

Progetto "Ad Museum". Il museo come luogo per la formazione di giovani, adulti e anziani.

AUTRICI: Vanna Gherardi, Università degli Studi di Bologna e Laura Somavilla, Provincia di Belluno

Report di ricerca

1. L'origine dell'idea progettuale

La ricerca ha riguardato la realizzazione del progetto AdMuseum nella realtà territoriale di Belluno, Italia. AdMuseum è un progetto europeo che ha l'obiettivo di “elevare l'accessibilità dei musei sia in termini di accesso ai luoghi, sia in termini intellegibilità dei contenuti culturali dei beni ai quali i musei fanno riferimento”. Il progetto AdMuseum: a cross-border network for physical and cultural accessibility to museum and natural heritage and to urban spaces è stato realizzato attraverso il fondo europeo Interreg IV Italy-Austria. I partners di questa rete transfrontaliera sono Gal Alto Bellunese, le città di Glorenza e Bolzano, la provincia di Belluno, la Comunità Montana di Carnia, la Regio Association of Landeck – Austria. I partners avevano un'esperienza di cooperazione sviluppata con altri progetti realizzati nell'ambito del fondo europeo Interreg. Con il penultimo progetto, chiamato Transmuseum, la messa in rete dei diversi know how aveva reso possibile il raggiungimento di una piattaforma comune dei musei. I musei hanno beneficiato di interventi di catalogazione, rinnovamento degli allestimenti e qualificazione dei servizi e del personale. Tutto ciò ha portato ad avere l'esigenza di creare una rete basata su una decisa declinazione verso l'accessibilità dei musei, intesa come “mobilità culturale attraverso le Alpi” e rispondere alle seguenti domande della ricerca: quali linguaggi possono essere adottati per abbattere le barriere culturali, linguistiche e cognitive? Quali soluzioni possono essere adottate per superare le barriere fisiche? Come può essere garantito l'accesso ai musei in quanto spazi e luoghi di esperienze, scambi e relazioni? L'ipotesi di creare una rete transfrontaliera per l'accessibilità e la mobilità culturale, riconoscibile attraverso ricerche, esperienze, proposte condivise, è stata sposata dal Comune di Glorenza e dalla Provincia di Belluno, che vi hanno riconosciuto le proprie aspirazioni. Da qui ha preso l'avvio la progettazione che ha portato alla stesura di AdMuseum, con l'ambizione di mettere in relazione i musei con i contesti urbani di riferimento. AdMuseum Rete Transfrontaliera ha unito un gruppo di istituzioni museali di piccole dimensioni che sono situate in aree montane, città storiche, parchi e percorsi naturali in un progetto che intende contrastare le barriere fisiche, culturali, psicologiche per raggiungere e interagire con tutti i potenziali utenti anziani, adulti, bambini, persone con un diverso bagaglio di conoscenze, culture o tradizioni, in un approccio inclusivo.

1.1 Il disegno di ricerca della Provincia di Belluno

All'interno della Rete Transfrontaliera e del suo progetto complessivo, la provincia di Belluno ha indicato come luogo della ricerca il Museo Etnografico della Provincia di Belluno e del Parco

Nazionale Dolomiti Bellunesi. Gli obiettivi previsti dal disegno di ricerca della provincia di Belluno sono i seguenti: - individuare gli elementi di maggiore ostacolo all'accessibilità fisica e culturale per le fasce che hanno minor accesso al museo tra il pubblico adulto; - progettare attività e sperimentare modalità operative per coinvolgere strutture sociali e formative di aggregazione della fasce individuate ed operatori del territorio con funzioni educative. Posti questi obiettivi, il Museo Etnografico ha avuto l'opportunità di osservare da una nuova prospettiva l'attività educativa che propone, in riferimento al suo ruolo nell'apprendimento continuo e nella coesione sociale. Il museo ha effettuato una analisi sui propri utenti ed ha individuato la necessità di incentivare l'accessibilità culturale nei confronti del pubblico degli adulti (giovani, adulti e anziani), avendo finora avuto un orientamento prevalentemente rivolto all'infanzia. Il museo ha riconosciuto come propria la necessità di promuovere e sostenere una interazione nei confronti dei cittadini ed ha immaginato di ideare attività di lifelong learning attraverso proposte educative e di animazione culturale innovative. Per realizzare questo progetto di ricerca quasi-sperimentale è stato creato un gruppo di lavoro costituito da rappresentanti di scuola, università, agenzie formative dedicate alla terza età, altre istituzioni museali. Partecipanti fase 1: - operatori museali (6) - formatori - docenti universitari (4) - direttore del museo (1) - coordinatore di progetto - dirigente tecnico Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca Partecipanti fase 2: - insegnanti scuola secondaria (6) - studenti della scuola secondaria (5 gruppi classe - 120 persone ca. - età 17-18) - studenti universitari (1 gruppo – 20 persone circa - età 22-23) - educatori/referenti dei gruppi di aggregazione sociale (6) - adulti partecipanti dei gruppi di aggregazione sociale (6 gruppi – 100 ca. - età oltre 65) - operatori museali (6) - formatori - docenti universitari (4) - direttore del museo (1) - coordinatore di progetto - dirigente tecnico Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca. Questo gruppo di ricerca si è posto l'obiettivo dell'accessibilità culturale per i cittadini adulti attraverso due fasi: fase 1: - formazione degli operatori museali sulle metodologie didattiche; - analisi da parte degli operatori museali dei bisogni e desideri del pubblico adulto; fase 2: - comunicazione, coinvolgimento e conoscenza di gruppi formali/informali di adulti (conoscenza della collezione museale); - creazione di gruppi di lavoro con la partecipazione degli utenti finali del progetto; - co-progettazione di percorsi didattici con gruppi pilota. La prima fase della ricerca ha individuato le azioni attraverso cui mettere in relazione gli operatori museali con una selezione di gruppi di adulti. La seconda fase ha coinvolto i gruppi pilota individuati in un percorso di concertazione di attività di educazione permanente, a partire dai desideri e necessità percepiti ed esplicitati dai gruppi stessi. La copartecipazione nel determinare le attività riprende l'obiettivo di inclusione, come indicato da Dewey: se l'obiettivo è la partecipazione, anche la procedura deve essere coerente, quindi inclusiva, perché il metodo di formazione sia coerente con i risultati attesi, tra questi la partecipazione. “L'educazione dev'essere concepita come una ricostruzione continua dell'esperienza; che il processo e il fine dell'educazione sono una sola e identica cosa” (Dewey, 1954). Ci si riferisce al concetto di “educazione come processo di vita e non come preparazione a un vivere futuro”. Questo concetto è ripresentato con insistenza in tutte le opere di Dewey a partire da Il mio credo pedagogico, come sottolinea Lamberto Borghi nelle note critiche al testo Il mio credo pedagogico indicando come lo sviluppo sociale sia lo sviluppo di individui capaci di collaborare tra

