, permettendo agli studenti e ai cittadini veneziani in particolare, di fruire stabilmente o periodicamente di ingressi ridotti o gratuiti al museo. In ambito educativo, il personale museale basa le proprie attività sull'ascolto attivo permettendo al pubblico – in particolare dei bambini – di sentirsi liberi di condividere le proprie osservazioni e conoscenze in un ambiente neutro ed estraneo al giudizio. Alle attività consuete si affiancano visite e laboratori didattici ideati con esperti e realizzati su misura per individui con disabilità visive. Dal periodo pandemico il museo ha mantenuto la consuetudine di svolgere visite virtuali fruibili in diretta tramite piattaforme online, raggiungendo potenzialmente il pubblico su tutto il territorio italiano. Il sito web rinnovato da pochi anni, è uno strumento ricco di contenuti vivivi ed esplicativi, contenente l'intera collezione museale e fruibile non solo in preparazione alla visita o a posteriori, ma anche nel corso della stessa risultando uno strumento educativo costantemente alla portata di mano di ogni visitatore.

Nonostante il museo cerchi tenacemente di rinnovarsi, l'offerta educativa odierna non prevede l'organizzazione di laboratori per i bambini delle scuole provenienti da regioni diverse dal Veneto, le quali possono fruire esclusivamente di visite guidate partecipate; i programmi inoltre non comprendono attività ad-hoc per individui con disabilità diverse da quella visiva. L'uso della tecnologia sia all'interno dello spazio museale che nel corso di visite e attività didattiche non è tutt'oggi contemplato, preferendo all'uso di dispositivi elettronici materiali di uso comune che favoriscano un approccio fisico all'esperienza. Le opportunità di miglioramento per il museo potrebbero cominciare dall'estensione dell'offerta educativa per gli studenti delle scuole venete a tutte le scuole sul territorio nazionale, garantendo così le stesse possibilità formative. Modificando le descrizioni e didascalie all'interno del museo, implementando le informazioni o utilizzando dei tablet a disposizione del pubblico in ogni sala, si potrebbero coinvolgere maggiormente i fruitori nel corso della visita condividendo con loro maggiori conoscenze. Inoltre, mezzi tecnologici come tablet e proiettori potrebbero essere utili per la creazione di spazi e installazioni visive che trasportino il pubblico nella storia, portandolo a conoscere “concretamente” il passato della Collezione, permettendo di creare maggiori collegamenti mentali e di portare la realtà artistica esterna al museo, dentro le sue mura. La collaborazione con la piattaforma Google Arts & Culture in questo senso, si qualifica come un ottimo inizio per una fruizione dei contenuti museali più approfondita, consentendone un'esplorazione totalmente diversa rispetto a quella vissuta in loco, rendendole così complementari.

Sebbene un'opera d'arte non sia stata creata digitalmente, ciò non significa che essa non possa trovare nel digitale una nuova vita e nuove possibilità per comunicare i propri contenuti e generarne di nuovi, seguendo passo dopo passo i mutamenti della società, attraversando le epoche e rimodellandosi, assumendo significati attuali e differenti. Questo è il passo che devono fare le istituzioni culturali contemporanee includendo il digitale all'interno delle proprie mura, valutando le opzioni e le tipologie di dispositivi da utilizzare, valorizzando le proprie collezioni e la creatività umana.

La realtà fisica e la realtà digitale si contraddistinguono per la realizzazione di oggetti e manufatti in grado di produrre conoscenze. Essi non possono sostituirsi vicendevolmente, ma devono coesistere completandosi e mettendo in comunicazione il presente e il passato, permettendo di porci domande rispetto a essi, di studiarne le caratteristiche e comprendere le motivazioni della loro esistenza.

La tecnologia attraverso il digitale è capace di creare e di ricreare scenari realistici e ideali, in cui il racconto di ognuno di questi oggetti può prendere vita concretizzandosi di fronte ai nostri occhi. In questo modo la storia – anche la più recente ma fisicamente lontana – con la sua produzione artistica ottiene la possibilità di essere conosciuta ed esperita, permettendole infine, di sopravvivere.

