

# Riflessioni sul patrimonio culturale al tempo del coronavirus

Milena Bertacchini

Museo Universitario Gemma 1786, Dipartimento di Scienze Chimiche e Geologiche, Università di Modena e Reggio Emilia, Largo Sant'Eufemia, 19. I-41121 Modena. E-mail: milena.bertacchini@unimore.it

## RIASSUNTO

L'improvvisa emergenza sanitaria da coronavirus sembrava fare naufragare un'esperienza di educazione al patrimonio culturale tra scuola, museo-archivio e territorio, dedicata al tema dei mercati storici modenesi. Il Covid-19, oltre che essere una calamità, ha rappresentato un'opportunità per ripensare e reinventare il percorso in una pratica di apprendimento esperienziale. Il Museo Gemma dell'Università di Modena e Reggio Emilia, curatore del progetto, si è trasformato in uno spazio virtuale di relazioni e di connessioni che ha dato vita a una insolita frequentazione digitale tra gli allievi di una classe di seconda superiore. Nel corso degli incontri online, i ragazzi hanno scoperto "in modo divertente e meno pesante e noioso, rispetto a una normale lezione", quanto il patrimonio possa rivelarsi "incredibilmente coinvolgente". Questa socialità di rete ha fatto scaturire il desiderio di condividere in un video quanto appreso nel corso dell'attività. Il processo di autovalutazione avviato a fine percorso ha permesso di raccogliere tra gli studenti riflessioni e testimonianze utili per verificare l'efficacia e la qualità dell'esperienza svolta al tempo del primo lockdown nazionale (marzo-aprile 2020).

Parole chiave:

educazione al patrimonio, apprendimento esperienziale, lockdown, digitale, autovalutazione.

## ABSTRACT

*Thinking on Cultural Heritage at the time of coronavirus*

*The sudden coronavirus emergency seemed to cause the failure of an experience of education in cultural heritage between school, museum-archive and local area, focused on the theme of historic city markets. The Covid-19, as well as a calamity, was a chance not to cancel the practice, but to rethink the experiential learning approach. The Gemma Museum of the University of Modena and Reggio Emilia, that was the curator of the project, was transformed into a virtual space of relationships and connections where students could spend time together. During the digital meetings, the 16-year-old pupils discovered "in a fun and less heavy and boring way than a normal lesson" how heritage can be "incredibly engaging". The construction of a social network relationships triggered a desire among the students to share in a video what they had learned during this practice of experiential education. The final self-assessment process made it possible to collect students' thoughts and useful evidence to reflect on the social and educational role of cultural heritage and to verify the effectiveness and quality of the experience carried out at the time of the first national Covid-19 lockdown (March-April 2020). Cultural heritage has been a learning tool to discover the town and one's own identity and a guide to build up knowledge, skills and social interactions and not to get lost in that "very strange and exceptional moment". "I liked this project very much, especially for the message it conveyed to me, namely that life cannot and should not stop completely, but that we should continue to cultivate the things we love, such as culture or heritage in our city".*

Key words:

*heritage education, experiential education, lockdown, digital, awareness.*

## INTRODUZIONE

L'emergenza sanitaria da coronavirus (Covid-19) ha stravolto la vita della società civile di tutto il mondo, facendo emergere e per certi versi radicalizzando un senso di spaesamento e una diffusa vulnerabilità individuale e sociale.

Le mascherine e le misure di distanziamento adottate da mesi (DPCM 4 maggio 2020, misure per il contenimento da Covid-19, "fase due") ci ricordano continuamente il pericolo rappresentato da questa pandemia che, dall'inizio delle sue prime manifestazioni accertate (dicembre 2019), ha rivoluzionato la quotidianità di

tutti condizionando anche la fruizione e la conservazione del patrimonio culturale.

In tutto il mondo i musei hanno dovuto rispondere a questo sconvolgimento globale, cancellando, rivedendo o rimandando i propri programmi, chiudendo temporaneamente l'accesso a visitatori e staff e, al contempo, rafforzando, migliorando o avviando una propria presenza in rete.

Gran parte dei musei ha cercato il più rapidamente possibile di adattarsi a questa generale situazione di crisi sanitaria per continuare a sostenere e ad affiancare le proprie comunità di riferimento, anche rivedendo i propri confini e le proprie narrazioni, sforzandosi di

offrire nuovi modelli di fruizione, mettendo in campo competenze, creatività e senso di responsabilità. Tutto il mondo della cultura ha dato esempio di una grande capacità di resilienza, come è emerso dai risultati dei vari sondaggi su musei e Covid-19 condotti da diverse realtà culturali a livello internazionale, nazionale e regionale. Alcuni esempi sono i risultati dei sondaggi condotti da NEMO (2021), Europa Nostra (2020), ICOM Italia (2020), Regione Emilia-Romagna (2020). La pandemia da Covid-19, come una eco del passato, ha ricordato ai musei quanto le istituzioni culturali siano vulnerabili durante le crisi sanitarie mondiali (Bobade, 2020), ma anche quale importanza la cultura abbia nel sostegno e nelle relazioni con le comunità (Santoro, 1993).

La crisi da Covid ha infatti riportato al presente quanto accadde durante la Spagnola (dovuta al virus H1N1), la pandemia influenzale che, con tre diverse ondate pandemiche, contagiò cinquecento milioni di persone nel mondo tra il 1918 e il 1920, causando oltre cinquanta milioni di morti, molti di più della Prima Guerra Mondiale (Tognotti, 2015; Martini et al., 2019). Anche allora molti musei si organizzarono per offrire attività di supporto a scuole, biblioteche e istituzioni e per contribuire a mitigare le conseguenze culturali del virus sugli uomini e, più in generale, sulla società (Cutolo, 2019). Su quella catastrofe è sceso però un inspiegabile oblio.

