

***Virtual&Real*: un'ipotesi per la realizzazione di un museo integrato**

Luigi Guerra

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna
Dipartimento di Scienze dell'Educazione
luigi.guerra@unibo.it

Barbara Caprara

Libera Università di Bolzano
Facoltà di Scienze della Formazione
barbara.caprara@unibz.it

Claudio Scala

Libera Università di Bolzano
Facoltà di Scienze della Formazione
claudio.scala@unibz.it

Abstract

Nonostante siano numerosi i musei italiani ad avere un sito Web di riferimento, l'analisi effettuata rileva un uso della rete e delle specificità della telematica assolutamente marginale. Il sito Web solo in rari casi si presenta come estensione del museo stesso, per lo più è una semplice vetrina che offre informazioni pratiche. L'ipotesi presentata nell'articolo ipotizza un uso della rete più complesso, in grado di anticipare estendere e consolidare le conoscenze apprese durante la visita al museo reale.

Parole chiave: museo; sito Web; didattica museale

Premessa

Molti musei e pinacoteche italiane si stanno organizzando per debuttare in rete: è, infatti, possibile rilevare una crescente produzione di siti internet in grado di pubblicizzare le iniziative proposte dai musei e di fornire informazioni e servizi d'accesso on-line agli utenti...

L'analisi dell'attuale offerta, però, dimostra come l'ingresso in internet di musei sia ancora concettualmente molto povero: in particolare manca ancora l'attivazione in rete di dimensioni virtuali del museo che ne completino l'offerta didattica "reale". Manca la sperimentazione di una possibile complementarietà tra tutte le diverse possibili relazioni tra musei (virtuali/reali) e visite (virtuali/reali).

Ipotesi di ricerca

A partire da queste considerazioni, si ipotizza un lavoro di ricerca finalizzato all'analisi delle possibilità e alla successiva creazione di alcuni prototipi di museo virtuale: quali sono le caratteristiche che devono essere rispettate perché la rete fornisca una chiave interpretativa aggiuntiva alla realtà museale?

L'ipotesi di ricerca prevede tre itinerari di integrazione tra la visita al museo reale e l'utilizzo di percorsi virtuali:

1. Il museo virtuale come anticipazione della visita al museo reale

Si possono collocare in rete alcune proposte didattiche funzionali alla preparazione della visita al museo: tali proposte potrebbero fornire, magari con modalità ludiche, una serie di prenoscenze motivando e incuriosendo rispetto agli oggetti del museo.

2. Il museo virtuale come espansione delle attività proposte dalla visita

Il museo virtuale può ospitare percorsi e stimolare attività che il museo reale non può "fisicamente" proporre perché troppo costosi o perché impossibili da realizzare.

Si può, inoltre, prevedere l'allestimento di una postazione informatica da utilizzarsi durante la visita al museo. La postazione permetterebbe di proporre ai visitatori l'esplorazione di luoghi virtuali (ad es. sale museali non fisicamente esistenti) nonché giochi ed esercizi di ricerca funzionali a dilatare l'esperienza culturale e percettiva della visita stessa.

3. Il museo virtuale come consolidamento delle nozioni apprese

Sul fronte del consolidamento dell'esperienza, il museo virtuale potrebbe assicurare esperienza di documentazione di breve e di lungo periodo, possibilità di riutilizzo delle conoscenze/competenze acquisite, collegamento di tali competenze con quelle garantite da esperienze successive da una dimensione di continuità.

Progetto di fattibilità

Il percorso di realizzazione della ricerca prevede tre distinte fasi:

1-Ricognizione dell'esistente

La ricerca individua come campione rappresentativo il portale musei on-line (www.museionline.it/) che classifica i musei esistenti sul territorio italiano per regioni in 8 categorie: demo etno antropologico, archeologico, artistico, artistico archeologico, naturalistico, storico, tecnico scientifico, specializzato.

