

## Un approccio sperimentale alla didattica dell'antico nella nuova sezione di archeologia fluviale del Museo di Crema.

*Nel 2000 il Museo Civico di Crema e del Cremasco ha introdotto nella propria offerta didattica un nuovo progetto di didattica dell'archeologia denominato Archeologia e Storia a Crema. Il progetto si proponeva in via sperimentale di coinvolgere ogni singola classe in un ciclo di sei incontri da svolgere nel corso di un intero anno scolastico. Sulla base dell'esperienza precedente e in occasione dell'apertura di una nuova sezione del Museo dedicata all'archeologia fluviale si è deciso di proseguire nella sperimentazione con l'obiettivo di introdurre nuove metodologie di comunicazione con i bambini di età scolare. Prendendo spunto dall'esperienza di alcuni musei olandesi che hanno applicato all'allestimento le teorie sull'apprendimento dello psicologo cognitivista americano David A. Kolb, e sull'esempio del Museo di Montebelluna (TV) che le applicate anche al pubblico di età scolare, si presenta in questa sede il nuovo progetto didattico dedicato agli alunni della scuola primaria che verranno a visitare la nuova sezione del Museo.*

Il tema dell'educazione al patrimonio costituisce un punto basilare del programma politico dell'Unione Europea. Ormai dieci anni fa, la Raccomandazione n. 5 del Consiglio d'Europa del 19 marzo del 1999 sottolineava l'importanza dell'educazione al patrimonio storico e culturale esercitata attraverso la collaborazione tra Enti ed Istituzioni e mediante l'impiego di metodi di apprendimento attivi. Tuttavia ancora oggi in Italia è particolarmente sentito il problema di come insegnare e comunicare l'Antichità: spesso, visitando le sezioni archeologiche di molti musei italiani, si rimane stupiti dalla prevalenza che viene data a ciò che viene esposto, rispetto a come vengono comunicati i contenuti. Lo sforzo, anche economico, viene profuso più negli aspetti tecnici dell'esposizione (conservazione, illuminazione, grafica) che nella comunicazione della funzione storica, sociale o tecnologica dei reperti esposti. Musei straordinari per la qualità e il valore storico dei reperti esposti rimangono pressoché vuoti perché allestiti più per addetti ai lavori, per un pubblico che già sa, che per coloro che vogliono avvicinarsi alla conoscenza<sup>1</sup>.

Lo scenario sta rapidamente cambiando. Per citare solo la Lombardia, la necessità di una riflessione sul tema ha portato all'organizzazione di due importanti giornate di studi: *Scuola, Museo Territorio per una didattica dell'Archeologia*, organizzata dall'Università degli Studi di Pavia e dal Civico Museo Archeologico di Casteggio e dell'Oltrepò Pavese nel 2002<sup>2</sup> e il convegno *Educare all'Antico. Esperienze, metodi e prospettive* organizzato dall'Università di Pavia nel 2008<sup>3</sup>.

A livello istituzionale, si deve segnalare inoltre la creazione del Laboratorio per la Didattica dell'Archeologia Classica, divenuto poi Centro di Ricerca Interdipartimentale per la Didattica dell'Archeologia Classica e le Tecnologie Antiche (CRIDACT) dell'Università degli Studi di Pavia e l'attività promossa dalla Regione Lombardia per la promozione e la qualificazione della didattica museale nell'ambito del programma di riconoscimento dei Musei Lombardi (che ha portato tra l'altro all'adozione della figura del Responsabile dei Servizi Educativi), attraverso il finanziamento di progetti specifici e mirate azioni formative<sup>4</sup>.

A questo desideriamo aggiungere anche l'attività svolta dai musei della Rete dei Musei Archeologici delle Province di Brescia, Cremona e Mantova (*MA\_net*), che unisce attualmente sedici istituti, tra musei, parchi archeologici e musei con

1 Il tema è oggi particolarmente sentito: SWAIN 2008, pp. 210-212; ZERBINI 2008: p. 17.

2 DIANI *et alii* 2003.

3 MAGGI 2008.

4 GASPERINI, DIANI 2003; DIANI 2008.

sezioni archeologiche<sup>5</sup>, e che nel 2006 ha prodotto una guida tematica dedicata al pubblico scolastico<sup>6</sup>. Per quest'anno MA\_net sta realizzando un progetto cofinanziato dalla Regione Lombardia per il miglioramento dell'attività didattica in ambito archeologico svolta dai musei della Rete<sup>7</sup> mediante la realizzazione di sussidi didattici dedicati.

Se la didattica dell'archeologia dedicata alle scuole dell'obbligo è ormai ampiamente diffusa in ambito museale, analizzando il panorama italiano emerge invece una minore attenzione per l'educazione del pubblico degli adulti e una valutazione insufficiente dell'importanza di un'efficace comunicazione dei contenuti nelle esposizioni permanenti e nelle esibizioni temporanee.

