

## **Il modello di Museo Virtuale dell'Educazione dell'Università di Bologna**

**Chiara Pancioli**

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

### **Abstract**

La relazione dal titolo “Studi per un modello di Museo dell'Educazione virtuale dell'Università di Bologna”, facendo riferimento agli sviluppi del museo a livello europeo ed extraeuropeo, con un approfondimento specifico alla realtà italiana, cerca di coniugare gli elementi della museologia con alcuni dei modelli interpretativi pedagogici al fine di definire alcuni percorsi didattici museali in rete, che sappiano cogliere le innovazioni che provengono dall'ambito tecnologico ma rivisitate alla luce di caratteristiche educative e formative irrinunciabili.

**Parole chiave:** museo; visitatore; percorsi didattici; interpretazione; comunità di pratiche

---

### **Il contesto di riferimento**

La creazione di musei e l'ammodernamento di quelli esistenti in molti paesi europei ed extraeuropei ha contribuito a diffondere la cognizione del museo come “corpo vivo e mutevole” che cresce con l'apporto congiunto di componenti differenti, sia interne al museo, quali le opere, i documenti, le *collezioni*, la *sede*, il *personale*, i *visitatori*, le *risorse*, sia esterne, quali i vincoli socio-culturali, politici ed economici rispetto al patrimonio culturale. Dall'interrelazione di questi elementi si costituisce la storia e l'identità di ogni museo. Un'identità che dovrebbe caratterizzare ogni singola istituzione nel suo nascere accogliendo le trasformazioni culturali del tempo, come specchio dei mutamenti della società di cui è espressione.

In questi ultimi anni un ampio dibattito intorno al museo ha contribuito a prenderne in considerazione aspetti differenti, che mettono appunto in evidenza un'identità multiprospettica. Alle funzioni quindi di raccolta, di

conservazione, di esposizione, i musei contemporanei dimostrano un particolare desiderio di relazione con il pubblico, o meglio ancora, con i pubblici proponendo attività di approfondimento delle collezioni, con l'utilizzo talvolta integrato delle nuove tecnologie multimediali e di rete.

Sono ormai molti i musei tradizionali e non che, travalicando le proprie mura reali e virtuali, cercano di attirare l'attenzione di differenti utenti proponendo, a fianco delle proprie collezioni, servizi didattici e figure professionali specializzate per la valorizzazione dei contesti museali. In tal senso si delineano prospettive educative innovative ed interessanti per i musei ed i loro visitatori.

Il perché di queste importanti trasformazioni è da ricercare nei ruoli che vengono attribuiti al museo dalle società odierne e dalla storia di sviluppo dei musei negli ultimi cinquant'anni.

*Una prima motivazione di questo* interesse si ricollega alla situazione di non frequentazione di molti musei: un calo sempre maggiore di visitatori, se non occasionali. Le espressioni quali “musei come luoghi della solitudine e dell'isolamento”, “la morte dei musei” sintetizzano appunto questo quadro problematico.

*Una seconda ragione* risiede nell'utilizzo del museo come “prodotto socio-economico di massa”: dentro ad importanti musei-marchio dai contenuti “accattivanti” si attirano masse di visitatori-consumatori, spesso inseriti in itinerari di visita rigidi ed affollati. I musei divengono così “spazi di attraversamento” per raggiungere l'opera/la sala ritenuta più importante.

*Una terza ragione*, che è forse la prospettiva più interessante, risiede nel fatto di considerare *il museo come luogo di ogni uomo e donna che sa accogliere forme di saperi autentici*, integrabili con altre forme di conoscenza diffuse e sostenute dalle istituzioni educative formalmente riconosciute nel territorio, nella società, nella cultura, in cui dar luogo a situazioni educative intellettuali, estetiche, relazionali ed etiche, che offrono al visitatore percorsi, non solo di informazione, ma anche di conoscenza, di scoperta, di riflessione e di interpretazione.

La relazione dal titolo “Studi per un modello di Museo dell'Educazione virtuale dell'Università di Bologna”, facendo riferimento agli sviluppi del museo a livello europeo ed extraeuropeo con un approfondimento specifico alla realtà italiana, cerca di coniugare gli elementi della museologia con alcuni dei modelli interpretativi pedagogici al fine di definire possibili percorsi didattici museali in rete, che sappiano cogliere sicuramente le innovazioni che provengono dall'ambito tecnologico ma rivisitate alla luce di caratteristiche educative e formative irrinunciabili.

