

“Se è importante per te, è importante per tutti”, sentirsi comunità al museo

Ester Maria Bernardi

Lidia Falomo Bernarduzzi

Dipartimento di Fisica, Università degli Studi di Pavia, Via Bassi, 6. I-27100 Pavia.

Museo per la Storia dell'Università, Università degli Studi di Pavia, Corso Strada Nuova, 65. I-27100 Pavia.

E-mail: estermaria.bernardi01@universitadipavia.it; lidia.falomobernarduzzi@unipv.it

Maria Carla Garbarino

Luca Morgantino

Museo per la Storia dell'Università, Università degli Studi di Pavia, Corso Strada Nuova, 65. I-27100 Pavia.

E-mail: mariacarla.garbarino@unipv.it; luca.morgantino01@universitadipavia.it

Andrea Zamboni

Dipartimento di Fisica, Università degli Studi di Pavia, Via Bassi, 6. I-27100 Pavia.

Museo per la Storia dell'Università, Università degli Studi di Pavia, Corso Strada Nuova, 65. I-27100 Pavia.

E-mail: andrea.zamboni01@universitadipavia.it

RIASSUNTO

Il Museo per la Storia dell'Università di Pavia (MSU) ha proposto, nella riapertura post-Covid-19, varie attività, dedicate sia alla comunità che a gruppi con interessi e necessità specifiche, con iniziative già popolari affiancate a nuove esperienze.

Le attività ruotano intorno a un'idea di museo come luogo di comunità, che vive insieme ai suoi visitatori. Particolarmente interessante è il Teatro degli Oggetti: si tratta di incontri durante i quali il pubblico diviene protagonista e narratore. Come i pezzi delle collezioni, estratti dagli armadi, vengono presentati ai partecipanti, anche gli oggetti portati da casa propria dagli spettatori diventano protagonisti dell'attività museale. Le storie del museo appartengono ai cittadini, così come le storie di tutti sono importanti, come parte del vissuto comune.

Nell'ottica di incontro e coinvolgimento dei visitatori più giovani si collocano anche altre attività, tra le quali alcuni giochi di ruolo e di carte e attività estive per le scuole.

Parole chiave:

coinvolgimento dei pubblici, co-creazione di nuovi significati, socializzazione non competitiva, storytelling, giochi di ruolo.

ABSTRACT

"If it's important to you, it's important for others", feeling part of a community at the Museum

The Pavia University History Museum (MSU) has offered, after the Covid19 lockdowns, many activities designed for the community and for groups with specific needs and interests, mixing already popular experiences with new ones.

The activities were designed with the concept of Museum as a place of the community, that comes to life with its visitors, in mind. Particularly interesting is the Objects Theatre: during the event, the public was protagonist and narrator. Both the collection items, taken off the shelves, and the objects freely brought from home by participants were shown and presented to the public. The stories told by the Museum and by the visitors belong to the citizens and are worthy of being listened to, as part of a shared living experience.

Other initiatives also focused on involving younger visitors and encountering others; for instance, Museum role playing games and card games and summer activities for schools.

Key words:

involving audiences, co-creation of new meanings, non-competitive socialization, storytelling, role playing games.

CREARE SENSO DI APPARTENENZA VALORIZZANDO LUOGHI CHE APPARTENGONO ALLA COMUNITÀ

Collegare le persone ai luoghi della città e del territorio aiuta a superare distacchi e disconnessioni che possono essersi sviluppati durante i periodi di forzato isolamento, ma è necessario tener conto anche delle paure, delle diffidenze che portano molte persone a mantenere un distanziamento anche superiore a quello imposto per legge. Sono dunque state proposte attività prevalentemente all'aperto, nel cortile universitario antistante al Museo, che tentavano di stimolare un avvicinamento tra territorio e cittadinanza. Sono stati esplorati storie e vissuti di luoghi importanti per una parte della cittadinanza stessa, in alcuni casi luoghi tornati particolarmente sotto i riflettori in tempi di Covid. In occasione del Festival del turismo responsabile I.T.A.CÀ, un tour guidato in bicicletta ha toccato le sedi di alcuni musei universitari. All'interno del tema generale del "tornare a respirare" e della "mobilità sostenibile", si è raccontata la nascita e la storia del reparto di Rianimazione dell'Ospedale San Matteo tra la fine degli anni '60 e l'inizio degli anni '70 del XX secolo. L'evento Musei DiVini, in collaborazione con il Museo di Archeologia, l'Orto Botanico, Universitiamo, era dedicato invece alla degustazione di vini dell'Oltrepò Pavese, all'interno dei cortili universitari. Qui il personale del Museo e i produttori di vino hanno narrato storie legate al vino così come alle collezioni museali e a quelle aziendali (produttori di vino) o personali. In questi due eventi è stata ricercata la partecipazione attiva di comunità di nicchia, costituite da esperti del tema: i contenuti co-creati con i protagonisti del reparto di Rianimazione del Policlinico e con quelli della filiera produttiva del vino hanno così trovato occasione di condivisione all'interno degli eventi di turismo di prossimità, sostenibile, coinvolgendo poi anche un pubblico più esteso. Gli oggetti delle nostre collezioni hanno in questo modo acquistato nuovi significati e hanno preso forma nuove storie, da raccontare su diversi media per continuare, per quanto possibile, ad alimentare la comunità online cresciuta durante il periodo di chiusura forzata e quasi mai coincidente, a quanto ci dicono i risultati dei questionari, con quella dei visitatori reali del Museo. Sempre per rafforzare la collaborazione tra diverse istituzioni e il turismo di prossimità, con i Musei Civici di Como, in particolare con il Tempio Voltiano, si è cominciata a progettare e a sperimentare un'attività congiunta basata su percorsi che si completano a vicenda, all'interno delle due città.

