

“Il Museo per tutti i sensi”: nuovo progetto inclusivo per il Museo delle Mirabilia dell’Università di Catania

Germana Barone

Dipartimento di Scienze Biologiche, Geologiche e Ambientali, Università degli Studi di Catania, Corso Italia, 57. I-95129 Catania. E-mail: germana.barone@unict.it

Silvia Majorana

Marilisa Yolanda Spironello

Gabriella Reina

Dipartimento di Scienze Umanistiche, Università degli Studi di Catania, Piazza Dante, 32. I-95124 Catania. E-mail: silvia.majorana@phd.unict.it; marilisa.spironello@phd.unict.it; gabriella.reina97@gmail.com

RIASSUNTO

Grazie ai fondi PNRR sull’accessibilità ricevuti, il Museo dei Saperi e delle Mirabilia siciliane dell’Università di Catania ha potenziato nell’ultimo anno iniziative educative e sensoriali per migliorare la propria offerta didattica tramite un approccio multidisciplinare più inclusivo e lo studio STEM innovativo. Partendo da una riflessione sul tema della povertà educativa è nato il percorso museale “Il Museo per tutti i sensi”, qui raccontato, risultato di un laboratorio interdisciplinare che ha visto la collaborazione di diversi attori territoriali, oltre all’università, alle scuole e alle associazioni di volontariato. Il percorso, ampliando attraverso un allestimento multisensoriale basato sul Design for All una prima edizione pilota già sperimentata, mira a promuovere valori quali l’appartenenza territoriale, l’identità culturale, la ricchezza della diversità, in linea con gli obiettivi dell’Agenda 2030 dell’ONU, delle Raccomandazioni UE sul lifelong learning e del Piano Triennale regionale per la dispersione scolastica.

Parole chiave:

musei universitari, accessibilità, inclusività, audience development, patrimonio culturale.

ABSTRACT

“The Museum for all the senses”: new inclusive project for the Mirabilia Museum of the University of Catania

Thanks to the PNRR funds on accessibility received, the Museo dei Saperi e delle Mirabilia siciliane of the University of Catania has promoted educational and sensorial initiatives over the last year to improve its educational offer through a more inclusive multidisciplinary approach and innovative STEM study. Starting from a reflection on the theme of educational poverty, it was created the museum itinerary “The Museum for all the Senses”, described here, as the result of an interdisciplinary laboratory with the collaboration of various local actors, including schools and voluntary associations. The itinerary, expanding an already tested first pilot edition through a multi-sensory installation based on Design for All, aims to promote values such as territorial belonging, cultural identity, the richness of diversity, in line with the objectives of the 2030 UN Agenda, the EU Recommendations on Lifelong Learning and the regional Three-Year Plan for early school leaving.

Key words:

university museums, accessibility, inclusiveness, audience development, cultural heritage.

INTRODUZIONE

Guardando ai dati relativi al nostro Paese in merito ai temi di istruzione e cultura, gli ultimi rapporti statistici ELET - Early leavers from education and training di Eurostat (v. sito web 1) e NEET - Not in Education, Employment or Training di ISTAT (ISTAT, 2023a; v. sito web 2) così come i dati relativi alla partecipazione culturale (ISTAT, 2023b) restituiscono un quadro complicato. Infatti, se da un

lato osserviamo che la quota dei giovani che hanno abbandonato precocemente gli studi si attesta su una media del 13,1% (contro una media europea del 9,7%) e la percentuale sul totale delle persone di età compresa tra i 15 e i 29 anni che non lavorano e non studiano si aggira attorno a un valore medio nazionale del 23,07% – confermando così che l’Italia ha un valore superiore di circa 10 punti rispetto alla media europea –, dall’altro si rileva un’inflessione della spesa pubblica destinata alla promozione e alla

salvaguardia del patrimonio culturale, fattore che incide inevitabilmente sulla partecipazione culturale che, soprattutto tra le giovani generazioni, è in calo nonostante si sia registrata un'ampia ripresa dei consumi nel 2022 dopo i disastrosi anni della pandemia (Federculture, 2023). La commistione di questi elementi ha condotto nel tempo, soprattutto nelle regioni del Sud Italia, all'aumento del rischio di povertà educativa e di abbandono scolastico. Anche l'ultimo rapporto SVIMEZ (v. sito web 3) ha confermato che in Italia vi sono territori dove la scuola è in forte difficoltà e dove la povertà educativa rimane altissima: al Centro-Nord il tasso di abbandono scolastico è del 10,4%, nel Mezzogiorno del 16,6%. Osservando la situazione regionale, tutti i dati relativi all'istruzione e al patrimonio culturale in Sicilia presentano forti gap in negativo rispetto alla media nazionale (ISTAT, 2023c); così il tasso dei NEET ammonta al 36,3% (+13,2% rispetto alla media nazionale), mentre quello sull'abbandono scolastico è del 21,2% (+8,49%) (Regione Siciliana, 2023); quest'ultimo dato a Catania, città in cui chi scrive si trova a operare, sale vertiginosamente al 25%, soprattutto in alcuni quartieri periferici quali Librino e San Cristoforo, conferendo così alla città un triste primato nazionale ed europeo (v. sito web 4). La disparità coinvolge tutti i servizi, dalle mense alle palestre, al tempo libero. Il quadro sta addirittura peggiorando: se nel giugno 2022 sono stati 83 mila i ragazzi che, alla chiusura degli scrutini, sono stati bocciati per non avere raggiunto la soglia minima delle presenze, un anno dopo il dato è addirittura raddoppiato.

Dal momento in cui la povertà educativa rimane e rappresenta uno dei problemi più gravi della società contemporanea che condizionano negativamente le prospettive di sviluppo complessivo di un Paese, non avendo ancora raggiunto il grado di attenzione che meriterebbe, risulta fondamentale che le politiche di promozione legate al welfare culturale in Italia operino al fine di colmare il divario causato dalle disuguaglianze. È a partire da queste premesse, quindi, che bisogna affrontare il tema della povertà educativa, che non è solo povertà economica, ma impossibilità di accesso a beni, servizi e opportunità necessari alla crescita.

Per tutti questi motivi è quanto mai urgente intervenire – come tra l'altro sottolineano gli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile dell'ONU (v. sito web 5) tra cui il punto 4 su un'istruzione di qualità e inclusiva – con una cooperazione tra istituzioni, per arginare il fenomeno della dispersione scolastica, prevenire il disagio giovanile, sensibilizzare le famiglie e i giovani stessi all'importanza dell'educazione e della scuola, anche attraverso il patrimonio culturale che è portatore di valori identitari, sociali, conoscitivi, come già riconosciuto dalla Convenzione di Faro (Consiglio d'Europa, 2005) e

dagli indicatori ISTAT-BES, come fonte di benessere sociale.

Così, a livello regionale, l'Assessorato siciliano per l'istruzione e la formazione ha varato un piano strategico per il contrasto alla povertà educativa, la riduzione della dispersione scolastica e la qualificazione e internazionalizzazione del sistema scolastico siciliano per il triennio 2023-2025, cercando di agire lungo due linee di intervento: la qualificazione dell'offerta formativa e il rafforzamento della governance delle istituzioni scolastiche. A livello locale, a Catania, accanto al ruolo di primo piano svolto ovviamente dalle scuole, vi è quello ricoperto dall'Osservatorio metropolitano sulla dispersione scolastica, promosso dal Tribunale per i minori, affiancato da altre realtà, quali l'Ufficio dispersione scolastica istituito dall'arcivescovo nella Diocesi catanese, associazioni di volontariato e l'Università. Ormai da anni, infatti, l'Ateneo di Catania è impegnato nella progettazione di buone pratiche che si traducono in iniziative concrete che prevedono, tra l'altro, in linea con gli obiettivi della Terza Missione, la promozione e la diffusione della cultura anche attraverso il Sistema Museale d'Ateneo (da ora: SiMuA). Quest'ultimo, nel tempo, ha favorito attività finalizzate all'approfondimento di temi quali l'inclusione, l'accessibilità e l'implementazione tecnologica, prestando naturalmente attenzione alle strategie di audience development, volte all'ampliamento e alla diversificazione del pubblico.

Da tutte queste premesse muove il progetto qui raccontato, che si presenta come evoluzione di un'iniziativa pilota circa l'accessibilità museale attraverso la multisensorialità, precedentemente presentata sulle pagine di questa rivista (Barone et al., 2023). La nuova edizione stavolta è stata concepita come un laboratorio sperimentale di più ampio respiro, finalizzato al miglioramento delle competenze personali e sociali, in materia di cittadinanza ma anche di consapevolezza ed espressione culturale. In questa occasione, il lavoro ha visto un coinvolgimento ampio di diversi attori territoriali; infatti, accanto al team universitario multidisciplinare costituito da studenti del corso di laurea magistrale in Geologia e dottorandi umanisti in Scienze per il Patrimonio e la Produzione Culturale, hanno partecipato alla progettazione anche la Città Metropolitana di Catania, scuole (Liceo Artistico) e associazioni di volontariato (FAI - Fondo per l'Ambiente Italiano). Tutti hanno contribuito alla creazione di contenuti divulgativi da rendere accessibili con pluristimolazioni sensoriali, impiegando metodologie inclusive che costituissero la base per uno storytelling che, partendo dal racconto del Museo dei Saperi e delle Mirabilia siciliane (da ora: Mirabilia) e delle sue eterogenee collezioni, approdasse alla conoscenza della storia della città mediante l'esplorazione tattile di plastici in scala, raffiguranti alcuni tra i monumenti più significativi della città.

