

# Un blog per la didattica museale in un ... museo che non c'è

Giulia Parrucci, Luigi Rossano Angelini <sup>1</sup>,  
Katia La Caprara <sup>1</sup>, Francesco Polcini <sup>2</sup>.  
Area didattica - Museo Civico di Scienze Naturali  
Via Chieti – 66020 San Giovanni Teatino (CH)  
g.parrucci@museoscienze.sgt.it

<sup>1</sup> Dottorato in e-Learning Development & Delivery - Università "G.  
d'Annunzio" Chieti-Pescara - Università Telematica Leonardo da Vinci  
Via dei Vestini – 66100 Chieti  
r.angelini@unidav.it k.lacaprara@unidav.it  
<sup>2</sup> Università Telematica Leonardo da Vinci  
Piazza San Rocco – 66010 Torrevecchia Teatina (CH)  
f.polcini@unidav.it

*Che cos'è l'apprendimento in un museo? E' questa la prima domanda di chi, in uno spazio fisico come il museo, si occupa di trasmissione dell'informazione. Nel nostro caso, ulteriore quesito si è posto sulla possibilità di una didattica museale per un museo che, attualmente, esiste solo come istituzione ma non come spazio fisico. L'Istituzione Civica ha deciso di avviare il primo progetto didattico sperimentale in modalità blended: l'utilizzo delle ICT, oltre ai workshop in presenza realizzati in classe, ha permesso di stabilire una connessione tra gli studenti e i reperti della collezione museale. In questo paper illustreremo la prima fase del progetto didattico, analizzando le modalità di applicazione degli strumenti Web 2.0, la scelta di non utilizzare tradizionali LMS allo scopo di evitare "recinti tecnologici" e l'intento di promuovere l'educazione al patrimonio culturale attraverso l'apprendimento collaborativo.*

## 1. Il museo come esperienza di apprendimento

Il museo si esprime per immagini e quindi può illudere di un veloce quanto facile apprendimento [Lugli, 2005]. Una delle priorità nello studio della didattica museale è quella di capire che cosa significhi apprendere al museo, cioè qual è la natura di questo apprendimento e come essa può essere rilevante per realizzare gli scopi dell'istituzione museale. L'apprendimento è un processo attivo che impegna il soggetto nel dare senso alle cose che lo circondano e implica un accrescimento delle abilità, delle conoscenze, della comprensione, della valutazione e della capacità di riflettere. Il museo, però, differisce sostanzialmente da altri contesti di apprendimento perché contiene "oggetti";

questi ultimi sono l'essenza stessa del museo e i visitatori devono connetterli, attraverso i canali sensoriali, con il senso generale della loro esperienza e cultura [Falk e Dierking, 1992]. L'esperienza museale avviene all'interno del contesto sociale del significato dei messaggi e socialmente costruita attraverso la conversazione con i compagni di visita [Silverman, 1995]. Un corretto approccio alla didattica museale, dunque, richiede l'individuazione dei termini in cui si configura il rapporto tra ambiente museale ed educazione e la considerazione delle influenze che l'ambiente-museo esercita sui processi di apprendimento. E' necessario distinguere i processi educativi rispetto a quelli dell'istruzione, che rimangono l'aspetto fondamentale e qualificante della scuola. La didattica museale si configura, così, come disciplina autonoma e come concreta possibilità di condurre il visitatore verso l'acquisizione di strumenti di decodificazione della realtà oggettuale. A nostro avviso, il museo deve porsi la questione della prassi didattico-museale promuovendo attività di accertamento sperimentale per supportare la progettazione didattica. Istituito una collaborazione tra centri di ricerca e museo, tra ricerca pedagogica e di settore, il museo può elaborare una progettazione didattica adeguata alle necessità.

