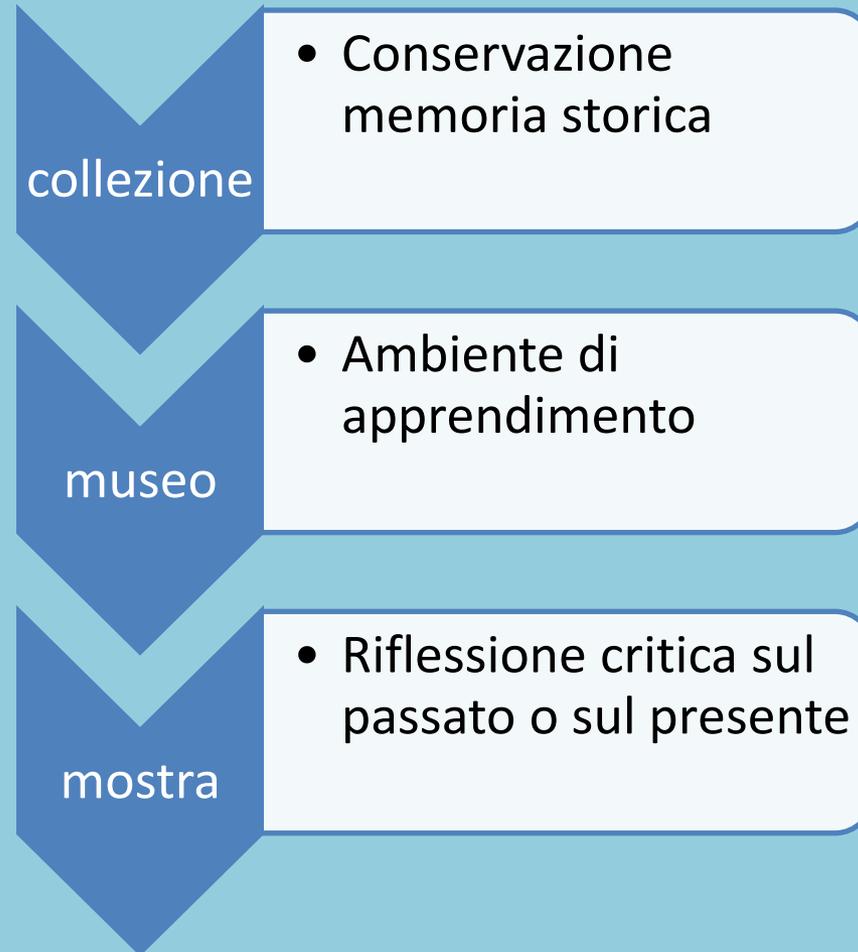
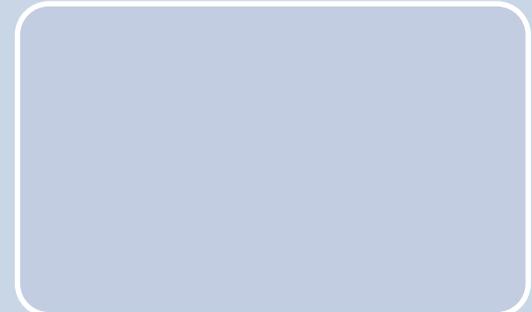


# Che cos'è la didattica museale



# Il ruolo del museo





- Museo come centro di educazione permanente

- Importanza della comunicazione

- Supporti didattici per ricreare il tessuto connettivo

# Lifelong Learning

Particolare attenzione deve essere rivolta alla scuola di ogni ordine e grado.



La frequentazione dei musei deve iniziare nel primo ciclo scolastico e deve essere incrementata negli anni della formazione.



Così l'educazione consapevole al patrimonio culturale diventa un punto di riferimento nell'età adulta.

# L'esperienza museale

Gli studenti devono essere opportunamente motivati

La visita al museo deve essere realmente condivisa

La valenza educativa non si accorda al carattere episodico

La visita deve essere preparata in classe anche con l'aiuto di esperti

In questo caso diventa un'esperienza ricca di stimoli che permetteranno di sedimentare le conoscenze

Compito della didattica museale è ravvivare il dialogo tra i visitatori e gli oggetti musealizzati, rendendo attivo quel processo emozionale e conoscitivo che rappresenta il presupposto indispensabile per una piena comprensione e valorizzazione dei musei.