## L'IMPEGNO DEI MUSEI AL TEMPO DEL CORONAVIRUS

Il fiorire della presenza digitale dei musei sul web, sui social, sui canali video, al tempo del coronavirus, ha offerto alle comunità diverse opportunità di risposta ai singoli bisogni di consumo culturale contribuendo a soddisfare, "a distanza", la personale voglia di partecipazione e condivisione.

Come molti altri musei universitari, il Museo Gemma dell'Ateneo modenese, nonostante il lungo e ininterrotto periodo di chiusura al pubblico, iniziato il 24 febbraio 2020 (a seguito dell'emanazione del DPCM del 23 febbraio 2020) e continuato tutto l'anno, ha cercato di affrontare l'emergenza pandemica mantenendo il più possibile i contatti con il proprio pubblico, intensificando la propria presenza digitale anche attraverso pillole video, approfondimenti in diretta, minitour virtuali. Le esperienze di attività di didattica a distanza hanno permesso di mantenere aperto il rapporto con il sistema scolastico e di non fare naufragare una serie di progettualità già avviate in precedenza e animate dalla volontà di sostenere l'inclusione, l'accessibilità, la diversità, la creatività.

Tra le proposte progettuali portate a termine, una in particolare ha richiesto impegno, risolutezza e voglia di sperimentare innovando. Si tratta di un'esperienza di educazione al patrimonio condotta con una classe seconda di un liceo classico modenese, che rientra in realtà in un quadro più ampio di proposte che il Museo

Gemma sviluppa da anni, applicando i principi della Convenzione di Faro, per promuovere il patrimonio culturale locale tra gli adolescenti e, attraverso loro, tra la cittadinanza (Bertacchini, 2013). Scopo generale del progetto è trasformare il territorio in ambiente di apprendimento incentivando l'accesso dei ragazzi a nuovi spazi educativi esterni alla classe e alla scuola (apprendimento esperienziale: Itin, 1999; Di Nubila & Fedeli, 2010; Paci & D'Agostino, 2010).

Le attività, che si sono svolte tra febbraio e aprile 2020, in concomitanza con il primo periodo di chiusura totale nazionale (lockdown), hanno avviato un processo conoscitivo sul patrimonio di luoghi, storie e tradizioni legati ai mercati storici della città di Modena, integrato con quanto conservato presso il Museo Gemma e presso l'Archivio Storico del Comune di Modena, partner del progetto. Le esperienze formative proposte, volutamente diversificate sia nelle tematiche affrontate, di carattere storico-ambientale, artistico, cartografico, giornalistico ecc., sia nella tipologia dei materiali presentati (documenti, immagini, video, interviste, cronache, mappe ecc.), avevano l'obiettivo di interessare e sensibilizzare i ragazzi sul tema del patrimonio, promuovendo conoscenza e consapevolezza sul suo valore e favorendo lo sviluppo di quelle competenze trasversali, o "soft skills", quali il pensiero critico, la risoluzione di problemi, il lavoro di squadra, le abilità comunicative e interculturali, le abilità analitiche, la creatività. Nelle Raccomandazioni del Consiglio d'Europa (Consiglio UE, 2018) si sottolinea che "Tali competenze consentono al cittadino, prima ancora che allo studente, di distinguersi dagli altri, di influenzare il proprio modo di agire e di attivare strategie per affrontare le sfide di modelli organizzativi evoluti in contesti sempre più interconnessi e digitalizzati".

Una serie di passeggiate nel centro storico della città (Fig. 1), guidate dagli studenti, anche in chiave turistica, avrebbe dovuto rappresentare il momento conclusivo del percorso esperienziale di scoperta di quel patrimonio culturale locale meno conosciuto, anche se apparentemente noto, attraverso il quale si sono radicati usi e costumi del presente.

Il periodo forzato di lockdown ha inevitabilmente stravolto e condizionato lo svolgimento di tutte le attività progettuali, imponendo la conversione delle esperienze formative in modalità digitale e l'annullamento dei tour di visita finali, programmati per marzo 2020 in occasione della "Notte Europea della Geografia".

## IL PATRIMONIO CULTURALE APRE NUOVI ORIZZONTI

Il tema dei mercati cittadini è stato il filo conduttore del percorso esperienziale di educazione al patrimonio tra scuola, museo-archivio e territorio, che ben risponde alla definizione di patrimonio di prossimità data da Silvia Mascheroni (2020) nella relazione ICOM Italia per l'educazione. Un patrimonio che "anima la vita dei

cittadini" del passato e del presente, facile da apprezzare da insegnanti e studenti, in grado di dialogare con il patrimonio del Museo per connessioni e confronti, come con altre istituzioni culturali (Archivio Storico del Comune di Modena). Un patrimonio di prossimità perché vicino al contesto delle famiglie e degli amici e alle esperienze vissute dai ragazzi, in grado di favorire connessioni e legami di affezione indispensabili per avviare un processo conoscitivo integrato e sistemico e tracciare rotte educative in una prospettiva di sostenibilità (ONU, 2015).