“Un'opera d'arte non è mai conclusa, essa continua a vivere e a mutare generando esperienze e condividendo conoscenze sotto lo sguardo attento degli osservatori di ogni tempo.”

Sofia Rosati

Crediti e link alle riproduzioni fotografiche

Figura 1 – Museo delle Arti del XXI secolo, esterno.

(Foto di Erin Doering su Unsplash, <https://unsplash.com/it/s/foto/maxxi-roma>)

Figura 2 – Museo delle Arti del XXI secolo, interno.

(Foto di Serena Repice Lentini su Unsplash, https://unsplash.com/it/foto/y_fTKrqig-s)

Figura 3 – Mart, Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto, interno.

(<https://www.beniculturali.it/luogo/mart-museo-di-arte-moderna-e-contemporanea-di-trento-rovereto>)

Figura 4 – Mart, Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto, esterno.

(<https://www.visitrovereto.it/wp-content/uploads/2020/06/Mart-Paesaggio-contemporaneo-foto-di-Jacopo-Salvi.jpg>)

Figura 5 – Museo del Novecento di Milano, esterno.

(<https://www.italia.it/it/lombardia/milano/museo-del-novecento>)

Figura 6 – Museo del Novecento di Milano, rampa spiroidale, interno.

(<https://www.ilgiornale.it/news/nuovo-museo-novecento-milano-diventa-centro-dellarte.html>)

Figura 7 – Museion di Bolzano, esterno.

(<https://it.wikipedia.org/wiki/Museion>)

Figura 8 – Museion di Bolzano, interno.

(<https://www.altoadigepertutti.it/it/poi/museion>)

Figure 9 e 10 – Post e interazioni su Instagram e Numero di follower medio per canali social, confronto anni 2019-2020.

(http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2021/05/Reputazione-musei-online_Sintesi-2020.pdf, figura 1)

Figura 11 – Probabilità che si verifichino effetti in merito alla digitalizzazione dei contenuti museali in epoca post-Covid, tavola 3, sezione 3, p.21

(https://www.fondazione scuolapatrimonio.it/wp-content/uploads/2021/06/Rapporto-finale_Musei-InVisibili-Visioni-di-futuro-post-Covid.pdf)

Figure 12 e 13 – Presentazione chatbot museo MAXXI.

(<https://www.youtube.com/watch?v=M3l4d18aXfI>)

Figure 14/16 – Photogallery dell'esposizione "Low Form. Immaginari e visioni nell'era dell'intelligenza artificiale".

(<https://www.maxxi.art/events/low-form/>)

Figura 17 – Grande Maxxi, planimetria.

(<https://www.ad-italia.it/gallery/il-museo-maxxi-pensa-in-grande-nel-2026-apre-lhub-dedicato-alla-sostenibilita/>)

Bibliografia

*L'ultima consultazione delle pagine web segnalate nel testo e in bibliografia risale a gennaio 2023.

Archivio area istruzione, *Accordo quadro sull'educazione al patrimonio culturale*, Circolare Ministeriale del 16 luglio 1998, n. 312, Prot. n. 29814/BL
Disponibile in: https://archivio.pubblica.istruzione.it/normativa/1998/cm312_98.shtml

Babore A., *La vita in famiglia durante il lockdown: i risultati di tre studi italiani*, in "Network Bibliotecario Sanitario Toscano", 7/2/2022
Disponibile in: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10578-021-01230-6>

Balboni Brizza M. T., *Immaginare il museo: riflessioni sulla didattica e il pubblico*, Milano, 2007

Bertin G. M. (a cura di), *L'educazione estetica*, Firenze, 1978

Bertolini P., *Pedagogia fenomenologica*, Firenze, 2001

Biancato L., Tonoli D., *101 idee per una Didattica Digitale Integrata*, Trento, 2021

Boccioni U., *Manifesto tecnico della scultura futurista*, 1912.