La duplice dimensione reale/virtuale del museo come presupposto fondante la riflessione prende le mosse dalla constatazione di come le nuove tecnologie

dell'informazione e della comunicazione possano valorizzare il fenomeno museale tradizionale sia in situazione di presenza, attraverso l'allestimento di "visite multimediali interattive" all'interno dei musei, sia a distanza, attraverso la diffusione di "spazi espositivi" sul web.

La complessità dell'argomento e la molteplicità di linee di approfondimento che possono emergere, portano alla formulazione di alcuni quesiti che dovrebbero contribuire a definire il campo specifico.

- Che cosa si intende per realtà museale virtuale?
- Quali sono i legami tra musei virtuali e musei reali?
- Quali sono le dimensioni educative che permettono la realizzazione di percorsi didattici finalizzati all'apprendimento?
- In che modo il museo virtuale può rendere il proprio patrimonio più fruibile da parte degli utenti ai fini di un accrescimento cognitivo ed emotivo-relazionale della persona?
- Quale è l'utilizzo più adeguato che un visitatore può fare di questa realtà?
- Quali aspetti garantiscono la qualità delle proposte museali?
- Quali sono le competenze formative necessarie per chi opera nei musei virtuali?

Le risposte a questi quesiti hanno l'intento di introdurre il lettore al contenuto specifico della relazione.

### **Definire un museo**

Per riuscire a definire il museo virtuale è necessaria una analisi che richiami ai significati specifici delle parole museo e virtuale. Questo tipo di approccio evidenzia come la riflessione sul museo virtuale trovi i suoi riferimenti nelle trasformazioni delle funzioni del museo reale.

Una sintesi recente dei significati attribuiti al museo viene diffusa in occasione della XX<sup>o</sup> assemblea dell'ICOM in cui si evidenzia come il museo sia: *"...un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che svolge ricerche sulle testimonianze materiali dell'uomo e del*

*suo ambiente attraverso la conservazione e la trasmissione di testimonianze ... esponendole a fine di studio, di educazione, di diletto ...*<sup>1</sup>.

Una definizione che, strutturata sintatticamente da un susseguirsi di periodi, mette in evidenza anche uno sviluppo di significati e di più funzioni attribuite nel tempo al museo, il cui fine prioritario è l'essere a servizio della società per il suo sviluppo.

Questo riconoscimento ha portato ad una prima importante conseguenza: il riconoscere che il museo, per compiere la sua missione educativa, ha bisogno di oltrepassare le mura degli edifici in cui le collezioni sono contenute per dialogare con altri contesti esterni alla sua struttura, ossia la necessità di *aprirsi al pubblico*. In tal senso il pubblico stesso può assumere una duplice identità:

- di partner/collaboratore con cui progettare e realizzare percorsi;
- di utente/visitatore a cui proporre itinerari di osservazione, conoscenza ed espressione.

Una seconda conseguenza risiede nello spostamento di interesse da una funzione del museo di natura solo espositiva-informativa ad una integrazione di una seconda funzione di natura costruttiva-espressiva. L'ipotesi che si prospetta è quella di un museo come laboratorio dalle forti valenze educative e didattiche, in cui il punto di vista del soggetto, il suo patrimonio culturale, i "suoi oggetti", le relative interpretazioni diventano parte integrante per la conoscenza delle collezioni del museo.

Se le nuove funzioni, che mantengono un rapporto di interdipendenza con quelle tradizionali, si determinano grazie all'apertura del museo al sociale, è comunque necessario che vengano analizzate in relazione *a modelli educativi capaci di coglierne le direzioni di senso*, in un richiamo dinamico e continuo tra teoria e pratica educativa.

