

# Il Museo va a Scuola

Alessia Fazio  
 Antonietta Di Fabrizio  
 Assunta Paolucci  
 Maria Del Cimmuto  
 Mariangela Sciubba  
 Luigi Capasso

Museo universitario dell'Università degli Studi "G. d'Annunzio" di Chieti - Pescara, Piazza Trento e Trieste, 1. I-66100 Chieti.  
 E-mail: mssb@unich.it

## RIASSUNTO

Il progetto didattico Il Museo va a Scuola concretizza pienamente il concetto moderno di Museo che con i suoi operatori ed i suoi contenuti esce dalla sua struttura fisica e porta le conoscenze che detiene nel luogo dove esse devono essere fruite, cioè nella scuola. Si è voluto realizzare un percorso articolato che integra, a livello territoriale, e completa, a livello concettuale, la funzione stessa del Museo.

Il progetto è stato strutturato in una serie di incontri presso la Scuola Primaria di Orsogna (CH) ed il Museo universitario di Chieti.

Comune denominatore a tutte le attività didattiche che hanno costituito l'intero macroprogetto triennale, è stato il "far agire" le informazioni scientifiche attraverso un iter di ricerca, dall'ipotesi alla verifica, tra "problematizzazione", sperimentazione, costruzione del sapere e riflessione, in un lavoro squisitamente interdisciplinare, per superare l'idea di una Storia remota ed astratta, senza alcun rapporto con la realtà locale.

Parole chiave:

museo, territorio, scuola, didattica, ricerca.

## ABSTRACT

*The Museum goes to School.*

*The educational project "The museum goes to school" reflects the current concept of a modern museum in which its personnel and scientific contents leave the building and bring scientific knowledge directly to the places where its young beneficiaries are educated, the local schools. In particular we planned an educational path that fulfils the mission of the museum at both the territorial and conceptual levels.*

*The project consists of a series of educational events carried out at the Primary School of Orsogna (CH) and the University Museum of Chieti. All the educational activities of this three-year project have the same common purpose: the opportunity for students to "activate" scientific information through a research process passing from hypothesis to testing. In particular they were involved in "problematization", experimentation, and knowledge construction and reflection, in a unique multidisciplinary effort aimed at going beyond the idea of a remote and abstract history with no connection to the local reality.*

Key words:

*museum, territory, local school, teaching and research.*

## INTRODUZIONE

"Il Museo va a Scuola" è un macroprogetto della durata triennale (anni scolastici 2008/2009 - 2009/2010 - 2010/2011) del Museo universitario di Chieti, attuato nelle classi II A e II B della Scuola Primaria "Vittorio Bachelet" dell'Istituto Comprensivo di Orsogna (CH).

Le finalità principali del progetto sono state:

- integrare, a livello territoriale, e completare, a livello concettuale, la funzione stessa del Museo;
- fornire la chiave di lettura per comprendere il pas-

sato attraverso il riconoscimento e la valorizzazione delle tracce storico-scientifiche presenti sul territorio;

- superare l'idea di una storia remota ed astratta, svolgasi in luoghi lontani e diversi dal vissuto quotidiano, senza alcun rapporto con la realtà locale.

Il percorso è stato articolato in una serie di incontri a scuola e al Museo universitario di Chieti.

## MATERIALI E METODI

Comune denominatore a tutte le attività didattiche è stato il "far agire" le informazioni scientifiche attra-

verso laboratori di epistemologia operativa (conoscere attraverso l'azione).

