

Il Museo dell'Educazione Virtuale Identità, prospettive, attitudini

Chiara Baldassarri¹

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna
Dipartimento di Scienze dell'educazione

Abstract

I musei concepiti come spazi per la comunicazione sono luoghi dove si sostiene e facilita una prospettiva di *apprendimento continuo*. Si profila perciò la necessità di adottare forme di comunicazione didattica che sviluppino progetti di innovazione educativa applicando all'interno dei contesti museali nuove tecnologie che rendano i musei virtuali creando una realtà *complementare* a quella che già esiste. La ricerca del dipartimento di Scienze dell'Educazione sull'istituzione di un Museo dell'Educazione si caratterizza in questa direzione cercando di costruire una rete che valorizzi il rapporto tra scuola, istituzioni educative e museo. In particolare l'analisi presentata è servita ad individuare, partendo dallo studio dei più rilevanti musei dell'educazione virtuali europei, delle linee guida per la creazione del sito del Museo dell'Educazione.

Parole chiave: museo dell'educazione; museo virtuale

Il panorama europeo dei Musei dell'Educazione Virtuali

I musei rappresentano dei punti di incontro culturale. Essi creano situazioni in cui gli individui possono sperimentare valori diversi, rappresentazioni passate e contestualizzarle all'interno di quadri di riferimento attuali, ci portano a sperimentare situazioni in cui è possibile incontrare conoscenze culturali diverse con le quali stabilire un dialogo e giocare con le differenze, celebrandole, prendendole a prestito e costruendo nuove visioni.

¹ Laureata alla Facoltà di Scienze della Formazione di Bologna, è titolare di un contratto di ricerca presso il Dipartimento di Scienze dell'educazione.

Per esercitare tale ruolo con il proprio pubblico di riferimento ed attrarre nuovi pubblici i musei devono riuscire a diversificare e riqualificare i servizi che offrono. I musei, concepiti come spazi per la comunicazione, sono luoghi dove si sostiene e facilita una prospettiva di *apprendimento continuo*², cioè che vede l'individuo impegnato in processi di educazione lungo tutto l'arco di vita. Si profila perciò la necessità di adottare nuove forme di apprendimento e insegnamento, che ricerchino nuove forme di didattica attiva per disegnare e applicare all'esperienza progetti di innovazione educativa.

Se i musei desiderano effettivamente contribuire in modo attivo al processo di *lifelong learning* dovranno affrontare un'enorme sfida, che consiste nell'investire su nuove forme di accessibilità, non solo per attrarre nuovi pubblici, ma in particolare, per diversificare le forme di apprendimento che si generano all'interno dei contesti museali. Ciò è possibile e si tratta di un'esperienza che è già stata avviata in molti contesti. A tale proposito sono molti i musei che hanno aderito a programmi internazionali promossi dall'Unione Europea volti a raccogliere *buone pratiche* nei singoli paesi membri. La finalità è quella di promuovere progetti volti a sostenere processi di *lifelong learning*, sia nei confronti degli utenti sia del personale museale, per rendere i musei stessi non solo accessibili ma fruibili dal maggior numero di persone, rinforzando le loro competenze e apprendimenti³.

Rendere il museo accessibile a tutti significa anche considerare l'applicazione all'interno dei contesti museali delle nuove tecnologie e di Internet che renderà i musei "virtuali" creando una realtà complementare a quella che già esiste. Sarà inoltre necessaria una nuova politica di divulgazione pubblica e d'informazione più ampia ed approfondita che colleghi il museo al suo territorio in modo da far diventare il museo parte di un intorno sociale diffuso.

Come scrive Francesco Antinucci l'organizzazione *espositiva del museo va drasticamente cambiata* facendo riferimento al pensiero di uno dei più grandi museologi italiani Carlo Ludovico Ruggianti di cui cita il pensiero, " i musei odierni, sia quelli ereditati dalle tradizioni e soprattutto dalla cultura sociale dell'Ottocento, sia quelli progettati e costruiti nel nostro secolo, non rispondono in generale a quella che dovrebbe essere la loro esigenza fondamentale o primaria, di essere strumenti di comprensione delle opere d'arte, cioè non svolgono la loro funzione educativa di carattere pubblico"⁴. A tale proposito Antinucci commenta che "le finalità espositive attuali sono orientate all'analisi e al confronto, al discorso critico sulle opere e sulla loro genesi, avendo di mira un pubblico già dotato di buone competenze co-

² K. Gibbs, M. Sani, J. Thomson (a cura di), *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco di vita. Manuale europeo*. Idisai, Ferrara, 2007 p. 8.

