

Dal museo per i bambini al museo dei bambini: percorsi di co-progettazione museale e peer education

Antonio Borzatti de Loewenstern

Ambra Fiorini

Marco Leone

Barbara Raimondi

Emanuela Silvi

Valeria Venuti

Museo di Storia Naturale del Mediterraneo, Via Roma, 234. I-57126 Livorno. E-mail: musmed@provincia.livorno.it

Michela Vianelli

Coop Itinera, Progetti e Ricerche, Via Borra, 35. I-57123 Livorno. E-mail: didatticamusmed@itinera.info

RIASSUNTO

Il campus estivo del Museo di Storia Naturale del Mediterraneo è un punto di riferimento per le famiglie livornesi e un laboratorio di sperimentazione didattica, grazie a un pubblico fidelizzato negli anni. Con il tempo si sono rese necessarie nuove soluzioni per adattare il campus ai ragazzi che, superata la fascia di età prevista, vogliono continuare a frequentare le attività estive. È nato così il progetto di far diventare i ragazzi stessi parte attiva all'interno della struttura, così che possano trasmettere la loro idea di museo ai coetanei e ai più giovani, secondo i criteri della peer education. Durante i campus 2020 e 2021, vari gruppi di ragazzi fra i 10 e i 13 anni hanno co-progettato, insieme agli operatori museali, materiali didattici "dai bambini per i bambini": contenuti multimediali, pannelli per le sale, schede per attività ecc. La realizzazione di percorsi ed esperienze dedicati al pubblico delle famiglie è stato il primo importante risultato, e la base per l'obiettivo a lungo termine: rendere la crescita e l'allestimento del museo un processo partecipato con la comunità, in particolare con i giovani che lo hanno vissuto e sono cresciuti al suo interno.

Parole chiave:

campus, peer-education, co-progettazione, partecipazione, comunità.

ABSTRACT

From museum for children to museum of the children: museum co-design and peer-education experiences

The summer camp of the Natural History Museum of the Mediterranean is a staple for the Leghorn families and a workshop for didactic experimentation, thanks to a loyal audience over the years. Over time, new solutions have become necessary to adapt the campus to the children who, after overcoming the age limit, want to continue attending summer activities. Thus was born the project to make them an active part within the institution, transmitting their vision of the museum to the youngsters, according to the criteria of peer education. During the 2020 and 2021 camps, groups of pupils between the ages of 10 and 13 co-designed, together with museum operators, educational materials "from children to children": multimedia contents, panels, stories and activities. The creation of experiences dedicated to the family audience was the first important result, and the basis for the long-term goal of the experimentation: making the development of the museum a participatory process with the community, in particular with young people who grew up inside it.

Key words:

summer camp, peer-education, co-design, participation, community.

LE ATTIVITÀ PER FAMIGLIE DEL MUSEO DI STORIA NATURALE DEL MEDITERRANEO

Il Museo di Storia Naturale del Mediterraneo è situato nel centro di Livorno, all'interno della storica Villa Henderson. L'intero complesso museale può beneficiare degli ampi spazi interni ed esterni dell'edificio storico, che diventano la sede di numerose attività collaterali, ormai parte integrante della quotidianità del Museo: aule studio per studenti universitari, incontri di associazioni, eventi, corsi, congressi. All'interno di questa ricca offerta culturale, vengono inserite le numerose attività educative del Museo. Fin dalla prima istituzione del "Centro di Educazione Ambientale" nei primi anni 2000, la maggior parte dell'impegno educativo del Museo si è svolto con laboratori e progetti didattici dedicati alle scuole di ogni ordine e grado del territorio, con una media di oltre 100 laboratori effettuati per anno scolastico. La collaborazione con Coop Itinera, Progetti e Ricerche, una realtà specializzata nella gestione e valorizzazione dei beni culturali, e appaltatrice dei servizi educativi del Museo, ha permesso negli ultimi dieci anni di ampliarne l'offerta: sono stati inseriti tutta una serie di programmi e iniziative dedicati al pubblico delle famiglie e in generale a tutta l'utenza giovanile extrascolastica (v. sito web 1). A titolo esemplificativo vanno citati: "Giocando s'impara" (un programma di attività domenicali di ludoscienza per bambini e adulti), i "Compleanni al Museo" (la possibilità di festeggiare il compleanno al Museo con una sala dedicata e attività per il gruppo di bambini), la "Notte al Museo" (durante la quale il gruppo dei bambini passa l'intera notte al Museo con una serie di attività). All'interno di questo variegato calendario il ruolo centrale lo assumono le attività di campus, nate per offrire un servizio di supporto ai genitori nei periodi di vacanza scolastica. Queste attività, supportate dalla Regione Toscana, si svolgono per una o due settimane prima dell'inizio della scuola, a settembre, e durante l'interruzione didattica natalizia e pasquale. A queste esperienze il Museo e la Coop Itinera hanno sempre affiancato anche un campus estivo della durata di otto settimane, di grande impegno numerico, sia come numero di operatori coinvolti sia come presenza di partecipanti.