loro e di partecipare alle attività della comunità in cui vivono. La ricerca ha prodotto nuove opportunità di conoscenza alle comunità locali, prima di tutto sul piano della dialettica stimolata dagli scambi tra gli attori coinvolti nella sperimentazione; la formazione mediante workshop e seminari, rivolta al personale addetto ai servizi museali, ha avuto immediata ricaduta sui gruppi target che potranno beneficiare di una accessibilità mirata e di qualità; la sperimentazione, il monitoraggio e l'assestamento dei percorsi progettato ha permesso la realizzazione di una proposta articolata di percorsi formativi, nuova risorsa permanente nella didattica del museo; la sperimentazione di didattiche innovative è andata a beneficio delle azioni a favore dell'apprendimento longlife learning ed è divenuta progressivamente l'approccio per altri fruitori del museo, con diverse abilità fisiche, esigenze sensoriali, capacità intellettive, retroterra culturali diversi (disabili, turisti, anziani, lavoratori stranieri, ...); la divulgazione dei risultati è stata rivolta non solo agli utenti finali e alle comunità, ma anche agli operatori culturali, turistici ed economici del territorio.

1.2 Il modello teorico della ricerca

Il modello teorico di riferimento è il metodo della ricerca proposto da Francesco De Bartolomeis che si pone di avere come oggetto di studio i problemi a 'dimensione reale' del territorio: problemi che insieme stimolano e complicano il mutamento, mettono di fronte a strutture, a connessioni, a rapporti tra uomini e strumenti, a fatti organizzativi, a difficoltà di funzionamento, a necessità di continua 'manutenzione'. [...] La dimensione reale è connotazione qualitativa in quanto interessa fatti e problemi reali, evita surrogati o addirittura falsificazioni. (De Bartolomeis, 1998) Si è trattato quindi di un lavoro di ricerca su problemi a dimensione reale, conseguenze di rapporti programmati, sistematici e continuativi tra le istituzioni educative e le varie realtà del territorio. De Bartolomeis sostiene: non c'è bisogno di eliminare l'espressione 'sistema scolastico' e sostituirla con un'altra ritenuta più avanzata, 'sistema formativo'. Le due espressioni hanno una diversa estensione di significato. Il problema è un altro: il sistema scolastico va visto in un quadro più vasto, quello del sistema formativo, che si estende fino ai gradi culturali e professionali più alti (corsi universitari e post-universitari, di perfezionamento e di specializzazione) e comprende anche l'aggiornamento continuo". (De Bartolomeis, 1998) Un modello che supera il livello artigianale del rapporto tra insegnanti e allievi e dà la massima importanza alle risorse e ai modi di funzionamento. Si valorizzano le iniziative che mettono a disposizione della scuola opportunità nuove, si cura l'attuazione di progetti, si valutano i feedback per renderli più efficaci, si aprono interventi degli Enti Locali, la collaborazione con istituzioni culturali, con servizi e con realtà produttive. Si tratta di riconoscere l'autonomia come autogestione organizzativa e didattica che richiede un concorso di competenze professionali nell'intreccio di fatti organizzativi e di fatti culturali. L'attività della scuola si estende sul territorio e impegna esperti diversi dagli insegnanti. Oltre agli insegnanti, dirigenti e tecnici di laboratorio completano l'organigramma culturale "molte più professioni" (De Bartolomeis, 1998). Questo modello formativo incide sui tempi e sui luoghi della formazione. Il tempo non è una variabile indipendente perché fortemente connesso alla motivazione e ai modi di svolgimento delle attività così come è riconosciuta l'incidenza decisiva della