Rovesciamento della  
nozione tradizionale di  
museo da luogo di  
conservazione a luogo  
aperto

Per garantire l'accesso  
alla conoscenza e alla  
cultura è necessario  
abbattere le barriere  
fisiche, cognitive,  
psicologiche e sociali

Il museo diventa una  
struttura educativa,  
capace di far emergere i  
bisogni di cultura  
inespressi e latenti nella  
società odierna

# Incremento dei musei dagli anni Novanta a oggi

- Visitatori dei musei statali:

1996 - 10 milioni

2004 - 23 milioni

- Visitatori dei Musei  
Vaticani:

2005 - 4 milioni di visitatori



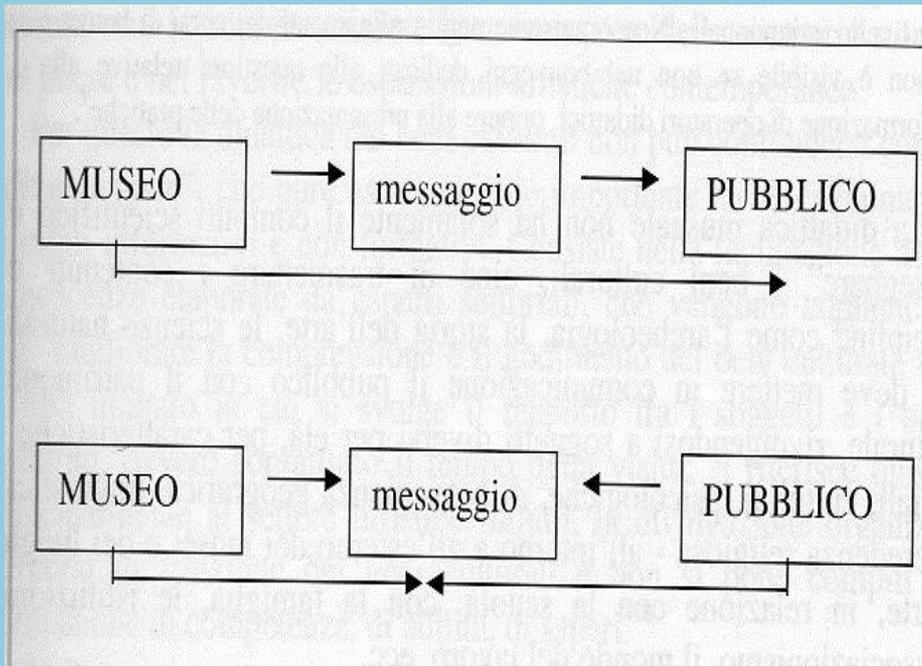
# Didattica ed educazione



- Strumento fondamentale delle prime esperienze è stata la visita guidata, condotta da personale esperto
- Percorsi di lettura delle opere, con l'uso di questionari e con attività di laboratorio
- Negli anni Novanta si passa all'educazione museale: una componente emotiva ineludibile e una interazione tra educatore ed educando che trasforma il processo di apprendimento

# Una trasformazione profonda

- Da un modello di trasmissione a senso unico, imperniato sul trasferimento di conoscenze da fonte autorevole a interlocutore si passa a un modello di comunicazione interattiva dove i discenti partecipano alla costruzione dei momenti formativi.