IL CAMPUS ESTIVO

Il campus estivo al Museo di Storia Naturale è stato organizzato per la prima volta nel 2012, dedicato a un pubblico di bambini di età compresa fra i 5 e i 10 anni. L'organizzazione delle giornate prevedeva l'alternarsi di attività ludiche e creative con attività di carattere scientifico, all'interno degli spazi espositivi e dei laboratori del Museo. La scelta di unire l'aspetto ricreativo con l'attenzione verso la formazione scientifica, culturale e civica dei bambini, assieme a quella di mantenere contenuto il numero dei partecipanti, ha immediatamente distinto la proposta del Museo dalle altre



Fig. 1. Attività scientifiche al campus estivo.

attività di campus estivi presenti sul territorio (fig. 1). Il successo riscontrato tra le famiglie ha fatto sì che la partecipazione sia aumentata negli anni, con una media mai inferiore ai 25-30 iscritti giornalieri a partire dal 2017 a oggi. In questi anni si è dunque constatato un processo di fidelizzazione del pubblico, con gli stessi bambini che tornavano anno dopo anno. Anche il nucleo di educatori del campus, esperti nelle varie aree di competenza del Museo (archeologia, botanica, scienze della terra, arte e creatività ecc.), è rimasto pressoché invariato negli anni. Questo ha consentito di creare una continuità didattica fra partecipanti ed educatori, i quali hanno potuto sviluppare percorsi didattici che seguivano di pari passo sia il percorso scolastico dei ragazzi sia la loro sempre maggiore conoscenza del Museo e delle sue metodologie didattiche. La fiducia instauratasi fra educatori, partecipanti e famiglie ha permesso negli anni di utilizzare il campus come vero e proprio "laboratorio didattico" dove sperimentare nuove strategie educative, laboratori, attività, poi successivamente applicati nella didattica con le scuole o in altri contesti. Il successo dell'iniziativa è stato tale che anche i bambini che avevano superato il limite di età previsto volevano continuare a frequentare il Museo. Di conseguenza la fascia di età di ammissione è stata aumentata fino ai 12-13 anni. Questa particolare utenza, tipicamente poco presente nei musei, ha comportato delle problematiche nuove per gli educatori: si tratta di ragazzi che hanno già iniziato o quasi completato il percorso della scuola secondaria inferiore, con delle necessità formative e relazionali molto diverse da quelle dei bambini della scuola primaria. Inoltre, la maggior parte di loro aveva già frequentato il campus per almeno 3-4 anni e aveva ampiamente sperimentato la maggior parte dei laboratori e dei percorsi didattici: era dunque necessario sviluppare nuove proposte per mantenere vivo l'interesse verso le attività del Museo.

CO-PROGETTAZIONE E PEER EDUCATION

La strategia scelta per coinvolgere questi ragazzi è stata quella di farli diventare parte attiva all'interno del Museo: avere un ruolo riconosciuto nell'organizzazione delle attività educative del campus estivo, ma anche partecipare ad altri aspetti della vita museale, come

l'allestimento di percorsi espositivi e la produzione di materiale informativo e didattico. Si tratta di un progetto sicuramente ambizioso, ma reso possibile dalle caratteristiche specifiche di questa fascia di utenza e dal loro rapporto con la struttura, creato negli anni di frequentazione del campus estivo:

- conoscenza approfondita della struttura museale e dei suoi settori espositivi;
- conoscenza delle metodologie educative e didattiche utilizzate all'interno del Museo;
- rapporto di fiducia e di cooperazione con gli operatori.