UN NUOVO PARADIGMA INCLUSIVO PER IL MUSEO DELLE MIRABILIA

Negli ultimi anni, l'immaginario collettivo legato alla percezione della disabilità ha iniziato a modificarsi e ciò ha portato all'affermazione e al riconoscimento dei diritti fondamentali per i disabili, fissati anche dall'articolo 3 della Costituzione Italiana (Piccione, 2023). Partendo da tali considerazioni, si è potuto meglio studiare il fenomeno, giungendo alla conclusione che l'impoverimento economico e valoriale e la conseguente impossibilità di acquisizione di competenze sociali e relazionali rappresentino – ancora oggi – fattori di emarginazione e di esclusione sociale, ancor di più per una persona affetta da disabilità (Ferrucci, 2004). La povertà educativa sopra accennata non riguarda, di fatto, solo minori appartenenti a famiglie con forte marginalità, ma nella maggior parte dei casi coinvolge famiglie appartenenti a tutte le classi sociali, e può generare ulteriori criticità se posta in relazione a famiglie che hanno al loro interno soggetti con disabilità. Il fenomeno appare, inoltre, particolarmente presente in contesti urbani eterogenei, come le periferie. Spesso, infatti, l'accesso a mezzi culturali è fortemente limitato e ciò genera, purtroppo, ulteriore disuguaglianza sociale (Locatelli, 2022).

La scuola e le istituzioni educative, quali l'università, possono fare molto e devono saper costruire strategie virtuose per fronteggiare situazioni di estrema difficoltà, ideando interventi a supporto degli alunni e delle famiglie che vi stanno dietro, per consentire una crescita adeguata del minore, anche con disabilità, che deve poter avere l'opportunità di mettere a frutto le proprie potenzialità e soprattutto sentirsi parte di un contesto sociale che lo accolga e lo valorizzi. Con questi presupposti è stato concepito il progetto, che sin dalle prime fasi di ideazione ha coinvolto attivamente una classe quinta di studenti del Liceo Artistico Statale "Emilio Greco" di Catania grazie alla collaborazione di un gruppo di docenti coinvolti con la sperimentazione che hanno permesso di inquadrare l'attività proposta come parte integrante di un intervento educativo individualizzato (PEI) e personalizzato (PDP).

Guardando proprio alle guide del Piano Educativo Individualizzato (PEI) e del Piano Didattico Personalizzato (PDP), è apparso chiaro come questi documenti elaborati dall'équipe scolastica divengano sempre più necessari per la costruzione del Progetto di Vita (Ianes et al. 2003), uno strumento guida indispensabile, in grado di orientare l'alunno verso nuovi orizzonti e verso un nuovo approccio di tipo bio-psi-co-sociale, così come promosso dall'International Classification of Functioning, Disability and Health. In questo nuovo sistema docimologico emerge finalmente l'aspetto – inteso come vera e propria strate-

gia – della multidisciplinarietà, ovvero un approccio volto a descrivere l'alunno in crescita in relazione a più contesti di riferimento: quello sociale, quello familiare e anche, in proiezione, quello lavorativo. Un approccio olistico che guarda alla disabilità non dal punto di vista del deficit, ma del potenziale su cui lavorare, partendo da tre livelli specifici di osservazione: potenzialità corporea, della persona e dell'ambiente circostante. Quest'ultimo aspetto è determinante per ottenere un miglioramento che consenta di contrastare in maniera significativa il progressivo degrado culturale ed educativo, accentuato spesso dalla mancanza di reali prospettive occupazionali per alunni in condizioni di disabilità. Il Progetto di Vita va dunque costruito sin dalla frequenza scolastica, ma deve ambire a divenire vera e propria guida che istruisca l'alunno, e chi gli sta accanto, alla possibilità di uno sviluppo futuro che gli permetta di conquistare, nei limiti delle possibilità oggettive, un'autonomia personale. Con tali assunti è stato costruito tutto l'iter progettuale dell'attività, la cui realizzazione ha avuto una ricaduta concreta sul territorio e ha soprattutto permesso alla classe coinvolta di sperimentare un tipo di pratica extrascolastica, ove gli stessi alunni, per la prima volta, hanno messo alla prova in maniera concreta le loro competenze relazionali, espressive e sociali, migliorando l'apprendimento attraverso la costruzione di un approccio inclusivo e pienamente accessibile alle collezioni museali dell'Ateneo catanese.

UNIVERSITÀ E SCUOLA: UN INNOVATIVO APPROCCIO METODOLOGICO

Considerati la rapidità e il continuo mutamento del contesto sociale in cui i giovani costruiscono le loro relazioni di senso ed entro il quale interagiscono, non è più possibile adottare un modello lineare (scuola/formazione versus lavoro), ma occorre, al contrario, praticare un modello che intersechi i diversi momenti formativi con quelli lavorativi (scuola/formazione insieme ad esperienze sul campo/in situazione). Su questo principio è stata adottata, nel 2015, la Legge 107 (art. 1, cc. 33-43) nota come "La Buona Scuola" che ha introdotto questo nuovo approccio alla didattica, rivolto a tutti gli studenti del secondo biennio e dell'ultimo anno della scuola secondaria di secondo grado, prevedendo obbligatoriamente un percorso di orientamento utile ai ragazzi nella scelta che dovranno fare una volta terminato il percorso di studio. Successivamente, la legge di bilancio 2019 (L. 145/2018, art. 1, c. 784) ha ridenominato i percorsi di alternanza scuola-lavoro in Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento (PCTO) riducendone la durata complessiva nel triennio. L'art. 17 del D.L. 48/2023 (c.d. Decreto Lavoro), convertito con modificazioni in legge (L. 85/2023), ha stabilito

che il PCTO deve essere coerente con il piano triennale dell'offerta formativa e con il profilo culturale, educativo e professionale in uscita dei singoli indirizzi di studio offerti dalle istituzioni scolastiche. Guardando a questo assunto fondamentale, vista l'importanza del coinvolgimento della scuola per la buona riuscita della nostra iniziativa, parallelamente alla pianificazione del progetto è stato previsto un percorso che coinvolgesse attivamente gli studenti liceali in un'esperienza dinamica, che partisse da loro e arrivasse a loro. Tutti i processi sono stati pensati su misura e con la loro collaborazione propositiva: idee e suggerimenti inseriti in fase di ideazione hanno contribuito positivamente al buon esito dell'attività. Particolarmente importante è stata la cornice di senso entro la quale si è operato, ovvero le Giornate FAI dedicate alle scuole, note come Giornate FAI d'Inverno, la cui organizzazione ha permesso di poter promuovere a livello nazionale questa iniziativa, coinvolgendo come visitatori un considerevole numero di scolaresche di ogni ordine e grado. Avendo a disposizione un sistema preventivo di prenotazione, è stato possibile monitorare la partecipazione delle scuole, differenziandole in base all'età degli studenti. Ciò ha permesso ai protagonisti dell'esperienza, la classe quinta più volte citata, di esercitarsi sulle tipologie di pubblico, utilizzando tutti i materiali appositamente progettati per l'occasione, quali schede, tracce audio, supporti visivi, supporti tattili. È noto che il modo migliore per comprendere una procedura, un compito o un'attività sia l'esperienza diretta, e il PCTO si è posto questo obiettivo, permettendo ai giovani di avvicinarsi a nuove e diverse metodologie connesse all'accessibilità, apprezzandone tutte le possibilità di utilizzo. Gli studenti Ciceroni hanno così appreso l'importanza di poter essere

davvero efficaci nel ruolo di operatori museali e che questa efficacia la si raggiunge solo con un lavoro progettuale mirato. Sono certamente stati all'altezza del compito e hanno ben padroneggiato le risorse messe a disposizione dall'équipe tecnica che, di comune accordo con il gruppo di lavoro dei docenti curricolari, ha saputo condurre i partecipanti verso il raggiungimento di una nuova e più consapevole maturità espressiva, corporea, dialogica e dialettica (fig. 1). Il processo maieutico sotteso a tutte quelle esperienze, cosiddette "in situazione", è da ritenersi centrale nello sviluppo di quelle competenze rientranti tra le Raccomandazioni del Consiglio Europeo relative alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, intese come capacità di utilizzare conoscenze e abilità, attraverso schemi educativi flessibili, considerando l'alunno nella sua totalità di persona (v. sito web 6). Queste Raccomandazioni trovano riscontro nell'adozione di una visione dell'educazione che parte da una rinnovata idea di scuola, concepita come spazio aperto per l'apprendimento e non solo come luogo fisico. In questa nuova configurazione, le attività laboratoriali diventano, quindi, strumenti formidabili al servizio dell'attività scolastica, con riferimento a tutte quelle attività orientate alla formazione e all'apprendimento con ricadute dirette estese al territorio. Si tratta, quindi, di una questione centrale, con implicazioni di vasta portata che riguardano la formazione, l'istruzione e l'orientamento al lavoro (Bertotti et al., 2021).

