

# Nuovi approcci educativi del Sistema Museale di Camerino

Maria Luisa Magnoni  
Alessandro Blasetti  
Giuseppe Crocetti  
Marco Montecchiari

Sistema Museale di Ateneo, Università di Camerino, Piazza dei Costanti, 7. I-62032 Camerino.

E-mail: marialuisa.magnoni@unicam.it; alessandro.blasetti@unicam.it; giuseppe.crocetti@unicam.it; marco.montecchiari@unicam.it

## RIASSUNTO

Le nuove proposte dell'Orto Botanico Unicam si avvalgono dell'utilizzo dei dispositivi digitali. Si integrano così le osservazioni dal vivo con immagini e informazioni legate ad altri periodi stagionali, per arrivare a conoscere le specie raccontate. Questi dispositivi assumono maggiore importanza quando si vogliono descrivere le presenze di animali non visibili in quest'area durante la visita. Permettono inoltre di vivere un'esperienza personalizzata attraverso la ricerca e la realizzazione di fotografie che rappresentino al meglio caratteri o curiosità su particolari esemplari nel contesto dell'Orto, ma maggiormente in altre attività di tipo didattico come ad esempio nel contest realizzato presso il Museo Ittico di San Benedetto del Tronto che viene descritto nel lavoro.

Parole chiave:

dispositivi digitali, interazione, gioco, scoperta.

## ABSTRACT

*New educational approaches of the Camerino Museum System*

*Digital devices are used for new visiting proposals of Camerino University Botanical Garden. Live observations are integrated with images and information related to other seasonal periods, to better know the described species. These devices assume increasing relevance for the description of animals living in this area, that are obviously not visible during the visit. They also allow a personal experience through pictures which best represent specimen characteristics living in the Garden, also in other educational activities, like in the Museo Ittico of San Benedetto del Tronto.*

Key words:

*digital devices, interaction, game, discovery.*

Il Sistema Museale di Ateneo dell'Università di Camerino continua a cercare di dare risposta alle esigenze di aggregazione e di incontro culturale nella realtà di una città negli ultimi anni doppiamente provata da crisi sismica e pandemia (Magnoni et al., 2019).

Dopo aver creato occasioni per il pubblico generico durante i mesi estivi nell'unica sede tuttora visitabile, l'Orto Botanico "Carmela Cortini", abbiamo rivolto la nostra attenzione al rinato bisogno delle scuole del territorio di visitare sia l'Orto Botanico che altre strutture museali. Il proposito che ha guidato nei mesi scorsi tutti i nostri progetti è stato la ricerca di nuove metodologie, supportate dalle tecnologie digitali, per realizzare percorsi educativi e didattici sempre diversi e stimolanti.

Abbiamo così integrato nella consueta modalità hands-on delle nostre attività l'utilizzo di dispositivi quali smartphone e tablet. Tali strumenti sono stati utilizzati per ampliare l'offerta di contenuti (grazie alla fotografia), fare ricerche, offrire momenti di gamification, sviluppare competenze digitali.

La fotografia, elemento comune in tutte le attività, si è dimostrata fondamentale per approfondire le conoscen-

ze sugli aspetti naturali (animali e piante) e per creare occasioni di dialogo e indagine.

## ATTIVITÀ E PERCORSI DIDATTICI PROPOSTI

Il nutrito materiale video e fotografico raccolto in questi anni all'interno dell'Orto Botanico è stato di grande supporto alla realizzazione di tutti i nostri percorsi didattici. L'alternanza dell'osservazione diretta sul campo a momenti di proiezioni di immagini fotografiche e video di specie vegetali e animali ha permesso di coglierne aspetti particolarmente significativi, come ad esempio il ciclo vitale annuale, la forma di una foglia, la presenza e le caratteristiche di un animale ecc. Il supporto digitale ha quindi permesso all'operatore di creare delle narrazioni distribuite su tutto l'arco dell'anno e non più limitate alla stagione reale della visita.

Diverse sono state le attività offerte alle scuole, calibrate secondo i vari ordini scolastici: 1. il percorso di visita botanico classico; 2. l'attività ludico-didattica per la scuola secondaria di secondo grado; 3. il percorso

dedicato alla presenza animale in Orto; 4. la caccia al tesoro nel Museo del Mare di San Benedetto del Tronto, in questo caso pensata e realizzata per famiglie. Alle quattro attività descritte hanno partecipato: 50 ragazzi della scuola primaria, 48 ragazzi della scuola secondaria di primo grado, 120 della scuola secondaria di secondo grado, 15 famiglie.