struttura dell'orario sull'apprendimento: “perciò è prevista per alcuni temi la full immersion, che non è nient'altro che la condizione per vere, serie, produttive ricerche” (De Bartolomeis, 1998). Il Progetto è una strategia di innovazione formativa che si attiva attraverso la collaborazione tra scuole, Enti Locali e altre istituzioni con il supporto di esperti in campo disciplinare, metodologico e strumentale. Il Progetto è una macchina sociale che fa fare cose insieme agli altri, profitta di competenze e di esperienze diverse. “Lavorare per progetti fornisce il carattere sociale, la partecipazione a una iniziativa comune” (De Bartolomeis, 1998); quindi, è una modalità di sperimentazione educativa che ha quattro caratteristiche essenziali:

- essere una modalità di collaborazione tra forze istituzionali diverse;
- essere una rete di servizi con competenze necessarie da utilizzare per trattare ricerche particolari;
- essere un coordinamento di iniziative che permette lo sviluppo delle ricerche particolareggiate;
- essere l'insieme delle linee generali di una ricerca-quadro che fa da sfondo per elaborare piani di ricerche particolareggiate.

Il Progetto, quindi, organizza forze diverse, le motiva e le fa operare. E il suo compito sarà quello di affrontare col metodo della ricerca problemi riguardanti la vita reale riguardanti istituzioni, attività, condizioni di vita, temi economici e ambientali per comprendere le interazioni esistenti, portare mutamenti in queste interazioni attraverso interventi per realizzarli (De Bartolomeis, 1989). L'adozione del metodo della ricerca è la qualità centrale del lavorare per progetti, che si realizza con l'individuazione di particolari temi da trattare con procedure di ricerca. Una rivoluzione delle modalità, dei luoghi e dei tempi degli apprendimenti che si applica già a partire della scuola dell'infanzia. L'educazione ha la responsabilità di formare gli individui alla partecipazione, che si realizza attraverso forme collaborative. Il metodo scientifico e sperimentale si fonda sulla ricerca collaborativa che crea capacità e desiderio di pensare collettivamente e impegnarsi in piani di intervento sociale portati avanti sperimentalmente (Dewey, 1933). Nella conduzione operativa delle attività il riferimento è a Wenger e alle comunità di pratiche: Wenger le definisce come “un insieme di relazioni durature tra persone, attività e mondo, in connessione e parziale sovrapposizione con altre comunità di pratiche” (Wenger, 1998). Nelle comunità di pratiche, attorno alle attività, si creano le relazioni sociali, le attività prendono forma attraverso le relazioni e le conoscenze-esperienze diventano elemento costituente l'identità del singolo e della comunità stessa. Le comunità di pratiche condividono:

- il linguaggio;
- il senso di un problema e della sua soluzione;

- gli strumenti e i metodi;
- una rete sociale;
- una storia comune.

2. La realizzazione

2.1 Prima fase: la formazione degli operatori e la creazione della relationship con il territorio.

La prima parte del progetto AdMuseum è stata dedicata alla formazione degli operatori: essa costituisce un aspetto cruciale, perchè gli operatori museali devono poter acquisire le competenze professionali atte ad occuparsi della valorizzazione delle risorse museali in una prospettiva di educazione permanente ed inclusione sociale. Permettere la qualificazione del professionista della didattica consente di riconoscerlo nel ruolo di mediatore culturale: “figura di collegamento fra i musei e il settore della formazione continua, il mediatore culturale deve possedere le necessarie competenze per progettare iniziative didattiche e formative innovative, rivolte ad un pubblico di adulti e deve saper impiegare appieno in tale prospettiva le risorse didattico-educative degli istituti dove si conserva il patrimonio culturale”. La definizione è proposta dall'Istituto per i Beni Culturali: l'Istituto insieme al Museo del Louvre, all'European Museum Forum, all'Università di Pécs (Ungheria) ed a altri partner nell'ambito del Programma Socrate Grundtvig IV (2001-2003) ha sviluppato il progetto Euroedult con l'obiettivo di definire una figura, certificata a livello europeo, di “mediatore culturale”, e individuarne il relativo percorso formativo. Nel progetto di formazione realizzato attraverso AdMuseum sono stati coinvolti la direttrice del museo, la coordinatrice del progetto e gli operatori didattici afferenti al museo. Il gruppo degli operatori ha espresso il bisogno di essere aggiornato rispetto alle conoscenze psico-pedagogiche relative all'età dell'adolescenza e della senescenza e in secondo luogo ha richiesto un supporto in relazione alle metodologie didattiche. La coordinatrice e la direttrice hanno chiesto collaborazione ai poli di ricerca universitari, scolastici e museali per giungere all'individuazione dei professionisti cui chiedere l'intervento formativo. Gli aspetti teorici relativi all'acquisizione di approcci didattici declinati con strategie differenti e destinati a tipologie di utenza con specifici bisogni sono stati quindi affrontati in una serie di giornate di workshop. Nel primo workshop, in partnership con il Museo di Storia Naturale di Montebelluna, è stato dedicato ampio spazio al tema del Lifelong learning, il cui obiettivo primario è stato identificato, nel contesto europeo, nel rafforzamento dell'identità culturale dei cittadini: il museo è indicato tra le istituzioni culturali che possono agire accanto ai luoghi dell'apprendimento formale a sostegno di processi di apprendimento intrapresi durante tutto l'arco della vita. In riferimento al binomio accessibilità culturale – terza età, con la formatrice si è affrontata per prima la questione della definizione e degli stereotipi sulla vecchiaia. Le operatrici hanno potuto constatare come la fruizione di esperienze culturali nel corso della vecchiaia sia ostacolata dall'esistenza di vere e proprie barriere all'accesso