Borgia E., Di Berardo M., Occorsio S., *Educazione al patrimonio culturale e digitale: da potenziale a fattore di contesto*, in "Culture Digitali" n.6, anno 2, luglio-settembre 2022
Disponibile in: <https://www.diculther.it/rivista/educazione-al-patrimonio-culturale-e-digitale-da-potenziale-a-fattore-di-contesto/>

Calveri C., Sacco P. L., *La trasformazione digitale della cultura*, Milano, 2021

Capucci P. L., Simoni S., a cura di, *Arte e complessità*, 2018
Disponibile in: <https://capucci.org/2018/09/13/arte-e-complessita/>

Cicerchio A., Miedico C., a cura di, *Musei in-visibili. Visioni di futuro per i musei italiani e il dopo emergenza Covid-19. Rapporto finale*, Giugno 2021
Disponibile in: https://www.fondazione scuolapatrimonio.it/wp-content/uploads/2021/06/Rapporto-finale_Musei-InVisibili-Visioni-di-futuro-post-Covid.pdf

Colombo M. E., *Musei e cultura digitale. Fra narrativa, pratiche e testimonianze*, Milano, 2020

Committee of Ministers of the Council of Europe, *Recommendation of the Committee of Ministers to member States on the European Cultural Heritage Strategy for the 21st century*, 22 February 2017
Disponibile in: <https://rm.coe.int/16806f6a03>

Commissione europea, *Relazione della Commissione al Parlamento europeo, al consiglio, al comitato economico e sociale europeo e al comitato delle regioni sull'attuazione, sui risultati e sulla valutazione globale dell'Anno europeo del patrimonio culturale 2018*, 28/10/2019
Disponibile in: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=CELEX:52019DC0548>

Conseil de l'Europe, *Convenzione culturale europea, serie dei trattati europei n.18*, Traduzione ufficiale della Cancelleria federale della Svizzera, Parigi, 19 dicembre 1954
Disponibile in: <https://rm.coe.int/16800645c8>

Conseil de l'Europe, *RECOMMANDATION N°R (98) 5 DU COMITE DES MINISTRES AUX ETATS MEMBRES RELATIVE A LA PEDAGOGIE DU PATRIMOINE*, 17 marzo 1998
Disponibile in: <http://geapolis.eu/Doc21.pdf>

Consiglio dell'Unione europea, *Raccomandazione del consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*, in "Gazzetta ufficiale dell'Unione europea" C189/1, 4/06/2018
Disponibile in: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))

Coppola S., Zanazzi S., *L'esperienza dell'arte. Il ruolo delle tecnologie immersive nella didattica museale*, in *Formazione & Insegnamento XVIII – 2 – 2020*
Disponibile in: https://www.researchgate.net/publication/347840837_L%27esperienza_dell%27arte_Il_ruolo_delle_tecnologie_immersive_nella_didattica_museale

Dallari M., *A regola d'arte*, Firenze, 1995

Danto A., *The Artworld*, in *Journal of Philosophy* vol. 61, Issue 19, American Philosophical Association Eastern Division, LXI incontro annuale; ottobre 1964, p. 580.

De Socio P., Piva C., *Il museo come scuola. Didattica e patrimonio culturale*, Roma, 2005.

Maida D., *Il MAXXI sempre più digitale. Una chat su Facebook guida il pubblico alla scoperta del museo*, *Artribune*, 2 aprile 2018
Disponibile in: <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2018/04/maxxi-digitale-chat-facebook-guida-pubblico-museo/>

Dewey J., *Educazione e arte*, Firenze, 1977

Dewey J., *Arte come esperienza*, Firenze, 1951

Granese A., a cura di, *John Dewey. Arte come esperienza e altri scritti*, Firenze, 1995

Filograsso N., Travaglini R., a cura di, *Dewey e l'educazione della mente*, Roma, 2004

Francucci C., *Arte contemporanea come progetto educativo*, in "Educare all'arte", a cura di C. Francucci e Paola Vassalli, Roma, 2005.