Durante l'emergenza pandemica il Museo si è messo al servizio della scuola e ha reso virtualmente superabile l'allontanamento dalla fisicità dei luoghi imposto dal lockdown. Il Museo si è così trasformato in uno spazio di ritrovo, ideale e virtuale, dove gli studenti hanno trovato un'occasione di relazione, di scambi di idee, di svago e di apprendimento esperienziale (Itin, 1999) durante il periodo di chiusura nazionale, da loro sofferto come momento di forzato isolamento e disorientamento.

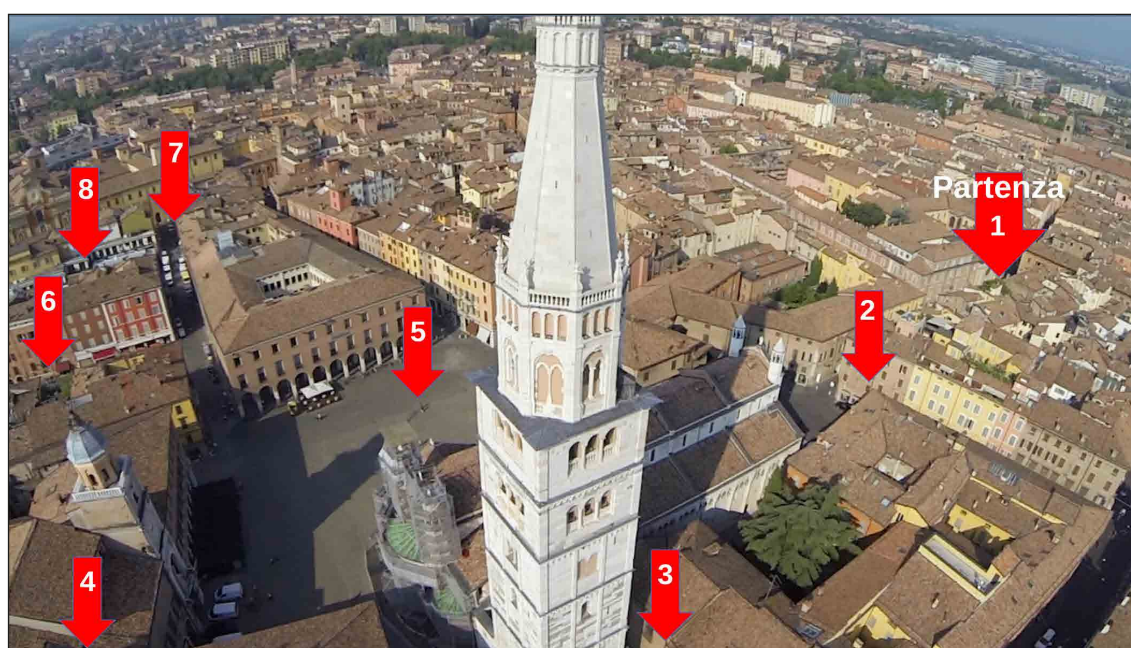
La frequentazione digitale, incentivata dalle attività progettuali, e la condivisione virtuale di saperi inerenti al patrimonio culturale legato ai mercati cittadini hanno favorito la costruzione di una socialità di rete che ha fatto scaturire tra gli studenti il desiderio di condividere con altri quanto appreso nel corso dell'esperienza. È così nata l'idea di raccontare il percorso attraverso

un video creato con i contributi di ciascun ragazzo per costruire una storia collettiva di quei luoghi e favorire la fruizione di tutti gli interessati, superando in questo modo i rigori imposti dalla crisi sanitaria.

Il risultato è stato un mosaico di pillole video girate autonomamente dai ragazzi con i propri cellulari, con tanto impegno e serietà, ma anche un po' di sana ingenuità, all'interno del proprio mondo familiare, in cucine, camerette, salotti... (Fig. 2). Il video si presenta come un allegro caleidoscopio di stili e ritratti costruiti attorno a un percorso dedicato al patrimonio culturale che i ragazzi hanno raccontato con l'impegno, il protagonismo e la freschezza dei loro sedici anni.

Il video, dal titolo "MAP TREK virtuale 2020", è stato presentato in occasione della Settimana della didattica e dell'educazione al patrimonio in archivio indetta dalla Regione Emilia-Romagna (v. sito web 1).

A conclusione delle attività, è stato avviato un processo di valutazione e di autovalutazione del percorso con questionari con domande a risposta aperta, che ha fornito interessanti punti di vista e considerazioni sull'esperienza vissuta da parte degli studenti. Dalle diverse testimonianze sono scaturiti alcuni elementi di riflessione utili per analizzare ruolo e significati che il patrimonio culturale ha assunto nell'ambito di questa esperienza locale nata all'interno di un contesto generale di emergenza sanitaria e lockdown.



- |                                    |   |
|------------------------------------|---|
| 1. Largo Sant'Eufemia, Museo Gemma | 5. Piazza Grande                            |
| 2. Corso Duomo                     | 6. Piazza XX Settembre                      |
| 3. Piazza Torre                    | 7. Via Albinelli, ex Contrada delle Carceri |
| 4. Piazzetta delle Ova             | 8. Mercato Albinelli                        |

Fig. 1. Tappe di approfondimento del percorso nel centro storico di Modena legato al tema dei mercati storici cittadini, poi trasformato in tour virtuale (ripresa con il drone G. Alessandrini).



### **Il patrimonio culturale come strumento educativo**

La proposta di lavorare su un percorso esperienziale di educazione al patrimonio culturale era stata presa dagli studenti inizialmente come un impegno scolastico, "un metodo alternativo al tradizionale studio dal manuale" (Angela).