³C. Baldassarri, *Il museo come mondo in una stanza. Percorsi e strategie didattiche nei contesti museali*, tesi di laurea magistrale presso l'Università di Bologna Corso di laurea in Progettista e responsabile per l'Educazione Permanente, anno accademico 2008/2009.

⁴F. Antinucci, *Musei virtuali*, Editori Laterza, Bari, 2007, p. 94.

noscitive di base, e non alla spiegazione di esse tramite la ricostruzione dei loro presupposti comunicativi, tramite la restituzione dei loro *messaggi*, per usare la terminologia ragghiantiana”⁵. Queste due diverse finalità comportano un assetto espositivo completamente diverso. Secondo una tale prospettiva allora è importante decostruire, lavorare per sottrazione, lasciando all’interno del nostro museo solo ciò che riteniamo significativo per poi costruire nel suo intorno un riferimento *ipertestuale* che ricollochi secondo vari registri e prospettive quell’oggetto in un quadro più ampio. La sperimentazione di questi diversi registri comunicativi deve però avvenire all’interno di un contesto neutro, altro, che, nella maggior parte dei casi, non può essere la stanza del museo stesso. Questo luogo aperto al pubblico dove le diverse parti, prospettive e punti di vista possano integrarsi, senza intervenire dal punto di vista fisico strutturale corrisponde perfettamente ad un luogo virtuale.

Il museo virtuale secondo tale concezione è chiamato a non essere la trasposizione nel virtuale del museo reale e neppure deve mantenere la stessa suddivisione tematica o spaziale, ma deve essere un luogo in cui sperimentare in formato digitale oggetti e materiali multimediali che utilizzino modalità di scambio telematiche e predispongano ad un lavoro collettivo. Questo presuppone che gli oggetti multimediali contenuti (foto, documenti, etc.) all’interno del museo virtuale non si limitino a un data-base per la schedatura del reperti contenuti nel museo reale. Il museo virtuale, come lo definisce Antinucci, rappresenta la *proiezione comunicativa a tutto campo del museo reale*⁶. Ciò significa che nel virtuale è possibile utilizzare tutti i mezzi tecnologici e concettuali per far parlare le opere che il museo possiede.

Consapevole dell’immensa potenzialità che oggi rappresentano le nuove tecnologie nell’individuare nuove forme di espressione e condivisione del sapere si sta cercando di definire come sia possibile attivare processi di elaborazione e apprendimento in relazione alle nuove tecnologie interattive e nel nostro caso ad un museo così specializzato come un Museo dell’Educazione che stiamo cercando di definire e che parta dai presupposti educativi e comunicati che abbiamo qui definito.

La ricerca che il Dipartimento di Scienze dell’educazione sta promuovendo sull’istituzione di un Museo dell’Educazione va in tale direzione e cioè quella di costituire un gruppo di lavoro che definisca l’identità di un Museo specializzato sull’Educazione. Come primo obiettivo dell’equipe di ricerca ha cercato di definire l’identità del nostro Museo dell’Educazione.

In questo senso il museo viene considerato come **luogo/contesto** dalle molteplici e specifiche funzioni:

- **conservativa**, attraverso la raccolta e catalogazione di materiali, oggetti e documenti;
- **espositiva**, mediante l’allestimento di spazi espositivi;

⁵ Ivi, p.95

⁶ F. Antinucci idem

- **didattica**, attraverso la pratica del laboratorio educativo per realizzare visite, itinerari tematici e percorsi didattici e formativi;
- di **ricerca**, mediante la promozione di attività di confronto sulle sperimentazioni.

Il museo ha il compito non solo di proporre le proprie collezioni, ma anche di confrontarsi con tutte le realtà che hanno contribuito e contribuiscono a definire l'ambito delle scienze pedagogiche ed educative e individuare metodologie per valorizzarle.

In tal senso particolare importanza possono assumere anche le tecnologie di rete, con cui allestire spazi dedicati a mostre e itinerari virtuali consolidando e ampliando le funzioni tradizionali del museo.

La necessità di diversificare le proposte comunicative/educative nei musei ha portato anche alla settorializzazione dei musei, che diventano così *specialistici* preoccupandosi di individuare particolari forme di espressione che riflettono l'identità e la *mission* di uno specifico museo.

