

Fare ricerca educativa in Museo. I visitatori bambini come interlocutori nella progettazione museale

Chiara Mauro

Scuola di Dottorato in Scienze Pedagogiche, dell'Educazione e della Formazione, Università degli Studi di Padova.
E-mail: chiara.mauro@live.it

Orietta Zanato

Dipartimento FISPPA, Centro Interdipartimentale di Pedagogia dell'Infanzia, Università degli Studi di Padova,
Via Beato Pellegrino, 28. I-35137 Padova. E-mail: orietta.zanato@unipd.it

Monica Celi

Museo di Storia Naturale e Archeologia di Montebelluna (TV), Via Piave, 51. I-31044 Montebelluna (TV).
E-mail: direttore@museomontebelluna.it

RIASSUNTO

I Musei Scientifici offrono attività rivolte a differenti categorie di pubblico: i bambini rappresentano un'ampia percentuale dei loro visitatori. Questi Istituti, inoltre, contribuiscono allo sviluppo della science literacy e utilizzano molteplici approcci per incontrare differenziati stili di apprendimento, aspettative e bisogni. Il presente contributo sintetizza gli esiti di una ricerca realizzata nel Museo di Storia Naturale e Archeologia di Montebelluna (TV), con la quale abbiamo cercato di indagare le percezioni, i desideri, gli interessi dei bambini relativamente ai Musei Scientifici. Questa attività di valutazione di tipo front-end sarà utile al museo per la progettazione di una nuova area e per la pianificazione di nuove strategie educative da implementare all'interno delle strutture.

Parole chiave:

ricerca educativa, musei scientifici, infanzia, studi sui visitatori, valutazione front-end.

ABSTRACT

Educational research in museums. Kid-visitors contribute to design the museum.

Science Museum offers activities for different categories of publics, included children, who represent a high percentage of the visitors. It contributes to develop science literacy in children, by using different approaches to meet their styles of learning and to answer their educational needs and expectations. The paper presents the research we carried out in the Natural History and Archaeology Museum of Montebelluna TV, Italy. More specifically, we want to present how we assessed background information about children perceptions, expectations and interests regarding science museum. This front-end evaluation activity is functional for the Institution to best answer children's educational needs in order to design a new museum area, and it also could help the Museum to plan new science communication strategies that might be implemented in the new area.

Key words:

educational research, science museum, childhood, visitor study, front-end evaluation.

IL CONTESTO D'AZIONE

Il museo è oggi il luogo dove il patrimonio culturale diventa per le comunità un bene condiviso su cui poggiare la propria crescita, l'integrazione con altre culture, lo sviluppo sostenibile.

In questo ultimo mezzo secolo abbiamo in questo senso assistito a un importante cambiamento nella relazione tra il museo e il suo pubblico. Negli anni Sessanta il museo era autoreferenziale nei suoi allesti-

menti e in dialogo principalmente con un'élite culturale, che lo staff del museo vedeva come un riflesso di se stesso, e che riteneva essere ben informata sul significato reale e simbolico delle collezioni, e sull'evidente loro valore per la società.

Il cambiamento delle politiche di relazione con gli utenti negli ultimi trent'anni ha condotto i musei ad ampliare la comprensione del loro ruolo per lo sviluppo delle comunità, a partire dal patrimonio culturale.

Si sono così orientati verso politiche inclusive, riconoscendo che il loro pubblico è composto da diversi gruppi che hanno bisogni formativi e aspettative diversi, che desiderano esprimere le loro esigenze e le loro osservazioni, che si relazionano in modo interattivo con le esposizioni, le collezioni e le iniziative promosse dai musei, secondo proprie prospettive e un proprio linguaggio.

Il museo ha quindi imparato ad apprezzare le relazioni complesse che possono essere stabilite con persone diverse, che hanno assunto un ruolo attivo nel contribuire alle attività del museo nel loro insieme.