In tal senso, con riferimento al problematicismo pedagogico, si possono riconoscere al museo alcuni elementi educativi di tipo intellettuale, così sintetizzati:

- cognitivi, relativi alla prima alfabetizzazione delle opere contenute nel museo;

---

<sup>1</sup> L'ICOM (International Council of Museums) è l'organizzazione internazionale dei musei e dei professionisti museali impegnata a preservare, ad assicurare la continuità e a comunicare il valore del patrimonio culturale e naturale mondiale, attuale e futuro, materiale e immateriale. Riunendo più di 24.000 aderenti presenti nei 5 continenti, l'ICOM costituisce una rete internazionale di comunicazione e di confronto per i professionisti museali di tutte le discipline e tutte le specialità. Essi partecipano alle attività dell'Associazione, che si svolgono a livello locale e internazionale, attraverso convegni, pubblicazioni, momenti di formazione, gemellaggi e la promozione dei musei. Si consulti il sito all'indirizzo <http://www.icom-italia.org>

- metacognitivi, attraverso attività di esercitazione e riflessione sulle possibili modalità di analizzare l'opera;
- di creazione, in cui il soggetto può reinterpretare in modo originale l'opera o le opere delle collezioni.

Il riferimento al modello interpretativo di tipo problematicistico porta a tenere in considerazione non solo le dimensioni educative cognitive dei percorsi museali ma anche quelle di natura sociale, emotiva. Nello specifico si riconoscono i seguenti ambiti:

- di autonomia, in cui il soggetto dimostra di possedere gli alfabeti e i riferimenti concettuali per procedere in una visita in piena autonomia;
- di collaborazione attraverso la condivisione di finalità ed obiettivi comuni che permettano la partecipazione di gruppi di soggetti a percorsi museali strutturati;
- di cooperazione in cui, sulla base di un progetto pattuito, ogni visitatore elabora prima individualmente una specifica parte del percorso e poi la integra all'interno del gruppo dando vita a nuovi itinerari museali.

Il museo può quindi rappresentare per ogni visitatore un luogo privilegiato per la ricerca nel quale essere guidato, dapprima, ad usare lo sguardo come "strumento" sensoriale ed intellettuale necessario per scoprire i "segni" dei messaggi comunicativi, in un secondo momento, a riflettere per interpretare e rielaborare i contenuti delle opere, dei reperti, delle testimonianze della memoria storica dei tempi passati e recenti.

### **I musei virtuali**

Una successiva definizione dell'ICOM nel 2004 puntualizza come i musei, oltre a valorizzare le "*testimonianze materiali*" dell'uomo, si propongono di conservare e comunicare anche i "*beni immateriali*"<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Nello statuto dell'ICOM del 1951 si dichiara che il museo "conserva, studia, valorizza e essenzialmente espone un insieme di elementi di valore culturale per il diletto". Negli anni, sono stati fatti ampliamenti e aggiustamenti di questa definizione in riferimento: alla tipologia dei beni di competenza dei musei; alla società e alle sue aspettative con valorizzazione degli aspetti educativi; all'uguaglianza delle autorità di gestione e tutela di un museo. L'ultima modifica rappresenta un grande cambiamento, perché segna una nuova prospettiva dell'originale idea di collezione in un museo. I beni immateriali, infatti, sono difficili da numerare, catalogare, esporre, secondo le classiche logiche del museo, eppure rendono testimonianza di tutte le forme d'espressione in cui una comunità si produce. *Opere d'arte* quali

Questo concetto di bene immateriale<sup>3</sup>, da conservare, tutelare, comunicare, porta a dire come “il museo emancipa dall’originaria idea di collezione verso quei patrimoni immateriali”, definiti come quelle forme d’espressione che rappresentano in maniera profonda l’identità di una comunità e che non possono essere esposti se non attraverso il *medium* con cui si registrano o si visualizzano.

E’ proprio il termine *medium* e il significato che le tecnologie educative gli attribuiscono, a orientare l’analisi verso le realtà museali “virtuali” diffusosi in modo consistente in questo ultimo decennio.

Trovare infatti le modalità per ricreare queste tipologie di beni all’interno dei musei reali e all’esterno, in particolare con le reti telematiche, è una delle priorità e delle prospettive di chi si occupa di musei.

Rispetto a queste nuove realtà, un ampio dibattito si è aperto portando al delinearci di “*posizioni concettuali*” e di atteggiamenti differenti, che evidenziano proprio la complessità della riflessione.