Il Museo dell'Educazione focalizza la sua attenzione su quei processi che sono legati al mondo dell'educazione e dell'insegnamento-apprendimento, sui suoi luoghi, sulla sua storia e sulle sue metodologie. Il museo in questo senso diventa un ambiente propizio in cui ospitare esposizioni di carattere storico-educativo e di recupero della memoria dei luoghi dell'educazione che, in un ottica di *Lifelong Learnig* sono una rappresentazione di tutti quei luoghi o ambienti in cui si *e-duca* (nel senso latino di trarre-fuori, allevare), rappresentando al tempo stesso una risorsa storico-didattica, la cui *mission* è quella di *rappresentare un centro specifico, destinato a recuperare, salvaguardare, studiare, mostrare, documentare e diffondere tutte le dimensioni educative, linguistiche e culturali che mettono in luce la varietà e la ricchezza del patrimonio pedagogico riferite ad un particolare territorio.*

Un Museo dell'Educazione crede profondamente nel valore del rapporto tra scuola, istituzioni educative e museo e nell'importanza di utilizzo di quest'ultimo come risorsa per l'educazione scolastica ed extrascolastica, per la crescita degli studenti, per lo sviluppo professionale degli insegnanti, e per le persone adulte in generale integrando le proposte che provengono dal territorio.

Un museo virtuale dell'educazione deve perciò sapere conciliare le caratteristiche salienti di un Museo dell'Educazione così concepito e trasportarle nel web sfruttando a pieno le potenzialità e la versatilità di questo mezzo, permettendo la condivisione attraverso metodologie didattiche appropriate al mezzo di comunicazione.

Se in passato l'oggetto, il bene museale, era accompagnato da una didascalia che lo inquadrava all'interno di un quadro di riferimento monolineare e monospaziale ora gli oggetti sono accompagnati da quadri di riferimento molteplici che consentono di contestualizzare gli oggetti in differenti piani interattivi, multimediali appunto. Il

Museo dell'Educazione Virtuale vuole essere uno spazio aperto, un centro culturale che possa diventare un luogo di formazione per operatori culturali, educatori e insegnanti e un luogo di apprendimento e condivisione delle conoscenze per bambini ragazzi e utenti attraverso il linguaggio e la versatilità delle tecnologie.

I risultati della ricerca

Il passo successivo della ricerca è stato quello di condurre un'analisi comparativa a livello europeo delle principali caratteristiche che presenta il sito web di un Museo dell'Educazione. Per renderci conto del panorama europeo in cui si collocano i Musei dell'Educazione Virtuali abbiamo condotto una ricerca on-line⁷ servendoci di uno studio formulato nel 2004 dal MUPEGA⁸ (Museo Pedagógico de Galicia) che raccoglie tutte le pagine web esistenti in rete sui Musei dell'Educazione.

Questa analisi prende in considerazione sia i musei della scuola, che si occupano di conservare il materiale scolastico della "scuola del passato", sia istituzioni museali che raccolgono materiale di particolare rilevanza per la dimensione educativa, come ad esempio quelle istituzioni che contengono oggetti relativi all'educazione dei disabili.

La maggior parte dei siti presenti nella guida è strettamente di natura informativa, è composta cioè da una sola pagina web di presentazione del museo che contiene le informazioni strettamente necessarie per poter effettuare una visita e vista la scarsità di informazioni presenti nel sito non sono state prese in considerazione. Inoltre molti musei non hanno un sito proprio, ma si appoggiano ad altri "host" che ne gestiscono l'accesso e anche in questo caso non sono stati presi in considerazione.

Essendo passati già alcuni anni dalla pubblicazione della guida alcuni URL non erano più esistenti e dove i riferimenti erano corretti si è cercato di risalire al nuovo indirizzo del sito mentre per altri non è stato possibile rintracciare la nuova pagina del museo. Inoltre sono state scartati i siti che non erano stati aggiornati da oltre un anno in quanto riportavano informazioni che potevano non essere più corrette.

In definitiva la nostra analisi ha individuato 22 pagine web da scegliere come campione per individuare alcuni modelli di pagine di Musei Dell'Educazione Virtuali. Queste 22 pagine web appartengono a 10 Stati quali: Spagna Germania, Austria Norvegia, Inghilterra, Francia, Olanda, Svizzera, Slovenia, Stati Uniti.

Un primo criterio di scelta per individuare queste 22 pagine WEB è stato il seguente:

- **Musei reali sul digitale:** cioè siti che presentano una trasposizione in digitale delle collezioni presenti nei musei reali

⁷ La ricerca è stata condotta con C. Panciroli; per approfondimenti sulle caratteristiche del museo virtuale si legga l'articolo di C. Panciroli, *Il modello di museo virtuale dell'Educazione dell'Università di Bologna*, in questo Focus.