Significativa, in questo contesto, è stata la possibilità data agli studenti diversamente abili di poter partecipare attivamente all'iniziativa. Il tipo di disabilità rilevate all'interno del gruppo classe è stato compatibile rispetto al laboratorio proposto. Alunni con disturbi dello spettro autistico ad alto funzionamen-

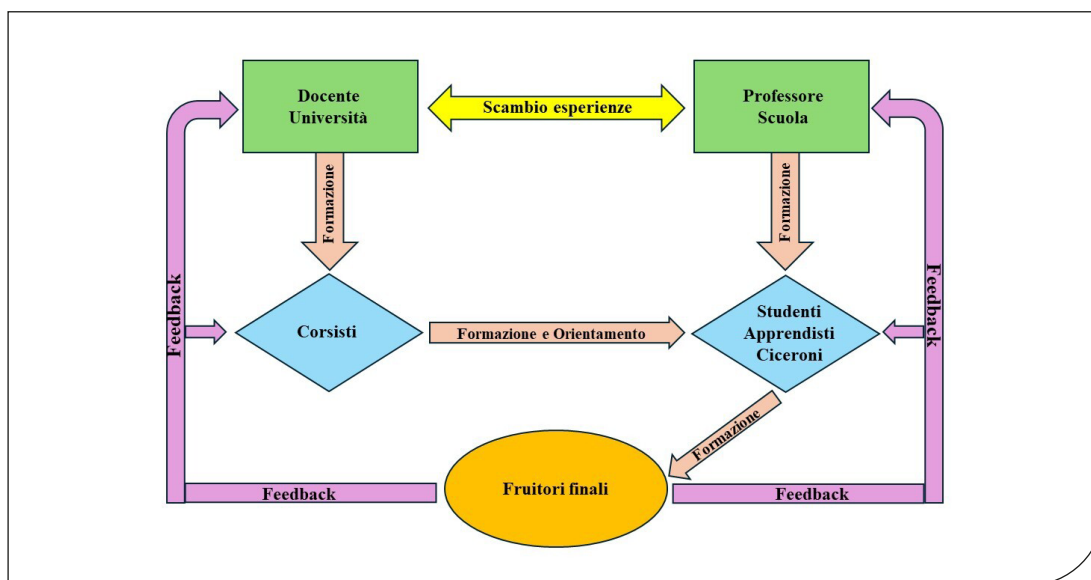


Fig. 1. Schema del processo di apprendimento circolare messo in atto nel progetto.

to (sindrome di Asperger) di grado lieve e medio così come alunni con disturbi specifici dell'apprendimento - DSA (dislessia) e provenienti da contesti di povertà educativa sono riusciti perfettamente ad affrontare la sfida e a interfacciarsi con un pubblico esigente, ma che ha saputo rispettare e apprezzare lo sforzo compiuto per l'occasione.

Il cuore pulsante dell'iniziativa è stato la condivisione alla pari di questo laboratorio di cittadinanza attiva dove i visitatori non sono stati accolti semplicemente da spettatori, ma sono stati coinvolti come partecipanti attivi. In questa dinamica relazione, la peer education è stata scelta come metodologia chiave, consentendo ai partecipanti di apprendere gli uni dagli altri, creando un legame sociale e culturale che va al di là delle tradizionali esperienze museali. La peer education si propone come una metodologia potente per creare una comunità di apprendimento all'interno del museo. L'idea che ciascun individuo abbia qualcosa da insegnare e da imparare contribuisce a creare un ambiente inclusivo in cui il valore di ogni partecipante è riconosciuto. Così facendo, l'esperienza dei PCTO, a volte banalizzata nell'ordinaria programmazione scolastica, ha assunto in questa circostanza un quadro educativo che va oltre la sola conoscenza storica o artistica del bene. E in questo modo ha contribuito a sviluppare abilità pratiche e competenze che sono immediatamente trasferibili nella vita quotidiana, promuovendo l'empowerment individuale e l'autonomia per tutti.

L'approccio inclusivo sperimentato a Mirabilia ha dunque superato la sfida che la società, oggi più che mai, richiede a tutte le istituzioni. La creazione di un ambiente accogliente e aperto a una vasta gamma di visitatori non è da intendersi, quindi, come la fase finale di un laboratorio di cittadinanza attiva, ma l'inizio di una nuova visione che il museo deve assumere nei confronti della comunità di riferimento, collocandosi come volano di promozione e sensibilizzazione al patrimonio culturale e alla fruizione di quest'ultimo per tutte le categorie di pubblico.

Ad arricchire ulteriormente l'esperienza ha contribuito il seminario, svoltosi in occasione della giornata inaugurale, tenuto dalla professoressa Antonella Poce, ordinario di Pedagogia sperimentale, Metodologia della ricerca educativa e Didattica museale presso l'Università di Tor Vergata a Roma. L'intervento ha inteso configurarsi come occasione di confronto reale rispetto all'esperienza realizzata. La docente, infatti, ribadendo alcuni concetti chiave del suo pensiero quali il considerare il museo uno strumento educativo per tutti i tipi di pubblico, dall'élite agli esclusi, e l'importanza di individuare strategie e metodologie che ne possano supportare le esigenze (Poce, 2019), ha affermato che "uno degli obiettivi del museo deve essere quello di divenire luogo accogliente, capace di trasmettere benefici fisici, ma soprattutto mentali. È importante che l'utente si sen-

ta ben accolto, felice e che comprenda che il museo sia una estensione del proprio ambiente di lavoro, di studio o di gioco".

Nonostante il successo, però, le difficoltà da affrontare sono costanti e non sempre di facile risoluzione. La necessità di risorse finanziarie e umane insieme a valutazione e adattamento continui delle iniziative rappresentano sfide costanti. Tuttavia, queste sfide sono viste come opportunità di miglioramento e crescita positiva e consentono al museo di essere presidio culturale e sociale per il territorio.

"IL MUSEO PER TUTTI I SENSI": DALLA PROGETTAZIONE ALL'ESECUZIONE

Il progetto "Il Museo per tutti i sensi" si è inserito nel solco delle attività educative per il Museo delle Mirabilia, proponendosi come evoluzione – più ampliata e aggiornata – del primo progetto pilota, dal titolo "Il fantastico mondo delle rocce", svoltosi nello stesso ambiente l'anno precedente. La tabella comparativa qui riportata permette di evidenziare le principali differenze tra le due edizioni (tab. 1).

Come la prima, anche la seconda ha potuto usufruire di un finanziamento ministeriale, quello dal titolo "Accessibilità museale di Mirabilia" DG-MU | 06/05/2022 | Decreto n. 487 ottenuto sulla linea di intervento 1.2 PNRR M1C3-3 "Rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei e luoghi della cultura pubblici non appartenenti al Ministero della Cultura". In generale, si può apprezzare come – nonostante entrambe le edizioni siano state suddivise in tre fasi operative (introduzione, allestimento, esecuzione) – la progettazione della seconda sia risultata più ricca e complessa.

Essa, infatti, è stata avviata con un'iniziale fase conoscitiva svoltasi all'interno del corso di museologia e gemmologia presso il Dipartimento di Scienze Geologiche, Biologiche e Ambientali dell'Università di Catania, necessaria per creare dei gruppi di lavoro eterogenei e con diversificate competenze. Al centro del brainstorming dei corsisti vi è stata, da una parte, la scelta del concept dell'itinerario di visita (dall'approfondimento delle Scienze della Terra della prima edizione, a un racconto più organico di tutte le collezioni d'Ateneo in relazione agli eventi e alle evidenze storico-artistiche cittadine dell'edizione attuale), grazie anche ai materiali forniti dalla piattaforma DREAMIN, hub digitale del SiMuA, dall'altra, l'ideazione dei percorsi di accessibilità, per i quali è stato necessario consultare le linee guida ministeriali (v. sito web 7) utili a orientare la progettazione da un punto di vista museografico e museologico. Si è poi proceduto alla valutazione specifica del contesto museale e agli input culturali e divulgativi a esso

	I edizione "Il fantastico mondo delle rocce"	II edizione "Il Museo per tutti i sensi"
Fondi ministeriali	• "Piccoli Musei" DG-MU 04/03/2021 Decreto n. 167	• "Accessibilità museale di Mirabilia" DG-MU 06/05/2022 Decreto n. 487
Periodo	• Ottobre-dicembre 2022 • Una giornata di sperimentazione pilota	• Novembre 2023 - gennaio 2024 • Due giornate di sperimentazione e a seguire tre mesi di ordinaria apertura al pubblico (con proroga)
Target	• Studenti 9-12 anni	• Studenti 9-12 anni • Studenti 13-19 anni • Adulti
Luoghi progettazione	• Dipartimento di Scienze Biologiche, Geologiche e Ambientali • Museo di Mineralogia, Petrografia e Vulcanologia • Mirabilia	• Dipartimento di Scienze Biologiche, Geologiche e Ambientali • Museo di Mineralogia, Petrografia e Vulcanologia • Liceo Artistico Statale "E. Greco" • Museo delle Mirabilia
Allestimento	• Sala di Mineralogia, Petrografia e Vulcanologia a Mirabilia	• Tutte le sale dell'esposizione permanente di Mirabilia • Sale delle esposizioni temporanee
Didascalie	No	Sì
Audioguide	No	Sì
Visite	A cura di: • Studenti del corso di laurea magistrale in Geologia • Dottorandi in Scienze per il Patrimonio e la Produzione Culturale	A cura di: • Apprendisti Ciceroni del Liceo Artistico Statale "E. Greco" per i primi due giorni inaugurali • Tirocinanti e operatori di Mirabilia nelle successive settimane
Monitoraggio feedback	Questionario standard di Mirabilia (versione cartacea) per i docenti accompagnatori	• Questionario online per docenti accompagnatori • Questionario online per studenti partecipanti • Questionario standard di Mirabilia (versione cartacea e online) per tutti gli altri visitatori • Guestbook