L'insospettata familiarità che i ragazzi hanno cominciato a provare avvicinandosi a quel patrimonio culturale di prossimità legato a storie, usi e costumi dei mercati cittadini di ieri e di oggi ha suscitato inizialmente in loro un po' di stupore, poi accompagnato da un sentimento di affezione e di crescente curiosità. Tutte reazioni utili ad animare il processo conoscitivo che ha portato gli studenti a trovare divertimento e soddisfazione nelle attività svolte, sino a desiderare di condividerle con familiari e amici.

"Questo tema, al di là della prima impressione, è molto interessante anche per noi giovani. È stato affascinante scoprire luoghi della nostra città, alcuni ancora presenti e altri invece scomparsi nel tempo, per noi noti o magari frequentati, ma poco considerati" (Lucrezia). "Ho trovato il tema del patrimonio culturale molto affascinante, anche se richiede una certa maturità da parte dei nostri coetanei per comprenderne l'importanza... e questo progetto, attraverso il quale ci siamo arricchiti di interessanti informazioni, ha risvegliato

una curiosità che non credevamo di avere rispetto a questo argomento" (Letizia).

"Grazie a questo progetto ho scoperto cose che prima non sapevo e ho apprezzato luoghi attraverso cui ero passata magari tante volte, senza conoscerne la storia" (Eleonora).

"È diventato un progetto dove apprendere in modo divertente e meno pesante e noioso rispetto a una normale lezione" (Giulia1).

"Sono molto soddisfatta del progetto svolto e sicuramente mi farebbe molto piacere se si riproponesse un'opportunità simile in futuro" (Carlotta1).

"Mi è piaciuto molto il fatto che ogni tappa fosse chiaramente realizzata sulla base di un filo conduttore ben delineato e ben strutturato. Inoltre, anche a discapito delle aspettative, il progetto virtuale si è dimostrato incredibilmente coinvolgente" (Carlotta2).

### **Il patrimonio culturale come senso di cittadinanza**

Il percorso esperienziale realizzato tra scuola, museo-archivio e territorio ha avviato profonde riflessioni sul ruolo che il patrimonio riveste nella formazione e nelle politiche culturali. Il coinvolgimento degli adolescenti in attività di (ri)scoperta del patrimonio locale è considerato dagli stessi studenti un doveroso impegno educativo che consente loro di apprendere dal terri-

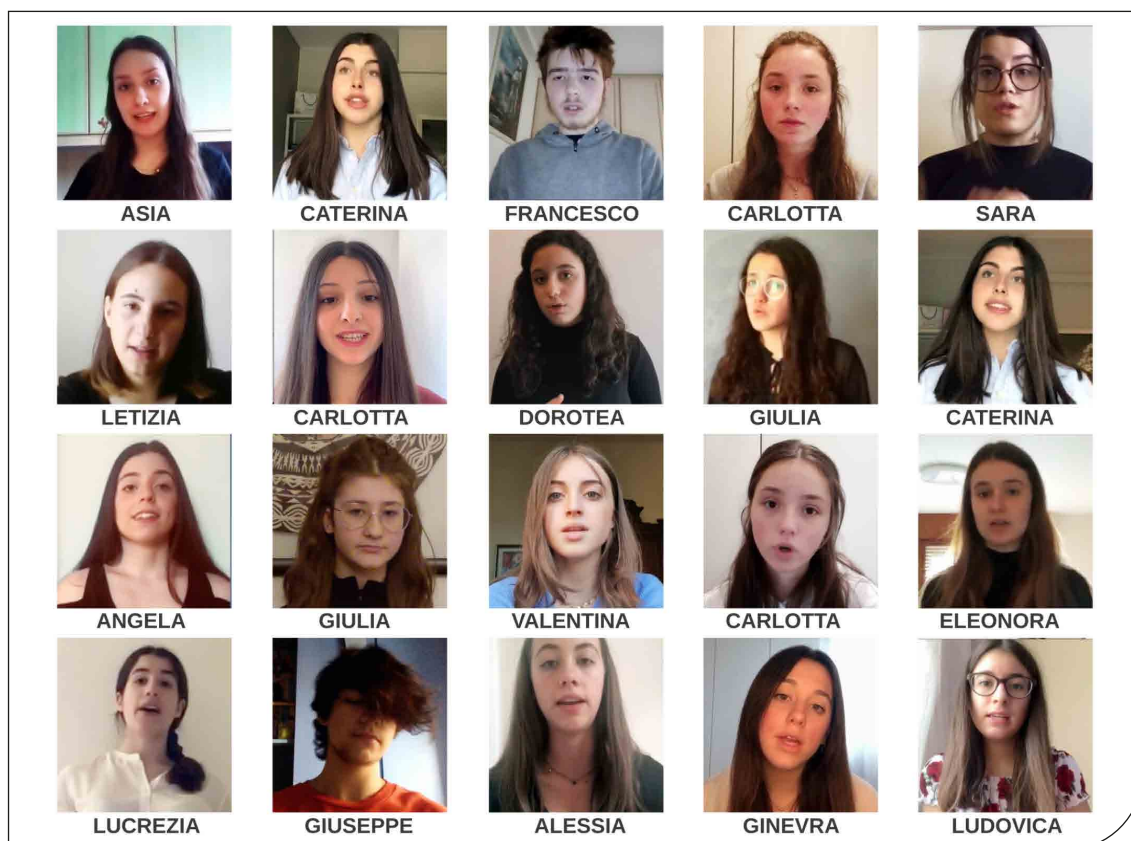


Fig. 2. Immagini catturate dalle pillole video che gli studenti hanno girato in modo autonomo presso le proprie abitazioni durante il periodo di lockdown.

torio e di acquisire la consapevolezza dei molteplici valori in esso racchiusi.