Il Museo di Storia Naturale e Archeologia di Montebelluna (Treviso, Nord-Est Italia) ha nel tempo cercato di orientare tutta la propria attività secondo questa prospettiva, cercando di attivare politiche il più possibile inclusive rispetto alle diverse categorie di portatori d'interesse. È un'istituzione profondamente radicata nel suo territorio: un'agenzia culturale collegata ad altri poli culturali, che assolve alla propria mission anche con la ricerca scientifica e la sperimentazione in campo naturalistico, storico-archeologico ed educativo. Le attività educative e divulgative sono fra le più importanti, ed i ragazzi provenienti dai vari ordini scolastici e le famiglie rappresentano la principale categoria di pubblico.

Per essere il più possibile una struttura integrata con il proprio territorio il Museo ha cercato l'incontro tra le proprie proposte e le esigenze delle parti interessate. Il Museo ha voluto così conoscere aspettative, bisogni espressi e non, noti e inaspettati, per aprire con il proprio pubblico canali di comunicazione adeguati e specifici. L'istituto è così divenuto parte del sistema sociale, culturale ed economico del proprio territorio, uno spazio dove c'è opportunità di scambio, confronto e dialogo tra i diversi attori sociali e il museo stesso. Una rappresentazione dove ognuno è attore e non spettatore, ha un proprio modo di esprimersi e comunicare, deve e può manifestare le proprie esigenze rispetto al patrimonio culturale, che in qualche modo gli appartiene come singolo e come comunità. In questa prospettiva, il Museo ha stabilito relazioni profonde con i vari attori del territorio, coinvolgendoli nelle nuove progettazioni, attraverso diverse modalità: forum, focus group, interviste, questionari, contatti personali, la selezione di opinion leader ecc., che hanno permesso lo scambio di esperienze, il confronto tra il Museo e le persone, la diffusione e la condivisione delle idee.

Nel 2010, a seguito dell'opportunità di accedere a finanziamenti dedicati, l'amministrazione comunale ha deciso di redigere un progetto per l'ampliamento del museo, che soffre attualmente della carenza di spazi espositivi, di deposito e dedicati alle attività educative. I nuovi spazi dovrebbero ospitare la nuova galleria delle scienze. Prima di procedere con la progettazione, sono stati coinvolti i diversi stakeholders, per conoscere aspettative e bisogni rispetto a questo

ampliamento, che può costituire a diversi livelli un'opportunità per tutta la comunità, arrivando a una front-end evaluation che consentisse di comprendere meglio il processo di apprendimento delle persone, le loro esigenze conoscitive e la capacità di interpretazione dei concetti esposti.

I PRESUPPOSTI TEORICI E L'IMPIANTO METODOLOGICO

Riflettere sulla qualità dell'offerta educativa di un museo chiede di porre attenzione ad una pluralità di elementi: gli obiettivi posti dall'istituzione; le attese (spesso implicite) dei molteplici "pubblici"; l'accessibilità delle strutture in rapporto a visitatori con esigenze diverse; la qualità e la pertinenza dei contenuti rispetto ai possibili fruitori; le competenze comunicative dello staff; la capacità degli operatori di offrire esperienze stimolanti, rilevanti, coinvolgenti sul piano emozionale e autenticamente formative (Harrison & Shaw 2004). Il museo di Montebelluna, per comprendere i bisogni e le aspettative dei bambini e dei ragazzi, ha deciso di utilizzare metodologie e strumenti *ad hoc*, avvalendosi della collaborazione scientifica, da tempo avviata, con il Dipartimento di Scienze dell'Educazione (ora confluito nel nuovo Dipartimento di Filosofia, Sociologia, Pedagogia e Psicologia Applicata.) dell'Università di Padova. Le



Fig. 1. Uno dei tools utilizzati per ascoltare le voci dei bambini.

Autrici hanno pertanto progettato e realizzato insieme la presente indagine, consapevoli delle priorità etiche implicate nel coinvolgere i bambini in un'attività di ricerca: infatti, non si possono manipolare i loro pensieri e i loro desideri, né ci si può limitare ad "appropriarsi" delle informazioni di cui si ha bisogno, ma occorre creare contesti facilitanti, che incoraggino l'ascolto e la partecipazione autentica (UNICEF, 2010). Si è perciò deciso di utilizzare un approccio metodologico di ricerca pedagogicamente connotato, che ci permettesse di ascoltare i bambini e di renderli partecipi su tematiche che li interessassero, con modalità che potessero costituire, per loro, un momento educativo di riflessione propositiva, e per noi un'opportunità per conoscere le loro opinioni in modo non invasivo.