(trasporti, localizzazione del museo, costo, solitudine), sia influenzata inoltre da una serie lunga di fattori (genere, ambiente sociale ed economico, livello di istruzione, professione, scelte nel tempo libero, frequentazione di associazionismo) ed avvenga pertanto sulla base di scelte e aspettative multiple, passando da modalità di fruizione assolutamente passive a forme di consumo attivo, concepito quale strumento di crescita individuale e di affermazione della propria personalità tramite il soddisfacimento del bisogno di appartenenza. I fattori di successo di esperienze significative sono stati individuati nel coinvolgimento nella progettazione, nella partecipazione attiva, in programmi di volontariato, in esperienze di condivisione di saperi e pratiche. La formazione relativa all'utenza degli adulti e anziani è stata completata attraverso il workshop, realizzato con l'Università di Scienze della Formazione di Verona, sulle modalità e sugli strumenti attraverso cui strutturare un percorso educativo dedicato all'anziano presso il museo etnografico. La formatrice ha condiviso con gli operatori didattici la necessità di accantonare la progettazione di visite guidate, per orientarsi verso l'ideazione e sperimentazione di forme educative dialogiche che possano valorizzare le differenze e consentano di mettere in campo le competenze degli utenti. Ne consegue un cambiamento di prospettiva, a partire dal quale l'operatore didattico sceglie di vedere nel visitatore non più un fruitore ma un attore del fare educativo. In particolar modo per questa fascia di età, all'operatore didattico viene chiesto di abbandonare l'idea che vecchiaia significhi limite e decrepitezza, perdita di possibilità e mancanza, per potenziare il concetto di risorsa (Cima, 2012). Rispetto alla gestione del gruppo, la riflessione della formatrice è stata determinante per smontare la costruzione simbolica del cosiddetto pacchetto di visita, cioè dell'offerta uguale per tutti i gruppi di visitatori e, dentro al singolo gruppo, per tutti i presenti: poiché le diversità crescono con l'età, non può che risultare impossibile gestire una attività standard per il gruppo in un tempo prestabilito, se non con perdita di agio e di benessere. Il gruppo degli operatori ha preso consapevolezza del fatto che i singoli visitatori, pur appartenenti ad un gruppo, vivono esperienze diverse e solo una parte di essi può avere un effettivo bisogno di una guida. In relazione alla specificità del museo etnografico, si è valutata l'opportunità di utilizzare gli oggetti della collezione museale come strumenti della mediazione culturale, elementi a partire dai quali valorizzare le diversità. Il secondo strumento utile individuato è stato il registro della narrazione, in opposizione al registro dell'informazione e della descrizione astratta e scientifica. Gli operatori hanno compreso l'opportunità che a costituire il focus dell'incontro con gli anziani siano le loro storie di vita profonde (che hanno avuto a che fare con la sopravvivenza e con il ciclo della vita) e che la forza del progetto vada individuata nel coinvolgimento delle persone a partire dalla valorizzazione della memoria e della dimensione del racconto, attraverso situazioni di story-telling, come dal riconoscimento del sapere esperto, attraverso esperienze di condivisione di pratiche e attività laboratoriali (Demetrio, 1996, 2003). Con il supporto di un dirigente tecnico del Ministero dell'Università, Istruzione e Ricerca si sono tenuti due incontri di approfondimento sulle metodologie didattiche relative al pubblico degli adolescenti e dei giovani. La formatrice ha evidenziato come i giovani acquisiscono competenze tramite il curriculum formale (scuola), il curriculum non formale (informazioni ed esperienze condotte in altri contesti educativi: casa, gruppi, agenzie ecc.), il curriculum informale (le esperienze spontanee di vita). Il compito della scuola è saldare il curriculum