Garlatti C., in *Pandemia, neurosviluppo e salute mentale di bambini e ragazzi. Documento di studio e di proposta*, Roma, 2022
Disponibile in: <https://www.garanteinfanzia.org/sites/default/files/2022-05/pandemia-neurosviluppo-salute-mentale.pdf>

Hein G. E., *Il museo costruttivista*, in "Journal for Education in Museums", N° 16, 1995.

Hein G. E., *John Dewey and Museum Education*, 2004
Disponibile in: http://www.george-hein.com/downloads/Hein_DeweyMuseumEd.pdf

Icom Italia, a cura di, *Carta Nazionale delle Professioni Museali*, 2005
Disponibile in: <https://www.icom-italia.org/professioni-museali/>

Iusve team, *La digitalizzazione dell'arte e della cultura: tra spazi immersivi e multisensorialità*, in "Culture digitali", 3 giugno 2022
Disponibile in: <https://www.culturedigitali.org/la-digitalizzazione-dellarte-e-della-cultura-tra-spazi-immersivi-e-multisensorialita/>

Izzolino M., *Didattica Museale. Nuovi approcci al racconto dei beni culturali*, Napoli, 2020.

Landini A., Soldi M., *Com'è cambiato l'approccio didattico con la Didattica Digitale Integrata?*, 18 dicembre 2020
Disponibile in: https://www.erickson.it/it/mondo-erickson/articoli/didattica/cambiato_approccio_didattico_con_la_ddi/#cap1

Luigini A., Panciroli C., a cura di, *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio culturale*,

Mascheroni S., *ICOM Italia per l'educazione al/con il patrimonio culturale nello scenario contemporaneo: museo-scuola-territorio per i cittadini in formazione*. Documento di lavoro, Milano, 7 ottobre 2020
Disponibile in: <https://www.icom-italia.org/wp-content/uploads/2021/01/ICOMItalia.GdLMuseiScuole.EducazionePatrimonio.7ottobre.2020.pdf>

Minello R., *Museo costruttivista: tra le teorie della conoscenza e teorie dell'apprendimento non-formali e informali*, 2018
Disponibile in: https://www.researchgate.net/publication/333056881_Museo_costruttivista_tra_teorie_della_conoscenza_e_teorie_dell%27apprendimento_non-formali_e_informali_Constructivist_Museums_Between_Theories_of_Knowledge_and_Non-formal_and_Informal_Theories_of_Learn

Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca, *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*, settembre 2012
Disponibile in: https://www.miur.gov.it/documents/20182/51310/DM+254_2012.pdf/1f967360-0ca6-48fb-95e9-c15d49f18831?version=1.0&t=1480418494262

Morin E., *I sette saperi necessari all'educazione del futuro*, Milano, 1999

Morin E., *La sfida della complessità*, Firenze, 2011

Muscarà M., Romano A., *Didattica e apprendimento nei musei nell'era della pandemia di COVID-19*, Media Education, Firenze, 2020

Nardi E., *Forme e messaggi del museo*, Milano, 2011

Negri M., Sani M., a cura di, *SIMPLY VISITORS? European Trends in Museum Education*, 2000
Disponibile in: <http://www.didatticarte.it/Blog/wp-content/uploads/2020/10/didattica-museale-2.pdf>

Parlamento europeo e Consiglio dell'Unione europea, *Decisione (UE) 2017/864 del Parlamento europeo e del Consiglio, relativa a un Anno europeo del patrimonio culturale (2018)*, 17 maggio 2017.
Disponibile in: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=CELEX%3A32017D0864>

Politecnico di Milano, *La reputazione online dei musei italiani. Report di sintesi. Anno 2020*, 31 gennaio 2021 http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2021/05/Reputazione-musei-online_Sintesi-2020.pdf