Tab. 1. Confronto tra le due edizioni del progetto multisensoriale.

correlati e per tale motivo è stato, quindi, creato un supporto progettuale sotto forma di tabella da usare come riferimento in base ai vari target. Infatti, in questa edizione si è deciso di lavorare non più su una sola fascia di pubblico – studenti di età compresa tra i 9 e i 12 anni – bensì, vista la volontà di lasciare allestito ben oltre il periodo di conclusione delle attività del corso, su tre fasce, aggiungendo il pubblico degli adolescenti (età 13-19 anni) e degli adulti. Lo schema creato è stato pensato come pratico strumento per scegliere le soluzioni più adatte in base ai contenuti e alla tipologia di manufatti presenti nelle varie sale del Museo, valutando sempre il parametro della sostenibilità e della fattibilità. In particolare, esso è stato impiegato per la progettazione dei percorsi di valorizzazione museale che tenessero in considerazione diversi livelli e piani di narrazione: dal racconto iniziale della storia dell'Ateneo, alla specifica descrizione sala per sala di tutte le collezioni universitarie, sino ad arrivare all'area del Museo dedicata all'esposizione di plastici in scala riproducenti alcuni tra i monumenti più importanti presenti in città. Proprio l'allestimento ha costituito la peculiare e

distintiva caratteristica della seconda edizione, in cui il tema dell'accessibilità e la ricercata multisensorialità sono stati estesi a tutto il Museo delle Mirabilia, includendo sia le sale dell'esposizione permanente, che raccontano le collezioni d'Ateneo, sia le sale per le mostre temporanee, allestite per l'occasione per raccontare in maniera interattiva la città di Catania. Per ciascun ambiente, sono stati pensati e predisposti uno o più dispositivi, utili per una diversificata stimolazione sensoriale (fig. 2). Partendo dall'ingresso del Museo, dove è stato collocato un libro tattile per bambini, realizzato in collaborazione con il Museo Tattile "Omero" di Ancona e incentrato sulla storia dell'elefantino nano tra i protagonisti del Museo, ispirato ai resti di *Paleoloxodon Falconeri* esposti nella sezione di Paleontologia, si è passati, poi, alle sale successive dove sono state collocate delle installazioni d'arte, opere del maestro Antonio Santacrocce che le ha gentilmente donate. Le stesse spaziano dal bronzo alla ceramica, dalla carta a rilievo alla terracotta, offrendo, così, un vasto repertorio materico da poter toccare. Le sale della sezione scientifica, iniziando da quella di Anatomia sino ad arrivare a

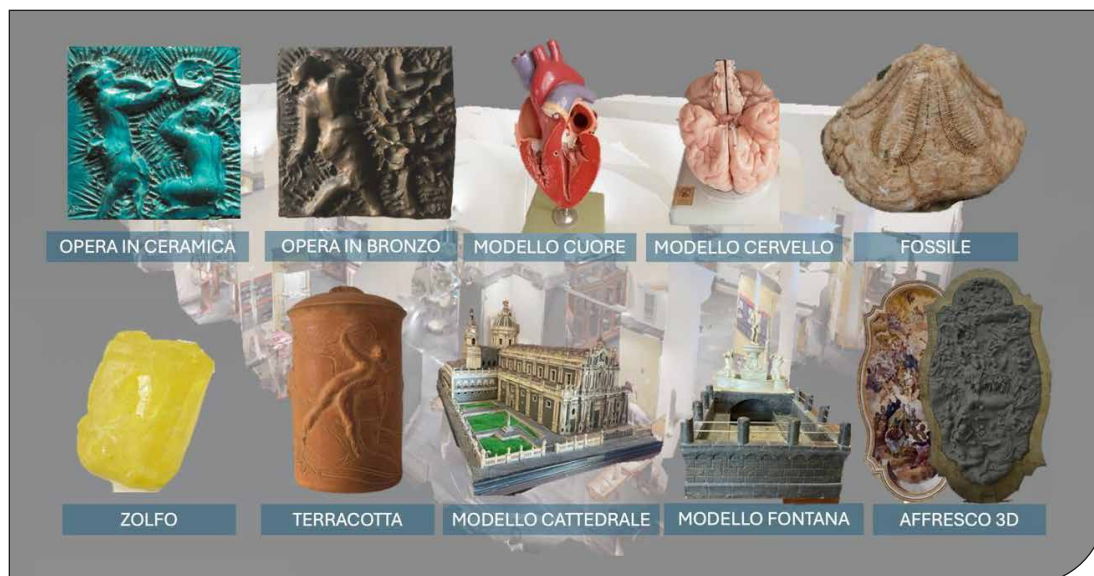


Fig. 2. Alcuni dei supporti allestiti all'interno del percorso tattile.

quella di Vulcanologia, sono state dotate di modellini dimostrativi, in scala 1:1, atti a spiegare ancora meglio alcuni oggetti ivi esposti. Così, grazie alle collaborazioni con i rispettivi Dipartimenti di afferenza, un modello anatomico tattile per uso didattico riprodotto il cervello scomponibile in più parti e un cuore esplorabile con le stesse modalità hanno potuto meglio spiegare l'importanza dei preparati anatomici presenti nel Museo. Ancora, un modellino tattile riprodotto un fiore di *Matricaria chamomilla* L., ovvero la comune camomilla, è stato utile per meglio apprezzare le collezioni botaniche, a cui è stato aggiunto un profumatore alle essenze con sensore ottico che potesse coinvolgere anche olfattivamente il visitatore. A seguire, un eterogeneo campionario di fossili, proveniente dalla donazione di Elsa Emmy, costituito da *Panopea glycymeris*, *Murex* o Pettine di Venere, corniola, *Pecten jacobaeus*, corallo madrepora e *Tridacna*, ha permesso, addirittura, la costruzione di un vero e proprio racconto sugli elementi, sulle superfici e sul complesso mondo legato ai campioni paleontologici. Nella sezione di Mineralogia e Vulcanologia è stato riproposto il percorso multisensoriale già sperimentato nella prima edizione, che ha consentito di riesplorare le proprietà tattili, olfattive e gustative di diversi campioni geologici e mineralogici; a completare il percorso, in questa sala è stata posizionata una carta fisica a rilievo della Sicilia, con evidenziate tutte le tipologie geologiche, da poter sfiorare tattilmente. Inoltre, per tutti gli spazi espositivi permanenti del Museo sono state ideate e realizzate delle schede descrittive differenziate per fasce di utenza, consultabili mediante inquadramento di QR code dedicati. I contenuti specifici, dopo un attento studio, sono stati ripensati sotto forma di vero e proprio racconto avventuroso per gli utenti di età

scolare dai 6 ai 13 anni, di schede semplificate, ma più strutturate, per gli studenti dai 14 ai 19 e di dettagliati approfondimenti per gli adulti. Molto utili sono stati gli ulteriori supporti audio – anch'essi accessibili tramite QR code – relativi alla registrazione dei contenuti delle schede esplicative, creati dallo stesso gruppo di ricerca e arricchiti da efficaci rumori ambientali pertinenti con il tema raccontato (ad esempio per i fossili marini il rumore delle onde del mare, per il vulcano il rumore di un'eruzione lavica) così da ricreare un contesto di ascolto pienamente immersivo. Dal momento in cui si è deciso che a condurre le visite non sarebbero stati i corsisti e i dottorandi bensì i giovani Ciceroni del Liceo Artistico, tutti i materiali prodotti in base alla differenziazione dei target sono stati forniti alla classe quinta per prepararsi, permettendo così di sperimentare in maniera efficace la loro esperienza come operatori museali. Negli ambienti successivi è stato, invece, allestito il percorso dedicato alla storia di Catania, con particolare riferimento al centro storico e agli sviluppi urbanistici dello stesso, con la presenza di plastici architettonici in scala 1:50 riprodotto la Cattedrale, la storica Fontana dell'Elefante, il Castello Ursino, il Monastero dei Benedettini, la chiesa di Santa Maria dell'Elemosina detta Collegiata e la più recente Fontana dell'Amenano, gentilmente prestati dalla Città Metropolitana di Catania e dall'associazione Officine Culturali. Per tutti questi siti in miniatura sono state ideate e poi realizzate delle schede specifiche, seguendo gli stessi criteri adottati per le schede riguardanti le collezioni d'Ateneo. In questa area del Museo è stata offerta la possibilità di poter esplorare una cartografia a parete con in rilievo i monumenti oggetto di studio. Accanto al plastico del Castello Ursino sono state poste, inol-

tre, delle stampe 3D in scala 1:1 riproducenti alcuni reperti archeologici di varia datazione, rilevati con tecnica fotogrammetrica e poi stampati con la stampante 3D, custoditi nei depositi del Museo Civico. Le stampe sono state realizzate nell'ambito del progetto "Piano Triennale delle Arti", finanziato dal Ministero dell'Istruzione e del Merito, dallo stesso Liceo Artistico. È stato anche esposto, accanto al plastico riproducente il Monastero dei Benedettini, un bassorilievo raffigurante un grande affresco opera del pittore siciliano Giovan Battista Piparo collocato nell'aula magna del medesimo Monastero, attualmente sede del Dipartimento di Scienze Umanistiche. Il plastico così come il bassorilievo sono stati realizzati in occasione di un precedente progetto denominato "Vietato NON Toccare", curato dall'associazione Officine Culturali. Infine, il plastico riguardante la Fontana dell'Amenano è stato particolarmente utile rispetto allo scopo dell'intera sperimentazione, in quanto dotato al suo interno di un motorino idraulico che ha permesso di impiegare vera acqua, simulando, così, lo scroscio e lo zampillo naturale di una fontana monumentale. Accanto a ogni plastico architettonico sono stati collocati anche dei campioni di rocce direttamente collegati al monumento, perché utilizzati nella realizzazione dello stesso. Ciò ha permesso a tutti i visitatori di esplorare nei minimi particolari i siti a cui i modellini si riferivano, apprezzando persino dettagli che diversamente sarebbero sfuggiti e avendo contestualmente la possibilità di conoscere i dettagli dei repertori lapidei (marmi, rocce calcaree, rocce laviche) impiegati in quelle fabbriche.