Nella prima fase della ricerca sono stati navigati i siti Internet catalogati nel portale di riferimento con l'obiettivo di suddividerli in tre categorie secondo l'esistenza o meno di un sito Internet specifico del museo o di un appoggio ad un sito già esistente. Nello specifico sono state individuate tre categorie: i musei con un loro specifico sito, i musei ospitati in altri siti o portali più generici ed i musei senza sito. I musei con sito sono stati distinti ulteriormente in musei con un sito di alta qualità (nel caso fossero presenti almeno due livelli di navigazione) e di bassa qualità (nel caso fossero presenti meno di due livelli di navigazione). Dalla ricognizione sono emerse alcune eccellenze, ossia alcuni siti di musei con un'interfaccia Web interessante, analizzate più approfonditamente al fine di individuarne uno significativo per categoria.

2-Analisi di alcuni siti

L'analisi dei siti con almeno due livelli di navigazione è stata effettuata sviluppando una griglia ad hoc per la valutazione delle caratteristiche principali del sito soprattutto in relazione all'ottimizzazione delle caratteristiche digitali. (La griglia è allegata al presente articolo).

3-Progetto di fattibilità (progettare il sito ed i percorsi del museo della scuola di Bolzano)

Partendo dalle tipologie individuate, verranno elaborati alcuni progetti di fattibilità (almeno uno per ogni tipologia/categoria) che tengano conto del bipolarismo Virtuale-Reale. Il progetto su cui si sta lavorando è finalizzato alla realizzazione di uno spazio Web per il museo della scuola di Bolzano, con l'obiettivo di individuare una serie di attività didattiche specifiche per ciascun momento di interazione virtuale scuola-museo: attività on-line come anticipazione della visita al museo reale, attività on-line ad espansione della visita al museo, attività on-line per consolidare le conoscenze apprese (La storia di Angelo).¹

¹ L'attività on-line presentata è stata elaborata dalla dott.a Loretta Perlot, laureata in Scienze della Formazione Primaria alla Facoltà di Scienze della Formazione della Libera Università di

Allegato: La Griglia

AREA	INDICATORI	ELEMENTI DI VALUTAZIONE
INTERFACCIA	Gradevolezza	Colore
		Equilibrio tra i diversi linguaggi
	Organizzazione	Buona visibilità - Intuitività
		Facilità di accesso alle varie aree
		Presenza della mappa del sito
		Presenza link pubblicitari
		Apertura di pop-up
		Presenza del motore di ricerca interno
		Help iconico
	Accessibilità	Possibilità di editare la dimensione della font
		Presenza di Segnali acustici al Roll Over
		Grandezza e chiarezza delle icone
		Contrasto del testo scritto
		Accesso Plurilingue
CONTENUTI	Esaustività	Presenza schede descrittive del progetto
		Completezza delle informazioni presenti
		Presenza di una sezione News
	Qualità	Indicazioni di esperti o presenza di saggi scientifici
		Aggiornamento delle informazioni presenti
		Le informazioni sono adatte al Target
		Presenza di FAQ

Bolzano con il prof. Luigi Guerra, presentando una tesi sull'integrazione tra percorsi museali e nuove tecnologie.

MODELLO DIDATTICO	Informativo	Presenza di elementi che denotano la natura esclusivamente comunicativa ed informativa del sito
	Attenzione al processo	Presenza di strumenti di approfondimento, personalizzazione, collegamento
	Rielaborazione creativa	Presenza di attività laboratoriali interattive
	Documentabilità	Presenza di schede scaricabili che attestano la visita al museo o a particolari aree di esso Preparazione della visita
	Strumenti di valutazione	
SOCIALIZZAZIONE		Presenza link
		Presenza Forum
		Presenza Chat
		Presenza Mailing List
		Presenza messaggistica interna (libro ospiti/visitatori)
ASPETTI TECNICI	Compatibilità con gli standard di navigazione	Presenza elementi che necessitano di plug in
		Presenza di Frame
		Presenza di sezione e-commerce
		Livello di Gratuità