Polveroni A., *This is contemporary! Come cambiano i musei d'arte contemporanea*, Milano, 2007

Presidente della Repubblica, *Definizione delle norme generali relative alla scuola dell'infanzia e al primo ciclo dell'istruzione, a norma dell'articolo 1 della legge 28 marzo 2003*, n. 53, Decreto legislativo 19 febbraio 2004, n. 59, pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale n. 51 del 2 marzo 2004 - Suppl. Ord. n. 31
Disponibile in: <https://archivio.pubblica.istruzione.it/riforma/allegati/dl190204.pdf>

Redazione di Exibart, *Il MAXXI diventa GRANDE. Presentato il progetto per l'ampliamento del museo*, 11 febbraio 2022
Disponibile in: <https://www.exibart.com/musei/maxxi-grande-progetto-per-ampliamento-museo/>

Scarpa S., Zambianchi E., *Embodied cognition e formazione del sé: verso un approccio enattivo allo studio della relazione educativa*, 02/2020

Scoppola F., *Verso l'educazione al patrimonio culturale. Insegnamento della storia dell'arte o delle arti? Proposta di un'antologia di opinioni*, in "Note per l'educazione al patrimonio culturale", a cura del Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo, Direzione Generale Educazione e Ricerca, Direttore Generale, F. Scoppola, Centro per i servizi educativi E. Borgia, M. Di Berardo, S. Occorsio, Roma, 2019

Sed Centro Servizi Educativi MiBACT, *Italia Europa. Le nuove sfide per l'educazione al patrimonio culturale*, promosso dalla Direzione Generale Educazione e Ricerca, in collaborazione con Sapienza Università di Roma – Scuola di Specializzazione in Beni storico artistici e ICOM Italia, con la partecipazione del Consiglio d'Europa, Roma, 20-21 giugno 2019.
Disponibile in: <http://www.sed.beniculturali.it/index.php?it/452/italia-europa-le-nuove-sfide-per-leducazione-al-patrimonio-culturale>

Spano M. L., *Didattica scolastica – didattica museale: un'interazione possibile in Scuola e ricerca*, Lecce, 2015

Triennale Milano, *A new european Bauhaus*, incontro online e tavola rotonda per affrontare i temi fondamentali del progetto "New European Bauhaus", 13 aprile 2021
Disponibile in: <https://triennale.org/eventi/a-new-european-bauhaustavola-rotonda>

Uccella S., De Carli F., Nobili L., Impatto psicologico e comportamentale sui bambini delle famiglie in Italia

Disponibile in: <https://www.gaslini.org/wp-content/uploads/2020/06/Indagine-Irccs-Gaslini.pdf>

Varisco B. M., *Costruttivismo socio-culturale. Genesi filosofiche, sviluppi psico-pedagogici, applicazioni didattiche*, Roma, 2002.

Zuccoli F., *Didattica tra scuola e museo. Antiche e nuove forme del sapere*, Parma, 2014.

Sitografia

<https://www.unesco.it/it/Documenti/Detail/180>

<https://www.icom-italia.org/icom/>

<https://www.coe.int/it/web/about-us/who-we-are>

<https://rm.coe.int/16806f6a03>

<https://triennale.org/eventi/a-new-european-bauhaustavola-rotonda>

https://new-european-bauhaus.europa.eu/get-involved/festival_it

<https://www.invalsiopen.it/competenza-consapevolezza-espressione-culturali/>

<https://icgfava.edu.it/wp-content/uploads/2019/07/Curricolo-per-Competenze-Chiave-Europee-Primaria.pdf>

<https://www.icsalzano.edu.it/wp-content/uploads/2020/09/ARTE-PRIMARIA-Consapevolezza-ed-espressione-culturale.pdf>

<https://media.beniculturali.it/mibac/files/boards/be78e33bc8ca0c99bff70aa174035096/PDF/Accordi/Protocollo di intesa MI MiC Piano estate 2021 -signed-signed.pdf>