“Il patrimonio culturale è un tema molto importante, che dovrebbe essere trattato più spesso, soprattutto tra i giovani: purtroppo questi ultimi apprezzano o comunque conoscono sempre meno la storia e il valore dei nostri beni culturali. Questo discorso vale ovviamente anche per molti adulti, ma ho notato un certo disinteresse soprattutto tra miei coetanei, e credo che ciò in parte sia determinato anche dalla giovane età. Credo tuttavia che sia importante continuare a lavorare con i ragazzi su questi temi, perché oltre a essere un modo per conoscere meglio la propria città e per vederla con occhi nuovi, di un “turista”, cosa secondo me molto importante, aiuta anche a imparare ad apprezzare e valorizzare il nostro patrimonio culturale, competenza che ci servirà moltissimo in futuro, in ambito lavorativo e non solo” (Asia).

“Penso che sia stato un utile strumento per scoprire, informarci e imparare gli aspetti della nostra città che troppe volte sottovalutiamo, o addirittura non notiamo. Credo che sia interessante scoprire le radici culturali di Modena non solo per l’arricchimento della cultura personale, ma anche per tramandarlo tra generazioni e per far sì che non si dimentichi la storia della città” (Sara).

### **Il patrimonio culturale come responsabilità**

Le difficoltà incontrate nel portare avanti il progetto durante il periodo di emergenza sanitaria e di chiusura totale del Paese hanno per un momento messo in dubbio la sua continuazione. Il procedere delle attività progettuali ha richiesto impegno e una condivisione di responsabilità da parte di tutti, anche da parte degli studenti e delle famiglie sempre più coinvolte nel percorso esperienziale.

“Sia i miei genitori che i miei parenti sono rimasti molto sorpresi riguardo al fatto che, nonostante il mondo si sia in un certo modo fermato, progetti come questo non vengano ostacolati e permettano a tutti di fare nuove esperienze” (Alessia).

“Ho comunque molto apprezzato il fatto che la pandemia non abbia ostacolato del tutto questo progetto e che ci abbia intrattenuti in questo periodo molto strano e particolare” (Ludovica).

### **Il patrimonio culturale come matrice di identità**

Il patrimonio di prossimità (Mascheroni, 2020) fa parte della memoria diffusa di un luogo e di una comunità e facilmente richiama esperienze e conoscenze personali che incentivano il confronto e la condivisione tra saperi. L’avvio spontaneo di un dialogo intergenerazionale tra gli studenti e il proprio nucleo familiare, di certo favorito dal periodo di lockdown, ha permesso il riconoscimento delle competenze non espresse dei componenti più adulti del nucleo, in quanto portatori di esperienze e memorie.

“I miei familiari erano molto entusiasti riguardo a tutto il progetto in generale, orgogliosi del fatto che, anche se non abbiamo potuto fare la passeggiata reale, siamo comunque riusciti nel nostro intento, cioè quello di raccontare notizie sulla città che non conoscevano, pur vivendo a Modena da molti anni” (Sara).

“Certamente ha giocato a favore la collaborazione della mia famiglia... Si è creata così l’opportunità di trascorrere insieme un momento felice, a volte comico... Ho fatto vedere il video ai miei nonni e ai miei amici, che si sono complimentati per tutta l’organizzazione. Per i miei genitori, alcune cose sono state nuove e del tutto sconosciute e quindi hanno ritenuto questo progetto molto interessante” (Caterina).

“I miei familiari mi hanno sempre supportata e questo lavoro svolto è piaciuto molto anche a tutti loro... Ai familiari e amici è stato utile per sapere cose che loro non conoscevano e hanno trovato il tutto molto interessante” (Angela).

### **Il patrimonio culturale come fonte di resilienza**

L’offerta del Museo Gemma di proporsi come spazio virtuale di ritrovo degli studenti per confrontarsi sul tema dei mercati cittadini ha rappresentato una opportunità di svago e di relazione al di fuori della didattica scolastica a distanza. I momenti di incontro online hanno favorito una seria partecipazione al progetto e inattese manifestazioni di positività e fiducia, non così frequenti durante il periodo di isolamento forzato. “Sicuramente mi ha colpito che, anche in un momento di difficoltà come questo, abbiamo unito le nostre forze in modo virtuale, esprimendoci nel miglior modo possibile” (Valentina).

“Questo progetto mi è piaciuto molto, soprattutto per il messaggio che mi ha trasmesso, cioè che la vita non può e non deve fermarsi del tutto, ma che si devono continuare a coltivare le cose che amiamo, come la cultura o il patrimonio presenti nella nostra città” (Ginevra).

### **Il patrimonio culturale come innovazione e creatività**

Le tecnologie digitali hanno fornito un supporto essenziale alle attività di valorizzazione e di fruizione del patrimonio durante il periodo di lockdown e il perdurare delle misure adottate contro il Covid-19. È anche attraverso la tecnologia che l’esperienza tra scuola, museo-archivio e territorio, descritta in questo articolo, ha potuto superare le varie difficoltà progettuali imposte dall’emergenza sanitaria. La realizzazione di un video come prodotto finale dell’esperienza di educazione al patrimonio ha incentivato il coinvolgimento e il protagonismo degli studenti, stimolando la loro creatività e l’espressione di proprie attitudini e passioni.

