



Publico e musei

ANTONELLA POCE

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI ROMA TRE

Il Centro di Didattica Museale dell'Università degli Studi Roma TRE

Creato nel 1994 per favorire un uso più consapevole e focalizzato del patrimonio culturale e museale



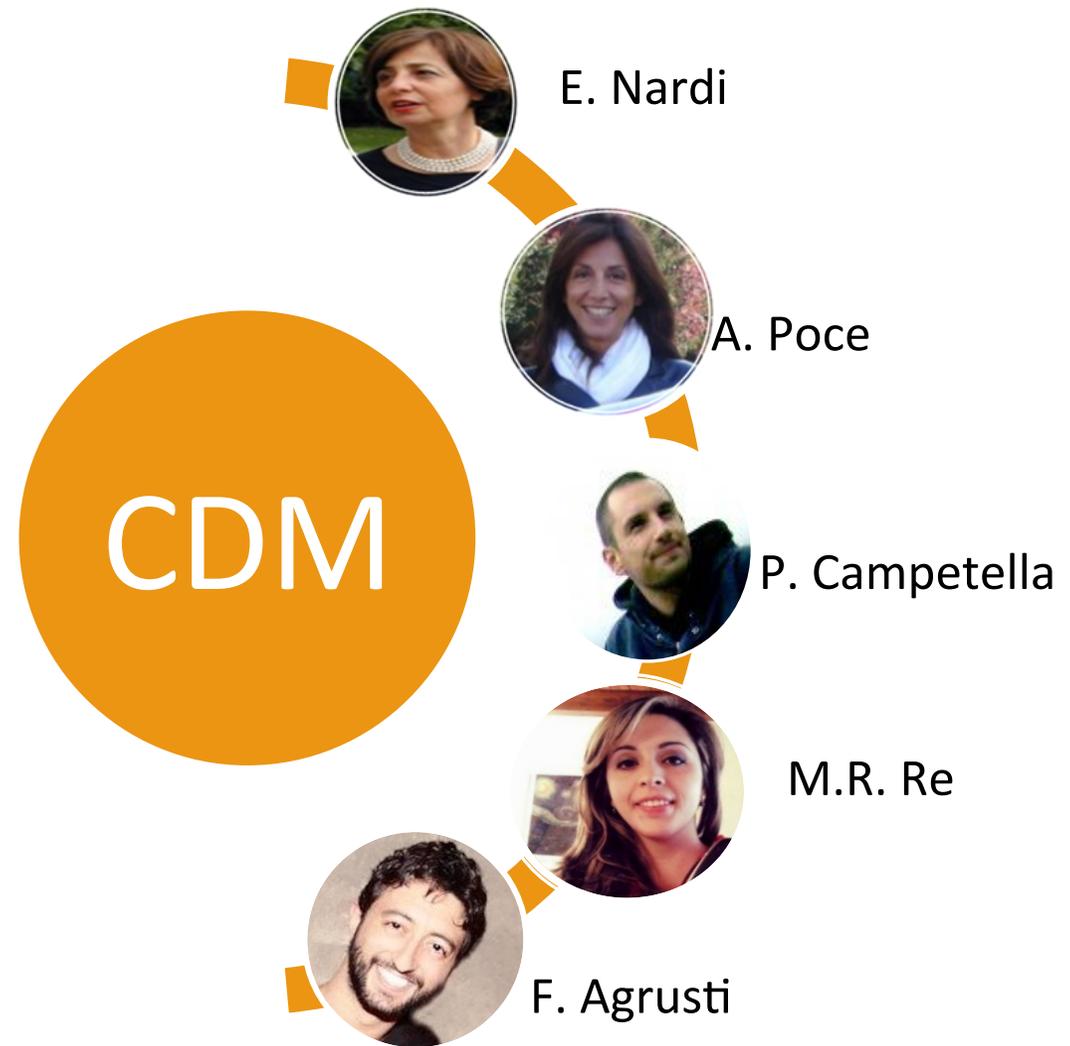
L'uso insufficiente del consistente patrimonio disponibile in Italia per fini educativi