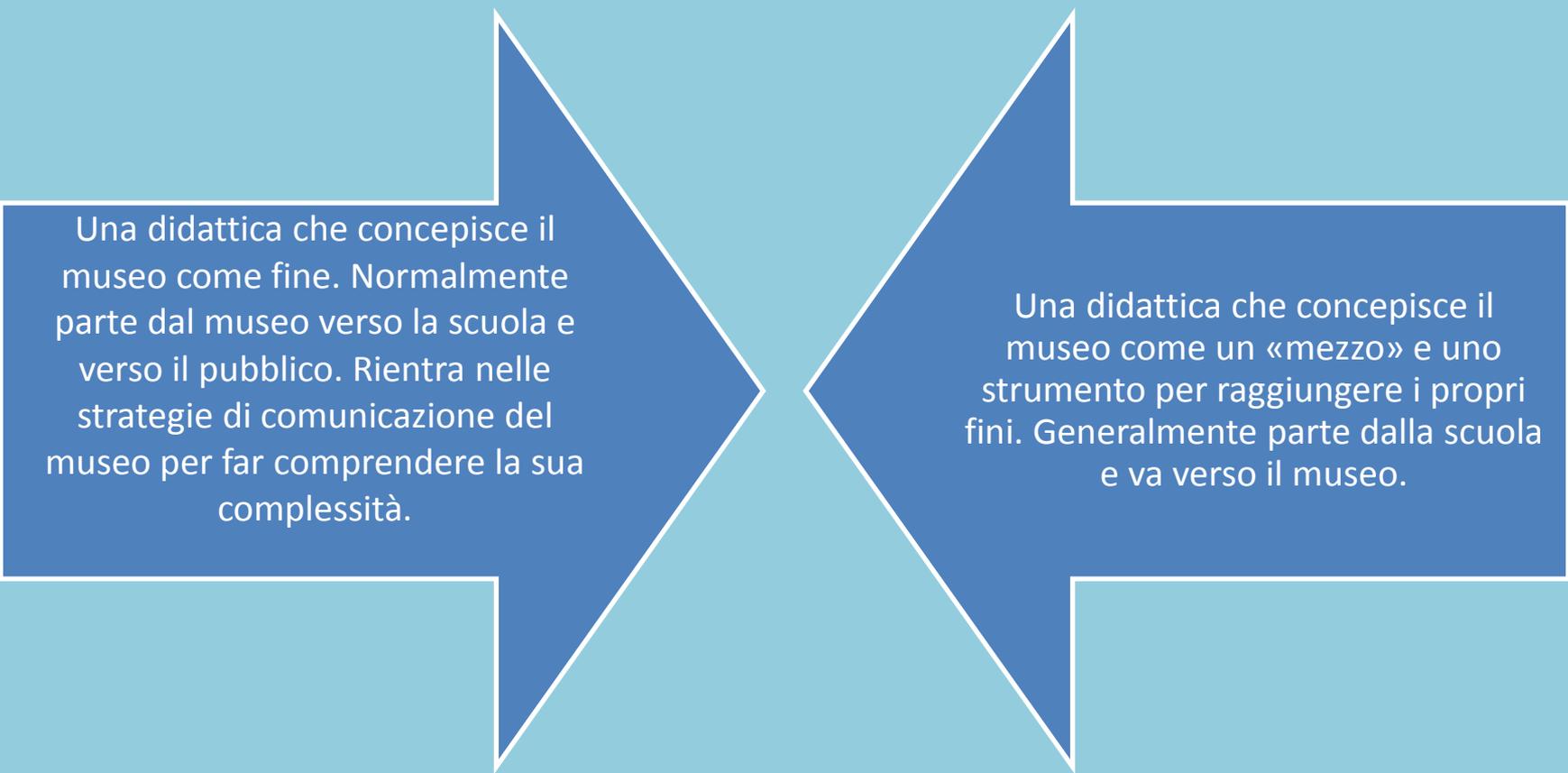


# Didattica o divulgazione

Tav. 2: Differenze fra Didattica dei Beni culturali e Divulgazione, da Mattozzi, 2000, p.36.