Dal punto di vista metodologico, si tratta di una ricerca esplorativa di tipo qualitativo, nella quale i soggetti vengono stimolati a offrire una personale lettura di ciò che stanno vivendo e a collaborare nella ricerca di soluzioni che li coinvolgono direttamente (Colucci et al., 2008).

Si è reso perciò necessario creare un contesto educativo nel quale poter osservare i bambini mentre riflettono sulle loro immagini e sulle loro esperienze di museo. L'azione educativa si è proposta di far esprimere ai bambini le personali necessità, i sentimenti, le opinioni, anche con modalità creative e approcci ludici; stimolare la riflessione su ciò che viene fatto al museo; incoraggiare la scoperta e la conoscenza del mondo che li circonda; offrire un'occasione di crescita produttiva e gioiosa con altri bambini, coetanei e non; stimolare il dialogo in gruppo per contribuire alla costruzione di un progetto; far maturare competenze di tipo civico e pro-sociale.

Alla luce di tali premesse, per ascoltare le loro voci, abbiamo scelto la realizzazione di due tipi di forum. Nel forum di tipo A ("La percezione di museo"), abbiamo prevalentemente ascoltato i bambini utilizzando strumenti come il circle time e il brain storming (Bezzi & Baldini, 2006). In particolare, sono state poste alcune domande per indagare le loro percezioni di museo utilizzando tools motivanti e adeguati all'età (fumetti, disegni, collage, clipboards, come esemplificato in figura 1), creando occasioni per discutere e riflettere in gruppo attraverso l'utilizzo di tecniche dinamiche e interattive, per incoraggiare i partecipanti ad esprimere le loro idee su alcune tematiche (Luperini, 2006). Hanno partecipato a questa iniziativa due gruppi omogenei per età: il primo composto da 19 bambini di 6-8 anni, il secondo composto da 17 ragazzi di 9-11 anni, ciò ha dato modo anche ai più piccoli di esprimersi liberamente, senza sentirsi troppo influenzati dall'opinione dei ragazzi più grandi. Ciascun gruppo ha partecipato a un forum durato circa 90 minuti, realizzato durante la terza settimana di giugno 2011 nel contesto di un centro estivo effettuato nel museo.

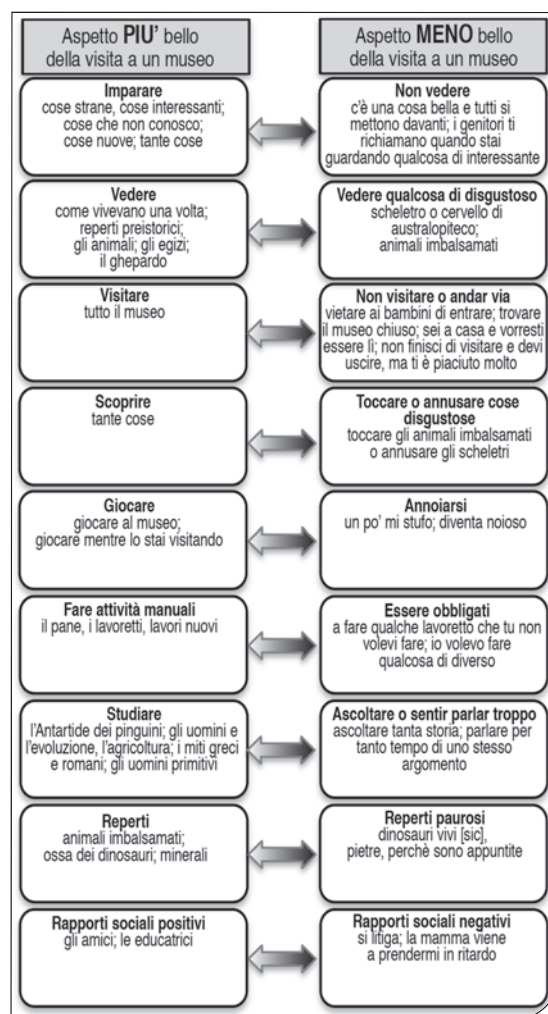


Fig. 2. Aspetti più belli e meno belli della visita a un museo.