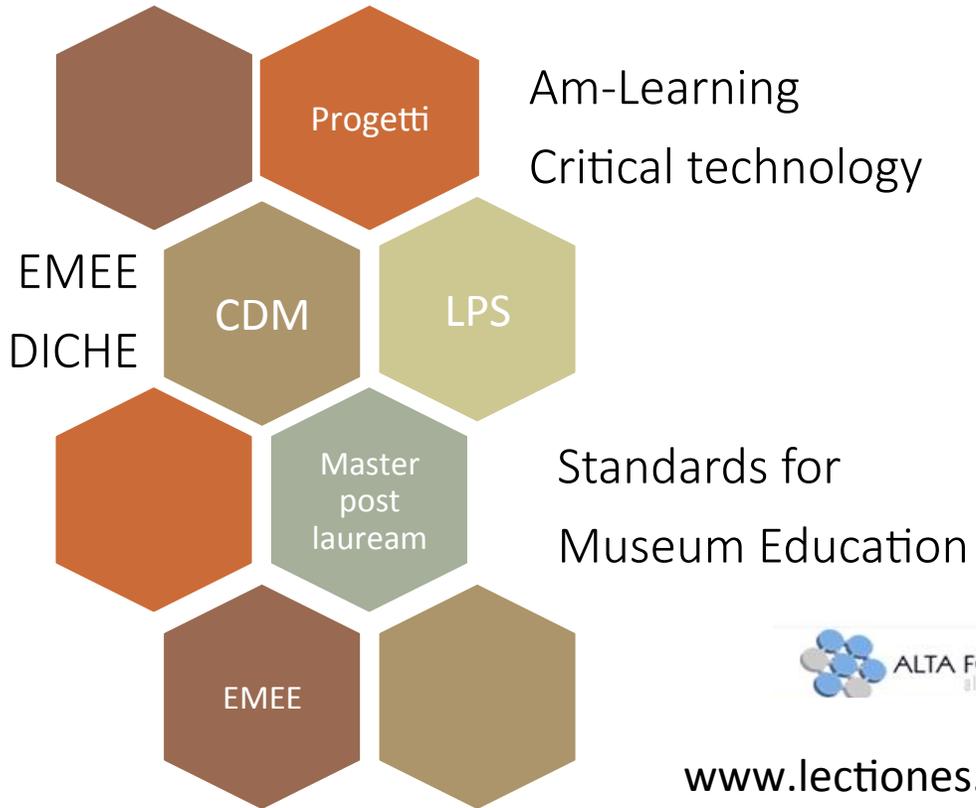
La distanza tra l'Italia e gli altri paesi in merito all'uso del patrimonio per la didattica

CDM

Centro di
Didattica
Museale



Attività



DICHE (Digital Innovation in Cultural and Heritage Education in the light of 21st century learning)

Da settembre 2015 il CDM di Roma TRE è partner del progetto Europeo Erasmus+ KA2 DICHE (*Digital Innovation in Cultural and Heritage Education in the light of 21st century learning*). Il progetto, dalla durata di 30 mesi, coinvolge 6 partners provenienti da 4 diversi Paesi Europei (Paesi Bassi, Belgio, Gran Bretagna e Italia).

Lo scopo principale del progetto è quello di integrare l'uso delle risorse digitali nell'apprendimento della scuola primaria nell'ambito dell'educazione al patrimonio artistico e culturale, attraverso lo sviluppo delle 4C skills: (*critical thinking, creativity, communication and collaboration*), già definite da Trilling & Fadel (2009) come le competenze educative per eccellenza del 21° secolo.



Apprendimento al museo



Il museo come luogo di apprendimento informale si colloca come sede perfetta per esperienze arricchenti...