Si tratta quindi di bambini che sono stati inconsapevolmente "formati" dagli operatori museali in anni di attività insieme, e che sono adesso in grado di replicare e reinterpretare, con un certo grado di autonomia, le metodologie didattiche e i laboratori tipicamente proposti durante i campus. Inoltre, lo stretto legame con la struttura ha fatto sì che ognuno dei ragazzi abbia sviluppato negli anni una propria idea di "Museo di Storia Naturale del Mediterraneo": un bagaglio personale e unico di desideri, visioni, aspettative e curiosità legate alla struttura. Permettere loro di restituirlo al Museo in modo tangibile è stato dunque il punto di partenza per mettere in piedi un percorso di co-progettazione fra i ragazzi e gli educatori. La metodologia di lavoro scelta è stata quella della peer education. L'educazione fra pari è definita come il processo grazie al quale dei giovani, istruiti e motivati, intraprendono lungo un periodo di tempo attività educative, informali o organizzate, con i loro pari (i propri simili per età, background e interessi), sviluppando così conoscenze, abilità, capacità relazionali e senso di responsabilità (United Nations Population Fund, 2005). Nel contesto museale, l'idea è che i più giovani siano in grado di trovare le strategie di comunicazione adatte per trasmettere i contenuti al pubblico dei loro coetanei o dei più piccoli. È stato dunque deciso di fare in modo che questi ragazzi del campus, affiancati dagli educatori del Museo, potessero progettare e realizzare percorsi e attività "dai bambini per i bambini", sia destinati a essere utilizzati all'interno del campus estivo, sia messi a disposizione dei visitatori del Museo, rappresentati per la maggior parte da famiglie con bambini.

L'EMERGENZA COVID-19 COME OPPORTUNITÀ: L'ESPERIENZA PILOTA DEL CAMPUS ESTIVO 2020

L'occasione di mettere in pratica in maniera strutturata questa idea è stata il campus estivo 2020. Le norme sanitarie imposte in quel periodo dalla pandemia da Covid-19 imponevano di lavorare con gruppi numericamente limitati, che avrebbero svolto le attività in autonomia, ciascuno dotato di una propria aula e dei propri spazi esterni. L'utenza del campus è stata così suddivisa in quattro gruppi: tre gruppi da 7 bambini per le fasce di età comprese fra i 6 e 10 anni, e un gruppo di 10 ragazzi fra gli 11 e i 14 anni. A ogni gruppo



Fig. 2. Storytelling al Museo: racconto e illustrazioni della storia del fossile Ciro.



Fig. 3. Una fase di progettazione delle attività didattiche per bambini.



Fig. 4. Le riprese di uno dei documentari dedicati alle sale del Museo.

è stato assegnato un educatore. Grazie a questa suddivisione è stato possibile "isolare" il gruppo dei ragazzi più grandi ed esperti, e dunque idonei a sviluppare il percorso di co-progettazione.



Fig. 5. Progettazione del percorso per famiglie nella Sala del Mare.

Il basso rapporto numerico bambini/educatori ha permesso di coinvolgere in maniera efficace tutti i ragazzi, di suddividere le varie fasi del lavoro all'interno del gruppo secondo le differenti abilità e inclinazioni, e di monitorare l'efficacia delle proposte al momento di "testarle" con i gruppi di bambini più piccoli. Infine, l'obbligo di iscrivere i partecipanti solo a pacchetti settimanali ha fatto sì che molti dei ragazzi fossero presenti dall'inizio fino al completamento di ogni progetto, che poteva avere durata variabile da una fino a tre o quattro settimane. Sono state scelte tre linee di lavoro:

- storytelling, raccontare il Museo e le sue collezioni attraverso storie, narrazioni, illustrazioni, fumetti (fig. 2);
- creazione di attività, giochi, schede di sala e laboratori didattici dedicati, per i più piccoli (fig. 3);
- realizzazione di contenuti multimediali, filmati, minidocumentari, materiale per i social (fig. 4).