Il forum di tipo B ("I bambini progettano - Il museo dei miei sogni") è stato svolto durante la quarta settimana di giugno 2011, nel medesimo contesto, e si è realizzato in 2 incontri di 2 ore circa ciascuno. Si sono effettuati quattro forum paralleli ai quali hanno partecipato quattro gruppi misti precostituiti e ormai collaudati, ciascuno composto da 5/6 bambini dai 6 agli 11 anni. I gruppi sono stati guidati dal ricercatore a realizzare un'attività di team work durante la quale hanno progettato, mediante tecniche cooperative, il "Museo dei sogni" e hanno sperimentato alcune principali fasi di progettazione: l'ideazione; la creazione individuale di exhibit; la condivisione e la creazione di percorsi; la presentazione alla comunità del progetto; la valutazione dell'attività di progettazione svolta.

DALLE VOCI DEI BAMBINI

Le foto e i prodotti dei bambini in entrambi i forum sono stati raccolti e catalogati, le discussioni sono

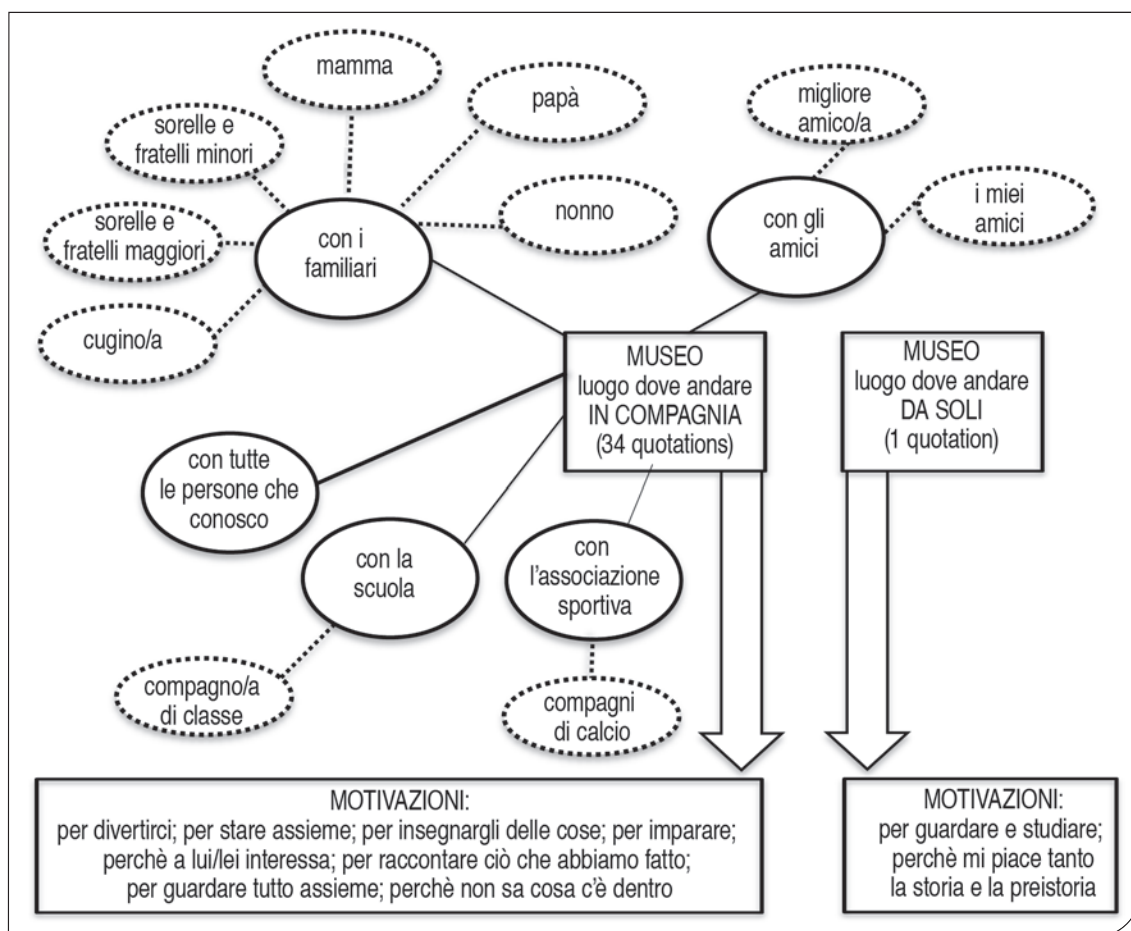


Fig. 3. Con chi vorresti andare a visitare un museo?

state trascritte; i dati iconografici e testuali sono stati analizzati con il software ATLAS.ti.

Di seguito presentiamo sinteticamente i principali elementi emersi.

Riguardo agli aspetti più belli e meno belli della visita al museo (fig. 2), l'analisi delle locuzioni dei giovani visitatori ci riporta una situazione di diffuso entusiasmo: il museo è percepito come un luogo da visitare, dove imparare, vedere, scoprire, giocare, fare attività manuali, studiare, vivere rapporti sociali positivi nel contatto con reperti attraenti e singolari. In parallelo, gli aspetti riconosciuti come sgradevoli sono quelli riconducibili alla privazione della visita o a limitazioni nell'osservazione di qualcosa di particolarmente interessante, al senso di ribrezzo nel confronto di alcuni oggetti che possono fare paura, alla noia provocata dal sentir trattare per troppo tempo il medesimo argomento, al senso di coercizione nel dover svolgere attività rigidamente pianificate in un luogo percepito come legato al "tempo libero", quindi a modalità di conduzione più fluide e meno direttive (Cfr. Laneve 1997; Demetrio 1990). Con semplicità e intuito, i gruppi hanno offerto un quadro che illustra e sintetizza le differenti possibilità che un museo può offrire,