<https://www.parlamento.it/parlam/leggi/97352l.htm>

https://adartem.it/ITA/itinerary/il-museo-del-900-va-a-scuola_548751.aspx

<https://www.guggenheim-venice.it/it/educazione/scuole/visite-virtuali-per-le-scuole/>

<https://www.guggenheim-venice.it/it/educazione/scuole/a-scuola-con-artista/>

<https://martcms.dimension.it/media/iljibua4/mart-rovereto-brochure-scuola-2022-2023.pdf>

<https://www.icom-italia.org/wp-content/uploads/2018/07/ICOMItalia.CartaNazionaleProfessioniMuseali.2005-2006.pdf>

<https://dger.beniculturali.it/wp-content/uploads/2021/11/Piano-Nazionale-per-lEducazione-al-patrimonio-2021.pdf>

<http://www.sed.beniculturali.it/index.php?it/476/of-2022-2023>

<https://dger.beniculturali.it/wp-content/uploads/2021/11/Piano-Nazionale-per-lEducazione-al-patrimonio-2021.pdf>

<https://www.inexhibit.com/it/case-studies/zaha-hadid-museo-maxxi-roma-parte-1/>

<http://www.maxxi.art/wp-content/uploads/2011/03/H-P.pdf>

<https://www.mart.tn.it/mart/l-architettura-122802>

<https://www.museodelnovecento.org/it/il-museo>

<https://www.museion.it/storia/>

<https://www.museion.it/spaces/>

https://archivio.pubblica.istruzione.it/didattica_musealenev/servizi3.shtml

https://archivio.pubblica.istruzione.it/normativa/1998/cm312_98.shtml

https://www.senzatitolo.net/in-corso/396/educare_allarte_per_immaginare_il_futuro_-_corso_di_formazione_di_didattica_dellarte/

<https://www.palazzoesposizioni.it/pagine/corsi-su-misura>

<https://www.muba.it/it/scuole/formazioni>

<https://www.guggenheim-venice.it/it/educazione/scuole/formazione-insegnanti/>

<https://www.guggenheim-venice.it/it/educazione/scuole/formazione-insegnanti/>

<https://docs.italia.it/italia/icdp/icdp-pnd-docs/it/v1.0-giugno-2022/visione/valori.html#patrimonio-culturale-digitale>

<http://musei.beniculturali.it/struttura>

<https://digitallibrary.cultura.gov.it/notizie/si-torna-al-museo-ma-crescera-il-digitale/>

<https://www.osservatori.net/it/ricerche/comunicati-stampa/innovazione-musei-teatri>

<https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2020/01/21/20G00006/sg>

<https://www.governo.it/sites/governo.it/files/PNRR.pdf>

<https://docs.italia.it/italia/icdp/icdp-pnd-docs/it/v1.0-giugno-2022/visione/valori.html#patrimonio-culturale-digitale>

https://docs.italia.it/italia/icdp/icdp-pnd-docs/it/v1.0-giugno-2022/strategia/tecnologie_abilitanti.html

<https://docs.italia.it/italia/icdp/icdp-pnd-docs/it/v1.0-giugno-2022/visione/obiettivi.html#digitalizzare-per-operare-una-trasformazione-digitale>

<http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2021/11/D.M.-21-FEBBRAIO-2018-REP.-113.pdf>

<https://www.fondazione scuolapatrimonio.it/offerta-formativa/sistema-museale-nazionale/>

https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p:usmarcdef_0000373530&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_94a8eedf-4246-4000-aba4-32f33f12ac61%3F%3F=373530eng.pdf&locale=en&multi=true&ark=/ark:/48223/pf0000373530/PDF

[/373530eng.pdf-%5B%7B"num"%3A48,"gen"%3A0%7D,%7B"name"%3A"XYZ"%7D,0,842,null%5D](#)