A livello europeo, l'importanza dell'apprendimento continuo (*lifelong learning*) è stata sottolineata al momento della sottoscrizione della Strategia di Lisbona nel marzo del 2000, che ha come obiettivo principale quello di migliorare la competitività dell'Unione Europea, attraverso l'investimento nelle risorse umane, la lotta all'esclusione sociale e l'incoraggiamento verso un nuovo approccio all'educazione e all'apprendimento. Gli ambiziosi obiettivi del protocollo di Lisbona non sono stati completamente raggiunti ma la filosofia posta alla base di questo e di numerosi altri documenti prodotti dall'Unione ha contribuito allo sviluppo di un ampio dibattito in materia di educazione permanente presso numerose agenzie educative, inclusi i musei<sup>8</sup>. Si è fatta strada l'idea che gli istituti museali possano costituire centri di sviluppo, rinnovamento e miglioramento delle comunità locali attraverso l'educazione permanente e l'inclusione di gruppi socialmente esclusi, come alcune categorie sociali svantaggiate, le minoranze etniche e linguistiche o

---

5 A giugno 2008 hanno aderito alla Rete, per la provincia di Brescia, Santa Giulia. Museo della città (Brescia), il Museo Civico Archeologico "G. Rambotti" di Desenzano, il Civico Museo Archeologico della Valle Sabbia (Gavardo), il Museo Civico Archeologico della Valtenesi (Manerba del Garda), il Museo Civico di Manerbio, il Museo Civico Archeologico di Remedello; per la provincia di Cremona, il museo Civico "Ala Ponzone" (Cremona), il Museo Civico di Crema e del Cremasco, il Museo Civico di Castelleone, il Museo Civico Archeologico Antiquarium Platina (Piadena), il Museo Archeologico di Galignano; per la provincia di Mantova, il Museo Civico "G. Bellini" di Asola, il Parco Archeologico del Forcello (Bagnolo S. Vito), il Museo Archeologico dell'Alto Mantovano (Cavriana), il Museo Civico "A. Parazzi" di Viadana e il Museo Civico di Ostiglia.

6 Guida alla Rete 2006.

7 Per la proposta educativa dei musei di MA\_net: MORANDINI, VOLONTÈ 2008, pp. 40-45.

8 Sul ruolo dei Musei come risorsa per l'educazione permanente la bibliografia è sterminata. Si citano le pubblicazioni generali più recenti, rimandando a queste per la bibliografia specifica: BLACK 2005; FALK, DIERKING 2000; FALK, DIERKING 2002; FALK, DIERKING, FOUTZ (eds.) 2007; HOOPER-GREENHILL 1999. Per la funzione del museo come luogo di integrazione e inclusione sociale: DODD, SANDELL (eds.) 2001; SANDELL 2002. Per progetti sperimentali di integrazione sociale e culturale in Museo; BRUCE *et al.* 2007, che illustra una sperimentazione svolta dalla Galleria di Arte Moderna di Glasgow (GoMA).

i diversamente abili. Per questo motivo negli ultimi dieci anni il tema del *lifelong learning* è diventato un punto centrale della programmazione di numerosi Musei europei. Tra le numerose iniziative si può segnalare il progetto *Lifelong Museum Learning*<sup>9</sup> (LLML), finanziato dalla Commissione Europea tra il 2004 e il 2006, nell'ambito del programma *Socrates Grundtvig*, che ha coinvolto numerosi operatori del settore conducendoli ad una riflessione su come rendere i propri musei luoghi accoglienti per tipologie di pubblico diverse da quelle tradizionali<sup>10</sup>.

L'allestimento della nuova sezione di archeologia fluviale e in futuro della nuova sezione di archeologia e storia del Museo di Crema costituiscono un'occasione preziosa per riflettere su questi temi e per sperimentare un nuovo approccio alla comunicazione dei contenuti e all'attività didattica.

### **Modalità di comunicazione dei contenuti nella nuova sezione di archeologia fluviale**

Per quanto concerne la comunicazione dei contenuti, le sezioni espositive del Museo Civico di Crema offrono un panorama di tipo sostanzialmente tradizionale, con informazioni erogate attraverso pannelli esplicativi o semplici didascalie. Anche le sezioni aperte di recente non si discostano molto da questa impostazione. La sezione di archeologia industriale "Eliseo Restelli", dedicata alla produzione di macchine per scrivere della Olivetti di Crema, affida la comunicazione dei contenuti esclusivamente al testo scritto, mediante pannelli, didascalie e una guida dedicata<sup>11</sup>. Un primo sforzo per comunicare dei contenuti in modo differente è stato fatto contestualizzando alcuni degli oggetti esposti, mediante la completa ricostruzione di due uffici della fine del 1800 e degli anni '60. Un passo avanti verso una comunicazione basata sull'impiego di media differenti e per favorire un approccio autonomo alla visita è stato fatto con la creazione di un percorso tattile destinato ai non vedenti e la realizzazione di audioguide nella sezione etnografica "Casa Cremasca".