IL TEATRO DEGLI OGGETTI

Con il Teatro degli Oggetti, invece, ci si è rivolti direttamente a una comunità ampia, incoraggiando tutti i possibili visitatori a condividere le proprie storie, partendo da oggetti per loro densi di significato (storytelling museale). Questi racconti sono stati mescolati a

quelli, raccontati dal personale del Museo così come dai suoi tirocinanti e dalle ragazze del Servizio Civile, su particolari oggetti del Museo o talvolta, per stimolare la partecipazione del pubblico, anche personali. Non va dimenticato che anche i visitatori che stanno solo ad ascoltare sono coinvolti nella narrazione. Come sostiene Solomon (2002), infatti, una storia è come un dialogo che coinvolge sia il narratore sia l'interlocutore, che ha comunque il ruolo di dare il proprio significato agli eventi narrati. Questo ruolo dell'ascoltatore comporta, nel caso in cui lo storytelling abbia un fine educativo, un coinvolgimento emotivo che permette il raggiungimento di conoscenze a un livello più profondo, stimolando una grande varietà di intelligenze (linguistica, logico-matematica, interpersonale, spaziale) e di modalità di apprendimento. Il Teatro degli Oggetti, una sorta di "Mostra e racconta", chiede quindi a chi assiste di essere parte integrante della narrazione. Gli oggetti portati da casa propria dagli spettatori diventano parte dell'esperienza museale, perché così come le storie del Museo appartengono ai cittadini, le storie dei cittadini appartengono al Museo, entrano a far parte in qualche modo del vissuto comune. Questa modalità di interazione è anche utile al Museo per conoscere il proprio pubblico. L'aspetto di conoscenza reciproca e di formazione di un gruppo coeso, in cui ognuno si senta "sicuro" e ascoltato, è particolarmente importante nel momento in cui l'attività venga svolta con bambini e ragazzi. Questa è stata la nostra esperienza all'interno del Progetto Scuola Estate, proposto dal Ministero dell'Istruzione, che ha visto due fasi. Una prima fase con gli studenti di una scuola secondaria di secondo grado (ITIS Cardano), e una seconda, in collaborazione con la Civica Scuola d'Arte Ar.Vi.Ma., con i bimbi e i ragazzi delle scuole primarie e secondarie di primo grado. I partecipanti hanno potuto, attraverso il confronto con gli altri, rafforzare l'empatia all'inizio della settimana di attività, trovare un modo per uscire da sé stessi e sviluppare resilienza, superando le problematiche interne emerse e derivate dall'isolamento. Questa attività è stata utile per costruire e rafforzare il gruppo in vista delle successive attività: condividere storie consolida infatti le capacità di socializzazione, indispensabili per l'educazione scientifica e per il lavoro all'interno dei laboratori scientifici e di quelli interdisciplinari.

LABORATORI STORICO-SCIENTIFICI

I laboratori storico-scientifici, svolti all'interno del Progetto Scuola Estate, hanno coinvolto studenti fino alla scuola secondaria di secondo grado. Il progetto richiedeva sia di rafforzare le conoscenze sia di favorire la socializzazione; se questi due aspetti risultano importanti per il Ministero, per la scuola del territorio e per le famiglie (che avevano bisogno più del solito di luoghi protetti a cui affidare i figli), non possono non essere importanti per i musei, soprattutto per i musei universitari che danno grande importanza alla crescita culturale dei ragazzi, specie in ambito scientifico.

