

# Comunicazione e didattica del Museo universitario di Chieti per l'anno scolastico 2008/2009

Antonietta Di Fabrizio

Giulia Parrucci

Maria Del Cimmuto

Alessia Fazio

Mariangela Sciubba

Gabriella Vitullo

Museo Universitario, Università "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara, piazza Trento e Trieste. I-66100 Chieti. E-mail: mssb@unich.it

Assunta Paolucci

Dottorato di Ricerca in Scienze Biomediche, Citomorfologiche e Motorie - Università "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara.

E-mail: conella@inwind.it

## RIASSUNTO

Tra le molteplici funzioni di un museo, oggi, al servizio educativo si sta riservando un ruolo fondamentale grazie all'affermarsi della coscienza del valore civile e sociale dei beni culturali e alla consapevolezza che i bisogni culturali del pubblico richiedono l'offerta di una fruizione museale diversificata e con proposte di qualità. La *mission* educativa è al centro dell'attenzione del Museo Universitario per il quale non si tratta semplicemente di divulgare le conoscenze, ma piuttosto di strutturare metodi e strumenti per l'apprendimento sul campo, offrendo una situazione privilegiata per un apprendimento realmente significativo.

Parole chiave:

comunicazione, didattica, laboratori didattici.

## ABSTRACT

*Communication and educational programs planned in the university museum for the school year 2008/2009.*

*Between most important functions of museums, nowadays, the educational programs play a key role in science communication. In fact it's necessary to improve the awareness in the society about the emerging importance of cultural programs coinciding with a people demand that is diversified and require an high quality.*

*Therefore the main care and aim of the University Museum is the educational mission, which consists not only of a mere communication of notions, but especially of an opportunity to provide methods and tools for learning on the field offering an optimal situation in a space suitable for a really meaningful learning.*

Key words:

*communication, teaching, student activities.*

Grazie all'affermarsi della coscienza del valore civile e sociale dei beni culturali ed alla consapevolezza che i bisogni culturali del pubblico richiedono un'offerta di una fruizione diversificata e articolata con proposte di qualità, alla sfera del servizio i musei riservano un ruolo sempre più primario.

Anche per il Museo Universitario, la funzione educativa è al primo posto: attraverso la didattica museale intendiamo strutturare metodi e strumenti per l'apprendimento attivo, sul campo, offrendo situazioni stimolanti e significative per nuove conoscenze, superan-

do decisamente la concezione del museo basata su approcci e metodi comunicativi che implicano una trasmissione rigida del sapere ed un apprendimento passivo, come se ci si rivolgesse esclusivamente ad "addetti ai lavori".

## MA COSA E COME COMUNICHIAMO?

Alla base della comunicazione c'è sempre l'intenzionalità di trasmettere un messaggio e, se il museo deve costituirsi come centro privilegiato di educazione per-

manente, non può scindere la sua metodologia d'intervento dalla progettazione. L'attività educativa, infatti, si realizza attraverso progetti.

In un progetto si devono formulare obiettivi, contenuti (il "cosa" comunicare), spazi, mezzi e strumenti (il "come" comunicare) attraverso cui attivare il piano, ma soprattutto è necessario indicare i destinatari, per cui lo stesso progetto può essere proposto con modalità diverse a più soggetti. Un progetto deve essere, inoltre, studiato in tutte le sue articolazioni, definendo la tipologia degli interventi didattici che si vogliono attivare (visite guidate, laboratori, attività manuali...).

In una visita guidata all'interno del Museo Universitario è centrale, senza dubbio, il processo comunicativo che però, come abbiamo già detto, non è sinonimo di monologo perché la sua funzione è quella di spingere i partecipanti ad apprendere e a pensare: comunicare è interagire. Se una vera educazione nasce dallo scambio, tra i protagonisti, del processo educativo, la conoscenza diventa una costruzione, una partecipazione ad un'esperienza condivisa, in cui il pensiero nasce e cresce con il discorso, con la comunicazione e con l'interiorizzazione dei frutti dell'esperienza relazionale e comunicativa che si viene realizzando, tra guida che propone i saperi e l'utente che li rielabora ed li assimila (Nardi, 2004).

La "tradizionale" visita guidata diventa il punto di partenza di un processo di comunicazione attiva tra chi "trasmette" (il museo) e chi "riceve" (il visitatore) attraverso il "medium" (oggetto).

Così, ad esempio, il coprolite ("medium"), un reperto curioso e che suscita molta ilarità ed imbarazzo, diventa il pretesto per spiegare come il suo studio sia fondamentale per risalire all'alimentazione dei dinosauri e ad alcune loro caratteristiche fisiche (ad esempio, i denti molto aguzzi nei dinosauri carnivori o molariformi negli erbivori).

Nel percorso strutturato sull'origine e l'evoluzione dell'uomo, è il diorama che riproduce le impronte di Laetoli che diventa occasione ("medium") per ricostruire il particolare ambiente di Laetoli in Tanzania e la vita degli Australopithecini in quel determinato periodo.

Ai fini didattici attualmente, il Museo Universitario è diviso in due percorsi, uno sulle origini e l'evoluzione

della vita, che avvicina gli studenti alla conoscenza delle origini e dell'evoluzione della terra e della vita su di essa e un percorso sulle origini dell'uomo che ricostruisce le tappe salienti dell'origine e dell'evoluzione dell'uomo, sottolineando come quest'ultima si sia svolta e si svolge tuttora sia sul piano biologico sia sul piano culturale.