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246331/PDF/246331qaa.pdf.multi>

https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000376729_eng&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_381488d9-2f4b-4e9f-af51-59f57eeb4a0e%3F_%3D376729eng.pdf&updateUrl=updateUrl9171&ark=/ark:/48223/pf0000376729_eng/PDF/376729eng.pdf.multi&fullScreen=true&locale=en#EN%20Rapport%20Musee%202021%20Version%2012%20avril%20OK%20MHM.indd%3A.7152%3A99

<https://www.espoarte.net/arte/art-to-the-people-larte-aperta-e-accessibile-di-hangar-bicocca/>

<https://fad.fondazione scuolapatrimonio.it/course/view.php?id=26#section-0>

<https://www.beniculturali.it/virtualtour>

<https://about.artsandculture.google.com/experience/>

<http://www.labcd.unipi.it/seminari/serminario-di-cultura-digitale-museia/>

<https://www.betterinternetforkids.eu>

[https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000371549&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_0758b40b-f5c8-4d37-ad36-2242307dc6fb%3F_=371549eng.pdf&locale=en&multi=true&ark=/ark:/48223/pf0000371549/PDF/371549eng.pdf-%5B%7B"num"%3A151,"gen"%3A0%7D,%7B"name"%3A"XYZ"%7D,60,842,0%5D](https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000371549&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_0758b40b-f5c8-4d37-ad36-2242307dc6fb%3F_=371549eng.pdf&locale=en&multi=true&ark=/ark:/48223/pf0000371549/PDF/371549eng.pdf-%5B%7B)

https://archivio.pubblica.istruzione.it/didattica_musealnew/tecno.shtml

<https://www.meetcenter.it/it/chi-siamo/>

<http://www.polomusealetoscana.beniculturali.it/index.php?it/21/news/1483/i-progetti-di-museo-aperto-e-museo-zeta-vincono-ledizione-2021-di-artathlon-la-maratona-creativa-condotta-dal-mic-insieme-a-ey-e-invitalia>

<http://musei.beniculturali.it/notizie/notifiche/museo-aperto-e-museo-zeta-vincono-la-maratona-creativa-artathlon-arte-in-movimento>

<https://youtu.be/9kDRsKy-3YU>

https://blog.osservatori.net/it_it/open-innovation-guida

<https://www.maxxi.art/grande-maxxi/>

https://www.maxxi.art/wp-content/uploads/2019/10/ComunicatoStampa_MAXXI_e_INWIT.pdf

<https://www.maxxi.art/google-art-project/>

<https://www.maxxi.art/?s=digital+think+in>

<https://www.eng.it/case-studies/chatbot-museo-maxxi>

<https://www.youtube.com/watch?v=rbsduKC9w8Y>

Ringraziamenti

Giunta al termine di questo percorso accademico vorrei ringraziare il Prof. Massimiliano Costa, per avermi guidata e seguita nella stesura del mio progetto di tesi.

Ringrazio tutti i docenti dell'Università Ca' Foscari di Venezia per avermi permesso di confrontarmi con una realtà stimolante e formativa.

Ringrazio Marta Morelli e Michela Perrotta per il loro impegno in campo educativo e per aver condiviso con me conoscenze pedagogiche e museali relative al proprio operato.

Ringrazio i miei genitori, da sempre dispensatori di buoni consigli e in grado di elargire parole di conforto. Cercherò sempre di rendervi orgogliosi, promesso.

Ringrazio le mie sorelle Sara ed Elena per il loro spirito e il loro esempio, per le loro anime creative e meravigliose. Mi sento così fortunata sapendo di poter contare su di voi.

Ringrazio i miei nonni per la loro bontà infinita e per essere sempre stati entusiasti del mio percorso, gioendo a ogni piccolo traguardo.

Infine, ringrazio gli amici che ci sono e che ci sono stati, che hanno condiviso con me momenti fondamentali per la mia crescita. La strada è ancora lunga, mi auguro che la percorreremo di nuovo insieme.