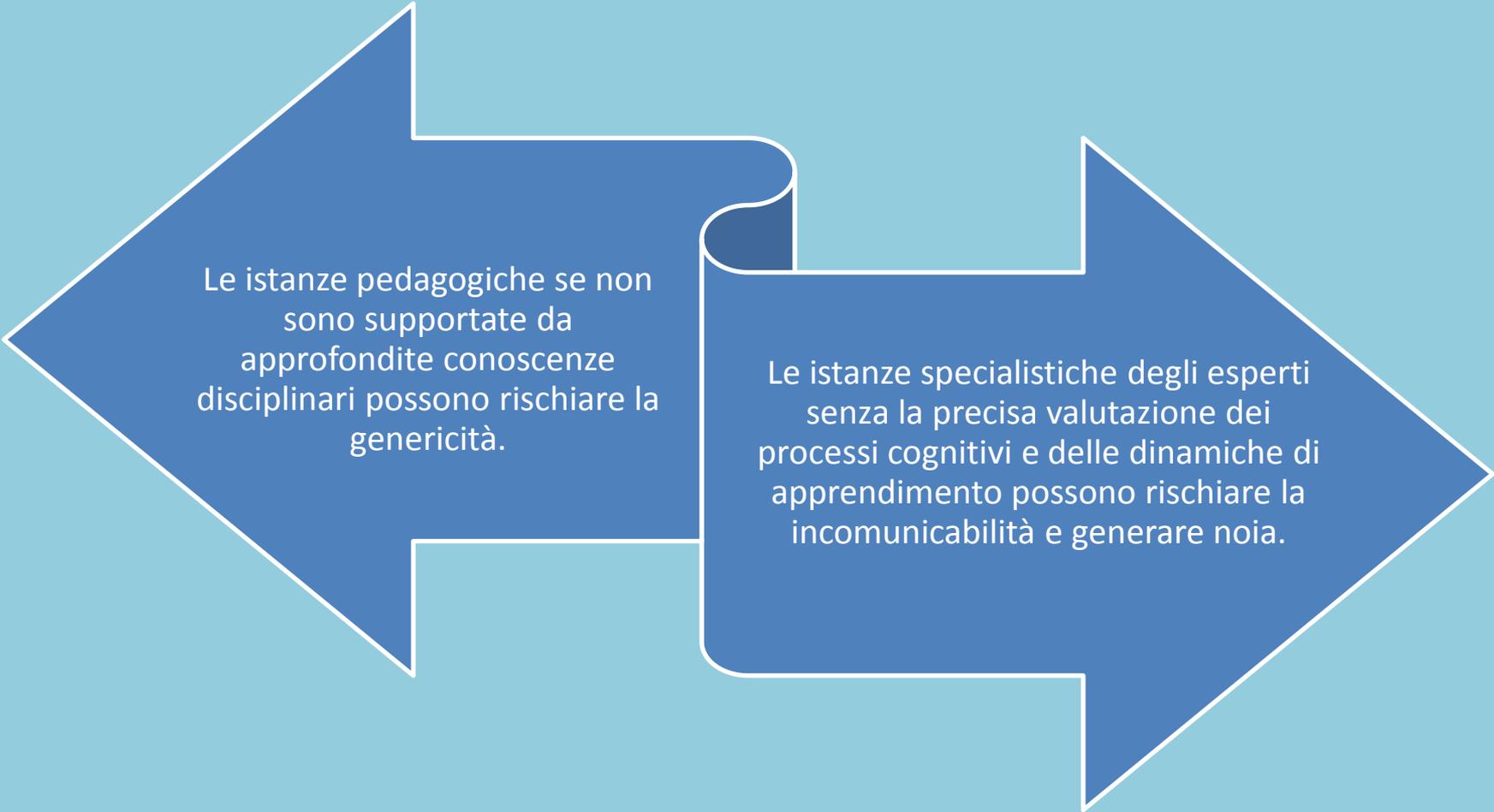
	Didattica dei Beni culturali	Divulgazione
Scopi	Costruzione di conoscenze Formazione del pensiero estetico, storico-artistico, scientifico, etnologico... costruzione del significato dei beni culturali Fruizione gratuita	Trasmissione di conoscenze Valorizzazione del significato dei beni culturali Godimento estemporaneo
Obiettivi	Precisa definizione e proporzione degli obiettivi	Indeterminatezza degli obiettivi
Organizzazione di attività	Percorsi di apprendimento	Percorsi di fruizione
Strumenti di comunicazione	materiali strutturati	Prevalentemente discorso (orale o scritto)
Attività dei fruitori	Mobilizzazione di operazioni cognitive e di operatività	Ascolto o lettura
Esiti attesi	Conoscenze sistemiche, modelli di processi di costruzione della conoscenza e competenze trasferibili	Conoscenze rapsodiche
Controlli degli apprendimenti	Molteplici e importanti ai fini della regolazione del processo di insegnamento e apprendimento	Non pertinenti e non previsti
Attività propedeutiche	Strutturate e importanti. Da svolgere a scuola oppure nelle aule didattiche del museo	Non richieste
Organizzazione temporale	Tempo lungo strutturato in sequenze di attività diverse	Tempo limitato e compatto della visita
Rapporto con scuola	Strutturato	Occasionale
Rapporto con i testi del sapere esperto	Trasposizione didattica	Riduzione, parafrasi, integrazione

# Educazione museale: didattica con i musei e didattica per i musei



Una didattica che concepisce il museo come fine. Normalmente parte dal museo verso la scuola e verso il pubblico. Rientra nelle strategie di comunicazione del museo per far comprendere la sua complessità.