formale agli altri. Insieme alla scuola, tutte le agenzie formative (intenzionali e non) devono partire dalle conoscenze spontanee per arrivare alle conoscenze “scientifiche”. Il compito precipuo della scuola oggi è organizzare e dare senso alle conoscenze e alle esperienze acquisite in una rete di collaborazioni con il territorio. In questo contesto, i percorsi didattici co-progettati da scuola e museo realizzano esperienze particolarmente significative perché mirano ad integrare conoscenze e abilità di tipo cognitivo, relazionale, sociale, mettono alla prova gli studenti nello svolgimento di attività e risoluzione di problemi dentro ad un contesto specifico e forniscono loro metodi e chiavi di lettura. In seguito alla formazione degli operatori, le attività partecipate e pianificate per la prima fase di Admuseum sono proseguite analizzando lo stato dell'accessibilità del museo all'avvio del progetto sperimentale. Il gruppo di ricerca ha effettuato la scelta di sperimentare le nuove attività di lifelong learning rivolte al pubblico degli adulti, con particolare attenzione a due categorie di utenti: gli anziani e i giovani dai 17 ai 25 anni. Queste erano le motivazioni fondamentali: i primi costituiscono una fascia di utenza molto importante per i musei essendo frequentatori che hanno disponibilità di tempo e disponibilità economica e che possono avvalersi di organizzazioni quali università per anziani o circoli culturali per effettuare le loro visite; i secondi, per motivi di studio o di lavoro e scarsa disponibilità economica, tendono a privilegiare altre offerte per il loro tempo libero. Si trattava quindi di individuare assieme a queste due categorie le strategie per migliorare l'offerta educativa e renderla più attrattiva e fruibile.

2.2 Seconda fase: co-progettazione di percorsi didattici con i gruppi pilota

Nella seconda fase del progetto, il gruppo di ricerca ha realizzato un appuntamento al museo con ogni gruppo di utenti adulti, con lo scopo di effettuare una riflessione collettiva e ipotizzare nuovi percorsi sperimentali. Ha iniziato a formare tavoli di lavoro con i cittadini coinvolti per individuare quali temi potessero costituire il focus di un'esperienza significativa di apprendimento e per ipotizzare scelte in relazione a tempi e luoghi, strumenti e tecniche adeguati. Il proposito di negoziare temi e co-progettare nuovi modelli e percorsi didattici per l'età adulta (giovani, adulti e anziani) è stato raggiunto formando nuovi gruppi di ricerca allargati. Questi gruppi pilota hanno realizzato progetti e attività di comunità di pratica e hanno creato le condizioni per la partecipazione. Wenger suggerisce l'assunzione di comunità di pratiche come unico costrutto dato da tre dimensioni: impegno reciproco, impresa comune, repertorio condiviso (Wenger, 1998). Rispetto alla dimensione dell'impegno reciproco: avviene la condivisione di uno stesso impegno pratico ed emotivo e dall'organizzare le interazioni pratiche; sono condivisi i valori, le responsabilità e la vision. Rispetto alla dimensione dell'impresa comune: da un impegno reciprocamente condiviso, si attiva un processo di interazione negoziale che produce obiettivi, metodi, artefatti condivisi. In questo senso, non si investe sull'omogeneità dei membri dei gruppi, ma sulla disponibilità reciproca ad accettare la diversità come base di partenza e ad investire energie in interazioni complesse, consapevoli che da questi incontri si hanno gli sviluppi migliori, nuove conoscenze, rivisitazione delle competenze, nuove pratiche. I gruppi pilota si sono espressi sui punti di forza delle esperienze che desideravano realizzare, in contrapposizione alle caratteristiche delle più classiche visite guidate come la numerosità del gruppo,

ostacolo all'ascolto e alla personalizzazione dell'esperienza, il limite della soluzione operativa dell'amplificazione della guida (ne consegue la perdita di spontaneità), il problema del tempo prolungato di visita: hanno esplicitato il piacere di partecipare ad attività in piccoli gruppi, di avere tempi personali di visita a disposizione, di godere della presenza mediatrice dell'operatore didattico, apprezzato nella capacità di evidenziare letture di insieme, sollecitare confronti, creare legami. Quindi i gruppi pilota hanno valutato l'importanza dell'oggetto del passato, estrapolato dalla collezione museale, come medium significativo. Si è evidenziato come, a partire dagli oggetti, gli operatori possono costruire gruppi di parola e rendere il museo uno spazio di racconto e come la dimensione narrativa sollecita i partecipanti all'organizzazione e valutazione del passato e al confronto con la vita odierna: gli oggetti della collezione museale sono simboli e strumenti di guida verso una riflessione sulla contemporaneità. È risultata positiva anche la seconda funzione degli oggetti: a partire da stimoli visivi, sensoriali, emotivi sollecitano interessi e curiosità; quando conducono verso esperienze e attività laboratoriali dove la memoria viene sollecitata ad agire nuovamente il sapere esperto del passato, possono mettere in contatto le persone e portare alla costituzione di piccole comunità. Allo stesso modo, progressivamente è emersa l'importanza del racconto, come componente essenziale delle esperienze di apprendimento, sollecitato attraverso input con immagini, oggetti, fotografie. Alla fine i tavoli di lavoro realizzati con i gruppi pilota giovani hanno deciso di pianificare e testare nuovi percorsi educativi per la scuola secondaria strutturati attraverso questi passi: - scelta condivisa di un filone tematico, co-progettazione (tra operatore, insegnante, classe) di una unità di apprendimento, individuazione di un compito significativo; - appuntamento al Museo Etnografico di Seravella, con introduzione al tema da parte dell'operatrice didattica museale; - svolgimento del compito significativo da parte degli alunni in classe in modo autonomo; - appuntamento a scuola, con produzione e presentazione da parte della classe del compito all'operatrice. Allo stesso modo per l'utenza adulta e anziana i tavoli di lavoro hanno scelto di pianificare e testare nuovi percorsi con queste tappe:

- scelta condivisa di un filone tematico, co-progettazione (tra operatore, insegnante, classe) di una unità di apprendimento, individuazione di un compito significativo;
- appuntamento al Museo Etnografico di Seravella, con introduzione al tema da parte dell'operatrice didattica museale e momenti dedicati all'ascolto (p.e. ascolto di canzoni di emigranti, lettura e ascolto di testimonianze orali relative all'emigrazione, ...) e alla manipolazione di oggetti;
- opportunità di visitare lo spazio espositivo e i materiali della collezione con tempi personali;
- momento conviviale dedicato all'esplicitazione e condivisione di riflessioni, emozioni, pensieri, memorie personali.