È stato adottato un approccio "learning by doing", con l'intento di coinvolgere lo studente e aiutarlo ad appassionarsi all'attività scientifica; si è cercato di evitare che, per timore, i bambini e i ragazzi si basassero sui soliti schemi scolastici, favorendo un approccio naturale e libero alla sperimentazione. I percorsi, come già accennato, si sono sviluppati su due fasi e periodi differenti. Nella prima fase, i partecipanti appartenevano a classi differenti dei primi due anni di liceo delle scienze applicate ed erano accompagnati da alcuni insegnanti; il gruppo era pertanto omogeneo e gli operatori si sono rapportati con uno stesso background culturale formale. Nella seconda fase, organizzata insieme alla Scuola d'Arte Ar.Vi.Ma., hanno partecipato alle attività bambini e ragazzi di classi diverse, dai 7 ai 14 anni, e di più istituti. Il gruppo era dunque molto eterogeneo e non era accompagnato da insegnanti. A problematiche che avrebbero potuto emergere da questa particolare composizione si è ovviato affiancando a ciascun gruppetto di bambini un operatore museale. Questo ha richiesto un'attività di stretta cooperazione di più operatori su ciascun macro-gruppo. Si è così sperimentato che, al contrario di quanto a volte si possa pensare, raggruppare solo ragazzi di età molto vicine non è sempre il modo migliore di procedere nell'attività laboratoriale e di educazione alla scienza. Con le dovute cautele, infatti, e con molti facilitatori, è stato più efficace per i lavori del Museo avere gruppi eterogenei, anche nella spiegazione di un argomento potenzialmente complesso come la fisica. Lavorare con numeri non elevati di bambini, seguiti da più operatori, anche quando l'operatore principale era uno, ha facilitato il superamento di qualche possibile difficoltà linguistica dovuta a termini un poco più tecnici, ed è comunque stato osservato che non è sempre vero che sia necessario modificare linguaggio e approccio per poter essere compresi da diverse fasce d'età. Inoltre, usando metodi laboratoriali che rendano sempre partecipi gli alunni, ci si può soffermare sulle idee di tutti e stimolare la domanda sia dei più piccoli che dei più grandi, nonché la cooperazione tra partecipanti. Incanalare le idee ingenuie dei bambini in idee spesso emerse anche durante il percorso storico dà vita a percorsi d'apprendimento efficaci.

I laboratori di questa seconda fase hanno peraltro previsto attività complementari tra arte e scienza di diversi ambiti, favorendo un approccio multidisciplinare su tematiche solitamente affrontate separatamente.

Durante le attività si è cercato sempre di instaurare un clima sereno; è stato mantenuto un approccio assolutamente non valutativo, consentendo così ai ragazzi di esprimersi liberamente e di esplorare nuovi ambiti del sapere per il solo gusto di farlo e per puro interesse.

È stata posta attenzione anche al possibile emergere di elementi competitivi, che si è cercato di arginare; sono state quindi evitate attività che rafforzassero l'idea che alle azioni debba corrispondere un giudizio e che il giudizio debba essere la motivazione dell'azione; questo causa infatti il venir meno della spinta verso



Fig 1. Utilizzo di app interattive di realtà virtuale.

il compimento di azioni solo perché giuste, ricche di significato in sé. Inoltre, alcuni individui sono emotivamente più reattivi o tendono a distaccarsi da attività che richiedano competizione. È dunque necessario un ambito completamente libero da ogni costrizione, compresa quella valutativa, perché un ragazzo possa esprimersi in modo libero. In un ambiente particolare come quello descritto, persino il fatto di non conoscere i bisogni educativi particolari degli alunni è stato un punto di forza e ha consentito l'emergere di capacità personali che gli stessi ragazzi non sapevano di possedere. Musei e ambiti non formali hanno la possibilità di superare o attenuare le categorizzazioni certificate o emergenti in ambito formale. Non partendo da conoscenze pregresse, l'educatore museale può e deve concentrarsi esclusivamente sulla ricerca di una continua connessione con le varie individualità.

Si è cercato di vedere quindi ogni partecipante come un individuo unico nelle proprie caratteristiche, abilità, necessità educative e di socializzazione, e di aiutarlo a formulare domande proprie e a trovare risposte con metodi personali. È infatti molto importante porre attenzione alla crescita dell'individuo proponendo attività che stimolino atteggiamenti positivi verso gli ambiti scientifici. Bisogna sempre ricordare che i bambini hanno una fortissima spinta ad adeguarsi all'atteggiamento dell'educatore e quindi è fondamentale come l'operatore si pone verso l'attività educativa e verso l'allievo. Cambiare registro spesso, adattarsi alla piccola comunità in divenire con cui ci si sta rapportando dà quindi buoni risultati, ma richiede uno sforzo non indifferente nell'operatore che deve dimostrarsi particolarmente elastico e ogni volta reinventarsi e superare gli schemi di un tipo di educazione da lui percepito, appreso e riproposto ad altri. Questo peraltro richiede un approfondimento della materia che si propone e doti di mediazione non comuni, perché può condurre per diverse strade, a volte per nulla testate. Nei laboratori scientifici si è fatto uso anche di dispositivi di realtà virtuale e aumentata (fig. 1). Alcuni bambini e bambine hanno risposto meglio a questo tipo di attività, a seconda del-