Nello specifico, una *prima categoria* di studiosi definisce il museo come contesto reale e virtuale per l’interpretazione delle collezioni del passato, del presente e di esplorazione del futuro<sup>4</sup>, in cui si riconosce il virtuale come una delle anime che identifica il museo. Tale definizione si trova in linea con il pensiero di Antinucci<sup>5</sup> in cui, dopo “una rassegna negativa” per individuare appunto che cosa non è un museo virtuale, giunge alla seguente definizione: “Il museo virtuale è la proiezione comunicativa a tutto campo del museo reale”. L’espressione “a tutto campo” evidenzia come il museo virtuale può utilizzare tutti i mezzi fisici e concettuali del museo reale, senza le limitazioni fisiche e concettuali del museo reale.

Una *seconda categoria* considera la rete telematica, non come mezzo per la riproduzione del reale, ma come strumento per la realizzazione di spazi nuovi ed originali che diffondono collezioni svincolate<sup>6</sup>. Le sperimentazioni in questo campo, tranne qualche eccezione, sono ancora però deludenti. Questa considerazione chiarisce come il rischio maggiore sia quello di perdere di vista

---

la musica, la danza, i rituali, le tradizioni sono considerati patrimoni, appunto immateriali, dell’umanità, ugualmente degni di essere rappresentati.

<sup>3</sup> L’Unesco nel 2003 nella Convenzione per la salvaguardia del patrimonio immateriale ha così definito questo tipo di saperi:” Si intende per patrimonio culturale immateriale le pratiche, le rappresentazioni, le espressioni, le conoscenze, il saper fare che le comunità e i gruppi riconoscono come facenti parte del patrimonio culturale”. In *International journal of intangible heritage*, in collaborazione con il National Folk Museum of Korea, I° numero, 2006.

<sup>4</sup> Per approfondimenti si legga P.C. Marani, R. Pavoni, *Musei. Trasformazioni di un’istituzione dall’età moderna al contemporaneo*, Marsilio, Venezia, 2006, pp. 29-30.

<sup>5</sup> F. Antinucci, *Musei virtuali*, Laterza, Roma-Bari, 2007, p. 115.

<sup>6</sup> P.C., Marani, R. Pavone, op.cit, p.29.

l'obiettivo principale rispetto alle collezioni proposte, obiettivo invece che dovrebbe essere chiaro e specifico per rispettare l'identità di ogni realtà. Così questi spazi sono spesso costruiti più per una soddisfazione immediata che deriva dalla sperimentazione di effetti visivi digitali e di percorsi animati tridimensionali, che su elementi di natura metacognitiva, estetica e di natura emotiva. Le sperimentazioni che si sono diffuse si presentano talvolta come brutte copie delle sale reali, invece che essere per l'appunto spazi per l'approfondimento di conoscenze inedite e di espressione originale per il visitatore. Questo porta ad evidenziare come la natura virtuale del museo chiede anch'essa una chiarezza sull'identità del museo stesso e pertanto sugli obiettivi che si propone. La mancanza di un agire progettuale porta il virtuale verso soluzioni tecnologiche di tipo "ibrido".

Una *terza categoria* di studiosi ribadisce come la finalità principale ed unica del museo vada ricercata nella salvaguardia, nell'incremento e nell'interpretazione delle collezioni di oggetti solo originali rifiutando pertanto ogni elemento relativo alla virtualità e all'immaterialità e di conseguenza negando la possibilità di utilizzare quegli ambienti a distanza che ripropongono reperti secondari.

Riprendendo la definizione di museo virtuale data ad inizio paragrafo, l'aggettivo *virtuale*, sinonimo di potenziale, ossia esistente in potenza, che si contrappone ai termini "attuale, reale, effettivo", trova nel suo sostantivo di riferimento, ossia nel termine *museo*, uno dei possibili contesti per mettere in potenza gli oggetti e le collezioni del museo stesso.

In generale per museo virtuale si intende una collezione di risorse digitali di ambito storico, artistico, archeologico, naturale e/o scientifico, accessibile mediante strumenti multimediali e telematici<sup>7</sup>.