Questi percorsi formativi sono rivolti alle scuole di ogni ordine e grado e possono essere integrati da diverse attività laboratoriali. Fermamente consapevoli di quanto il laboratorio didattico sia un'occasione particolare di conoscenze, attraverso percorsi interdisciplinari di apprendimento basati sulle metodologie del cooperative-learning (apprendere insieme), learning by doing (apprendere attraverso il fare), peer to peer (apprendere dagli altri bambini), ci proponiamo di conseguire quegli importantissimi macroobiettivi individuati da Jacques Delors (1997):

- imparare a conoscere (un saper vedere);
- imparare a fare (campo della riflessione e della creatività);
- imparare ad essere (sfera della responsabilità, autonomia di giudizio).

Sempre preservando la scientificità dei contenuti, nel nostro Museo privilegiamo molto la metodologia del gioco (soprattutto quando ci relazioniamo ai "piccoli visitatori") poiché esso è elemento di primaria importanza per lo sviluppo psico-fisico del bambino. Jean Piaget (1972) metteva proprio in correlazione lo sviluppo del gioco con quello mentale, affermando che il gioco è lo strumento primario per lo studio del processo cognitivo del bambino, poiché in esso sviluppa le sue potenzialità intellettive, affettive e relazionali, svolgendo un'azione strutturante della personalità.

L'osservazione dei particolari diventa gioco nel laboratorio didattico "Crani, femori e falangi" in cui devono essere colte le differenze fisiche tra l'Australopiteco "Lucy" e l'uomo moderno. Questa dettagliata osservazione servirà poi nel confronto tra uomo moderno, scimmia antropomorfa moderna e Australopiteco. La verifica, a scuola, verrà fatta su materiale consegnato durante il laboratorio e prevede l'applicazione di ciò che è stato osservato-appreso.

Attività didattiche	Classi partecipanti	Alunni intervenuti
Percorso 1 "Le origini e l'evoluzione della vita"	26 classi	269 alunni
Percorso 2 "Le origini dell'uomo"	65 classi	1014 alunni
Percorso Integrato = Percorso 1 + Percorso 2	47 classi	514 alunni
Ma quanto sei vecchio: introduzione alla paleontologia	14 classi	284 alunni
Arte preistorica: riproduzione di pitture rupestri	16 classi	360 alunni
Alla scoperta degli antenati dell'uomo: illustrazione delle tappe dell'evoluzione umana	13 classi	301 alunni
Antropologia Archeologica: illustrazione delle tecniche di indagine antropologica	14 classi	277 alunni
Crani, femori e falangi: lo scheletro dei primi ominidi confrontato con lo scheletro umano attuale	6 scuole	118 alunni

Tab. 1. Principali attività didattiche svolte nell'anno scolastico 2008/2009.

Accanto al gioco, il disegno è un'altra metodologia che privilegiamo come esperienza di apprendimento. Attraverso il disegno l'utente-alunno prova a raccontare la personale consapevolezza raggiunta intorno alla natura e al funzionamento di ciò che ha incontrato in museo. In laboratori come, ad esempio, "Ma quanto sei vecchio" oppure "Alla scoperta degli antenati dell'uomo" i ragazzi vengono guidati ad osservare con attenzione alcuni oggetti/reperti e a riprodurli con un disegno che viene poi collocato su di una scala cronologica. A ciascun bambino, inoltre, viene chiesto di descrivere oralmente i dettagli del suo disegno soffermandosi e puntualizzando cosa e come ha voluto disegnare, per confrontarlo poi con le rappresentazioni dei compagni.

Il disegno è la metodologia adottata anche in un altro nostro laboratorio: "Arte Preistorica", in cui si ha la riproduzione di pitture rupestri su una parete utilizzando colori naturali e le dita delle mani.

Sia nella fase di progettazione che nella fase di realizzazione dei laboratori didattici, è di fondamentale importanza il dialogo con gli insegnanti. Anche essi sono al centro della nostra attenzione perché sono i soli che hanno conoscenza della realtà della classe in cui lavorano e costituiscono il naturale mediano fra il soggetto e l'esperienza, secondo la loro specifica pro-

fessionalità alla quale nessuno può sostituirsi. Nelle nostre intenzioni il percorso guidato ed il laboratorio didattico non iniziano e finiscono in museo, ma devono essere momenti capaci di suscitare curiosità, di innescare scintille che potranno essere approfondite a scuola e, perché no, anche a casa come gioco alternativo.

I risultati hanno dato ragione alle nostre scelte metodologiche: durante l'anno scolastico 2008-2009 abbiamo avuto una grande richiesta di percorsi formativi integrati da laboratori didattici (tab. 1) anche da parte di scuole che erano già venute in anni precedenti.

La fiducia che ci accordano i docenti e l'entusiasmo degli alunni ci indicano che stiamo riuscendo a rendere il nostro museo uno strumento didattico efficace e positivamente coinvolgente.

## BIBLIOGRAFIA

DELORS J., 1997. *Nell'educazione un tesoro*. Armando Editore, Roma, pp.18-25.

NARDI E. (ed.), 2004, *Musei e pubblico. Un rapporto educativo*. Franco Angeli, Milano, pp. 113-119.

PIAGET J., 1972. *La formazione del simbolo nel bambino. Imitazione, gioco e sogno. Immagine e rappresentazione*. La Nuova Italia, Firenze, pp. 124-314.