Ogni singolo progetto ha previsto una fase preliminare durante la quale i ragazzi prendevano dimestichezza con la tecnica scelta attraverso esempi ed esercizi, a questo ha seguito una fase di brainstorming, in cui i ragazzi hanno espresso le loro idee e gli argomenti specifici da trattare (ad esempio quale particolare diorama o reperto del Museo raccontare, che tipologia di attività sviluppare e in quale sala). Successivamente la maggior parte del tempo è stata occupata dalla realizzazione pratica delle attività, dal piloting delle stesse con gli altri gruppi, e dall'eventuale revisione del materiale prodotto. Gli educatori hanno affiancato i ragazzi in ogni fase, con l'obiettivo formativo di insegnare loro un metodo per progettare contenuti e attività, replicabile anche in altri contesti e che entri a far parte del loro bagaglio di conoscenze. I ragazzi hanno risposto in maniera molto positiva alla sperimentazione, e anche gli altri partecipanti al campus e le loro famiglie hanno manifestato l'interesse di essere coinvolti in questa tipologia di attività. La sperimentazione non si è esaurita durante il periodo estivo: alcuni dei

prodotti sono stati successivamente diffusi attraverso i canali web del Museo o utilizzati in attività dedicate per famiglie. Un esempio è rappresentato da "I racconti della domenica", una serie di video pubblicati sul canale YouTube del Museo nell'inverno 2020-2021 (v. sito web 2). I racconti, scritti durante il campus, sono stati rielaborati con disegni e filmati girati nelle sale e letti con la voce narrante dei ragazzi stessi: un modo originale per visitare il Museo, forzatamente chiuso in quel momento, attraverso gli occhi e le parole dei più giovani.

COSTRUIENDO IL MUSEO DEI BAMBINI: IL CAMPUS 2021

I risultati incoraggianti della prima sperimentazione hanno permesso di proporre nuovamente questa tipologia di attività anche per il 2021. In questa seconda edizione due dei quattro gruppi di bambini e ragazzi iscritti al campus sono stati coinvolti nella co-progettazione. Il primo gruppo (età 10-11 anni) ha proseguito nella progettazione e realizzazione di materiale didattico, racconti e contenuti museali, in maniera analoga a quanto già sperimentato l'anno precedente. Il secondo gruppo (età 11-14 anni), che includeva molti dei ragazzi che già avevano partecipato all'esperienza del 2020, è stato invece coinvolto in un progetto più complesso, che ha abbracciato tutta la durata del campus estivo: la realizzazione di veri e propri pannelli museali illustrativi, dedicati alle famiglie con bambini in visita al Museo. I ragazzi hanno individuato gli elementi più importanti all'interno delle sale, e li hanno inseriti in percorsi idonei a un pubblico di bambini. Allo stesso modo hanno scelto le strategie di comunicazione migliori per renderli accattivanti (come ad esempio l'inserimento di personaggi in stile manga che guidano i piccoli visitatori in ogni sala). I testi del pannello sono stati preparati assieme all'educatore scientifico di riferimento per la sezione, e adattati