Fig. 2. Il gioco di ruolo a carte Cathedraticus.

le proprie inclinazioni, e si sono molto appassionati. Diversi sono infatti i fattori positivi che anche queste tecnologie possono introdurre nell'educazione scientifica (Matthews, 2014; Kurubacak & Altinpulluk, 2017; Elmqaddem, 2019; Scavarelli et al., 2021). Oltre ai laboratori scientifici, sono stati proposti anche laboratori di comunicazione: impersonandosi giornalisti per un giorno, i bambini hanno dato una propria interpretazione ai contenuti dei laboratori e alle storie e agli oggetti delle collezioni. Hanno quindi elaborato le proprie impressioni, insieme alle proprie esperienze di bambini, in nuovi contenuti per il Museo. Durante i laboratori, ciascuno ha potuto esprimere sé stesso e la risoluzione dei problemi è stata incoraggiata in un ambito di gruppo (costruttivismo sociale).

GIOCHI DI RUOLO

Sono state proposte attività con due diversi giochi di ruolo, uno in forma di carte da gioco e uno guidato da un game master. Entrambi i giochi sono stati pensati specificamente per il Museo da suoi collaboratori e hanno riscosso un buon successo tra i partecipanti: Cathedraticus, il gioco di carte (fig. 2), riesce ad accattivare e coinvolgere alla stessa maniera ragazzi e bambini (per ora è stato testato dai 6 ai 15 anni d'età); "La Guerra delle Correnti" si sviluppa invece in più sedute tra esperimenti storici, narrazione dell'ambientazione sociale e scientifica del periodo e gioco di ruolo vero e proprio. Con queste attività sono state approfondite vicende storiche che stimolano un avvicinamento all'aspetto umano e di contesto della scienza (Nature of Science), così come lo sviluppo di un senso di appartenenza alla comunità scientifica pavese. La scienza è infatti un'esperienza di ricerca e scoperta della verità che investe un grande numero di aspetti: cognitivi, sociali, commerciali, culturali, politici, etici, finanziari, psicologici ecc. Tutti questi aspetti sono utili oggetti di studio, andando ognuno a chiarire vari elementi a seconda della disciplina, del periodo storico e delle pratiche scientifiche prese in considerazione (Matthews, 2014). Questo tipo di giochi tende, poi, a

favorire la socialità anche tra diverse fasce d'età, spesso proprio a causa dell'uscita da sé stessi attraverso l'immedesimazione in personaggi, che rende meno "emotivamente pericoloso" l'approccio alla relazione. Il rapporto con gli altri passa infatti attraverso un avatar e viene posto su un piano misto di immaginazione e realtà. Il supporto di una maschera permette dunque di scegliere cosa far trapelare di sé, quando ci si sente più sicuri.

CONCLUSIONI

La pandemia ha modificato sensibilmente la comunicazione dei musei, e la riapertura, specie nel primo periodo, ha portato a un ripensamento profondo delle attività proposte, perché anche i pubblici nel frattempo sono cambiati. È ancora un po' presto per dire se i nuovi approcci sperimentati porteranno a un effettivo miglioramento dell'offerta e del corrispondente gradimento del pubblico. Sicuramente il maggior coinvolgimento del pubblico e il tentativo di formare comunità più coese hanno fatto emergere nuove letture del patrimonio conservato in Museo e hanno portato a un marcato rinnovamento dell'offerta educativa.

BIBLIOGRAFIA

- ELMQADDEM N., 2019. Augmented reality and virtual reality in education. Myth or reality? *International journal of emerging technologies in learning*, 14(3): 234-242.
- KURUBACAK G., ALTINPULLUK H. (eds.), 2017. *Mobile Technologies and Augmented Reality in Open Education*. Igi Global.
- MATTHEWS M.R., 2014. *Science teaching: The contribution of history and philosophy of science*. Routledge.
- SCAVARELLI A., ARYA A., TEATHER R.J., 2021. Virtual reality and augmented reality in social learning spaces: a literature review. *Virtual Reality*, 25(1): 257-277.
- SOLOMON J., 2002. Science stories and science texts: What can they do for our students? *Studies in Science Education*, 37: 85-105.