## 2. La didattica museale in un museo che non c'è

Per didattica museale si intende, generalmente, l'insieme delle metodologie e degli strumenti utilizzati dalle istituzioni museali e da quelle scolastiche per rendere accessibili ad un più vasto pubblico collezioni, raccolte, mostre e in generale ogni tipo di esposizione culturale [[http://archivio.pubblica.istruzione.it/didattica\\_musealenew/index.shtml](http://archivio.pubblica.istruzione.it/didattica_musealenew/index.shtml)]. Per parlare di didattica museale, dunque, è l'esistenza del museo come spazio fisico, per poter realizzare quell'insostituibile interazione tra fruitore e oggetto della collezione. Il Museo Civico di Scienze Naturali della Città di San Giovanni Teatino nasce, come figura istituzionale, molto prima del suo effettivo insediamento nella sede che lo ospiterà. L'esistenza dell'istituzione museale, del patrimonio, delle competenze professionali ha fatto sorgere in noi la seguente questione: potrebbe essere avviata una pratica di didattica sperimentale che ci consenta di instaurare quella connessione necessaria tra fruitore e oggetto della collezione anche in assenza di uno spazio fisico? Il Museo Civico ha così dato il via al progetto sperimentale "*La vita meravigliosa. Appunti di viaggio per uno sviluppo sostenibile*" in collaborazione con due classi prime della Scuola Secondaria di primo grado dell'Istituto Statale Comprensivo della Città di San Giovanni Teatino, scegliendo come forma di mediazione fra bene museale e soggetto fruitore, l'impiego della modalità *blended: workshop* in presenza realizzati con gli operatori museali nelle classi ed utilizzo delle ICT (*Information and Communications Technology*). Il progetto sperimentale segue il modello delle *Community of Learners (CoL)*, cioè delle comunità di studenti che apprendono. Nelle *CoL* si ritiene fondamentale la spinta della motivazione che guida alla costruzione di una conoscenza condivisa: il principio teorico e metodologico di qualsiasi attività svolta in classe è quello della collaborazione e cooperazione [Ligorio, 1994]. Lo studente è considerato costruttore attivo della propria conoscenza. Le *CoL* si pongono l'obiettivo di trasformare gli studenti in insegnanti e scienziati,

trasmettitori dell'informazione capaci di utilizzare strategie e metodologie di apprendimento tipiche di chi conosce bene un certo argomento ed è in grado di spiegarlo e renderlo accessibile agli altri [Brown e Campione, 1994].

L'obiettivo didattico perseguito in questo progetto è di stimolare strategie di apprendimento attivo. Agli studenti è stata richiesta una collaborazione globale: con il proprio gruppo di lavoro, con altri gruppi, con l'insegnante, con l'operatore museale, con la comunità oltre l'ambiente scolastico. I ragazzi hanno svolto attività diversificate: sperimentazione, cura di testi da pubblicare sul blog, produzione di materiali consultando media e fonti diverse per la creazione di nuove informazioni attraverso il *mashup*, commenti del proprio lavoro e quello altrui, risposte a quesiti sollevati da pari. Abbiamo cercato di supportare questa comunità attraverso le pratiche della partecipazione guidata e di *peer tutoring*, basandoci sull'alternanza dei ruoli dove insegnanti, studenti, operatori museali diventano collaboratori, stimolo ad una conoscenza condivisa.

### 3. Didattica museale 2.0. Il blog didattico del Museo

Lo scenario di apprendimento proposto dal Museo Civico prevede di sfruttare le potenzialità degli strumenti del Web 2.0 per promuovere la costruzione e lo sviluppo di nuove conoscenze senza ricorrere all'utilizzo delle tradizionali piattaforme allo scopo di evitare la creazione di "recinti" tecnologici [Bonaiuti, 2006] in quanto la nozione stessa di gestione dell'apprendimento perseguita con gli LMS (*Learning Management System*) è contraddittoria e irrispettosa delle modalità di apprendimento umane [Siemens, 2004].