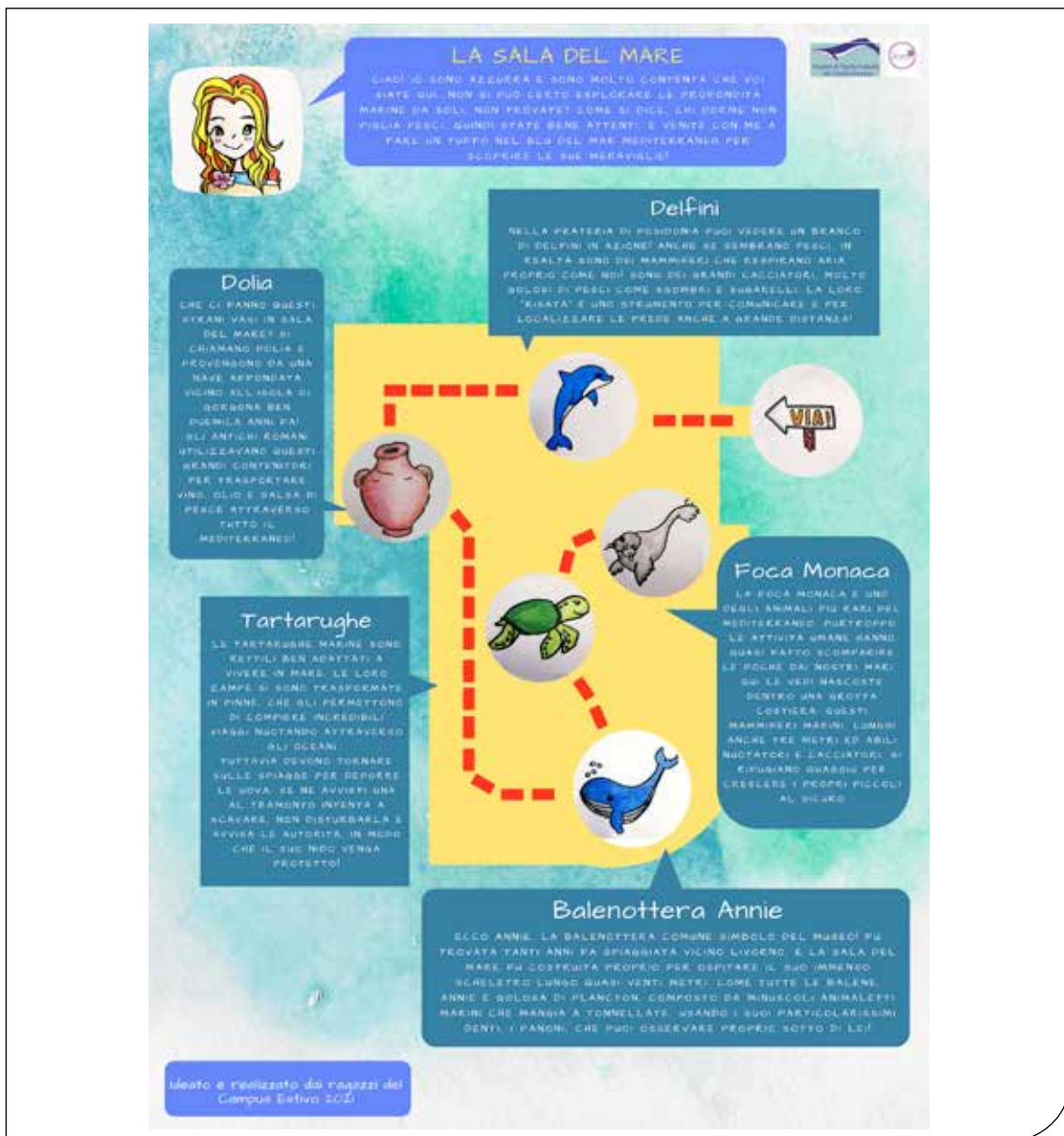


Fig. 6. Elaborazione finale del pannello dedicato al percorso per famiglie nella Sala del Mare.

nella forma e nei contenuti al destinatario. Gli educatori specializzati per la parte artistica hanno invece affiancato i ragazzi nella realizzazione grafica del pannello. Il risultato finale sono dei pannelli di dimensioni 100 x 70 cm da collocare all'ingresso delle sale: la famiglia in visita può dunque usufruire di un percorso dedicato e leggere contenuti adattati alle necessità di bambini e ragazzi della scuola dell'infanzia o della scuola primaria (figg. 5, 6). Il primo percorso (all'interno della Sala del Mare del Museo) è stato presentato con successo alle famiglie e al pubblico in occasione della giornata finale del campus stesso, e un secondo percorso dedicato all'Orto Botanico è stato realizzato dai ragazzi che sono tornati dopo l'estate per le due settimane di campus settembrino.

CONTINUITÀ NEL TEMPO E PROSPETTIVE FUTURE

I due anni di sperimentazione fin qui effettuati hanno dimostrato che questa tipologia di attività rappresenta una naturale evoluzione del progetto educativo messo in campo fin dai primi anni del campus estivo, da sempre mirato a sviluppare autonomia e partecipazione. La risposta positiva di partecipanti e famiglie ha evidenziato che i percorsi di co-progettazione sono ormai diventati uno dei punti di forza di questa proposta educativa e saranno ancora la base di partenza della programmazione dei campi estivi futuri organizzati dal Museo, nonché della formazione di eventuali nuovi operatori coinvolti.