I gruppi pilota giovani e anziani hanno deciso di concludere la sperimentazione attraverso un incontro finale per tutti i partecipanti per registrare tutti i feedback risultanti. In relazione agli argomenti, sono stati individuati come temi portanti:

- l'emigrazione
- il gioco: una pratica sociale dall'infanzia al mondo degli adulti/anziani
- l'agricoltura di montagna: strategie e tecniche
- il bosco: usi e percezioni - migrazioni animali: alpeggi e transumanze
- ornamenti e gioielli popolari: funzioni, simboli, tecniche.

2.3 La realizzazione dei modelli ipotizzati: un esempio

L'emigrazione è stata il tema conduttore del percorso sperimentale progettato in unità di apprendimento con e per la classe seconda del Liceo delle Scienze Applicate di Belluno e del percorso sperimentale realizzato come visita didattica con e per gli anziani del Centro Servizi per l'anziano di Sedico. Quella dell'emigrazione è una storia complessa e contraddittoria, spesso sostituita da grossolane falsificazioni storiche e solo recentemente riaffrontata dalla critica storica e letteraria, alla ricerca di una parte profonda dell'identità culturale del nostro paese, ma è soprattutto una storia vera e dimenticata per quasi ogni abitante della provincia di Belluno, che più o meno direttamente è venuto a contatto con il fenomeno migratorio in maniera personale. Sebbene la mobilità umana non sia un fatto episodico ma una componente strutturale della società, la storia dell'emigrazione veneta e bellunese è stata a lungo tralasciata, anche se milioni di persone sono fuggite dalla fame, dalla mancanza di lavoro oppure, come nel caso dell'emigrazione brasiliana, partite in cerca di una possibilità di realizzazione nelle terre vergini d'oltreoceano: dal 1861 al 1976, oltre ventisette milioni di connazionali tra i quali più di tre milioni di veneti sono andati all'estero con la speranza di trovare lavoro e nel mondo oggi più di 100 milioni di persone oggi portano il cognome italiano. Vengono presentati gli schemi di progetto realizzati da due gruppi di utenti partecipanti alla ricerca: il "Progetto di apprendimento della classe seconda Liceo Scienze Applicate di Belluno" (Tab.1); il "Percorso sperimentale per la terza età del Centro Servizi per l'anziano di Sedico" (Tab. 2).

3. La fase di verifica e valutazione

L'azione di verifica e valutazione con cui si è voluto chiudere AdMuseum è stata pianificata in una giornata di studio e riflessione realizzata ad un anno dall'inizio del progetto. Il Museo Etnografico di Seravella ha voluto evidenziare l'importanza della valutazione dell'attività progettuale in termini di progetto, processo e prodotto, coinvolgendo nuovamente tutti gli attori protagonisti e estendendo l'invito a partecipare ad insegnanti e dirigenti degli istituti scolastici del territorio, a referenti di gruppi formali e informali della terza età, a quanti si occupano professionalmente (ma anche amministratori, referenti, volontari) di tempi e spazi dedicati alla terza età e ai giovani. La prima parte della giornata

di studio è stata dedicata ai report e al dibattito sulla sperimentazione dei percorsi didattici in favore degli adulti e anziani e successivamente ai report e al dibattito sulla sperimentazione dei percorsi didattici in favore dei giovani, alla ricerca dei punti di forza e delle criticità emerse nella sperimentazione dei modelli ideati e coprogettati. Alla conclusione di questa fase di confronto e concertazione, gli itinerari didattici realizzati e riveduti sono diventati i modelli operativi di riferimento e sono andati a far parte integrante della piattaforma di progetti che il museo ha presentato ai nuovi pubblici di cui desiderava incontrare le esigenze, conseguendo il risultato atteso fin dalla fase di avvio di AdMuseum.

4. Conclusioni. Gli esiti del progetto

Risultati attesi:

- gli operatori museali sono stati formati sugli aspetti psicologici e pedagogici di utenti giovani e anziani;
- il Museo è entrato in contatto con una vasta gamma di utenti adulti;
- i gruppi pilota coinvolti nel progetto hanno concretamente discusso e condiviso scelte per progettare nuovi percorsi formativi di lifelong learning.

Risultati inattesi:

- insegnanti ed educatori hanno condiviso la necessità di avere accesso a corsi di formazione.

Prodotto:

- nuovi percorsi (in una brochure dedicata) delineati per il pubblico degli anziani e degli studenti della scuola secondaria.