⁸ MUPEGA, *Os museos da educación en Internet*, Xunta de Galicia, Santiago de Compostela, 2004

- **Musei virtuali:** cioè ambienti digitali di ambito artistico-culturale e/o scientifico accessibile mediante strumenti telematici

Successivamente i musei selezionati sono stati poi “schedati” utilizzando una griglia⁹ di valutazione della qualità dei Musei dell’Educazione virtuali che prendesse in considerazione i contenuti pedagogici e didattici, senza tralasciare l’importanza costituita dall’aspetto grafico, emozionale e ludico-partecipativo¹⁰. Sono state omesse infatti, delle parti che raggiungevano livelli di profondità troppo elevati per questa fase iniziale della ricerca, mentre sono state aggiunte alcune precisazioni di carattere più descrittivo che si prefiggevano di rilevare la qualità della pagina web analizzata. La griglia si divide in cinque sezioni. La prima parte è dedicata alle informazioni generali necessarie per raggiungere e visitare il museo come anche informazioni tecniche che riguardano il sito ad esempio le lingue in cui è tradotto, la funzione del sito per l’utenza (cioè se oltre ad informare il visitatore sulle condizioni di fruibilità del museo suggerisce anche altre informazioni più dettagliate rispetto ai contenuti), o la presenza o meno di un museo virtuale. La seconda sezione è dedicata all’analisi dell’interfaccia grafica del sito: chiarezza d’uso, funzionalità dei collegamenti interni ed esterni, presenza o meno di più linguaggi multimediali. La terza area è dedicata valutazione dei contenuti del sito, la loro significabilità, comprensibilità, aggiornamento e utilizzo da parte del visitatore. La quarta area è quella della capacità comunicative del sito, le varie voci analizzano la presenza o meno di spazi per la condivisione di materiali multimediali o la possibilità di comunicazione fra utenti (forum, chat, newsletter). Nell’ultima sezione è possibile dare una breve descrizione generale del sito.

Una volta catalogati i siti scelti grazie alla griglia appena illustrata, sono stati raggruppati in tre categorie i 22 siti analizzati considerando il ruolo che per i visitatori il museo virtuale ricopre per il museo reale.

La **prima categoria** considera il sito come un *luogo di preparazione* e reperimento di informazioni utili per preparare una visita che si effettuerà in un secondo momento nel museo reale. In questa categoria sono stati inseriti i siti forniscono le informazioni essenziali per poter effettuare la visita al museo reale (indirizzo, recapiti telefonici, mail, tema del museo), ma anche siti che presentano i contenuti del museo in modo dettagliato integrando le informazioni utili alla visita con altre di approfondimento disponendo anche di una visita virtuale delle sale che anticipando i contenuti della visita

La **seconda categoria** considera museo virtuale come un vero e proprio *strumento educativo* per la rielaborazione di una visita già effettuata. Sono stati inclusi in questo insieme i siti che contengono materiali didattici (guide didattiche-laboratori

⁹ La griglia di valutazione utilizzata è stata elaborata sulla base del modello della “Griglia di valutazione della qualità di un software didattico” dell’INDIRE (vedi www.indire.it/software/) poi adattata alle finalità della nostra analisi

¹⁰ C Panciroli. Op. Cit. p. 38

propedeutici) da stampare e/o scaricare e utilizzare in seguito alla visita o siti che contengono link di presentazioni virtuali delle sale all'interno delle quali i visitatori interagiscono rispondendo a domande relative ai contenuti presentati al museo rinforzando il processo di apprendimento.

Per quanto riguarda la **terza categoria** il museo virtuale si pone come ulteriore *opportunità di crescita formativa e culturale* rispetto a temi già in parte conosciuti. In questo caso nel sito è presente un museo virtuale che fornisce approfondimenti sui contenuti del museo (bibliografia, link esterni, simulazioni). Il sito è perciò un vero e proprio portale a disposizione dell'utente, i link esterni aprono altre possibilità di apprendere nuovi contenuti e conoscenze, fornendo anche simulazioni interattive (laboratori) e/o spazi di condivisione (forum, chat) fra gli utenti.

Da questa divisione sono stati riscontrati 12 siti appartenenti alla prima categoria, 7 alla seconda e 3 alla terza.

A titolo esemplificativo sono scelti tre siti rappresentativi delle tre categorie.

