

EDUMUSEO
Scuola e Museo: un laboratorio di ricerca
DOCUMENTO FINALE DI SINTESI
SUGLI ESITI/PRODOTTI DEL PERCORSO PARTECIPATIVO

1. ALLESTIMENTO DEL LABORATORIO

Livello di conseguimento obiettivo. Obiettivo conseguito pienamente.

Descrizione. Si presenta una sintesi delle caratteristiche del laboratorio così come sono emerse dal percorso di progettazione partecipata di studenti, docenti e genitori, poi successivamente condivisa con gli operatori culturali-soggetti gestori del Museo, per la verifica della fattibilità delle proposte e delle possibili modalità di inserimento nella programmazione museale. La presente descrizione, strutturata intorno a 5 specifici ambiti emersi, in maniera progressiva, nelle diverse discussioni di lavoro, tiene quindi anche conto di questo confronto, da cui il progetto di laboratorio è risultato pienamente validato.

1. SULLE MODALITÀ DI LAVORO all'interno del laboratorio

Il laboratorio sarà un luogo dove sperimentare il lavoro di gruppo; dove procedere al confronto delle idee. La gestione di questa modalità potrà essere sperimentata in molti modi anche complessi, con l'istituzione di un gruppo di coordinamento e la suddivisione degli incontri di confronto tra riunioni per singoli gruppi di lavoro e riunioni in plenaria. La suddivisione in gruppo, tenendo conto delle tipologie di attività in realizzazione, può essere sperimentata anche coinvolgendo classi differenti, interclasse. Dal punto di vista delle tipologie laboratoriali, che vi si potranno sperimentare, sono previste sia attività di tipo pratico, come il laboratorio fotografico e il laboratorio video, sia la gamma di attività che può essere ricompresa nella definizione - emersa in particolare nella classe II H- di documentazione attiva. In questo senso il laboratorio dovrà avere un'adeguata dotazione informatica. Altro aspetto fortemente evidenziato riguarda la necessità che il laboratorio promuova anche un'offerta extrascolastica, aspetto questo che conferma le ipotesi del soggetto gestore del Museo che aveva già pensato di sviluppare, in futuro, una stretta relazione tra il laboratorio e le attività del Consiglio Comunale dei Ragazzi, caratterizzate da un uso significativo proprio dell'extrascuola.

2. SUGLI ARGOMENTI di cui il laboratorio deve occuparsi

Dai successivi confronti sono emersi argomenti estremamente vari e in grado di coprire un'ampia gamma di opportunità: eventi, monumenti, tradizioni, economia e stili di vita, in quella prospettiva estremamente complessa offerta di fatto dall' Archeologia dei paesaggi. Preme però sottolineare che una peculiare attenzione (temi ricorrenti più degli altri) è stata rivolta: ai monumenti della città - alla loro storia, antica o recente che sia; alla conoscenza delle caratteristiche del museo, con particolare riferimento alla storia dell'edificio (dove si trova, le sue varie fasi edilizie e d'uso, ecc.); al confronto tra gli aspetti della ricerca storica e gli aspetti attuali del territorio.

3. SULLA TIPOLOGIA DELLE FONTI E DEGLI STRUMENTI da utilizzare per la ricerca

E' emersa in maniera specifica e molto diffusa l'utilizzazione della fonte orale, delle interviste, delle indagini per la ricerca di testimonianze. E' stata sottolineata la necessità di procedere, all'uso di questa fonte, in maniera molto ordinata: la riflessione ha evidenziato - cosa questa estremamente interessante - la necessità di definire una griglia di domande in maniera preliminare e condivisa, anche per poter confrontare tra loro le testimonianze. In più di una classe è poi emersa l'importanza di uso del web, in molte delle sue potenzialità, come ad esempio le fonti cartografiche e fotografiche fornite da googlemaps. La ricerca bibliografica, fatta da i ragazzi, ha permesso di disporre di una prima cernita di studi utilizzabili a livello locale: questa ricerca ha permesso ai ragazzi di rivalutare anche pubblicazioni oramai introvabili, come ad esempio lo stradario che l'Amministrazione Comunale pubblicò in occasione della sostituzione dei vecchi numeri civici, riprodotti su piastrelle anonime con piastrelle associate, per ciascuna via, ai decori tradizionali della città della ceramica.