Sulla base delle pratiche di utilizzo dei blog in campo educativo [<http://www.edidablog.it/>] abbiamo scelto di creare un blog con il servizio di *blog-hosting* di Google "Blogger" (<http://museoscienze.sgt.blogspot.com>). La principale motivazione che ci ha guidato nella scelta è la semplicità di funzionamento in visione di un futuro utilizzo da parte degli studenti nella pubblicazione dei contenuti. In questa prima fase, nel blog dedicato, gli studenti e gli insegnanti hanno commentato post inseriti dagli operatori museali utilizzando lo spazio per i commenti anche per pubblicare brevi riassunti, segnalare link utili per l'approfondimento dei temi trattati nei *workshop* in presenza, ma anche per condividere emozioni e perplessità vissute nell'ambito dell'attività didattica svolta a scuola. In questo spazio, inoltre, gli studenti hanno risposto a quesiti e dubbi sollevati dai singoli o dai gruppi appartenenti alla propria o altre classi coinvolte nel progetto (*peer tutoring*). Nei *workshop* in presenza, grazie al metodo *hands-on*, gli studenti hanno potuto osservare da vicino e toccare alcuni reperti museali. Nell'attività *on-line* sono stati utilizzati differenti *social media* in alcuni casi per "rinforzare" i *workshop* in presenza come "Youtube" per condividere sul blog video dedicati in particolare ai reperti osservati in classe, "Slideshare" per condividere sul blog le presentazioni in *Power point*, "Google Docs" per i materiali di approfondimento, "Feed RSS" come aggregatore di informazioni e articoli dedicati nel Web, e in altri casi, "Flickr" per conoscere alcuni reperti della collezione museale, non trasportabili e visionabili in classe. Le risorse *on-line* maggiormente utilizzate nel blog sono stati giochi didattici e itinerari scientifici, video, foto, dizionario, portali dedicati su Wikipedia, presentazioni ppt e documenti pdf.

## 4. Conclusioni provvisorie e considerazioni di sintesi

In questa prima fase possiamo considerare alcuni punti di forza e di criticità emersi durante il progetto, nell'ottica di una possibile connessione tra gli studenti e il reperto museale.

Criticità:

- sovraccarico informativo dovuto alla struttura informale del blog;
- partecipazione attiva ristretta ad un numero relativamente limitato di studenti;
- attendibilità delle risorse prodotte degli studenti;
- età degli studenti (limite di età per l'iscrizione ai *social networks*).

Punti di forza:

- non è stato riscontrato alcun tentativo di vandalismo o destabilizzazione, che in un sistema aperto risulta essere una delle maggiori criticità [Calvani, 2005];
- adesione e partecipazione volontaria alle attività del blog;
- continuità del rapporto tra museo e studente al di fuori delle ore scolastiche e dei *workshop* in presenza;
- entusiasmo ed aspettativa per l'imminente apertura del museo.

In questa ottica auspichiamo che il museo contribuisca, oltre all'educazione del patrimonio, anche all'educazione dell'utilizzo degli strumenti del Web 2.0 per una nuova didattica museale.

## Bibliografia

[Bonaiuti, 2006] Bonaiuti G. (a cura di), E-Learning 2.0. Il futuro dell'apprendimento in rete, tra formale ed informale, Erickson, Trento, 2006.

[Brown e Campione, 1994] Brown A.L., Campione J.C., Guide Discovery in a Community of Learners. Classroom lessons: Integrating cognitive theorand classroom practice Cambridge, MA: MIT Press/Brad-ford Books, 1994, 229-270.

[Calvani, 2005] Calvani A., Rete, Comunità e conoscenza: costruire e gestire dinamiche collaborative, Erickson, Trento, 2005.

[Falk e Dierking, 1992] Falk J. H., Dierking L. D., The museum experience, Howells House, Washington, 1992.

[Ligorio, 1994] Ligorio M.B., Community of learners. TD - Tecnologie Didattiche, n. 4, 1994, 22-39, [www.itd.cnr.it/tdmagazine/PDF04/Community.pdf](http://www.itd.cnr.it/tdmagazine/PDF04/Community.pdf) (verificato il 5 aprile 2010)

[Lugli, 2005] Lugli A., Le ragioni del museo, in Lugli A., Pinna G., Vercelloni V., Tre idee di museo, Milano, Jaca Book, 2005.

[Siemens, 2004] Siemens G., Learning Management Systems: The wrong place to start learning. ElearnSpace, Novembre 2004, <http://www.elearnspace.org/Articles/lms.htm> (verificato il 5 aprile 2010)

[Silverman, 1995] Silverman L., Visitor meaning-making in museums for a new age. Curator, 38, 3, 1995, 161-170.

## Sitografia

[[http://archivio.pubblica.istruzione.it/didattica\\_musealeneu/index.shtml](http://archivio.pubblica.istruzione.it/didattica_musealeneu/index.shtml)], Portale dedicato alla Didattica museale – MIUR

[<http://www.edidablog.it/>], Edidablog - Portale dei blog didattici – MIUR