Il progetto sperimentale AdMuseum ha raggiunto i risultati previsti nella fase di pianificazione. Il gruppo degli operatori didattici museali si è formato relativamente agli aspetti psicologici e pedagogici di ogni tipologia di utenza adulta. L'assunto teorico fa riferimento alla necessità di conoscere le caratteristiche che distinguono ogni tipologia di utente; tale conoscenza approfondita consente all'operatore di diversificare al meglio il percorso didattico nella fase della realizzazione. Il gruppo di ricerca nella prima fase ha posto l'attenzione sulle competenze da mettere in campo: ha compreso la natura dei bisogni (fisici e culturali) degli utenti adulti coinvolti e ha individuato le metodologie e ha selezionato gli strumenti più idonei, ha elaborato e interpretato il progetto didattico in sede strategica ed operativa per renderlo il più possibile rispondente alle necessità individuate. In relazione al pubblico adulto e anziano, gli approcci e le modalità con cui avvengono le attività di formazione possono essere estremamente diversi, vista l'enorme variabilità di strutture organizzative presenti nel territorio. Nel concreto, nella seconda fase del progetto, sono state discusse e scelte alcune modalità condivise dagli attori del progetto a partire dalle quali sono stati pianificati i percorsi. È stata considerata di primaria importanza la partecipazione attiva: le persone sono invitate a conoscere, a

dibattere, ad essere in sintonia con il proprio tempo, comprendendo ciò che sta avvenendo nei vari campi, dalla letteratura, alle scienze, alla politica ecc., per superare la partecipazione passiva, da semplici fruitori di lezioni somministrate come pillole di cultura, verso una partecipazione coinvolgente e stimolante. È stata valutata come prioritaria la collaborazione: lo stare insieme e il collaborare, pur nel rispetto delle diverse idee e posizioni, diventa fondamentale per dare forza al gruppo, per attivare il dialogo e il confronto, nel rafforzare chi tende ad essere più debole nelle fasi decisionali e nel moderare chi invece tende a prevaricare. È stata condivisa la valorizzazione della memoria: le esperienze, le conoscenze, l'essere stati testimoni di un determinato momento storico, l'aver vissuto nel quotidiano un tempo più o meno lungo diventa una risorsa straordinaria per una comunità che in questo trova e comprende le proprie radici e la propria identità (il valore della conservazione della memoria è ancora più importante in relazione alla tipologia di questo museo). Nel museo si conservano oggetti che sono portatori di significati che vengono attribuiti attraverso la memoria, essi raccontano storie che possono essere parte integrante dell'oggetto stesso perché qualcuno ha riversato e riconosciuto in essi la memoria di un'esperienza, di un uso, di un sentimento, di una storia collegata ecc. In relazione al pubblico dei giovani, nel loro vestito di studenti della scuola secondaria, i percorsi formativi ideati hanno mostrato la forza della scelta di intrecciare un tema specifico della collezione museale con una fase della programmazione disciplinare scolastica. L'inserimento del tema nelle attività pianificate nella pratica scolastica ha imposto di partire da attività svolte a scuola da parte degli insegnanti, per raggiungere i prerequisiti necessari prima della visita al museo. In modo simile, dopo la visita al museo, le sollecitazioni sono state portate a maturazione con attività di approfondimento e con il compito conclusivo scelto dai partecipanti stessi. È chiaro che la scelta di un approccio così approfondito ha richiesto molta preparazione da parte degli insegnanti: predisposizione di materiali, attenzione alla metodologia proposta, organizzazione di tempi, approfondimento sui temi. Tutti i partecipanti hanno constatato di aver sperimentato questa complessità, inoltre questa riflessione ha prodotto un risultato non previsto nella fase di definizione: è stata condiviso il bisogno degli insegnanti (ma anche degli educatori delle case di cura per anziani) di poter accedere ad un percorso di formazione e approfondimento che possa precedere l'attività educativa dedicata ai loro studenti ed il gruppo di ricerca intero si è proposto di ideare questo percorso per l'anno scolastico a venire. La collaborazione tra scuole, agenzie del territorio dedicate agli anziani e museo si è concretizzata nella sperimentazione di percorsi didattici stimolanti e motivanti per le fasce di età coinvolte, in un reale processo di co-progettazione teso ad adattarsi alle esigenze di studenti, insegnanti, anziani, operatori dei centri di cura, referenti delle associazioni (Sommavilla, 2013).