Come già osservato precedentemente, una delle motivazioni del successo risiede nelle particolari condizioni venutesi a creare nel tempo fra partecipanti, educatori e Museo all'interno del contesto del campus estivo.

La vera sfida è esportare questo modello al di fuori di questa esperienza e inserirlo in maniera efficace all'interno delle altre attività educative del Museo. Il progetto ha lavorato con una fascia di età tipicamente difficile da coinvolgere all'interno delle attività organizzate durante l'anno, specialmente per il lungo periodo di tempo necessario alla formazione dei ragazzi e alla costruzione di una progettualità comune.

Per allargare le prospettive di questi percorsi di co-progettazione, una possibilità è naturalmente quella di coinvolgere le scuole secondarie inferiori e gli istituti comprensivi del territorio. In questo caso andranno istituite delle collaborazioni specifiche, che permettano a una classe di svolgere una parte del proprio calendario didattico al Museo. Un progetto di questo tipo coprirebbe l'intero anno scolastico e deve prevedere una formazione non solo per i ragazzi ma anche per i docenti. La speranza è che con la fine dell'emergenza sanitaria sia possibile per le scuole avviare questo tipo di progettualità a lungo termine e che preveda frequenti spostamenti in una struttura esterna.

La seconda strada perseguibile è quella di organizzare un vero e proprio spazio museale dedicato alla co-progettazione, mirato a questa fascia di età, sempre aperto durante tutto l'anno. Questo tipo di laboratorio, già sperimentato con pubblici diversi in altre realtà museali, rappresenterebbe un importante catalizzatore per avvicinare questa fascia d'età al Museo, e permetterebbe di aprire questi progetti a un pubblico molto più vasto. Per mettere in pratica ciò sarebbe tuttavia necessario un ripensamento del calendario di attività del Museo e l'individuazione di spazi e personale adeguato, in modo da far convivere questa proposta con tutte le altre iniziative portate avanti dal Museo durante l'anno.

CONCLUSIONI

I risultati ottenuti hanno dimostrato il potenziale educativo e il valore museale dei percorsi di co-progettazione e peer education. Il contesto di educazione non formale del Museo permette di stimolare e veicolare gli interessi dei ragazzi in modo efficace e permette loro di esprimere le proprie idee senza le barriere che si possono venire a creare in contesti più istituzionalizzati, portando alla realizzazione di prodotti di elevato valore didattico e museale. Per quanto riguarda museologi ed educatori, queste esperienze rappresentano una formazione e una messa in discussione continua di cui beneficia tutto il settore educativo del Museo. Dal punto di vista dell'istituzione museale, l'obiettivo a breve termine di questa sperimentazione è stato quello di dotare i settori espositivi di percorsi ed esperienze mirate al pubblico dei bambini e delle famiglie che frequentano la struttura. Tuttavia l'obiettivo a lungo termine è quello di rendere la crescita del Museo un processo partecipato, in cui i giovani e i giovanissimi che lo hanno vissuto e sono cresciuti al suo interno possano continuare e sentirsi parte di esso, restituendo qualcosa della loro esperienza e lasciando un segno tangibile e permanente: in questo senso i risultati ottenuti con i ragazzi del campus sono l'esempio di una continua e proficua collaborazione fra Museo, visitatori e comunità.

BIBLIOGRAFIA

UNITED NATIONS POPULATION FUND, 2005. *Youth Peer Education Toolkit. Training of Trainers Manual*. ISBN: 0-897-14759-6.

Siti web (ultimo accesso 18.02.2022)

- 1) Museo di Storia Naturale del Mediterraneo, Attività <http://musmed.provincia.livorno.it/attivita/>
- 2) YouTube, "I racconti della domenica", Museo di Storia Naturale del Mediterraneo <https://youtube.com/playlist?list=PLJoumiMGK-CFHxc1SDXkwbmm35wgFq1m5i>