La scelta degli ausili alla visita ha seguito le linee guida ministeriali per l'eliminazione delle barriere architettoniche (v. sito web 8), e l'allestimento, nel suo complesso, ha comportato uno degli aspetti più complessi da ideare per il gruppo di ricerca. Infatti, se nella prima edizione l'interazione con i singoli campioni avveniva tramite la mediazione dei corsisti, in questa occasione – nell'ottica di un'esposizione sul lungo termine – bisognava progettare un percorso di visita in cui il visitatore potesse muoversi in autonomia, trovando tutte le indicazioni e le informazioni necessarie per poter interagire con i diversi supporti, sempre in un'ottica di accessibilità e inclusione.

Negli ultimi anni il tema del progetto accessibile, non solo su edifici e spazi ma anche su prodotti e servizi, è stato ben inquadrato nel concetto di Design for All, definito nella Dichiarazione di Stoccolma del 2004 come una progettazione volta a "facilitare per tutti le pari opportunità di partecipazione in ogni aspetto della società. Per realizzare lo scopo, l'ambiente costruito, gli oggetti quotidiani, i servizi, la cultura e le informazioni – in breve ogni cosa progettata e realizzata da persone perché altri la utilizzino – deve essere accessibile, comoda da usare per ognuno nella società e capace di rispondere all'evoluzione della diversità umana" (v. sito web 9). In Italia, l'organizzazione nasce nel 1994 come Istituto Italiano per il Design e la Disabilità ed è la prima a entrare a far parte dell'Istituto Europeo per il Design e la Disabilità (EIDD), costituito a Dublino l'anno precedente, nel 1993, con il sostegno del programma Horizon dell'Unione Europea. Nel 2008 l'IIDD diventa un'associazione indipendente e assume l'attuale denominazione di Design for All Italia.

Attraverso la consultazione preventiva delle linee guida ministeriali per la comunicazione nei musei (Da Milano & Sciacchitano, 2015), delle linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi d'interesse culturale e della progettazione universale del Design for All inteso, dunque, come Universal Design, sono stati identificati e organizzati all'interno di un'ulteriore tabella (tab. 2) tre parametri imprescindibili a cui far riferimento per l'ideazione di un percorso realmente efficace e per tutti. L'allestimento per il progetto, quindi, ha fatto riferimento a questo quadro e, dovendo pensare a diversi target, è stato necessario sia individuare gli ausili alla visita più idonei sia trovare per ciascuno di essi supporti stabili, sicuri e posti alla giusta altezza per poter garantire non solo l'integrità del singolo manufatto ma anche la fruizione degli ausili stessi. La metodologia utilizzata ha previsto l'esplorazione di strategie bottom-up, dal basso verso l'alto, con l'obiettivo di coinvolgere attivamente e in modo collaborativo il team interdisciplinare di corsisti nella creazione di contenuti accessibili attraverso metodologie inclusive, la cui attuazione ha permesso ai corsisti stessi di comprendere l'importanza della collaborazione nelle attività di studio e ricerca, anche grazie alla

Aspetti cognitivi	Parametri di motricità	Input sensoriali
Qualità estetico-formali	Ergonomia	Input cromatici
Elaborazione di ambienti, interfacce, oggetti e servizi e loro orientamento spaziale	Manipolazione	Input tattili/sonori
Stimolazione multisensoriale (aspetti grafici e tridimensionali: paraverbali e non verbali)	Sforzo/Dimensioni	Input gustativi/olfattivi
Codici semantici e sintattici	Sicurezza	Input cinestetici

Tab. 2. Parametri progettuali.

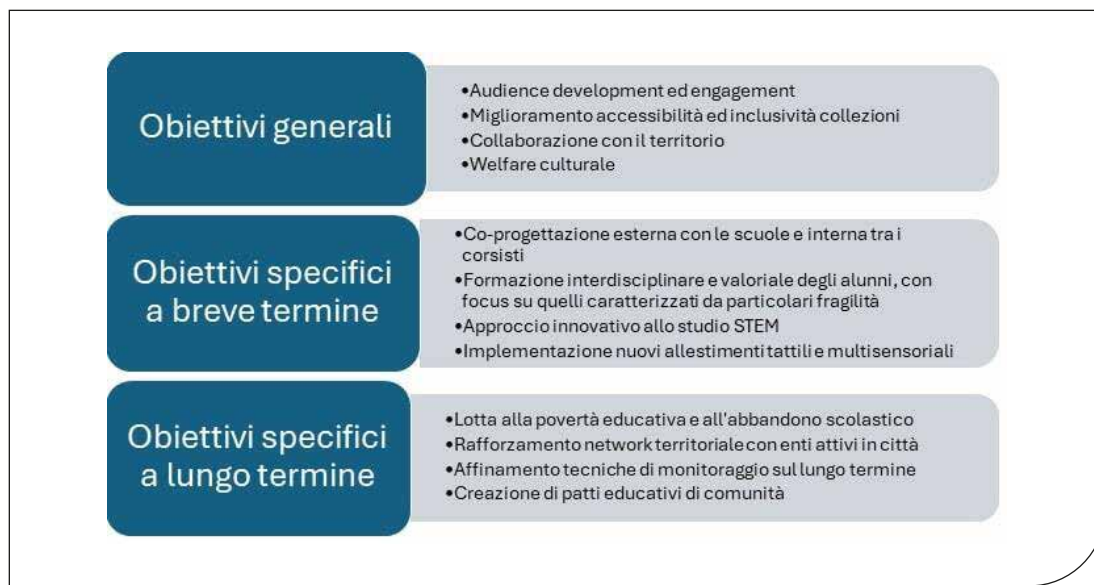


Fig. 3. Quadro riassuntivo degli obiettivi del progetto.

presenza di vari supporti tattili negli spazi espositivi. L'esperienza proposta aveva l'obiettivo, quindi, di valorizzare e migliorare l'uso di specifici dispositivi, realizzando uno stimolante percorso di conoscenza che ha reso i partecipanti abili e consapevoli dell'utilizzo dei dispositivi stessi. A completare l'allestimento vi è stata, infine, l'ideazione delle didascalie che, facendo sempre fede ai dettami ministeriali, sono state create, in lingua italiana e inglese, con grafiche essenziali, leggibili, ma allo stesso tempo accattivanti, e che contestualmente indicavano le diverse azioni possibili: dal semplice "toccare" al "toccare con cura" per i pezzi più delicati, dall'"ascoltare" all'"annusare", i visitatori hanno avuto la possibilità di orientarsi tra le sale e i supporti a disposizione senza problemi. Parallelamente a quanto avveniva in sede universitaria, l'intero processo è stato pensato e co-progettato, come già ribadito, insieme all'équipe scolastica del Liceo Artistico, curvandolo in favore delle molteplici esigenze presenti all'interno della classe coinvolta. È stata verificata, così, la correttezza dell'approccio progettuale, ricorrendo a indagini soggettive applicate durante mirati incontri propedeutici di brainstorming ove è stato possibile esaminare dettagliatamente le caratteristiche peculiari dei soggetti coinvolti. Gli incontri hanno permesso di strutturare un'esperienza laboratoriale che fosse accessibile per tutti, garantendo la possibilità, anche a studenti con disabilità intellettive e no, di poter vivere in prima persona l'esperienza in qualità di operatore museale (fig. 3).

IL MONITORAGGIO DEI FEEDBACK: QUESTIONARI E GUESTBOOK

Mirabilia, insieme ad altri musei del SiMuA, conduce analisi quantitative e qualitative dei propri pubblici,

così come richiesto dai Livelli Uniformi di Qualità dettati dal Ministero della Cultura per il processo di accreditamento presso il Sistema Museale Nazionale. Dal 2018, Mirabilia conteggia giornalmente il numero di ingressi e ha predisposto in uscita dal Museo sia un questionario di valutazione sia il guestbook. Durante la prima edizione del progetto multisensoriale, fu proprio il questionario di Mirabilia a essere somministrato ai soli docenti accompagnatori; ci si accorse, però, che quel questionario, da solo, non permetteva di soddisfare alcune domande che ci si era posti circa l'efficacia dell'attività proposta e inoltre era limitato a un solo punto di vista, quello esterno degli insegnanti. Si è deciso, quindi, per la seconda edizione, di creare due nuovi questionari – uno per i professori e uno per gli studenti – specificatamente incentrati sull'esperienza vissuta al Museo. I dati raccolti sono stati, infine, incrociati con quelli provenienti dagli altri strumenti di valutazione normalmente presenti al Museo, per poter avere un quadro completo che comprendesse informazioni di tipo quantitativo e altre di tipo qualitativo. Si passeranno ora in rassegna i risultati provenienti sia dai questionari specifici redatti per il progetto, sia da quelli di uso comune di Mirabilia, sia dal guestbook.