Una didattica che concepisce il museo come un «mezzo» e uno strumento per raggiungere i propri fini. Generalmente parte dalla scuola e va verso il museo.



Le istanze pedagogiche se non sono supportate da approfondite conoscenze disciplinari possono rischiare la genericità.

Le istanze specialistiche degli esperti senza la precisa valutazione dei processi cognitivi e delle dinamiche di apprendimento possono rischiare la incomunicabilità e generare noia.

# Principi, finalità, obiettivi istituzionali

ICOM: studio, educazione e il godimento dell'opera d'arte, dei reperti, ecc.

Museo come istituzione permanente al servizio della società

L'educazione museale deve considerare queste premesse quando elabora gli obiettivi strategici della propria attività

# Uno dei primi esempi: il Museo Internazionale delle Ceramiche in Faenza

<http://www.micfaenza.org/it/>



- Nel 1978 Gian Carlo Bojani l'allora direttore con la collaborazione di Bruno Munari iniziano l'esperienza di «Giocare con l'arte».
- «...a far capire un museo specialistico e, attraverso di esso, materiali tecniche, usi, fattualità di un'arte come la ceramica, antica quanto l'uomo, e pertanto complessa e difficile a chi ne è completamente estraneo.»
- «Per me era il museo che doveva diventare didattica e ambiente ludico»

# Turismo scolastico

- Nel caso del turismo scolastico c'è un terreno di sovrapposizione tra turismo e didattica museale che può generare confusioni e conflitti: la guida turistica non può sostituire l'operatore didattico e viceversa.
- Stanno però sorgendo ibridi interessanti, strutture appositamente organizzate con programmi di attività particolarmente accattivanti.



# Il progetto

- La forte domanda ha creato un mercato della didattica museale e non sono poche le associazioni esterne che hanno personale estremamente competente e disponibile nell'aiutare la scuola a elaborare i progetti.
- Le organizzazioni più serie ricevono commesse da parte dei musei o delle istituzioni che verificano a loro volta la validità dei contenuti e la qualità culturale.
- Obiettivi
- Destinatari
- Fasi
- Tempistica
- Tipologia interventi
- Strumenti
- Spazi
- Personale
- Indicazione costi
- Verifica finale

# L'esperienza fiorentina: il Museo dei ragazzi ora Mus.e

## <http://www.musefirenze.it/>

- L'Associazione **Mus.e** cura la valorizzazione del patrimonio dei [Musei Civici Fiorentini](#) e più in generale della città di **Firenze**, realizzando progetti culturali, mostre, laboratori ed eventi che favoriscano una fruizione del Patrimonio e dell'arte attraverso esperienze di eccellenza.
- Tale missione si svolge ed attua su diversi piani:
- Informazione e accoglienza, dedicati all'orientamento del pubblico dei Musei Civici Fiorentini, con particolare riferimento al Museo di Palazzo Vecchio.
- Organizzazione di grandi eventi culturali per la città, come la [Notte Bianca](#)
- Gestione dello spazio bookshop del Museo di Palazzo Vecchio.
- Supporto alla visita: strumenti utili alla fruizione autonoma del pubblico, quali guide multimediali e Kit Famiglie.
- Apertura e assistenza alla visita: formule di gestione e di valorizzazione di beni culturali e di spazi artistici, quali la Torre di Arnolfo, la Torre di San Niccolò, lo Studiolo di Francesco I, così 'restituiti' alla fruizione pubblica.
- Mediazione culturale: proposte di visite e attività diversificate rispetto ai diversi target di pubblico in visita nei Musei Civici Fiorentini e in città. [Guarda il trailer](#)
- Realizzazione di mostre, progetti editoriali e progetti artistici sia nell'ambito dei Musei civici che nell'ambito del contemporaneo, con progetti pubblici che interessano la città.
- Gestione e valorizzazione delle Murate con particolare attenzione alla produzione delle arti contemporanee.
- **// Informazioni utili**
- **Contatti**

### *Per i privati*

Tel. +39 055 2768224 – +39 055 2768558 da lunedì a sabato 9.30-13.00 e 14.00 -17.00, domenica e festivi 9.30-12.30