Sempre nell'ambito della fonte bibliografica, è ugualmente utilizzato e citato lo scarso, ma presente materiale edito, nel corso del tempo, dall'Istituto Museale. Una particolare attenzione è stata rivolta anche alle raccolte fotografiche, edizioni a stampa di cartoline, ecc. Per ultima, ma degna di un'attenta riflessione sull'uso futuro del laboratorio, si ricorda l'indicazione della IIIC per quanto riguarda l'importanza, nella ricerca, della capacità e delle tecniche del "saper osservare".

4. TIPOLOGIA DEI PRODOTTI

L'aspetto più consueto, quello della ricerca scritta, non è emerso. I supporti di restituzione individuati si orientano, tutti, verso strumenti "più colorati": dalla strutturazione di siti web dedicati; alle presentazioni nel tradizionale PPT con link multimediali; all'utilizzazione di un software - in grado di produrre presentazioni molto complesse e che contengono al proprio interno testi, immagini, audio e video - come Prezi; all'uso di veri e propri software di animazione come ScreenCast-O-Matic. Sono comunque stati inclusi anche i tradizionali e "più semplici" cartelloni; oltre a prodotti tridimensionali come i plastici. Si sottolinea che tutti i prodotti realizzati in questo primo anno di sperimentazione (video di documentazione, video promozionali, plastico) hanno già contestualmente arricchito, come previsto, l'apparato didascalico del museo; tutti i percorsi di ricerca-azione realizzati hanno, infatti, rappresentato un arricchimento della conoscenza del territorio, costituendo un potenziale informativo in grado di implementare l'offerta museale.

5. LINEE TEMATICHE SCELTE

Quest'ultimo aspetto del laboratorio è emerso in maniera decisa dal lavoro di due classi: a) CLASSE IIIB. La classe ha osservato che non risulta disponibile una documentazione dell'esperienza annuale, che fanno i ragazzi delle terze visitando i campi di Mauthausen, Ebensee e Gusen. Sono stati tutti d'accordo nel segnalare l'importanza di impostare, all'interno del laboratorio, un archivio su questo tema cercando, già a partire dal lavoro del prossimo anno, di recuperare la memoria delle esperienze degli anni passati. b) CLASSE IIIC. In maniera del tutto inaspettata, descrivendo un lavoro che i ragazzi avevano realizzato al di fuori dei laboratori di Edumuseo, è emersa un'altra tipologia di archivio estremamente interessante che riguarda la raccolta delle biografie dei nonni: i due casi di biografie di nonni, che i ragazzi hanno ricordato, sono stati, infatti, estremamente significativi per dimostrare come un archivio del genere possa essere una fonte utilizzabile per svariate esperienze curriculari.

2. REALIZZAZIONE DI UN EVENTO FINALE

Livello di conseguimento obiettivo. Obiettivo conseguito pienamente.

Descrizione. La realizzazione dell'evento finale ha rappresentato un traguardo veramente importante e ricco di significati per il futuro sviluppo di Edumuseo, per alcune motivazioni fondamentali legate a:

- a) **la sua calendarizzazione.** L'evento è stato fatto coincidere con la festa finale della scuola (da qui lo slittamento di qualche giorno della data di fine progetto, dal 1 giugno al 10 Giugno), nella prospettiva di realizzare, quindi, ogni anno, una manifestazione di Edumuseo dialogante e integrata con la programmazione scolastica.
- b) **la sua logistica organizzativa.** Proprio per dialogare con la manifestazione finale di Edumuseo, la festa di fine scuola è stata, da quest'anno, completamente rivoluzionata prevedendo un percorso itinerante su tre poli di allestimento e attività: il plesso scolastico Baccio, il Museo Archeologico, il plesso scolastico Margherita Huck. In questo senso il museo, in quanto *Edumuseo*, è stato quindi validato, a tutti gli effetti, come aula decentrata dell'Istituto Comprensivo.
- c) **i suoi contenuti.** Realizzazione della piena integrazione tra tutti i progetti di cittadinanza attiva sostenuti dall'Istituto Scolastico: nel Museo sono stati allestiti, in una mostra, non solo i prodotti di Edumuseo, ma anche le realizzazioni relative a tutte le diverse tematiche affrontate dal CCR nel corso dell'a.s.2015/2016 (ambiente, sicurezza

a scuola, ecc.)

d) la sua tempistica. La manifestazione si è sviluppata nell'arco di 2 giorni, costituendo una prima opportunità per i ragazzi per sperimentare forme di autogestione dello spazio museale (Take over day).