Ma prima è bene annotare che a queste informazioni si aggiungono, inoltre, ulteriori feedback giunti a noi sotto forma di brevi interviste audio, che la professoressa Donatella La Rocca dell'Istituto Comprensivo Statale "C.B. Cavour" ha raccolto tra i suoi alunni una volta rientrati in classe al termine della giornata trascorsa al Museo, nonché alcuni commenti da parte dei docenti accompagnatori, che hanno osservato attentamente i loro alunni durante le giornate di visita. Così, ad esempio, è emerso che una studentessa,

proveniente da un contesto di disagio economico, a seguito dell'esperienza come Apprendista Cicerone ha dichiarato di voler continuare con gli studi e fare questo come mestiere; lo studente con sindrome di Asperger ha effettuato più visite, in piena autonomia e con grandi capacità comunicative, raccogliendo encomi sia dai docenti che dai visitatori, che lo hanno citato sul guestbook, lodandolo; o ancora, uno studente affetto da mutismo selettivo si è trasformato – con lo stupore dei professori – in giovane Cicerone, probabilmente stimolato dall'ambiente accogliente creato nel Museo.

I questionari specifici

Questo tipo di questionario è stato somministrato nella settimana successiva alla visita al Museo, per far sì che il ricordo dell'esperienza fosse già elaborato e sedimentato nonché ancora vivido nella mente dei visitatori. È stato creato digitalmente sulla piattaforma Google Moduli e sempre digitalmente è stato compilato, diffondendo i due link – quello che rimandava al questionario per docenti e l'altro per studenti – tramite indirizzi mail o contatti telefonici, precedentemente raccolti durante la fase di prenotazione delle visite. Il campione raccolto di seguito analizzato – che consta di un totale di 55 schede, 24 docenti e 31 studenti – include anche alcuni feedback, giunti a noi sotto forma di brevi interviste audio, che la professoressa Donatella La Rocca dell'Istituto Comprensivo Statale "C.B. Cavour" ha raccolto tra i suoi alunni una volta rientrati in classe al termine della giornata trascorsa al Museo. Tutto ciò ha permesso di estrarre alcune informazioni interessanti e sicuramente utili per i futuri sviluppi del progetto.

Cercando di seguire alcune semplici norme e linee guida suggerite dalla letteratura di settore (Zammer, 1998; Bollo, 2004), per entrambi i questionari sono state predisposte domande a risposta chiusa (in prevalenza) e aperta, raggruppate in tre sezioni: il museo, l'esperienza multisensoriale, l'anagrafica. Ovviamente il linguaggio è stato adeguato in base al target di riferimento, a partire già dalle due introduzioni, dalla più formale per i docenti ("ringraziandoLa per aver aderito alla nostra iniziativa, Le chiediamo qualche minuto del suo tempo..."), alla più colloquiale per i ragazzi ("Ciao! Grazie per essere stato in visita nel nostro Museo! Ci potresti aiutare a migliorare rispondendo alle domande qui sotto?"). Nonostante alcune domande fossero simili, in base al destinatario sono state ricercate informazioni diverse.

Infatti, la prima sezione per i docenti è stata strutturata con un taglio da censimento, in cui si voleva analizzare soprattutto il livello di conoscenza di Mirabilia e del SiMuA; in generale i risultati sono stati positivi, con una larga maggioranza di docenti che erano già stati in visita non solo a Mirabilia (62,5%) ma anche in altri musei d'Ateneo (41,7%), tra

cui spicca Città della Scienza, dimostrazione questa dell'efficacia delle iniziative che sono state recentemente riavviate in quella sede. La stessa sezione per i ragazzi è stata impostata, invece, su un piano più emotivo; alle domande su come si sentissero prima e dopo la visita hanno risposto selezionando le opzioni positive: dalla curiosità iniziale (93%) si è arrivati alla contentezza finale (83,9%); si segnala che nessuno dei rispondenti ha selezionato le opzioni "noia" o "rabbia", elemento questo che ci permette quindi di smontare il tabù secondo il quale i ragazzi al museo non si divertano, quando in realtà occorre cambiare prospettiva e andare loro incontro proponendo esperienze di visita alternative. Un'ulteriore domanda che era stata posta agli studenti era riportare la prima cosa che venisse loro in mente se pensavano al nostro Museo; il campionario di risposte è stato molto eterogeneo, ed è stato raggruppato in cinque macroaree: collezioni, plastici, archivio storico, emotività, altro. Con uno scarto di un solo voto di differenza, i monumenti, forti del loro aspetto scenografico, hanno lasciato un'impressione maggiore, seguiti a ruota dalle collezioni universitarie, il che dimostra in maniera lapalissiana che proprio l'aspetto contenutistico sia quello più evidente. Le altre risposte raccolte raccontano come il museo non si identifichi solo nel suo allestimento, ma può trovare un suo senso di esistere anche all'infuori di esso grazie al contesto in cui è immerso (la piazza), alle istituzioni che lo completano (l'archivio con le sue lettere), alle emozioni che suscita (benessere, sapere).

Le informazioni più utili relative all'efficacia della progettualità messa in atto sono state estratte dalla seconda sezione, a essa specificatamente dedicata. Anche in questo caso, il confronto tra le risposte date dagli uni e dagli altri ci offre una vasta gamma di spunti di riflessione. Così, mentre gli insegnanti hanno preferito i plastici alle collezioni (54% vs 46%), ritenendoli più attrattivi e coinvolgenti, più adatti all'età degli alunni, visivamente più interessanti e suggestivi, gli studenti hanno preferito le collezioni (64,5% di preferenze vs il 35,5% per i plastici) perché, come emerge da alcuni commenti, è più facile metterle in relazione con il proprio vissuto e il proprio background culturale ("non avevo mai visto un elefante così piccolo", "ho scoperto cose in più che non avevo fatto a scuola", "mi piacciono gli animali"). Più simili, invece, le risposte riguardanti le preferenze relative agli allestimenti tattili (fig. 4). In entrambi i questionari al primo posto si trovano le rocce e i minerali, che nel caso dei ragazzi sono stati segnalati da quasi tutti i rispondenti – ben 23 su 31, pari al 74% del totale –, confermando la buona riuscita della prima esperienza multisensoriale, all'interno della quale erano stati utilizzati e rodati; sugli altri due gradini del podio, per gli insegnanti troviamo il libro tattile e gli ausili nella sezione di Anatomia, premiata quest'ultima anche dai ragazzi,

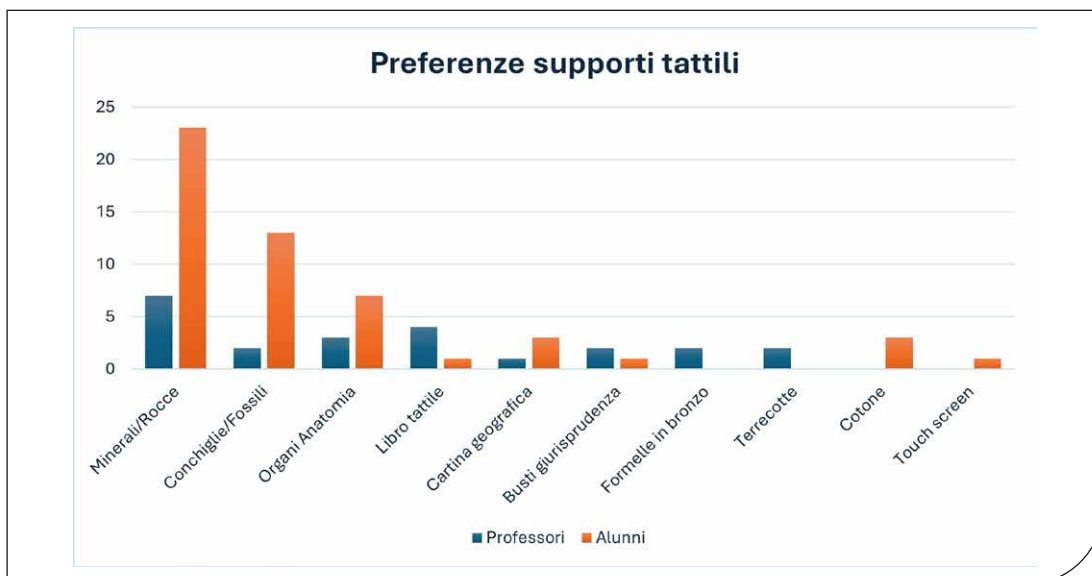


Fig. 4. Confronto tra le preferenze espresse dai docenti e dagli studenti in merito ai supporti tattili allestiti lungo il percorso.

che al secondo posto hanno indicato la sezione di Paleontologia con i fossili e il percorso tattile/uditivo con le conchiglie. Anche in questo caso, si nota con piacere come sia stato sfatato un altro tabù, quello relativo all'avversità da parte dei giovani verso le materie STEM; il loro podio, dominato dalle discipline scientifiche, dimostra come l'interesse verso le scienze c'è e può essere alimentato, magari proprio attraverso un approccio basato sull'edutainment, che implementa la parte didattica regolarmente svolta in classe. Affini sono risultate pure le risposte relative alle preferenze riguardo ai plastici, che vedono il Castello Ursino e la Cattedrale contendersi il primato; si segnalano alcuni commenti tra gli studenti che sottolineano come peculiarità di questa sezione proprio il cambio di prospettiva: "mi hanno colpito molto i dettagli che non avevo mai visto così da vicino", "mi sono sentita come un gigante che osservava la città dall'alto... una bellissima prospettiva". La sezione era completata da un set di domande per i docenti relative al raggiungimento di alcuni obiettivi preposti, quali la multisensorialità, l'accessibilità cognitiva e fisica, quest'ultima da implementare ancora di più secondo alcuni commenti; in generale, comunque, il trend delle risposte è ampiamente positivo. Infine, sia agli insegnanti che agli studenti veniva chiesto se le spiegazioni a cura degli Apprendisti Ciceroni fossero state esaustive (particolarmente apprezzate dai giovani visitatori, 64,5% di gradimento) e se gli piacerebbe tornare; anche in quest'ultimo caso, la maggior parte dei rispondenti ha indicato l'opzione "Sì", un dato che, unito alla media di gradimento della visita in generale che, in una scala da 1 a 10, si attesta sull'8,40, permette di concludere dicendo che il progetto ha trovato un ottimo riscontro nel campione

coinvolto, riuscendo a interessare tutti e tre i diversi target, e che può essere migliorato, soprattutto riflettendo su una maggiore accessibilità per quelle sezioni che sono risultate meno indicate, quali la collezione storico-artistica o quella botanica.