In relazione alla gestione dei contenuti, un museo virtuale può essere costituito dalle digitalizzazioni di quadri, disegni, diagrammi, fotografie, video, siti archeologici, ambienti architettonici e naturali, reperti, strumenti scientifici *sia che essi costituiscano in sé e per sé beni primari, sia che invece siano delle rappresentazioni secondarie di beni e reperti primari*. In questa definizione rientrano i sistemi informativi accessibili in modo locale, come ad esempio le postazioni multimediali all'interno delle sale del museo tradizionale. Le risorse realizzate per essere accessibili pubblicamente mediante la rete Internet rendono possibile la costituzione di spazi denominati museo virtuale on-line o più genericamente Web museum.

Le caratteristiche tecnologiche più diffuse dei musei virtuali sono relative ai seguenti aspetti:

---

<sup>7</sup> Per una lettura approfondita sui musei virtuali si veda Casalino A., *Musei più bambini: l'occhio ha saltato il muro?*, Pendragon, Bologna, 2002.

- l'essere a base multimediale permette un tipo di comunicazione che utilizza differenti codici espressivi (immagini, testi, suoni);
- l'essere interattive offre la possibilità di agire, scegliere, strutturare in modo attivo una varietà di percorsi;
- l'essere "connesse", ossia far parte di un sistema di rete che favorisce l'accesso ad una o più realtà museali in tempo reale; di questo sistema fanno parte anche i servizi comunicativi e collaborativi a distanza ormai sempre più numerosi anche nei musei on line.

Se il museo virtuale offre funzioni sempre più specifiche con effetti talvolta sorprendenti e accattivanti, in relazione soprattutto all'evoluzione dei mezzi tecnologici che lo supportano, tuttavia, l'aspetto prioritario risiede nel riconoscergli la titolarità di azioni formative<sup>8</sup> considerandolo a pieno titolo *luogo educativo e didattico*.

Da qualche tempo sono sempre più numerosi i musei reali di ogni ambito disciplinare (artistico, archeologico, antropologico, tecnico/scientifico), che si sono dotati di spazi in Internet.

Questa diffusione sempre più ampia dei musei in rete ha portato quindi alla realizzazione di due principali categorie di musei:

- musei reali su digitale: sono siti che si presentano come trasposizioni in digitale delle collezioni presenti nei musei reali e che da essi mutuano direttamente struttura e contenuti;
- musei virtuali: sono siti che raccolgono risorse digitali di diverso ambito tematico, svincolati da istituzioni museali reali, accessibili solo mediante strumenti telematici.

Il museo virtuale può essere descritto distinguendo due specifiche configurazioni che ne riescano a sintetizzare gli elementi caratterizzanti, in prospettiva di una analisi dei musei virtuali dell'educazione.

- **il museo come open space** dal quale estrarre informazioni, non condizionate dalla fisicità, organizzate in modo flessibile e condiviso<sup>9</sup>;
- **il museo come officina** in cui conoscere, analizzare, sperimentare e proporre ad una comunità di visitatori, prodotti dall'alto valore culturale<sup>10</sup>.

---

<sup>8</sup> Questo specifico aspetto, ossia la funzione educativa dei musei, è evidenziato anche nell'articolo di Panciroli C. "I bambini alla scoperta dei musei", pubblicato nella rivista *Infanzia, Airplane*, Bologna, 2006, n°1-2, pp. 12-18.

<sup>9</sup> Si fa riferimento specifico alle tecnologie wiki, ai blog, agli ambienti di knowledge management per la gestione e condivisione della conoscenza.



Attualmente la funzione più diffusa dei musei virtuali è quella di affiancare le tradizionali istituzioni museali nello svolgimento dei loro compiti espositivi e didattici, oltre che come mezzo di promozione del museo stesso. La natura interattiva e ipermediale del Web, infatti, si presta a fornire agli utenti tutte quelle informazioni di contesto che facilitano la comprensione storica di un reperto o di un'opera. In questo senso una tecnologia di ricostruzione virtuale può risultare utile per dare un'idea, ad esempio, dell'ambiente originale in cui un reperto archeologico si collocava, informazione che risulta persa nella gran parte delle situazioni espositive dei musei, dove i reperti sono in genere collocati all'interno di teche.