Kelly (2001) evidenzia che alla domanda “Perché visiti il museo?” Molti rispondono “Per apprendere”

Ma cosa si intende per apprendimento?

Apprendimento al museo



Il museo luogo educativo?



Hooper-Greenhill 2003

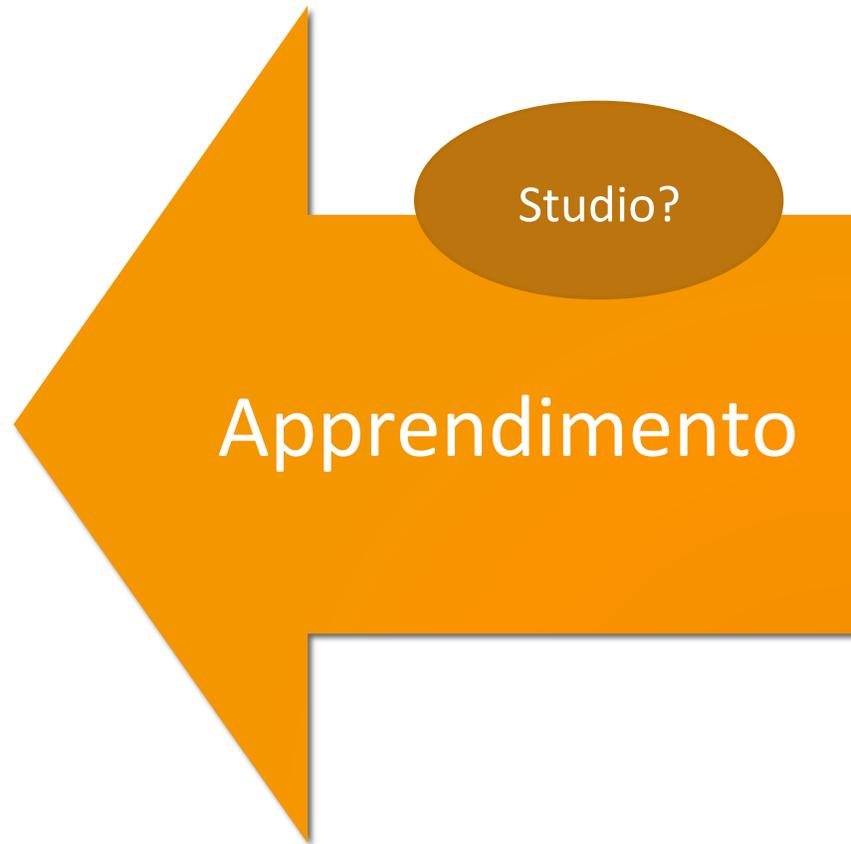
Apprendere al museo

Saljo (1979) sostiene che il focus della ricerca dovrebbe essere sulle modalità attraverso le quali il discente concettualizza il modo di pensare l'apprendimento

Apprendere al muso

C'è una vasta letteratura su come apprendono le persone (dove e cosa) ma non su cosa significhi apprendere per un discente specialmente nel contesto museale (Kelly, 2006)

Fare chiarezza sui termini



Differenze



Il valore della percezione del museo

Se le persone valorizzano il concetto di apprendimento come superiore a quello di educazione i musei potrebbero fare auto-lesionismo se si proponessero come luoghi esclusivamente “educativi”

Il fattore intrattenimento

Le esperienze al museo
possono essere istruttive e
di intrattenimento al
tempo stesso?

Cosa pensano
i visitatori?

Investigare il concetto di identità del visitatore

Come cambia il visitatore
dopo l'esperienza museale?