Alcune delle metodologie adottate durante il percorso sono state:

- il learning by doing e il learning by thinking, perché il "discutere insieme" costituisce un sostegno cognitivo all'apprendimento di capacità argomentative e alla riorganizzazione delle conoscenze, e diventa, quindi, una risorsa fondamentale per imparare a ragionare;
- il problem-solving, la ricerca-azione ed il brainstorming, ovvero le situazioni problematiche e la ricerca di significato mediante la riflessione e l'azione diretta;
- il gioco, ottimo promotore dello sviluppo affettivo, cognitivo e sociale, ed il disegno, esperienza di apprendimento e forma di organizzazione concettuale attraverso la quale si prova a raccontare quale personale consapevolezza si è raggiunta intorno alla natura e al funzionamento delle cose;
- la Pedagogia Teatrale, prezioso strumento formativo, multidisciplinare e interdisciplinare, insostituibile veicolo di attivazione simbolico-comunicativo-emotiva, dinamico-relazionale, culturale ed interculturale dell'alunno.

Questo progetto è nato dal desiderio delle insegnanti e del Dirigente Scolastico della Scuola Primaria di Orsogna (CH), di creare un percorso formativo multidisciplinare che si avvallesse della collaborazione didattico-scientifica del Museo universitario di Chieti e fosse non esperienza isolata, evento occasionale, ma "elemento" di un processo più ampio.

Loro intento è stato quello di attingere ad alcune delle potenzialità insite nel bene culturale: il suo valore di memoria, il suo ruolo di testimonianza e la sua capacità di esprimere il senso di appartenenza a un gruppo, ad una cultura, ad una civiltà del passato, riscoprendo la storia come dimensione cognitiva del divenire dell'uomo.

Lo sviluppo del macroprogetto didattico è stato articolato in tre anni scolastici e le tematiche affrontate sono state:

- "L'origine della vita" (anno scolastico 2009/2010);
- "L'origine dell'uomo" (anno scolastico 2009/2010);
- "Il popolamento umano in Abruzzo" (anno scolastico 2010/2011).

In questa terza annualità il Museo universitario si è posto come un vero e proprio strumento per catalizzare, approfondire, costruire un percorso di conoscenza e consapevolezza della propria storia e del proprio ambiente, avvalendosi delle esperienze per riconoscere segni e segnali che la storia lascia ed ha lasciato sul territorio.

Un diorama presente in Museo sull'uomo di Maritza è stato l'input per affrontare il periodo del Paleolitico superiore in Abruzzo.

Gli alunni, attraverso un percorso di ricerca-azione, hanno indagato e in qualche modo ricostruito gli usi

e le abitudini della popolazione abruzzese di quel periodo.

Con la stessa metodologia sono stati indagati anche il Neolitico e l'Età dei metalli attraverso la sepoltura del Pastore di Spoltore ed il diorama dei guerrieri di Opi, presenti in Museo.

La valutazione è stata continua (diagnostica, in itinere, quindi regolativa, orientativa e finale).

Ogni anno, abbiamo allestito a scuola, ma anche al Museo, una mostra con tutti i lavori svolti dagli alunni ed ognuno di loro ha utilizzato per il macroprogetto un quaderno specifico, suo diario di bordo. Sono stati prodotti un CD con tutta la documentazione, un quaderno operativo per gli insegnanti, un articolo sulla rivista "Scuola e didattica", Editrice La Scuola (in corso di pubblicazione).

L'apprendimento attraverso la fruizione museale degli alunni che hanno partecipato al progetto ha voluto promuovere non solo l'attivazione di un'esperienza cognitiva complessa, ma anche la stimolazione dello sviluppo delle intelligenze e dell'intelligenza emotiva.

Goleman affermava, infatti, che va posta la medesima attenzione allo sviluppo e al potenziamento degli aspetti cognitivi e degli aspetti dell'intelligenza emotiva: le emozioni hanno un grande valore nel funzionamento delle menti, al pari dei fattori razionali (Goleman, 1999).

Lo star bene, il sentirsi sicuri e fiduciosi, aperti ad imparare, sono stati elementi rilevanti nell'intero percorso didattico.

I genitori hanno rilevato un'interessante e piacevole familiarità e affettività dei bambini con il museo che, come ha affermato Tommaso: "...è come una seconda casa". Ed Adam chiede alla sua insegnante: "Ma perché oggi non viene il Museo a scuola?".