I musei virtuali, che nascono come luoghi di informazione, solitamente sono strutturati su una o due pagine e danno indicazioni così distinte:

- informazioni relative all'accesso, alla collocazione, agli orari e ai servizi in loco, cui talvolta sono affiancati i servizi di prenotazione o di acquisto a distanza dei biglietti di accesso;
- informazioni relative al museo, sia dal punto di vista storiografico, sia da quello istituzionale, sia da quello logistico e spaziale, corredate da mappe e fotografie;
- informazioni relative alle collezioni permanenti, costituite in genere da cataloghi tematici delle opere e dei reperti o da cataloghi logistici collegati alle mappe in pianta del museo;
- informazioni relative alle mostre non permanenti, di solito dotate delle medesime caratteristiche di quelle relative alle collezioni, a cui si aggiungono note relative agli scopi e ai principi teorici della mostra, che talvolta possono riassumere il contenuto dei cataloghi a stampa.

I secondi, ossia i musei che si presentano come laboratori didattici, si caratterizzano per un utilizzo di più pagine in cui, oltre alle indicazioni generali sulla struttura tipica dei musei informativi, vengono proposti strumenti didattici specificamente pensati per fini educativi, che aiutano a comprendere un'opera e ad effettuare un'analisi approfondita attraverso i link che rimandano a descrizioni catalografiche, notizie di commento, spiegazione, dettagli, ingrandimenti fotografici, video di approfondimento.

Il progetto di ricerca sul Museo Virtuale dell'Educazione dell'Università di Bologna

---

<sup>10</sup> Si fa riferimento agli ambienti informali dell'e-learning 2.0. Per ulteriori approfondimenti si legga C. Panciroli (a cura di), *E-learning e formazione degli insegnanti*, Edizioni Junior, Azzano S.Paolo (BG), 2007, pp. 28-29.

Il progetto di ricerca sul Museo Virtuale dell'Educazione si colloca entro la riflessione più ampia degli "Studi per un Modello di Museo dell'Educazione", a cui le nuove tecnologie di rete dovrebbero garantire alcune delle dimensioni educative di cui il museo si fa portatore.

Il museo virtuale è stato ideato, nella sua fase progettuale, con la collaborazione del gruppo di ricerca allargato, per poi essere meglio definito, soprattutto per quanto concerne le funzioni educative e le strumentazioni di supporto agli aspetti riflessivi, da un sottogruppo costituito da esperti in tecnologie educative, in didattica museale, oltre che da un tecnico informatico ed una esperta in grafica digitale<sup>11</sup>.

Una ricerca on-line ha permesso di delineare il quadro europeo dei Musei dell'Educazione attraverso l'analisi di pagine web esistenti in rete<sup>12</sup>. Si è provveduto quindi ad identificare i siti migliori attraverso una griglia di valutazione sulla qualità degli ambienti di rete, in cui si sono tenuti in considerazione sia i contenuti pedagogico/didattici, sia l'aspetto emozionale e ludico-partecipativo del sito stesso.

Questa fase di studio ha permesso di comprendere gli elementi costitutivi di un museo dell'educazione facendo emergere un ambito di studio molto ampio e complesso e sperimentazioni molto interessanti.

La realizzazione del prototipo del Museo virtuale ha fatto riferimento ad un modello concettuale incentrato su tre elementi distintivi. In sintesi gli aspetti che l'ambiente tecnologico di rete garantisce sono i seguenti:

- **Identità.** Il museo virtuale deve possedere una propria identità specifica legata prioritariamente al bene culturale esposto, che nello specifico è anche un bene educativo. Quindi il museo virtuale è tale se possiede e sa raccogliere e selezionare oggetti educativi di particolare significatività.
- **Relazione.** Il museo, oltre a conservare oggetti rari e significativi, deve sostenere la relazione tra il soggetto e il bene del museo. Infatti è stimolando e sostenendo gli aspetti comunicativi tra oggetti e persone che il museo svolge parte della sua funzione educativa.

---

<sup>11</sup> Per una navigazione della demo di presentazione del museo, in particolare per i riferimenti al gruppo di lavoro, si consulti il sito <http://www.museoeducazione.scedu.unibo.it>

<sup>12</sup> Per la ricerca si è fatto riferimento ad uno studio formulato nel 2004 dal MUPEGA (Museo Pedagogico della Galicia). Per approfondimenti si veda l'articolo di Chiara Baldissarri in questo Focus.