suggerendo alcune attenzioni da assumere per favorire esperienze positive da parte dei visitatori più giovani. La spiccata dimensione sociale di questo luogo di educazione non formale viene messa in luce anche dalle risposte alla domanda "Chi porteresti con te a visitare un museo? Perché proprio lui/lei/loro?" (fig. 3), dalle quali emerge l'idea di museo come luogo di relazioni, dove andare in compagnia di familiari, di amici, di compagni di scuola o di associazioni sportive. Le motivazioni di queste scelte evidenziano l'idea di museo come luogo di apprendimento, di scoperta, di condivisione, di confronto, di co-costruzione di conoscenza, anche se non manca l'intervento di un bambino che vorrebbe recarsi al museo da solo per guardare, studiare, approfondire argomenti di proprio interesse.

Le risposte ingenuie dei bambini rimandano agli intenti propri dell'Istituzione: l'istruzione, l'educazione, il diletto (ICOM, 2007), facendoci intuire che la definizione attuale di museo non rappresenta solamente un'indicazione formale, ma corrisponde a un vissuto diffuso tra i visitatori più giovani.

Anche i progetti dei bambini (fig. 4) hanno fatto emergere spunti interessanti che riconducono a tale definizione. Con la progettazione dei "Musei dei



Fig. 4. I bambini presentano i loro progetti.

sogni", infatti, due gruppi di bambini sostengono che gli obiettivi dei loro "Istituti" sono rispettivamente "imparare giocando" e "divertire imparando".

Le realtà da loro progettate sembrano richiamare i musei di nuova generazione, quelli che vengono definiti dalla letteratura come "musei totali": luoghi dove interagire con la realtà e con i fenomeni naturali, risultato dell'ibridazione tra il museo scientifico, la biblioteca, lo science center e il giardino zoologico (Wagensberg, 2005). Al loro interno i nostri giovani progettisti collocano reperti di varia natura (riferiti a discipline come l'archeologia, la zoologia, la paleontologia ecc.), giochi interattivi e nuove tecnologie, animali vivi e, in un caso, anche libri. Un'attenzione particolare è stata posta agli spazi verdi esterni, che rappresentano un'estensione delle sale interne e si configurano come parte integrante del museo stesso (cfr. Clark et al, 2001).