I questionari di Mirabilia

Questo tipo di questionari viene quotidianamente somministrato al Museo delle Mirabilia per valutare il livello di gradimento della visita. A differenza di quello appena analizzato, questo viene compilato in maniera autonoma; sta al visitatore, quindi, decidere se spendere un paio di minuti nella compilazione, che può avvenire sia attraverso il modulo cartaceo che con quello online, accessibile tramite QR code, anch'esso somministrato attraverso Google Moduli. Esso è strutturato seguendo modelli ministeriali (v. sito web 10), ed è diviso in due sezioni: una anagrafica e una relativa al Museo.

Le risposte sono raccolte e analizzate dallo staff dell'Area della Terza Missione e il periodo preso in esame è quello dicembre 2023 - gennaio 2024. Si evidenzia che nel conteggio generale sono incluse anche le scuole venute in visita nell'arco cronologico indicato, e il cui livello di gradimento è stato espresso dai docenti accompagnatori esclusivamente tramite modulo cartaceo, con le risposte raccolte su un file Excel separato. In totale sono state raccolte 95 risposte, di cui 57 da questionari cartacei (11 quelli relativi a scuole, che hanno visto un totale di 95 studenti in visita) e 38 da questionari online.

Mentre l'anagrafica conferma il profilo del consumatore culturale tipo, di età compresa tra 35 e 50 anni e in possesso di un titolo di studio elevato (laurea di primo o più diffusamente secondo livello), la sezione

relativa al Museo e ai suoi servizi non si discosta molto dalle risposte analizzate nei questionari specifici. A differenza dei docenti, che di norma conoscono già il Museo per precedenti visite didattiche o pregresse collaborazioni educative, i normali visitatori hanno dichiarato di averlo scoperto casualmente, probabilmente incentivati non solo dalla posizione strategica in cui esso è collocato, nel centro storico della città all'interno del Palazzo Centrale dell'Ateneo, ma anche dalla sua gratuità. Altissimo il livello di soddisfazione generale, che vede quasi tutti i rispondenti aver dato il voto massimo. La voce però che più interessava in questa sede era quella relativa all'allestimento, che non solo è stato apprezzato anche in questo caso con una larga maggioranza di preferenze positive, ma ha visto – tra i commenti liberi – confermare il trend precedente: sono le sezioni scientifiche quelle che attirano di più, con al primo posto Zoologia, seguita da Geologia e da Archeologia, un ingresso quest'ultimo che sorprende visto che questa sezione non era emersa dall'indagine condotta durante le giornate di sperimentazione. Nel complesso, anche questi questionari ci riportano un quadro positivo di un Museo che nonostante la sua recente fondazione e alcuni aspetti da migliorare – ai quali Mirabilia così come il SiMuA stanno lavorando – si sta già imponendo sulla scena culturale locale come un luogo in cui è possibile ritrovare non solo l'identità dell'Ateneo ma anche quella dell'intera città.

Il guestbook

Posto alla fine del percorso di visita, il guestbook raccoglie le fugaci opinioni dei visitatori che decidono di lasciare traccia del proprio passaggio al Museo. Nonostante non possa essere utilizzato per una valutazione oggettiva, lo si può comunque intendere come strumento informativo dal quale estrarre alcuni dati di tipo quantitativo e qualitativo da far confluire nel monitoraggio generale (Miglietta et al., 2012). Scorrendo le pagine del libro, non sorprende trovare commenti in larga parte positivi. Infatti, per sua natura il guestbook invita i visitatori soddisfatti del museo, della visita o più in generale dell'esperienza vissuta, a cui viene conferito un aspetto valoriale significativo, a lasciare sul quadernone un segno grafico, sia esso una firma, un commento o anche un disegno. In questa sede, si è cercato di trasformare questi input soggettivi in output più oggettivi, cercando di riorganizzarli in una tabella e di evidenziarne gli aspetti più utili ai fini del nostro monitoraggio. Nel periodo dicembre 2023 - gennaio 2024 sono state raccolte nel guestbook 191 firme. Innanzitutto, è interessante notare la copertura geografica raggiunta; il 23% dei commenti è a opera di visitatori stranieri, come si evince dai nomi delle firme, dalle lingue utilizzate e, in alcuni casi, dal nome della città di provenienza esplicitato. L'origine è principalmente

europea, con commenti in inglese, spagnolo, francese, tedesco, ma anche alcuni in greco o in polacco; all'ambito extraeuropeo afferiscono poche firme, circa 6, scritte in lingua araba e turca. Più difficile è collocare la provenienza dei visitatori italiani i quali nella maggior parte dei casi non specificano il nome della propria città. Solo il 18% dei commenti ha un'origine certa esplicitata, sia essa la regione o la città; di essi, la maggior parte è di siciliani (12%), e nello specifico catanesi ovviamente; due soli provenienti dal Sud Italia e dalle isole (Napoli, Sardegna), tre dal Centro (Roma) e sette dal Nord Italia (Modena, Vicenza, Ferrara, Torino, Pavia, Veneto). Nonostante dai dati giornalieri raccolti sui visitatori di Mirabilia sappiamo che la maggior parte di essi viene in visita in coppia o in gruppo, da una prima lettura del guestbook sembra emergere il contrario: solo il 13% dei commenti fa chiaro riferimento a questa modalità di visita (Tizio e Caio da..., famiglia Rossi, gli alunni della classe... ecc.); da ciò sembra quasi che il guestbook alimenti un aspetto più individualistico nel visitatore che, anche se in gruppo, preferisce far emergere la sua singola presenza e la sua specifica opinione rispetto a quella collettiva.

Questa eterogenea compagine di commenti è stata suddivisa in macroaree per poterla analizzare meglio. Cinque i gruppi individuati: firme semplici (Mario Rossi; Mario Rossi da Roma; Con affetto, Mario Rossi da Roma); commenti e apprezzamenti sul Museo in generale (Complimenti, museo molto bello e interessante); commenti e apprezzamenti specifici relativi alla mostra multisensoriale; commenti di stampo emotivo-nostalgico relativi a Catania o all'Università; altri commenti più generici nei quali rientrano semplici ringraziamenti e alcune burle, opera probabilmente di qualche studente. In questa sede analizzeremo i commenti relativi al nostro progetto. Il campione di dati in questione raccolto ci conferma il quadro emerso anche attraverso gli altri strumenti di monitoraggio; accanto all'unanime apprezzamento per l'iniziativa, le sezioni preferite dai visitatori restano quelle scientifiche, con tre commenti che apprezzano Mineralogia e Vulcanologia, e singoli commenti relativi a Paleontologia e Anatomia; un'ulteriore conferma, questa, di come l'intrinseca multisensorialità e interdisciplinarietà delle scienze si presti particolarmente bene per progetti di questo tipo. L'aspetto inclusivo e accessibile apprezzato in alcuni commenti ("Mostra estremamente interessante. Molto apprezzata l'inclusività sensoriale ed il fatto che, essendo gratuita, sia accessibile a tutti!"; "Mostra interessante, diversificata e anche gratuita. Quando si vuole si può! Grazie"; "Very nice idea a museum for everybody") si può leggere sia come generale riuscita del progetto sia come augurio per i futuri sviluppi dello stesso, come auspicato dagli stessi visitatori ("Bel progetto, speriamo di vederne sempre di più in futuro"; "Complimenti, splendida

esposizione! Possa l'Università di Catania continuare ad essere sempre più un orgoglio siciliano con iniziative del genere!").