- **Dilatazione.** Il museo deve poter permettere al soggetto non solo una alfabetizzazione, una prima conoscenza delle collezioni ma motivare la riflessione, l'interpretazione affinché il visitatore condivida con il museo i suoi punti di vista e non solo, ma anche diventi collaboratore attivo, ideatore di nuovi percorsi.

Sulla base di questi elementi si è proceduto a strutturare l'architettura complessiva del museo in cui si sono distinte tre aree con differenti funzioni:

1. area informativa;
2. area esplorativa;
3. area documentativa.

### 1. Area informativa

E' costituita da diverse voci tutte orientate ad informare il visitatore sulle finalità e gli obiettivi del progetto di museo dell'educazione. Nello specifico sono state individuate le seguenti sottoaree:

- **Progetto**, con riferimento alle finalità e agli obiettivi specifici.
- **Bibliografia**, contenente la letteratura scientifica di riferimento.
- **Staff**, per cui è possibile contattare gli esperti degli ambiti disciplinari, responsabili delle sale espositive.
- **Musei nel Mondo**, in cui sono raccolte le *migliori pratiche* dei musei dell'educazione.

### 2. Area esplorativa

E' costituita dalle sale del museo, rappresentative ognuna di un ambito disciplinare educativo. Nello specifico sono state create a scopo dimostrativo le seguenti sale:

- Sala della Scuola;
- Sala della Letteratura dell'Infanzia;
- Sala dell'Arte.

Il visitatore, in ogni sala specifica, trova degli oggetti rappresentativi del tema della collezione, che può osservare cliccando direttamente sull'immagine. Così facendo l'immagine viene ingrandita per meglio essere visualizzata; vi sarà la possibilità di esplorare l'oggetto nelle sue singole parti, di avere degli ampliamenti testuali e video. Il visitatore ha anche la possibilità di portare con sé alcuni degli oggetti che ritiene essere particolarmente interessanti trascinandoli nella sua valigia: è così che si stabilisce una relazione conoscitiva ed affettiva tra oggetto e soggetto. Alla fine del percorso ognuno potrà allestire i suoi oggetti in una **Sala Bianca** dandole un titolo e spiegandone il senso. Gli oggetti presi dalla valigia ed esposti possono essere integrati da altri oggetti di conoscenza del visitatore. Così facendo il museo si dilata per lasciare spazio a nuove interpretazioni.

### 3. Area Documentativa

E' finalizzata alla raccolta e catalogazione di percorsi museali a differenti livelli e per diversi utenti. Si distinguono due specifici percorsi:

- Comunità di pratica. E' costituita da esperti che già sono impegnati sui temi dei musei, dell'educazione, della cultura e dell'arte. Sono previsti confronti tematici, a distanza e in presenza, con cadenza programmata e allestimenti di mostre temporanee di oggetti appartenenti a musei dell'educazione italiani ed europei.

- Progetti didattici a scuola. E' principalmente rivolto alle scuole e agli insegnanti impegnati nella preparazione di visite e percorsi a tema attinenti alle programmazioni didattiche curricolari scolastiche. In questo specifico spazio gli utenti potranno trovare un *repository documentativa* esemplificativa delle migliori pratiche, valutate secondo criteri concordati e catalogate in un *format* che accogla come elemento prioritario la qualità didattica delle esperienze tra scuola e museo.

Ecco come si presenta attualmente la *home page* del Museo dell'educazione virtuale di Bologna.



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

# MUSEO DELL'EDUCAZIONE

DIPARTIMENTO DI SCIENZE DELL'EDUCAZIONE "G.M. BERTIN"

Viaggia nel Museo

Progetto Museo

Percorsi didattici



Esplora il Museo



La mia valigia

La mia sala bianca



Le sale dei visitatori

Sei in: [Home](#) > [Viaggia nel Museo](#) > [Esplora il Museo](#)

## Esplora il Museo

Nel Museo dell'Educazione puoi esplorare le sale a piacimento. Durante l'esplorazione delle sale avrai a disposizione una valigia all'interno della quale potrai inserire gli oggetti di tuo interesse e che potrai utilizzare per creare una sala, la mia sala bianca, secondo i tuoi gusti e le tue inclinazioni.



Sala Scuola



Sala Arte



Sala Letteratura per l'infanzia



Sala Mostra

Copyright 2009-2011 Dipartimento di Scienze dell'Educazione - Alma Mater Studiorum