

Il museo per gioco: per conoscere il museo in maniera divertente

Cristina Maria Banfi

Associazione Didattica Museale, Museo Civico di Storia Naturale, Corso Venezia, 55. I-20121 Milano.
 E-mail: info@assodidatticamuseale.it

RIASSUNTO

L'Associazione Didattica Museale (ADM) è attivamente impegnata dal 1994 nell'organizzazione e gestione dei servizi didattici del Museo di Storia Naturale di Milano. Pertanto, è compito prioritario di ADM quello di avere in Museo un pubblico sempre più numeroso e soddisfatto. Il problema che ci si pone da anni è quello di offrire di volta in volta delle novità che possano funzionare sia da aggancio per un'utenza nuova, sia da spunto di interesse che giustifichi un ritorno e una fidelizzazione del visitatore. Per ovvie ragioni le esposizioni museali non possono essere rinnovate così velocemente come l'utenza desidererebbe. Se non si possono variare i reperti che il pubblico viene a vedere in Museo, si può però cambiare di volta in volta il modo di interagire dei visitatori con i reperti stessi. Partendo dal presupposto che imparare divertendosi è più facile, abbiamo pensato di mettere in atto una nuova strategia di comunicazione: il gioco museale, dove le sale ostensive non sono solo il luogo dove svolgere l'attività, ma dove diventa assolutamente prioritaria l'interazione dell'utenza con le esposizioni. Questa innovazione ha avuto effetti molto positivi, perché ha consentito di avere proposte sempre nuove, andando a centrare gli obiettivi: incremento e fidelizzazione del pubblico.

Parole chiave:

gioco museale, intrattenimento, apprendimento, divertimento, famiglia.

ABSTRACT

Museum for game to learn about the museum so funny.

The Associazione Didattica Museale (ADM) has played a basic role in the Educational Services of the Natural History Museum of Milan since 1994. In an effort to increase the number of visitors and to foster their enjoyment, ADM has successfully tried out a new science communication strategy: the Museum Game. In our opinion, learning should be fun. All kids learn faster and retain more when they are engaged, involved and having fun. This is true not only for children, but for teens and adults as well. The Museum Game is played in not just any room of the Museum, but within the collection ones. We believe this is essential to reach our goal: inspiring knowledge and love for nature through fun activities. This strategy also offers the opportunity of always having new programs, so people come back to the museum over and over again.

Key words:

museum game, entertainment, learning, fun, family.

"Coloro che fanno distinzione tra intrattenimento e educazione forse non sanno che l'educazione deve essere divertente e il divertimento deve essere educativo"

Marshall McLuhan

Confortati dall'esperienza di pedagogisti di fama internazionale, abbiamo iniziato a utilizzare, tra le nostre modalità di comunicazione, il gioco. Il gioco presenta infatti indiscutibili pregi: è un addestramento spontaneo alle attività della vita adulta; consente di sviluppare abilità e saggiare i propri limiti; permette il controllo della frustrazione in situazioni fittizie, più gestibili di quelle reali; favorisce la socializzazione e l'acquisizione di regole di comportamento; ha un ruolo importante nello sviluppo dell'intelligenza, dell'emotività, della fantasia e della personalità.

Si è così, piano piano, delineata nella nostra testa l'idea di gioco museale (e non solo didattico), dove per "museale" si deve intendere un'attività ludica che interagisca nel suo svolgimento con le esposizioni e il patrimonio culturale del museo, e non semplicemente una proposta applicabile in un qualunque spazio a disposizione. Abbiamo quindi iniziato a riflettere su come inserire il gioco nella vasta offerta didattica ADM. E così, per cominciare, il gioco è stato proposto al pubblico più adatto a questo tipo di strategia educativa: i bambini.

GIOCARE COME?

Siamo partiti quindi con una massiccia documentazione sull'importanza del gioco nelle diverse fasi evolutive del bambino, al fine di differenziare nel modo opportuno la proposta. Il gioco infatti viene vissuto in modo diverso secondo l'età. Fino a cinque – sei anni il bambino utilizza il gioco simbolico, in cui l'oggetto reale viene utilizzato per rievocare eventi immaginari (es. il cucchiaino di legno può essere usato come bacchetta magica). E' anche l'età in cui i bambini sono affascinati dalle fiabe che vengono percepite come parte della realtà. La proposta più adatta è pertanto l'attività "favola", in cui i piccoli utenti vengono coinvolti in un evento fiabesco che si snoda nelle sale del Museo. Vengono coinvolti in prima persona, affidando loro una "missione" da portare a termine lungo il percorso museale, con il successo finale che gratifica il bambino. L'apprendimento avviene in modo spontaneo e viene valorizzata l'esperienza di tutti.