I bambini sono stati contentissimi della proposta di trascorrere anche una notte in Museo, nella ludoteca notturna che il Museo universitario organizza mensilmente. Il dormire tra le zampe possenti dell'allo-sauro ed i reperti che li hanno accompagnati in questi tre anni, ha consolidato ancor più quella familiarità che si è formata in questo percorso con la struttura museale.

È stata distribuita anche una "scheda di valutazione" su tutto il percorso svolto, in cui i bambini hanno dovuto appuntare le sensazioni provate la prima volta che sono venuti in Museo (tab. 1). Davvero interessanti i loro pensieri.

È significativo confrontare, poi, queste risposte con quelle date alla domanda: "Cosa hai provato l'ultima volta che sei venuto in Museo?" (tab. 2), in cui emergono tutte le sensazioni provate negli incontri dell'ultimo anno.

Risposte degli alunni	Sensazioni emerse
"La prima volta che sono venuto in Museo ho provato curiosità perché volevo vedere tutto quello che ci stava" (Mario).	curiosità
"Ho provato gioia e curiosità... mi è piaciuto tutto perché ho visto delle cose che non sapevo nemmeno esistessero e mi sono divertita" (Mayra).	gioia
"Mi sono meravigliato davanti al dinosauro (Ivan). "Mi sono stupito di tutte quelle cose... sono rimasto a bocca aperta..." (Albi). "Da fuori pensavo che era brutto, ma quando sono entrato..." (Niko). "Non pensavo che andare al museo era così..." (Valentina).	stupore
"Mi sono divertita tanto a sapere cose nuove che io non conoscevo" (Ambra).	allegria
"Le mie sensazioni sono state agitazione, gioia, felicità e anche un po' di ansia" (Anastasia).	ansia
"Ho provato gioia, ero eccitato, curioso, ma provavo anche vergogna... ma dopo mi è passato tutto" (Tommaso).	disagio
"Ero curiosa... un po' spaventata nel veder quell'enorme dinosauro all'ingresso" (Silva Maria). "Avevo paura del vedere davanti a me un dinosauro, poi mi sono ambientata... Ho provato una forte emozione di tutto perché era la prima volta che entravo in un museo" (Martina). "Era talmente grande che ero disorientato... ero tanto ma tanto felice e a casa ho raccontato..." (Luca).	disorientamento

Tab. 1. Alcune risposte date dagli alunni alla domanda "Cosa hai provato la prima volta che sei venuto in Museo?", con le relative sensazioni.

## CONCLUSIONI

All'interno del progetto, il museo ha avuto un forte potere nel sollecitare l'apprendimento attraverso la scoperta: i reperti, infatti, hanno stimolato il confronto, la formulazione di ipotesi e la discussione. Il processo di apprendimento è avvenuto in un contesto ricco e complesso, che ha favorito non solo lo sviluppo cognitivo dell'alunno, ma anche quello affettivo e sociale.

Come affermava Bruno Bettelheim nel suo saggio "I bambini e i musei": "il più grande valore che il museo può avere... indipendentemente dal suo contenuto,

è quello di stimolare e, ciò che più conta, affascinare l'immaginazione; risvegliare la curiosità in modo tale da spinger(e) a penetrare sempre più a fondo il senso degli oggetti esposti; fornire l'occasione di ammirare, ciascuno secondo i suoi tempi e ritmi, cose che vanno oltre la loro portata; e, soprattutto, comunica-