CONCLUSIONI

Il Museo dei Saperi e delle Mirabilia siciliane sta provando a potenziare la propria offerta didattico-culturale attraverso mirate progettualità. L'approccio centrato sulla costante revisione degli obiettivi e sulla valutazione delle esigenze del pubblico, in continua trasformazione, non solo ha reso il Museo accessibile, ma lo ha trasformato in un luogo dinamico e coinvolgente. Questa iniziativa rappresenta un progetto pilota per altri istituti culturali, sottolineando l'importanza di quanto sia prioritario adottare approcci inclusivi per creare esperienze culturali significative, che vadano ben oltre la semplice esposizione di reperti. In questo modo, il "Museo per tutti i sensi" si è inserito nel solco delle Raccomandazioni UE sul lifelong learning e del Piano Triennale regionale per la dispersione scolastica, facendo proprio il raggiungimento di tre obiettivi specifici: il potenziamento della formazione interdisciplinare e valoriale degli alunni anche in un'ottica di educazione alla legalità e all'esercizio del diritto/dovere di cittadinanza, la promozione di un approccio innovativo allo studio STEM e la pianificazione di interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità. Unire a una parte di spiegazione frontale una parte di interazione è una tecnica ormai consolidata che permette di rendere la visita più piacevole e di mantenere alta la soglia dell'attenzione; il SiMuA, quindi, continuerà sicuramente una progettazione in questo senso, per offrire nuovi spunti. Accanto ai lavori di accessibilità delle sale, sono in programma l'acquisto di nuovi supporti tattili, l'implementazione digitale e il miglioramento dell'esperienza con i plastici attraverso l'integrazione di sensori sonori per riprodurre i suoni tipici degli ambienti naturali in cui i monumenti sono immersi. Un affinamento delle tecniche di monitoraggio è sicuramente auspicabile, mirando a progettualità sul lungo termine che permettano di condurre analisi dettagliate sulla misurazione dell'impatto sociale dell'iniziativa sui visitatori, ad esempio adottando il toolkit RADAR (Uboldi & Marasco, 2023). Infine, il progetto ha evidenziato l'importanza della collaborazione con un network territoriale che bisogna ampliare e rinnovare, come dimostra il comitato degli stakeholder costituito da importanti interlocutori quali il Comune di Catania, la Soprintendenza per i Beni Culturali e Ambientali di Catania e l'Associazione Guide Turistiche di Catania. In questa rete, l'Ateneo potrebbe ricoprire il ruolo di uno dei principali animatori nella creazione di patti educativi di comunità che, partendo dalle scuole, miri a una progettazione didattica accessibile a tutti, a prescindere dalla condizione sociale ed economica

della famiglia di origine, e rafforzi il rapporto che intercorre tra gli studenti, la loro città e la comunità per rendere gli studenti di oggi più consapevoli del loro ruolo di cittadini del domani.

RINGRAZIAMENTI

Per l'allestimento della mostra si ringraziano il maestro Antonio Santacroce per la donazione delle sue opere ed Elsa Emmy per la donazione delle conchiglie, entrambe inserite lungo il percorso tattile, la Città Metropolitana di Catania e l'associazione Officine Culturali per il prestito dei plastici, il Museo Tattile "Omero" di Ancona e tutti i Dipartimenti dell'Ateneo e i responsabili scientifici del SiMuA coinvolti nell'iniziativa. Per il progetto "Apprendisti Ciceroni" si ringrazia la Delegazione FAI di Catania, guidata dalla capodelegazione avv. Maria Donata Licata, e il Liceo Artistico Statale "Emilio Greco" di Catania. Per quest'ultimo, nello specifico, si ringrazia il dirigente scolastico Antonio Alessandro Massimino e i professori Giuseppe Gattorotondo, Giorgia Giuffrida, Laura Puzzo, Maria Rosa Russo e Angela Testa, coordinati dalla professoressa Angela Costa, che hanno seguito la classe V coinvolta nell'iniziativa. Si ringrazia la professoressa Antonella Poce per il suo intervento dal titolo "Esplorare le collezioni. Perché il museo è strumento di benessere" tenutosi il 22 novembre 2023, l'architetto Daniele Leonardi per il supporto tecnico e, infine, per l'Area Terza Missione si ringraziano le dottoresse Ornella Maci, Emilia Cinzia Musumeci e Giorgia Anastasi.

BIBLIOGRAFIA

- BARONE G., MAJORANA S., SPIRONELLO M.Y., FUGAZZOTTO M., 2023. Un approccio sperimentale multisensoriale per le Scienze della Terra. *Museologia Scientifica*, n.s., 17: 73-83.
- BERTOTTI T., FAZZI L., ROSIGNOLI A., 2021. *Il servizio sociale: le competenze chiave*. Carocci editore, Roma.
- BOLLO A., 2004. *Il museo e la conoscenza del pubblico: gli studi sui visitatori*. Istituto per i beni artistici, culturali e naturali, Bologna.
- CONSIGLIO D'EUROPA, 2005. *Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società* (CETS No. 199), Convenzione di Faro, 27.X.2005 (<http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2016/01/Convenzione-di-Faro.pdf>).
- DA MILANO C., SCIACCHITANO E., 2015. *Linee guida per la comunicazione nei musei: segnaletica interna, didascalie e pannelli*. Quaderni della valorizzazione - NS 1. MiBACT, Direzione Generale Musei, Roma, pp. 104 (<http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2017/01/Linee-guida-per-la-comunicazione-nei-musei-segnaletica-interna-didascalie-e-pannelli.-Quaderni-della-valorizzazione-NS1.pdf>).

FEDERCULTURE, 2023. *19° Rapporto Annuale Federculture 2023. Impresa cultura. La formazione per il sistema culturale alla sfida del cambiamento*. Gangemi Editore, Roma.

FERRUCCI F., 2004. *La disabilità come relazione sociale. Gli approcci sociologici tra natura e cultura*. Rubbettino, Soveria Mannelli (CZ).

IANES D., CELI S., CRAMEROTTI S., 2003. *Il Piano educativo individualizzato Progetto di Vita. Guida 2003-2005*. Erikson, Trento.

ISTAT, 2023a. *Rapporto annuale 2023. La situazione del Paese*.

ISTAT, 2023b. *Rapporto BES 2022: il Benessere Equo e Sostenibile in Italia*.

ISTAT, 2023c. *Rapporto BES dei Territori 2023. Il Benessere Equo e Sostenibile dei Territori. Sicilia 2023*.

LOCATELLI R., 2022. *Una scommessa per il futuro tra emergenze e resilienza: Approcci complessi dell'educativo*. Zero-seiup s.r.l, Bergamo.

MIGLIETTA A.M., BOERO F., BELMONTE G., 2012. Museum management and visitors book: there might be a link? *Museologia Scientifica*, n.s, 6(1-2): 91-98.

PICCIONE D., 2023. *Costituzionalismo e disabilità. I diritti delle persone con disabilità tra Costituzione e Convenzione ONU*. Giappichelli, Torino.

POCE A., 2019. *Studi avanzati di educazione museale. Lezioni*. Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli.

REGIONE SICILIANA, 2023. *Piano strategico per il contrasto alla povertà educativa, la riduzione della dispersione scolastica e la qualificazione e l'internazionalizzazione del sistema scolastico siciliano. Triennio 2023-2025*. Giunta regionale. Deliberazione n. 397 dell'11 ottobre 2023 (https://www2.regione.sicilia.it/deliberegiunta/file/giunta/allegati/N.397_11.10.2023.pdf).

UBOLDI S., MARASCO A., 2023. *Toolkit RADAR per la misurazione degli impatti sociali delle esperienze culturali e creative*. Consiglio Nazionale delle Ricerche – Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale, Napoli.

ZAMMUNER V.L., 1998. *Tecniche dell'intervista e del questionario*. Il Mulino, Bologna.

Siti web (ultimo accesso 04.07.2024)

1) Eurostat, Early leavers from education and training https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Early_leavers_from_education_and_training

2) ISTAT, Noi Italia 2023

<https://www.istat.it/produzione-editoriale/noi-italia-100-statistiche-per-capire-il-paese-in-cui-viviamo-edizione-2023/>

3) SVIMEZ, Presentazione del Rapporto 2023

<https://inx.svimez.info/svimez/presentazione-del-rapporto-svimez-2023-leconomia-e-la-societa-del-mezzogiorno-tutti-i-materiali/>

4) Ministero dell'Istruzione e del Merito, Ufficio Scolastico Regionale per la Sicilia, Direzione Generale, Monitoraggio regionale dispersione scolastica a.s. 2022/2023

<https://www.usr.sicilia.it/monitoraggio-regionale-dispersione-scolastica-a-s-2022-2023/>

5) United Nations, Department of Economic and Social Affairs, Sustainable Development, The 17 Goals <https://sdgs.un.org/goals>

6) Consiglio dell'Unione europea, Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente

https://eur-lex.europa.eu/legal-content/it/TXT/PDF/?uri=CONSIL:ST_9009_2018_INIT&from=

7) Gazzetta Ufficiale (Serie Generale n. 289 del 12.12.2017), DPR 12 ottobre 2017 "Adozione del secondo programma di azione biennale per la promozione dei diritti e l'integrazione delle persone con disabilità"

<https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2017/12/12/17A08310/SG>

8) Linee guida per la redazione del Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A) nei musei, complessi museali, aree e parchi archeologici

<http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2018/12/Linee-guida-per-la-redazione-del-Piano-di-eliminazione-delle-barriere-architettoniche-P.E.B.A.-Circolare-26-anno-2018-e-allegati.pdf>

9) La Dichiarazione di Stoccolma dell'EIDD© (2004) https://dfeurope.eu/wordpress/wp-content/uploads/2014/05/stockholm-declaration_italiano.pdf

10) MIC, Direzione Musei statali di Roma, Questionario di rilevazione del grado di soddisfazione dei visitatori

<https://direzionemuseiroma.cultura.gov.it/questionario-di-rilevazione-del-grado-di-soddisfazione-dei-visitatori/>

Submitted: April 19th, 2024 - Accepted: July 9th, 2024

Published: December 4th, 2024