5. Prospettive di sviluppo

L'esperienza di AdMuseum ha dato l'opportunità al Museo Etnografico di Seravella e al suo gruppo di operatori e di ricercatori di rintracciare la sua mission nella capacità di individuare attività che portano le persone a collaborare insieme e costruire comunità di pratiche. Il suo ruolo è quindi quello di organizzare e rendere accessibili e trasparenti conoscenze, competenze, capacità e pratiche sociali

in modo da trasformare le comunità di pratica in risorse per l'educazione permanente e la coesione sociale. Restituire centralità alle riflessioni e alle pratiche fatte collettivamente significa rendere le persone più consapevoli del proprio valore culturale e più attive nella costruzione della propria identità personale e della comunità in cui vivono e sono coinvolte. Questo studio di caso presenta, in rapporto al progetto AdMuseum, le riflessioni prodotte dal gruppo di ricerca, che ha portato lo sguardo avanti sul ruolo del museo nella prospettiva dell'inclusione e coesione sociale: - i gruppi della terza età hanno apprezzato le esperienze laboratoriali e chiedono sia dato spazio maggiore alla condivisione di pratiche, nel desiderio di raccogliere saperi, conoscenze da valorizzare e trasmettere ai giovani perché li comprendano e li manipolino; il gruppo di ricerca concorda e sottolinea come per tutti gli attori del progetto sia stata chiara l'efficacia della sperimentazione di comunità di pratica; - i ponti che collegano le varie tipologie di utenza ricevono grande interesse e apprezzamento da parte degli utenti (no alla settorializzazione delle fasce degli utenti!); - il gruppo di ricerca ritiene che il compito delle istituzioni museali sia puntare all'educazione culturale delle nuove generazioni con un museo che rappresenti sia il luogo del ricordo e della memoria storica ma anche centro di formazione, laboratorio produttore di idee ed iniziative utili per il presente, solido ponte tra le generazioni (Grignoli, 2015); - il gruppo di ricerca condivide l'idea che l'apprendimento è un processo sociale, che non consiste semplicemente nell'assimilazione di informazioni grazie ad una serie di istruzioni ma è intimamente connesso a ciò che gli individui portano nella situazione "di apprendimento" delle loro esperienze pregresse, da altre sfere della loro vita e dal modo in cui essi reagiscono di fronte a nuove informazioni e a nuove esperienze; - gli operatori museali sono convinti della necessità di orientarsi all'utente e sapere che anche il visitatore detiene il sapere. Alla luce dei punti di forza e delle problematiche emersi, il gruppo di ricerca ha infine inteso individuare i nuovi obiettivi in: - evidenziare attraverso opportuna documentazione i risultati prodotti dal progetto AdMuseum in termini di obiettivi educativi e didattici e comunicare con efficacia l'intenzionalità educativa della progettazione museale; - dare continuità a questo indirizzo scientifico e a scelte operative in un'ottica di rete tra agenzie formative del territorio (scambio di idee, esperienze, sguardi, sperimentazioni) e in collaborazione con il mondo della ricerca scientifica per confrontare modelli teorici e sviluppi operativi; - valorizzare i significati portanti del progetto in relazione all'asse anziano-giovanutenti finali (bambini) nella trasmissione e ri-attualizzazione dei saperi tradizionali in una considerazione sociale della trasmissione culturale organicista come in Durkheim e in Dewey tale per cui l'educazione è processo che la realizza attraverso le generazioni (Dewey, 1954; Durkheim, 1871). Nella sostanza, la direzione futura della ricerca sarà quella di costruire con coerenza l'immagine del museo come luogo attivo, di narrazione, di esperienza, di interazione, dove è piacevole incontrarsi: un luogo di coesione sociale, secondo l'indirizzo dei documenti europei ("Programma d'azione comunitaria nel campo dell'apprendimento permanente - Lifelong Learning Programme 2007-2013"), che sottolineano il ruolo delle istituzioni museali come agenzie di educazione permanente e come agenti di cambiamento sociale (Gibbs, Sani, Thompson, 2007).

Bibliografia

Cima, R. (2012). Pratiche narrative per una pedagogia dell'invecchiare. Milano: Franco Angeli.

De Bartolomeis, F. (1989). Lavorare per progetti. Firenze: La Nuova Italia. De Bartolomeis, F. (1998). La scuola nel nuovo sistema formativo. Bergamo: Junior.

Demetrio, D. (2003). L'età adulta. Teorie dell'identità e pedagogie dello sviluppo. Roma: Carocci.

Demetrio, D. (1996). Raccontarsi. L'autobiografia come cura di sé. Cortina: Raffaello.

Dewey, J. (1949). Scuola e società. Firenze: La Nuova Italia.

Dewey, J. et al. (1933). The Educational Frontier. New York: Century Company.

Dewey, J. (1954). Il mio credo pedagogico. Firenze: La Nuova Italia.

Durkheim, E (1871). La divisione del lavoro sociale. Comunità: Milano.

Gibbs, K. Sani, M. Thompson, J. (2007). Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un manuale europeo. Ferrara: Editai.

Grignoli, D. L'apprendimento intergenerazionale nei sistemi lavorativi: un possibile percorso di coesione. Scienze e Ricerche n. 4 febbraio 2015.

Sommavilla, L. (2013). Scuola più museo. Dove si incrociano i linguaggi e si fa ricerca. In Gherardi, V. Metodologie e didattiche attive. Roma: Carocci. Wenger, E. (1998). Community of Practice. Learning, Meaning and Identity. Cambridge: Cambridge University Press.

Sitografia

<http://ibc.regione.emilia-romagna.it/istituto/progetti/progetti-europei/musei-e-beni-culturali/euroedult>) http://www.indire.it/socrates/content/index.php?action=read_azione&id_cnt=6198
<http://ibc.regione.emilia-romagna.it/istituto/progetti/progetti-europei/musei-e-beni-culturali/museums-as-places-for-lifelong-learning>