“L’integrazione tra tecnologia e patrimonio culturale è molto interessante. La registrazione del video ha si-

curamente favorito una maggiore partecipazione dei miei familiari e la possibilità di rifare la registrazione in caso di errori. L'impossibilità però di interagire fisicamente con i luoghi di interesse crea difficoltà nella loro percezione. I due tipi di percorso reale e virtuale in qualche modo si completano a vicenda" (Dorotea).

"La possibilità di registrare un video e perfezionarlo sicuramente permette di apportare modifiche all'esposizione o di ripeterla più volte" (Francesco).

"Il video ha favorito più partecipazione da parte di familiari e amici, che hanno potuto guardarlo in ogni momento... se sfugge loro qualcosa o hanno voglia di riguardarlo, troveranno sempre il video sulla piattaforma" (Alessia).

"È stato emozionante e per certi versi bizzarro vedermi esporre dalla mia camera, però anche un senso di gratificazione nel finire in un video online" (Giuseppe).

"La sensazione di essere in un video pubblico è stata molto soddisfacente, proprio per questo ho informato molti dei miei amici, a cui è piaciuto molto. Sia loro che i miei parenti sono rimasti molto sorpresi di vedere la quantità di persone che si era offerta volontaria per questa iniziativa e hanno riconosciuto il grande impegno dietro a ogni video" (Letizia).

"Tutti hanno potuto farsi una 'passeggiata' nel video con la mente; una tecnica comunque coinvolgente e curiosa" (Angela).

"Ripensando alla passeggiata virtuale ho trovato divertente vedere i nostri visi, mio e dei miei compagni, alternarsi e continuare i discorsi ognuno da casa propria... I miei familiari si sono divertiti molto guardando il video e hanno apprezzato poterlo seguire o rivedere a piacere. Infine, hanno riferito di aver trovato molto interessante il tema dei mercati, perché alcune cose non le conoscevano" (Giulia2).

"Riguardo a questa nuova modalità video, i miei familiari hanno reagito molto bene e l'hanno considerata un'idea piuttosto originale... all'inizio ero un po' scettica e dubbiosa, ma poi vedendo il risultato finale mi sono ricreduta e lo farei altre mille volte!!" (Ludovica).

## VALUTAZIONE DELL'IMPATTO SOCIALE

L'attività di un museo è intrinsecamente connessa alla sua continua interazione con il contesto e la comunità in cui opera (BAM!, 2021). Questa interazione può essere portatrice di cambiamenti dentro e fuori il museo. La valutazione dell'impatto si traduce nei cambiamenti che determina, che possono essere di tipo sia positivo (benefici) che negativo. In generale, a differenza di quelli economici, i benefici in ambito sociale risultano più ambigui e difficili da definire. L'impatto di carattere sociale fa riferimento infatti alle conseguenze che gli interventi e le azioni derivanti dall'interazione tra soggetti e museo generano in termini di educazione, salute, inclusione sociale di fasce

deboli, rivitalizzazione urbana ecc., tutti parametri che non si prestano a una facile quantificazione.

Il tema della misurazione degli impatti nel contesto culturale è da tempo oggetto di ricerche e dibattiti per la costante difficoltà che si incontra nello stabilire con rigore il metodo con cui verificare una connessione diretta tra azioni intraprese e benefici sociali raggiunti, sia a livello individuale che a livello di gruppo o comunità. Risalgono alla seconda metà degli anni Novanta le prime avvisaglie di questa attenzione alla cultura come agente di cambiamento sociale (Bodo et al., 2009). Negli ultimi anni si sono sviluppate metodologie che hanno cercato di superare le oggettive criticità rivolte a "misurare" gli esiti di progetti in ambito culturale, educativo, sociale, attraverso l'uso di matrici di analisi e indicatori di risultato e di cambiamento (Da Milano, 2013; Da Milano & Falchetti, 2014).

Nell'ambito del progetto di educazione al patrimonio culturale tra scuola, museo-archivio e territorio qui esaminato, i soggetti coinvolti sono stati interpellati attraverso interviste e questionari. Dall'analisi dei questionari rivolti agli studenti sono emerse reazioni interessanti in termini di apprendimento, miglioramento, arricchimento, motivazione, autostima, benessere, divertimento ecc.

Queste manifestazioni di comportamenti, di stati d'animo, di risultati raggiunti esprimono i benefici sociali, individuali e collettivi, che l'impatto dell'esperienza ha generato in accordo con quanto suggerito dal modello di valutazione conosciuto come Generic Learning Outcomes, GLO (Hooper-Greenhill, 2004), che riconosce cinque categorie di indicatori, qualitativi e interpretativi: conoscenza e comprensione; abilità; attitudini e valori; divertimento, ispirazione e creatività; comportamenti e progressi (Da Milano, 2013; Da Milano & Falchetti, 2014; Falchetti, 2016).

Partendo da quanto emerso dalle diverse testimonianze raccolte, si è voluto cominciare ad affrontare il problema della valutazione di impatto, in termini di benefici, costruendo una griglia analitica che, sulla base della categorizzazione proposta dai GLO, prendesse in considerazione sia l'aspetto individuale che quello di gruppo o di comunità (Tab. 1), così da meglio visualizzare e sintetizzare le reazioni innescate dal progetto di apprendimento esperienziale dedicato al patrimonio culturale. Questa tabella rappresenta un primissimo passo nel processo di valutazione d'impatto sociale del progetto, che necessita ancora di maggiori riflessioni e ulteriori ricerche e approfondimenti che non potranno trascurare gli effetti del particolare periodo di emergenza sanitaria durante il quale l'esperienza si è svolta. È indubbio infatti che la crisi sanitaria e il conseguente periodo di lockdown abbiano influito positivamente sul buon esito dell'esperienza, che ha offerto una valida occasione di socialità e di uscita da un sofferto isolamento a studenti, amici e familiari.