### Il percorso di visita botanico classico

Obiettivi dell'attività:

- all'uscita dall'Orto i visitatori dovevano essere in grado di riconoscere alcune specie comuni sul territorio o di interesse economico;
- i visitatori dovevano avere un'idea del ciclo vegetativo e una minima conoscenza delle caratteristiche di alcune specie;
- l'attività aveva come ulteriore scopo stimolare l'attenzione e l'osservazione critica, spingendo i partecipanti a porsi domande e a trovare risposte plausibili.

Il percorso botanico classico è stato sperimentato con diversi gruppi classe della scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado e gruppi di adulti.

La visita guidata dell'Orto, alternata alla proiezione di immagini e video, declinata a seconda del contesto, è stata l'elemento comune per tutti gli ordini di scuola. È stato creato un percorso di osservazione attraverso il quale poter imparare a riconoscere diverse specie vegetali e i loro cicli vitali. Nel caso della scuola secondaria di secondo grado è stata aggiunta un'ulteriore attività.

### L'attività ludico-didattica

#### per la scuola secondaria di secondo grado

Obiettivi dell'attività:

- comprendere il fenomeno degli organismi alieni (in questo caso vegetali) che colonizzano sempre nuovi territori;
- imparare a riconoscerne alcuni, tra i più comuni, attraverso una ricerca (caccia al tesoro) guidata;
- scoprire come, di fatto, sono molto facili da incontrare; ma al contempo essere consapevoli che non sono parte del patrimonio originale del territorio;
- scoprire la possibilità di utilizzo dei dispositivi personali per migliorare le proprie conoscenze.

Utilizzando i propri smartphone i visitatori hanno partecipato divisi in squadre a una caccia al tesoro rappresentato dagli esemplari di piante aliene presenti in Orto. La gara si apriva con la consegna di una delle carte d'identità dei soggetti alieni da cercare (fig. 1). Le informazioni riportate, estremamente scarse, dovevano essere integrate attraverso l'uso dei propri telefoni, accedendo a pagine informative online grazie alla lettura di QR Code presenti sulle carte d'identità consegnate. Per questa attività si devono quindi unire nuove competenze digitali a competenze classiche di lettura e comprensione, in aggiunta a quelle di osservazione e critica.

Scopo del gioco era individuare il maggior numero possibile di specie ricercate. L'effettivo ritrovamento (cattura) era dimostrato dalla presentazione ai giudici di gara della

foto relativa alla specie nella sua aiuola in Orto o almeno del suo cartellino identificativo nel caso in cui fosse indisponibile per il periodo stagionale. Come di prassi, al gruppo vincitore per numero di soggetti catturati andava il premio, costituito da piccole piante per il giardino della scuola. Questo tipo di attività ci ha riservato qualche sorpresa. Riflettendo a posteriori con i docenti che hanno partecipato a questa sperimentazione, abbiamo osservato come la formula caccia al ricercato tenda a coinvolgere maggiormente i soggetti che in ambito scolastico rimangono più emarginati e meno coinvolti nelle attività didattiche canoniche. Inoltre lo spirito di squadra produce una spinta affinché emergano le attitudini migliori dei singoli per il raggiungimento dell'obiettivo (Kagan, 2000). Abbiamo assistito così all'abbandono di stereotipi preconfezionati e all'emersione di aspetti delle personalità spesso camuffati o nascosti.

### Il percorso dedicato alla presenza animale in Orto

Obiettivi dell'attività:

- imparare a riconoscere gli animali più comuni sul territorio, in particolare le specie presenti in Orto;
- scoprirne alcuni comportamenti, come la territorialità, le scelte alimentari preferenziali, il periodo giornaliero di maggiore attività, il tempo dedicato a occupazioni diverse rispetto alla ricerca del cibo.