Le persone per le quali essi progettano questi musei sono prevalentemente bambini di varie fasce d'età, ma anche adulti, studiosi, esperti di differenti materie, "tutti", immaginando di coinvolgere in questa dimensione ludica anche il mondo degli adulti.

Partendo dagli stimoli offerti dai ricercatori, attraverso il dialogo e la creazione di un progetto condiviso, i giovani visitatori hanno offerto utili indicazioni sulla loro percezione e sulle loro preferenze. Essi hanno inoltre potuto vivere un'esperienza educativa positiva, attraverso la quale hanno riflettuto sui loro precedenti contatti con i musei e sulle loro idee; hanno espresso i loro sentimenti e le loro scelte; hanno praticato un'attività di gruppo produttiva e appagante; hanno potuto fruire di un'opportunità per approfondire la conoscenza di se stessi e sperimentare un'esperienza di partecipazione sociale e di cittadinanza attiva (Watermeyer, 2012), contribuendo alla realizzazione di un progetto concreto, utile anche ai "grandi".

Riconoscere gli spunti emersi - che hanno accresciuto la consapevolezza e la conoscenza del pubblico da parte dello staff museale (Comoglio, 2010) - e valorizzarli in una logica di coerente progettazione sarà uno degli impegni per il futuro.

Questo contributo rappresenta una sintesi di un ampio lavoro di ricerca, di cui sono state qui esposte solamente le linee generali. Esso è frutto della riflessione comune e condivisa delle Autrici. La stesura è da attribuirsi a M. Celi per il § 1, a O. Zanato per il § 2, a C. Mauro per il § 3.

BIBLIOGRAFIA

- BEZZI C., BALDINI I, 2006. *Il brainstorming. Pratica e teoria*. Franco Angeli, Milano, 240 pp.
- CLARK CHERMAYEFF J., BLANDFORD R.J., LOSOS C.M., 2001. Working at Play: Informal Science Education on Museum Playgrounds. *Curator*, 44(1): 47-68
- COLUCCI F.P., COLOMBO M., MONTALI L., 2008. *La ricerca-intervento*. Il Mulino, Bologna, 146 pp.
- COMOGLIO M., 2010. La letteratura italiana sui museum visitors studies: una rassegna critica. *Fizz. Oltre il marketing culturale*, Marzo 2010: www.fizz.it
- DEMETRIO D., 1990. *Educatori di professione. Pedagogie e didattiche del cambiamento nei servizi extrascolastici*. La Nuova Italia, Firenze, 268 pp.
- HARRISON P., SHAW R., 2004. Consumer Satisfaction and Post-purchase Intentions: An Exploratory Study of Museum Visitors. *International Journal of Arts Management*, 6(2): 23-32.
- ICOM, 2007. *Statuto*, Art. 3, Sezione 2. Vienna
- LANEVE C., 1997. *Il campo della didattica*. La Scuola, Brescia, 251 pp.
- LUPERINI R., 2006. *Giochi d'aula. Giochi per cambiare la formazione e favorire il cambiamento*. Franco Angeli, Milano, 176 pp.
- UNICEF COMITATO SUI DIRITTI DELL'INFANZIA, 2010. *Commento generale n. 12. Il diritto del bambino e dell'adolescente di essere ascoltato. CRC/C/GC/12 Cinquantunesima sessione. Ginevra, 25 Maggio - 12 Giugno 2009*. PrimeGraf, Roma., artt. 42 e115
- WAGENSBERG J., 2005. The total museum, a tool for social change. *História, Ciências, Saúde*, 12 (suppl.): 309-320.
- WATERMEYER R., 2012. A conceptualization of the post-museum as pedagogical space. *Journal of Science Communication*, 11(1).