Risposte degli alunni	Sensazioni emerse
"Un po' di tristezza perché volevo sempre andarci (Sonia). "Mi è dispiaciuto perché ci stavamo divertendo" (Ivan). "Volevo restare ancora" (Blerta). "Mi è dispiaciuto che era l'ultima volta!" (Cristina).	tristezza
"Ero felice come sempre, ma già sapevo come era... dov'era l'auditorium..." (Luca). "Sapevo come era, ma ero sempre curiosa di sapere cosa avremmo fatto e sapevo che, come sempre ci saremmo divertiti" (Natasha).	familiarità con il luogo
"Ho visto ancora cose più belle e sono stata stupita" (Mayra).	meraviglia
"Ho provato rabbia, ma sapevo che qualche altra volta ci sarei ritornato" (Tommaso). "Spiacente di andarmene, entusiasta, per niente stanca e volenterosa di andarci di nuovo" (Silva Maria).	voglia di ritornare presto
"Volevo sapere ancora di più" (Ambra). "Ogni volta che torno al museo scopro nuove cose" (Tony).	desiderio di conoscere altre cose
"Ho rivisto le tante cose che sono lì e che mi ero dimenticato la volta precedente" (Giovanni).	possibilità di consolidare le conoscenze apprese, dando una continuità al processo di apprendimento
"Ci hanno fatto fare molti lavori divertentissimi e mi sono divertita" (Martina). "Mi è piaciuto tutto quello che abbiamo fatto... non c'è un paragone perché è stato tutto entusiasmante (Patrick).	divertimento
"Stavo in mezzo agli altri e mi divertivo molto" (Anita). "Sono stato insieme agli altri" (Tony). "Mi piaceva perché si lavorava in gruppo..." (Aristide).	la voglia di apprendere con gli altri

Tab. 2. Alcune risposte date dagli alunni alla domanda "Cosa hai provato l'ultima volta che sei venuto in Museo?", con le relative sensazioni.

re un senso di venerazione per le meraviglie del mondo. Perché in un mondo che non fosse pieno di meraviglia, non varrebbe la pena di crescere e abitare" (Bettelheim, 1990).

Il lavoro di collaborazione tra insegnanti ed operatori museali è stato il punto di forza del progetto che nasce di per sé "come necessità reciproca di due attori - scuola e museo - di giungere a forme sempre più partecipate di didattica scientifica. Infatti, nel museo la scuola può trovare una forma speciale di laboratorio didattico, presso il quale reperire elementi validi per sviluppare approfonditamente certe tematiche, attingendo direttamente ai beni culturali presenti sul territorio. Il museo interagendo con la scuola nello sviluppo di specifici percorsi rende ai propri beni, la valenza di strumento formativo e di mezzo culturale" (Cambi & Gattini, 2007).

Le ricadute significative dell'apprendimento degli alunni hanno riguardato anche la motivazione ad agire, la curiosità, la scoperta personale, la creatività, la promozione di valori: educare ai beni culturali significa, infatti, "formare dei cittadini consapevoli ed attivi nel condividere e promuovere la conservazione e la trasmissione della memoria storica del paese" (Zerbini, 2006).

Ci auguriamo che attraverso questo percorso triennale gli alunni incrementino l'esigenza di frequentare

i musei durante tutto l'arco della loro vita, il grande obiettivo che abbiamo posto alla base di tutto il percorso realizzato perché "se il museo vuole essere specchio, termine di paragone critico, interprete dei bisogni comunitari, dovrebbe prima di tutto guardare alla cultura locale... In tal modo il Museo troverebbe non nel pubblico transitorio, ma in quello stabile il proprio interlocutore, un pubblico che riconosce il luogo e vi ritorna perché esso rappresenta un punto di riferimento per i gruppi sociali che in quel luogo vivono. In tal senso il museo dovrebbe operare... sviluppare un dialogo continuativo con la popolazione locale, che spesso è la grande assente" (Di Monte, 2012).

## BIBLIOGRAFIA

BETTELHEIM B., 1990. *I bambini e i musei*. Feltrinelli, Milano, p. 162.

CAMBI F., GATTINI F., 2007. *La scienza nelle scuole e nel museo*. Armando Editore, Roma, p. 11.

DI MONTE M.G., 2012. *Museo in azione*. Edizione Nuova Cultura, Roma, p. 69.

GOLEMAN D. 1999. *Intelligenza emotiva*. Bur Rizzoli, Milano, p. 42-97.

ZERBINI L., 2006. *La didattica museale*. Aracne, Roma, p. 19.