In questo caso si è lavorato per creare una visita a tappe ripercorrendo con il gruppo in attività il percorso attraverso i luoghi di avvistamento e osservazione della presenza animale (fig. 2), composta da individui di tutte le dimensioni e di diverse classi animali. I gruppi hanno così avuto l'occasione di osservare da vicino, attraverso le immagini riprese e dal vivo, tane e nidi; per alcuni animali che prediligono l'attività notturna abbiamo integrato nella narrazione anche le immagini delle fototrappole che abbiamo installato in prossimità dei luoghi di passaggio o dei rifugi temporanei. Queste attività non si sarebbero potute effettuare senza il supporto delle immagini foto e video in quanto gli animali tendono a evitare luoghi frequentati e a non avvicinarsi a zone con presenze rumorose, come accade di solito quando si svolge una visita di gruppo in un qualsiasi luogo (Ardoin et al., 2014; Rossi, 2015).



Fig. 1. La consegna ai partecipanti delle carte d'identità degli esemplari alieni da cercare.



Fig. 2. Un gruppo in attività presso posatoi e fontana, punti di osservazione.

### La caccia al tesoro nel Museo del Mare di San Benedetto del Tronto

Obiettivi dell'attività:

- sviluppare le capacità di osservazione analizzando le caratteristiche delle varie specie, raccontandone attraverso la fotografia le peculiarità;
- apprendere nozioni base sull'utilizzo della fotocamera dello smartphone nelle attività di apprendimento.

Proprio la fotografia è stata il pretesto per raccontare storie di natura. Sappiamo infatti che l'immagine racconta, educando all'osservazione. Attraverso di essa è possibile evidenziare le caratteristiche fisiche di una specie, dare spunti per spiegarne comportamenti e adattamenti evolutivi. L'iniziativa si è svolta al Museo Ittico "A. Capriotti" di San Benedetto del Tronto, struttura con cui intratteniamo da anni una collaborazione scientifica. Anche in questo caso i dispositivi personali sono stati utilizzati per la realizzazione di una attività (nella filosofia del "se non possiamo batterlo facciamone un alleato"). Dopo una visita guidata al Museo, con la particolareggiata descrizione di reperti appositamente estratti dalle vetrine e una breve introduzione alla fotografia naturalistica come stimolo all'osservazione, i partecipanti sono stati invitati, con l'aiuto di schede descrittive di caratteristiche anatomiche e comportamentali, a individuare e fotografare i reperti con i propri smartphone. Le fotografie hanno poi partecipato a un piccolo concorso sulle pagine Facebook del Museo Ittico sambenedettese.

### CONCLUSIONI

Tutte le iniziative intraprese hanno riscontrato grande interesse. Il coinvolgimento attraverso l'aspetto prati-

co-ludico dell'attività e l'esplorazione diretta e attenta tramite l'uso consapevole degli strumenti tecnologici hanno evidenziato l'utilità dei comuni dispositivi digitali a scopo culturale-formativo. Continueremo, quindi, a creare nuove occasioni di incontro per sviluppare il concetto di conoscenza come risultato di una ricerca e di una scoperta personale piuttosto che trasmissione passiva del sapere: potenziare la capacità di saper decifrare le informazioni fornite, anche attraverso le immagini, elaborandole nel contesto specifico per il raggiungimento dell'obiettivo.

### BIBLIOGRAFIA

ARDOIN N.M., DIGIANO M., BUNDY J., CHANG S., HOLTUIS N., O'CONNOR K., 2014. Using digital photography and journaling in evaluation of field-based environmental education programs. *Studies in Educational Evaluation*, 41: 68-76.

KAGAN S., 2000. *L'apprendimento cooperativo: l'approccio strutturale*. Edizioni Lavoro, Roma, 296 pp.

MAGNONI M.L., BLASETTI A., CROCETTI G., MONTECCHIARI M., 2019. Riscoprire il senso di comunità al museo. Rispondere alle crisi che si sono susseguite nel centro Italia. In: Falchetti E., Grohmann D., Barili A., Maovaz M., Gentili S. (a cura di), Atti del XXX Congresso ANMS, Responsabilità museale e altre storie. Il ruolo dei musei scientifici nella costruzione di comunità sostenibili. Perugia 5-8 ottobre 2021. *Museologia Scientifica Memorie*, 22: 76-79.

ROSSI G., 2015. *La fotografia naturalistica per la valorizzazione del patrimonio montano*. Tesi di Laurea, Facoltà di Scienze Agrarie e Alimentari, Università degli Studi di Milano, a.a. 2014-2015.