Generic Learning Outcomes (GLO)		Impatto individuale (risultati)	Impatto sociale
GLO 1	Conoscenza e comprensione	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendere fatti e informazioni</li> <li>- Costruzione di conoscenze</li> <li>- Connessioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogo generazionale e intergenerazionale</li> <li>- Valorizzazione di memorie</li> </ul>
GLO 2	Abilità	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquisizione e miglioramento di nuove abilità spendibili anche in ambito lavorativo</li> <li>- Capacità di affrontare nuove situazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Responsabilizzazione</li> <li>- Presa di coscienza</li> </ul>
GLO 3	Attitudini e valori	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumento della motivazione</li> <li>- Cambiamenti nella percezione e nelle attitudini</li> <li>- Coesione, senso di appartenenza</li> <li>- Soddisfazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identità collettiva</li> <li>- Coesione sociale</li> <li>- Resilienza</li> </ul>
GLO 4	Divertimento, ispirazione, creatività	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sorpresa</li> <li>- Iniziativa, suggerimenti</li> <li>- Coinvolgimento</li> <li>- Divertimento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creazione di reti sociali</li> <li>- Opportunità di uscire dall'isolamento e dallo smarrimento del lockdown</li> </ul>
GLO 5	Comportamenti e progressi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cambiamenti negli approcci, nei pensieri, nelle reazioni: autostima, affezione, motivazione, consapevolezza, responsabilità, curiosità, benessere</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Condivisione di responsabilità</li> <li>- Attenzione attiva al territorio</li> <li>- Socialità</li> <li>- Scoperta del patrimonio culturale come valore e risorsa</li> </ul>

Tab. 1. Griglia riassuntiva di una prima valutazione d'impatto sociale dell'esperienza di educazione al patrimonio culturale tra scuola, museo-archivio e territorio, dedicata al tema dei mercati cittadini, organizzata sulla base delle reazioni raccolte tra gli studenti coinvolti, sia a scala individuale (impatto individuale) che di gruppo (impatto sociale), in funzione dei parametri di GLO, Generic Learning Outcomes (Hooper-Greenhill, 2004; Bodo et al., 2009; Da Milano, 2013).

## CONSIDERAZIONI FINALI

L'emergenza sanitaria da coronavirus è una calamità che ha rivelato i tanti punti di debolezza di una società già in grave difficoltà. Tutto il sistema cultura è stato condizionato dalle conseguenze imposte da questa pandemia, ma il patrimonio culturale, pur non immune dagli effetti della crisi, nella sua rassicurante solidità ha rappresentato e rappresenta un supporto e una opportunità di rinascita per le comunità.

Consapevolezza, conoscenza, condivisione, coesione, benessere, divertimento, soddisfazione, autostima ecc. sono alcune delle reazioni che emergono dalle testimonianze raccolte tra gli studenti che hanno partecipato all'esperienza di educazione al patrimonio culturale tra scuola, museo-archivio e territorio del Museo Universitario Gemma dedicata al tema dei mercati cittadini. Le testimonianze raccolte esprimono il buon risultato conseguito dal percorso esperienziale e sostengono il Museo nello sforzo fatto per superare le difficoltà imposte dall'emergenza sanitaria. Il Museo Gemma ha trovato nel patrimonio culturale lo stimolo per reinventarsi come spazio virtuale di relazioni e di connessioni e come luogo di sperimentazione attraverso il quale rafforzare il legame identitario con il territorio.

Il patrimonio culturale non ha rappresentato pertanto solo il soggetto e lo strumento di questa iniziativa edu-

cativa che ha offerto l'opportunità a studenti sedicenni di acquisire consapevolezza sul valore del patrimonio, ma è diventato un'occasione di riflessione e confronto sul periodo di isolamento, sull'importanza del contatto, del dialogo, della condivisione, del dialogo generazionale e intergenerazionale all'interno del nucleo familiare. Il patrimonio culturale si è trasformato in un motore di socialità e in una guida per non perdersi in un momento di smarrimento e di crisi. Al contempo, per il Museo, questa esperienza ha rappresentato uno stimolo per proiettarsi verso un domani più preparato e deciso a non dimenticare quanto appreso da questo periodo di pandemia.

## RINGRAZIAMENTI

Un ringraziamento per l'impegno profuso nel progetto agli studenti della classe 2B del Liceo Classico Muratori-San Carlo, anno scolastico 2019-2020, e alla docente Caterina Monari.

## BIBLIOGRAFIA

BAM! STRATEGIE CULTURALI, 2021. *Musei: quale impatto sociale? Strategie e strumenti. Guida per i partecipanti*. Regione Emilia-Romagna, Patrimonio Culturale ER, Istituzione Bologna Musei Comune di Bologna, 26 pp.