[info@muse.comune.fi.it](mailto:info@muse.comune.fi.it)

### *Per le scuole*

Tel. +39 055 2616788 da lunedì a venerdì 9.30-13.00 / 14.00-16.30

[didattica@muse.comune.fi.it](mailto:didattica@muse.comune.fi.it)

### **Indirizzo**

Palazzo Vecchio. Piazza della Signoria, Firenze

# Il museo dalla parte dell'insegnante

- Decreto del Ministero per i Beni e le attività culturali, 10 maggio 2001, *Atto di indirizzo sui criteri tecnico-scientifici e sugli standard di funzionamento e sviluppo dei musei*.
- Nel capitolo «dotazioni fisse e servizi essenziali» il par. *Servizi speciali per utenti* introduce un approccio interessante alla fruizione del museo:
  - «Questi servizi...sono strettamente collegati alla missione educativa del museo e alla funzione di studio, documentazione, produzione scientifica svolta dallo staff tecnico dell'istituto o della rete.
  - Essi si rivolgono in modo generale alla popolazione scolastica, ma anche a persone interessate e competenti ...nell'ottica di fare del museo un luogo di eccellenza per l'approccio al passato locale e nazionale, integrativo della formazione scolastica e universitaria nonché dei percorsi culturali e individuali.»

# L'esperienza toscana: edumusei

## <http://www.edumusei.it/>

### Cos'è Edumusei

La Regione Toscana vanta uno straordinario patrimonio culturale. Il suo territorio è disseminato di musei, gallerie, edifici ed aree di interesse storico, artistico, antropologico, scientifico e naturalistico. Molte di queste realtà riconoscono nel mondo della scuola un utente privilegiato ed hanno sviluppato attività e strumenti che facilitino la conoscenza e la comprensione del patrimonio in esse conservato.

Il panorama delle offerte è molto variegato: alle tradizionali visite guidate si affiancano opportunità educative più articolate, comprendenti lezioni frontali, itinerari, attività di laboratorio, visite animate ed altro ancora.

Con il sito Edumusei, il Settore Musei e Ecomusei della Regione Toscana intende valorizzare e promuovere queste opportunità didattiche, incrementare l'interazione tra programmi scolastici e programmi educativi dei musei, essere uno strumento utile all'organizzazione dei viaggi di istruzione in Toscana.

Inoltre, grazie ad una banca dati costantemente aggiornata, Edumusei permette ad ogni museo censito di illustrare la propria programmazione educativa e dare visibilità alle attività didattiche proposte.



Necessità che il programma annuale delle attività e i progetti speciali siano divulgati presso tutte le scuole comunali e che il servizio abbia un responsabile stabile



Quindi sono strumenti utili le visite guidate dedicate agli insegnanti, le riunioni per la presentazione dei progetti educativi dei singoli musei...



E soprattutto il coordinamento da parte delle istituzioni come i servizi educativi del comune *in primis* e quelli della regione

# Parola d'ordine: partenariato

- La scuola viene considerata non più come un fruitore muto e passivo che usufruisce di un servizio, quello educativo, offerto dal museo ma entra in dialogo e si pone come interlocutore di pari grado, di pari diritti.



# Prime esperienze di didattica: Giocare con l'arte

Il primo laboratorio Giocare con l'arte è un evento storico nella Pinacoteca di Brera. Nel 1977 Bruno Munari riceve l'incarico di progettare uno spazio per i bambini. E' la risposta concreta alla "provocatoria" richiesta di Franco Russoli, allora Soprintendente di Brera, che voleva "azioni" in grado di trasformare il museo da "torre eburnea e luogo sacro di pochi eletti" in un "organismo vivo" capace di essere "strumento di comunicazione di massa" e "servizio sociale".

Il laboratorio è allestito all'interno di una mostra intitolata "Processo per il museo" ed è letteralmente un evento che si diffonde, nei vent'anni successivi, in realtà diverse come laboratori privati, laboratori nei musei, corsi di aggiornamento, sia in Italia sia all'estero.

"Giocare con l'arte" indica un diverso ed ancora attualissimo approccio all'arte nel museo, basato sul "fare per capire", sul "fare per conoscere", attraverso la sperimentazione diretta, le tecniche e le regole delle arti visive.