Passando ad una breve descrizione dell'evento si ricordano:

DATE E ORARI. – Venerdì 10 Giugno, ore 16,30–19,30; – Domenica 12 Giugno, ore 10–12,30; 15–18,30.

PROGRAMMA. Venerdì 10 Giugno, Festa finale della Scuola con visita, sotto la guida dei ragazzi, alla mostra degli elaborati realizzati nell'ambito dei progetti di cittadinanza attiva (Edumuseo e CCR); – Domenica 12 Giugno, Take over day – i ragazzi aprono il museo ai visitatori, sperimentando attivamente i meccanismi di accoglienza e mediazione.

ATTIVITA'. – Allestimento della mostra con un percorso espositivo, distribuito per tutto lo spazio museale, comprendente: pannelli esplicativi, plastici, elaborati artistici (disegni a sanguigna), 3 postazioni audio/video dove era possibile consultare video, siti web, presentazioni ppt; – accoglienza dei visitatori; – visite guidate; – “microconferenze” a cura dei ragazzi” di presentazione dei diversi elaborati.

SOGGETTI COINVOLTI. Studenti della Scuola Secondaria di I grado, docenti, operatori museali, operatori del CCR.

VISITATORI (Tipologia e numero) Genitori, ragazzi della Scuola primaria e della Scuola dell'Infanzia, Amministratori (Sindaco, Assessore all'Istruzione, Assessore alle attività produttive), cittadini di Montelupo. Totale sulle due giornate, a rotazione: 238 visitatori.

STRUMENTI DI DIFFUSIONE. Volantino A5; mailing list dell'istituto e dei partner di progetto; sito web del percorso partecipativo (portale OpenToscana) e dell'Istituto scolastico; profili facebook e twitter.

3. ELABORAZIONE DEL PROGRAMMA DI MASSIMA a.s. 2016/2017

Livello di conseguimento obiettivo. Obiettivo conseguito pienamente

Descrizione. Se dal punto di vista dell'attività all'interno dell'orario scolastico, i percorsi di Edumuseo proseguiranno, grazie anche al finanziamento del MIUR (Prot. AOODPIT.REGISTRO DECRETI DIPARTIMENTALI n. 990 dell'1 ottobre 2015 “**Piano nazionale per la cittadinanza attiva e l'educazione alla legalità**”), secondo le linee specifiche già sopra richiamate, per quanto concerne il contesto extrascolastico, il confronto tra studenti, ragazzi, docenti e operatori museali, ha portato all'individuazione di alcune specifiche tipologie di attività, intorno a cui, secondo una calendarizzazione da definire già dal prossimo autunno, si strutturerà il programma 2016/2017:

- 1. TAKE OVER DAY** – i ragazzi aprono il museo ai visitatori, sperimentando attivamente i meccanismi di accoglienza e mediazione. Una prima sperimentazione dell'attività è stata realizzata lo scorso 12 Giugno.
- 2. DIALOGHI AL MUSEO** – esperti, ma anche testimoni e protagonisti della vita locale, raccontano storie specifiche sul museo e sul territorio, in una sorta di conferenze coinvolgenti e interattive rispetto al pubblico. Una prima sperimentazione dell'attività verrà realizzata già in occasione delle prossime Notti dell'Archeologia – Luglio 2016.
- 3. CACCIA AL TESORO AL MUSEO e NEL PARCO DELL'AMBROGIANA** – Attività di animazione culturale per far giocare insieme genitori e bambini. Sono state ipotizzate anche iniziative di un'intera giornata con il coinvolgimento di associazioni del territorio.