- BERTACCHINI M., 2013. Museo - Scuola - Territorio per un progetto di educazione al patrimonio culturale. *Museologia Scientifica*, n.s., 7(1-2): 151-155.
- BOBADE B.R., 2020. History of Viral Diseases and Museums. *B.Aadhar Multidisciplinary International Research Journal. Peer Reviewed Indexed*, 235: 283-291.
- BODO S., DA MILANO C., MASCHERONI S., 2009. *Periferie, cultura e inclusione sociale*. Fondazione Cariplo, Collana Quaderni dell'Osservatorio n. 1, Milano, 166 pp. ([https://www.fondazionecariplo.it/static/upload/quaderno\\_01\\_ita\\_web/quaderno\\_01\\_ita\\_web.pdf](https://www.fondazionecariplo.it/static/upload/quaderno_01_ita_web/quaderno_01_ita_web.pdf)).
- CONSIGLIO UE, 2018. *Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018/C 189/01)*. Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea, 4.6.2018, 13 pp.
- CUTOLO F., 2019. L'influenza spagnola nel Regio Esercito (1918-1919). *Annali. Museo Storico Italiano della Guerra*, 27: 33-62.
- DA MILANO C., 2013. Considerazioni sulla valutazione dei processi educativi nei musei. In: Celi M., Trevisin A. (a cura di), *Atti del Workshop ANMS, L'educazione degli adulti al museo: dalla teoria alle buone prassi*. Museo di Storia Naturale e Archeologia di Montebelluna (TV), 2006-2010. *Museologia Scientifica Memorie*, 10: 142-145.
- DA MILANO C., FALCHETTI E., 2014. *Storie per i musei. Musei per le storie*. Vetrani Editore, Nepi (VT), 120 pp.
- FALCHETTI E., 2016. Dall'acquisizione di conoscenze all'impatto culturale e dai questionari allo storytelling digitale: evoluzione degli obiettivi e delle strategie di valutazione nei musei. In: Bon M., Trabucco R., Vianello C. (a cura di), *Atti del XXIII Congresso ANMS, Allestire per comunicare nei Musei scientifici*. Venezia 13-15 novembre 2013. *Museologia Scientifica Memorie*, 15: 108-112.
- DI NUBILA R., FEDELI M., 2010. *L'esperienza quando diventa fattore di formazione e di sviluppo. Dall'opera di David A. Kolb alle attuali metodologie di Experiential Learning*. Pensa Multimedia, 244 pp.
- EUROPA NOSTRA, 2020. *Covid-19 & Beyond. Challenges and Opportunities for Cultural Heritage*. 30 pp. ([https://www.europanostra.org/wp-content/uploads/2020/10/20201014\\_COVID19\\_Consultation-Paper\\_EN.pdf](https://www.europanostra.org/wp-content/uploads/2020/10/20201014_COVID19_Consultation-Paper_EN.pdf)).
- HOOPER-GREENHILL E., 2004. Measuring Learning Outcomes in Museums, Archives and Libraries: The Learning Impact Research Project. *International Journal of Heritage Studies*, 10: 151-174.
- ICOM ITALIA, 2020. *Comunicazione digitale. Indietro non si torna*. 6 pp.
- ITIN C.M., 1999. Reasserting the philosophy of experiential education as a vehicle for change in the 21st century. *Journal of Experiential Education*, 22(2): 91-98.
- MARTINI M., GAZZANIGA V., BRAGAZZI N.L., BARBERIS I., 2019. The Spanish Influenza Pandemic: a lesson from history 100 years after 1918. *Journal Preventive Medicine Hygiene*, 60(1): 64-67.
- MASCHERONI S., 2020. *ICOM Italia per l'educazione al con il patrimonio culturale nello scenario contemporaneo: museo-scuola-territorio per i cittadini in formazione*. Documento di lavoro. 5 pp. (<http://www.icom-italia.org/wp-content/uploads/2021/01/ICOMItalia.GdLMuseiScuole.EducazionePatrimonio.7ottobre.2020.pdf>).
- NEMO, 2021. *Follow-up survey on the impact of the COVID-19 pandemic on museums in Europe. Final Report*. 29 pp. ([https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO\\_documents/NEMO\\_COVID19\\_Follow-UpReport\\_11.1.2021.pdf](https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO_documents/NEMO_COVID19_Follow-UpReport_11.1.2021.pdf)).
- ONU, 2015. *Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile*. Assemblea Generale. A/RES/70/1, 35 pp. (<https://unric.org/it/wp-content/uploads/sites/3/2019/11/Agenda-2030-Onu-italia.pdf>).
- PACI A., D'AGOSTINO M. (a cura di), 2010. *Riflessioni sulla Qualità nell'Apprendimento Esperienziale*. International Academy of Experiential Education, No. 142204-LLP-1-2008-1-LT-GRUNDTVIG-GMP, 11 pp.
- REGIONE EMILIA-ROMAGNA, 2020. *Monitoraggio degli effetti del COVID-19 nei comparti cultura in Emilia-Romagna*, 20 pp. (<https://spettacolo.emiliaromagnacreativa.it/it/osservatorio/studi-e-ricerche/politiche-culturali/monitoraggio-effetti-covid-19-sui-comparti-cultura/>).
- SANTORO G., 1993. "To Stamp Out the Plague Consumption": 1908-1909. *Curator*, 36(1): 13-28.
- TOGNOTTI E., 2015. *La "Spagnola" in Italia. Storia dell'influenza che fece temere la fine del mondo (1918-19)*. Franco Angeli (Collana Storia), Milano, seconda edizione, 193 pp.

#### Siti web (ultimo accesso 28.02.2021)

- 1) Map Trek virtuale 2020  
<https://bit.ly/3qmDwue>