# I laboratori tattili di Bruno Munari

- 1977 a Milano si apre il primo laboratorio tattile collegato alla mostra *Le mani guardano* proveniente dal Beaubourg parigino.
- I bambini delle scuole elementari venivano accompagnati dagli insegnanti e si fermavano circa un'ora per l'esperienza tattile.
- Per accedere al laboratorio dovevano passare attraverso un varco tra i diversi materiali in spessori tattile differenti.
- Renate Eco organizzò anche un incontro con Staccioli per una dimostrazione di valori tattili e spaziali rivolto agli insegnanti.



# Il laboratorio tattile di Trieste: 1984

- Organizzato da Bruno Munari funzionava ogni giorno per tutta la durata della mostra.
- Sul pavimento di legno il centro della sala era pieno di ritagli di materiali molto diversi al tatto. I bambini andavano al centro sceglievano al tatto le cose da toccare e poi combinavano i massimi contrasti o le minime differenze e appendevano il loro oggetto alle pareti dell'ambiente.

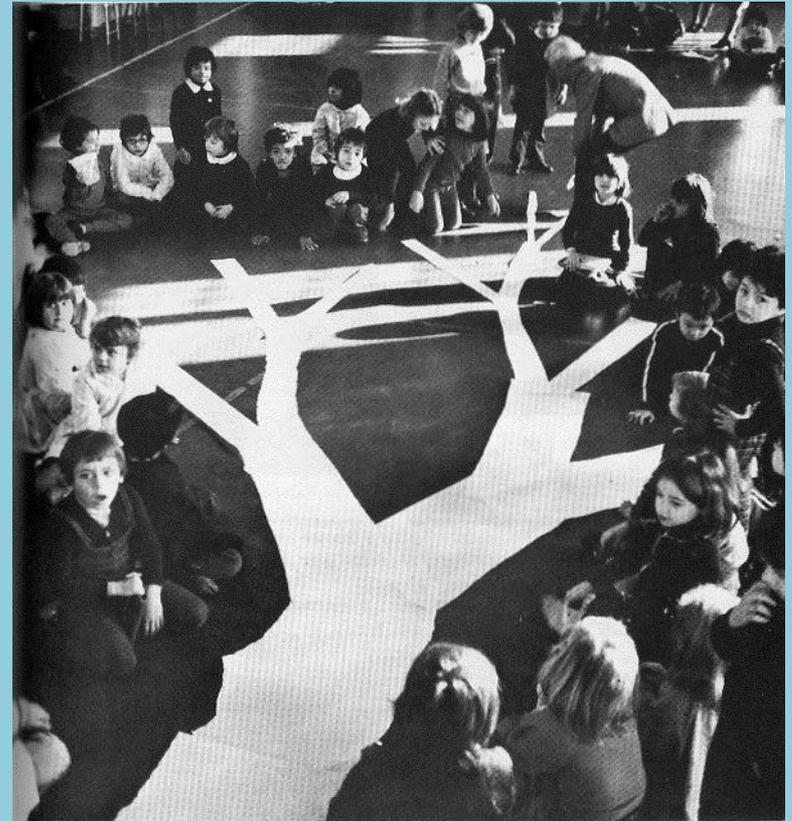


# Il gioco creativo: l'albero

Mondo  
esterno

Intelligenza

memoria



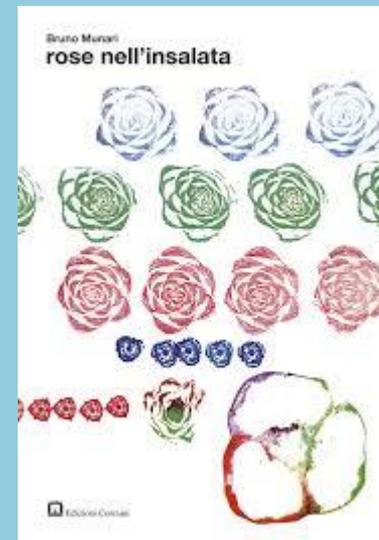
Bruno Munari

<http://www.youtube.com/watch?v=LCHjmfkBMMA>



# Rose nell'insalata

- Questa tecnica di Bruno Munari diventa il punto di partenza di tutti i laboratori che hanno a che fare con la tecnica di stampa.



# Museo della Grafica di Pisa



# Raffigurare l'invisibile