Prima categoria_Museo del Niño y Centro de Documentación Histórica de la Escuela de Albacete_Spagna

Sito internet: <http://www.museodelnino.es/principal/principal.htm> L'interfaccia grafica è piuttosto elementare, essendo un museo per i bambini sul sito sono presenti delle animazioni che cercano di catturare l'attenzione del pubblico giovane al quale il museo si rivolge. La pagina web del museo è di natura informativa e la sua struttura ripropone la quella del museo, è suddivisa infatti in divisa in quattro sezioni che corrispondono alle quattro sale di cui dispone il museo, ognuna delle quali ne spiega i contenuti in maniera esaustiva.

Seconda categoria_Schulmuseum di Nordwürttemberg_Germania

Sito internet:

<http://www.schulmuseum.kornwestheim.de/kwhweb/kwhwg.nsf/frame/schulmuseum.htm>

<http://www.museen-in-kornwestheim.de/schulmus.html>

La pagina web è esaustiva dei contenuti che si trovano all'interno del museo. Il museo in realtà presenta due pagine web una di natura informativa, in cui viene fornita una breve descrizione del museo e dei suoi riferimenti logistici, orari di apertura ecc. e l'altra in cui si presenta il museo e i suoi servizi. Il menu sulla destra contiene collegamenti con altri musei, servizi offerti dal Comune e le istituzioni educative della città. All'interno della pagina si apre anche il link del museo virtuale, in cui è allestito un percorso didattico lungo le sale del museo che i visitatori possono compiere rispondendo ai quesiti sugli oggetti e sui documenti esposti lungo il percorso che rivestono particolare importanza rinforzando l'apprendimento dei contenuti.

Terza categoria_Het Nationaal Onderwijsmuseum di Rotterdam_Olanda

Sito internet: <http://www.onderwijsmuseum.nl/index.htm>

Il museo si trova a Rotterdam in Olanda. Il sito presenta un'interfaccia molto curata e oltre alla barra degli strumenti ci è anche un mappa riassuntivo delle varie sezioni che semplifica la consultazione, difficoltosa a causa della non comprensione della lingua. All'interno del sito vi è un gioco interattivo che presenta i contenuti del museo interagendo con i visitatori e ponendo loro quesiti per verificare gli apprendimenti e fornire approfondimenti bibliografici. I link esterni rimandano a pagine web di altri musei o scuole del territorio che forniscono supporto agli studenti mettendo a disposizione materiali di approfondimento in alcune materie.

Conclusioni

Da questa analisi è emerso che nella maggioranza dei casi il sito si limita ad essere una trasposizione virtuale del museo reale, la cui principale finalità è quella di promuovere la conoscenza del museo al grande pubblico diffondendone il contenuto. La maggior parte dei siti consultati, infatti, appartiene alla prima categoria. Le eccellenze riscontrate lungo il nostro percorso di analisi corrispondono agli ultimi due siti presentati cioè il *Schulmuseum di Nordwürttemberg* e l' *Het Nationaal Ondernijmsmuseum di Rotterdam*. In questi casi il sito del museo si impegna ad assolvere altri compiti oltre a quello di natura informativa cioè quello di apportare conoscenze ulteriori al visitatore inserendo il museo virtuale in un contesto di apprendimento. L'analisi è servita ad individuare delle linee guida per la creazione del nostro sito del Museo dell'Educazione di Bologna che nel nostro caso ancora, non può contare sull'appoggio di un museo reale in quanto è ancora in fase di definizione. Mancando un luogo fisico il Museo Virtuale risulta essere la realtà più affermata al momento.

Si è pensato di realizzare alcune sale appartenenti a più ambiti disciplinari (arredi, disabilità, arte etc.) che ospiteranno alcuni oggetti accompagnati da un testo che inserisca quell'oggetto in un contesto storico di riferimento. E' previsto anche la creazione di una *sala bianca* nella quale l'utente potrà effettuare una scelta dei materiali che ritiene più interessanti oltre a darci un feedback sugli interessi dei visitatori ci permette di creare un contatto con il visitatore fornendoci il suo punto di vista. La volontà del gruppo di ricerca è quella di realizzare un Museo Virtuale dell'Educazione che oltre a rispondere alle classiche funzioni di informazione sulla realizzazione delle attività legate al Museo che ne promuovano in questa fase le finalità, diventi un punto di riferimento fondamentale per la comunità di pratica che si sta formando attorno al tema della didattica museale. Il sito è perciò concepito per rappresentare *repository* di percorsi didattici che possano servire direttamente all'insegnanti, agli operatori culturali e didattici che si relazionano con il museo per preparare la visita, a valutare l'impatto della visita sulle conoscenze dei ragazzi e magari ad offrire una spazio intelligente in cui i visitatori possano lasciare una traccia o dare un feedback di ciò che è rimasto loro istituendo uno spazio in cui inserire i loro materiali multimediali.