I bambini di sette-otto anni sono ormai in grado di assumere i punti di vista degli altri, di riconoscere le regole del gioco e di rispettarle. Per loro inizia la fase del gioco sociale.

I pre-adolescenti sono in grado di immaginare facilmente situazioni di carattere ipotetico, mettere in campo strategie, studiare le mosse e dedurre le contromosse dell'avversario. La competizione (in giusta misura) è uno stimolo. Per loro possiamo pensare al gioco di ruolo.

GIOCARE QUANDO?

Alla documentazione iniziale sono seguiti corsi specifici degli operatori, al fine di ottimizzare il loro lavoro, centrando le finalità che ci eravamo proposti. L'attività gioco è stata così con successo inserita in molte nostre proposte per la scuola, per le famiglie e per il pubblico generico nel corso di tutto l'anno e, in particolar modo, durante i fine settimana o in ricorrenze speciali, come Pasqua, Halloween, nel periodo natalizio con "L'arca di Noè" ecc., oppure al termine della scuola, con i Campus estivi della durata di una intera settimana.

La nostra attenzione si è poi spostata verso il pubblico adulto. Per questa utenza la proposta "Gioco" ha incontrato maggiori ostacoli, tra cui una sorta di iniziale imbarazzo, la poca voglia di lasciarsi coinvolgere, la tendenza a sottovalutare l'attività ludica, la scarsa convinzione della validità del gioco come strumento di apprendimento. La nostra risposta a queste critiche è stata data per la prima volta durante i "notturni museali", serate estive a tema in cui, nella nostra offer-

ta al pubblico, alla presentazione del patrimonio museale abbiamo associato concerti e rappresentazioni teatrali. Con esse abbiamo sperimentato un felice connubio tra arte, musica, teatro e temi naturalistici. In queste occasioni il pubblico, sempre assai numeroso, ha potuto constatare di persona che con il gioco si possono riscoprire emozioni dimenticate...

Ovviamente le regole del gioco non possono essere le medesime di quelle utilizzate con i bambini: quali strumenti abbiamo utilizzato per far giocare gli adulti? Test e quiz da affrontare in autonomia, gialli polizieschi da risolvere con gli amici, scatole misteriose per mettere alla prova il proprio coraggio e il livello di curiosità. E quale apprendimento abbiamo prodotto? Conoscenze, in quanto vengono fornite notizie sull'ecologia e l'etologia di animali presenti nelle esposizioni. Competenze, perché il pubblico è incentivato ad orientarsi in museo dentro il quale si muove con sempre maggiore facilità. Il visitatore divertendosi impara a "leggere" un diorama, ad interpretare i reperti, e mostrare interesse anche per il particolare. Atteggiamenti, perché l'attività-gioco suscita sempre curiosità, partecipazione, affetto e fidelizzazione.

Il gioco di ruolo è stato utilizzato con successo anche nei percorsi di formazione per insegnanti, che hanno provato a mettersi nei panni di studenti, operatori museali o colleghi, e hanno avuto l'opportunità di scoprire che il gioco può essere un utile strumento di verifica informale dell'apprendimento degli alunni. Un ulteriore sistema di verifica ad uso dell'insegnante è il podcast. Da quest'anno alcune classi pilota ne stanno sperimentando le potenzialità nell'apprendimento degli alunni, grazie al supporto di ADM che mette gratuitamente a disposizione strumenti e competenze per la formazione degli insegnanti, e la possibilità di editare i prodotti delle scuole su un sito specifico, da cui poi è possibile "scaricare".

In conclusione, sebbene giocare in museo presenti alcune indiscutibili criticità, come i vincoli logistici/acustici, i costi, la formazione specifica del personale, l'iniziale diffidenza del pubblico, l'accusa di superficialità, la nostra opinione è che in realtà le attività ludiche possono costituire un valore aggiunto per i musei: proporre il gioco in un contesto tradizionalmente "serio" come il Museo contribuisce infatti a valorizzare il patrimonio culturale, rendendolo accessibile ad un pubblico più vasto e più attivo. Con una condizione: l'esperienza ludico/laboratoriale non deve rimanere fine a se stessa, ma è necessario che sia accompagnata da occasioni di riflessione per metabolizzare quanto appreso e inserirlo significativamente nel proprio bagaglio di conoscenze. In fondo... "Se giochi a fare il genio, poi lo diventi" (Salvador Dalì).