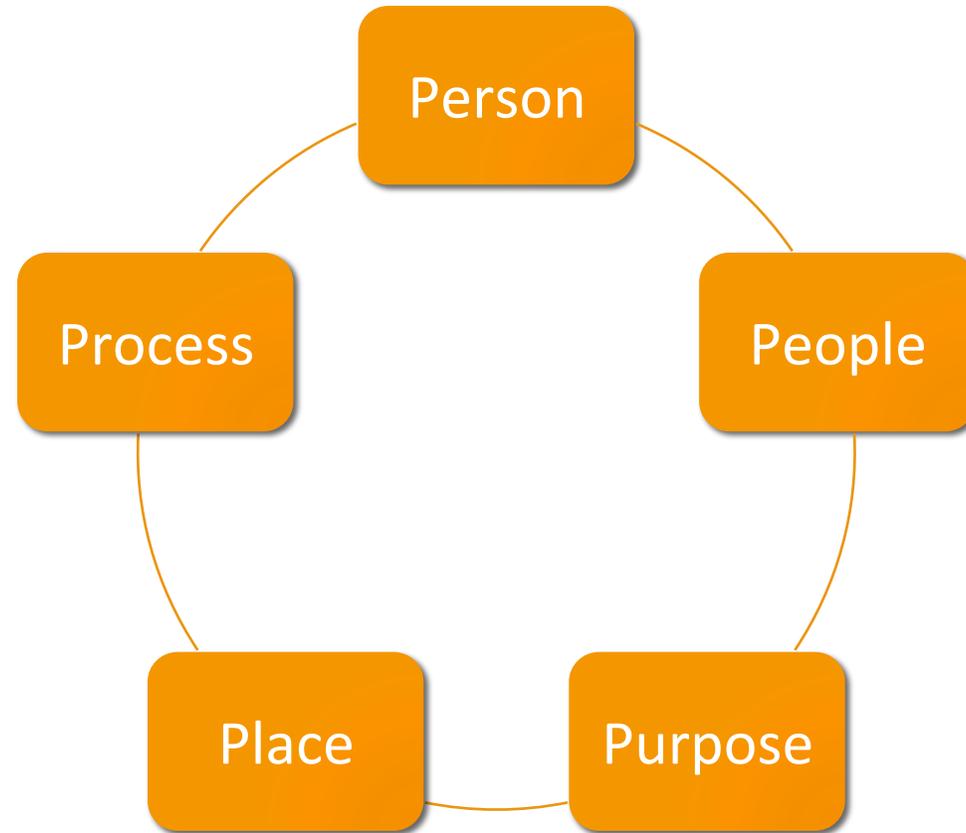
Identità

Senso di
sé

Esperienza museale

I musei conservano la storia e la memoria così
come la costruiscono
I musei devono comprendere come
influenzano lo sviluppo dell'identità,
esplicitamente o implicitamente (Kelly, 2003)

Il modello di apprendimento al museo di Kelly (2003) – le 5P



Person - Persona

1. Conoscenza pregressa
2. Esperienza
3. Ruolo
4. Genere
5. Profilo culturale
6. Memoria
7. Vita vissuta
8. Interesse personale
9. Cambiamento
10. Costruzione del significato
11. Vedere le cose in modo diverso

People – Soggetti portatori di interesse

1. Famiglia
2. Amici/colleghi
3. Pari
4. comunità
5. professionisti
 - Staff del museo
 - insegnanti

Place - Luogo

1. Scuola
2. Musei - Gallerie
3. Biblioteche
4. Internet
5. Ambiente/natura
6. Vita

Process - Processi

1. Fare:

- Raccogliere
- Scegliere
- Comprendere
- Applicare
- Collegare
- Scoprire
- Assimilare
- Acquisire
- Espandere
- Esplorare
- Aumentare
- Ricordare
- Spiegare
- Accumulare
- Indagare
- Pensare
- Hands on

2. Fatti e idee

3. Oggetti e strumenti

4. Breve e lungo termine

5. Cognitivo e fisico

6. Superficiale e profondo

Purpose - Scopo

1. Motivazione
2. Interesse
3. Godimento
4. Cambiamento
5. Scelta

Come raccogliere le informazioni?

A TRA POCO!