La sezione archeologica, allestita nel 1991, è organizzata attraverso la disposizione diacronica dei reperti, corredati di didascalie interpretative e pannelli esplicativi. La comunicazione dei contenuti non prevede alcuna differenziazione in base alla tipologia di pubblico ed è affidata ad un unico mezzo, la lettura dei testi.

Nella realizzazione della nuova sezione di archeologia fluviale del Museo<sup>12</sup>, dedi-

---

9 GIBBS, SANI, THOMPSON 2007.

10 SANI 2008 e nota 7.

11 RAVASI 2007.

12 Le linee generali dell'allestimento sono elaborate da Massimo Negri (Kriterion Consulting). Il

cata alle imbarcazioni monossili rinvenute nel corso dei fiumi Adda, Oglio e Po<sup>13</sup>, si è deciso di affrontare il tema della comunicazione dei contenuti partendo da un presupposto differente.

La progettazione dell'esposizione di quattro grandi piroghe ha offerto diversi spunti di riflessione: in primo luogo si trattava di comunicare in modo semplice ed interessante contenuti particolarmente tecnici e lontani dalla quotidianità attuale. Temi come il restauro e la manutenzione dei legni imbibiti, le datazioni al C<sup>14</sup> o le modalità di realizzazione di un naviglio partendo da un unico tronco d'albero, non fanno parte del complesso di conoscenze curriculari di un pubblico adulto: il rischio dunque era quello di trattare argomenti che esulano dall'esperienza personale del visitatore.

D'altro canto, potevamo contare sul fascino dato proprio dalla novità dell'argomento trattato e dalla natura stessa dei reperti, suggestivi per la mole imponente e per l'arcaicità della tecnologia utilizzata e realizzati in un materiale, come il legno, che raramente si conserva nei depositi archeologici.

Il primo elemento che abbiamo voluto tenere in considerazione è l'approccio individuale alla visita di una sezione. Ciascun visitatore infatti apprende in modo differente e interpreta le informazioni attraverso la lente dei propri valori, delle proprie conoscenze e dell'esperienza precedente. Come ha efficacemente sottolineato Maria Laura Tomea Gavazzoli, un allestimento uguale per differenti tipi di pubblico può rapidamente trasformarsi in un "luogo di oggetti dimenticati e inespessivi, come ben sanno i museologi, ma come hanno intuito generazioni intere di non – visitatori per le quali la parola museo è stata talora sinonimo di polveroso coacervo di vecchie memorie, o tempio sacro di culto laico per pochissimi"<sup>14</sup>. Nell'ambito della comunicazione museale è ormai ampiamente condivisa l'idea che la progettazione di un'esposizione temporanea, di un museo o di una sezione museale debba tener conto, nella scelta delle modalità di comunicazione dei contenuti, della necessità di coinvolgere ed interagire con diversi tipi di pubblico<sup>15</sup>.

Nel progettare la comunicazione ci siamo dunque posti alcune domande: il visitatore conosce già alcuni concetti? È abituato alla terminologia utilizzata? Per

---

progetto scientifico è a cura di Thea Ravasi (Museo di Crema), Lynn Pitcher e Barbara Grassi (Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia).

13 BARBAGLIO, RAVASI 2008.

14 GAVAZZOLI 2007, pp. 141-142.

15 BLACK 2005. Sul tema della comunicazione museale il consorzio dei musei londinesi (London Museums Hub) ha condotto tra il 2004 e il 2006 un interessante progetto di ricerca (*The say it again Say it differently*), che ha dimostrato come solo il 56 per cento dei visitatori del Museum of London, il Geffrye Museum e il London's Transport Museum abbia trovato comprensibili e facilmente accessibili i testi dei pannelli ed in generale l'organizzazione delle collezioni (GREY, GARDOM, BOOTH 2006. Sul ruolo della comunicazione scritta, pp. 59-7). Nello specifico, per la comunicazione dei contenuti delle collezioni archeologiche, SWAIN 2007, pp. 195-209.

restare nell'ambito dell'oggetto della nostra esposizione, il termine monossile ad esempio non è diffuso nel lessico italiano corrente. D'altra parte la parola piroga viene utilizzata generalmente in riferimento ad una determinata morfologia dell'imbarcazione piuttosto che al modo con cui è stata realizzata. Quando non strettamente necessario abbiamo preferito evitare l'impiego di un lessico eccessivamente tecnico o in alternativa è stata prevista la spiegazione dei termini "intraducibili" adottati nell'esposizione.

Spesso inoltre viene dato per scontato che il pubblico sappia come avviene il recupero di un oggetto antico; viene ritenuto superfluo spiegare quali interventi subisce prima di essere esposto, come e dove vengono recuperate le informazioni che si ritrovano poi sui pannelli e nelle didascalie. Una speciale sezione è dedicata proprio alla comunicazione di questi contenuti.

Spesso le figure coinvolte nell'allestimento di una nuova sezione sono prevalentemente quelle di coloro che forniscono i contenuti. È fondamentale che queste figure siano presenti per garantire la scientificità del percorso espositivo e la correttezza dei dati; tuttavia questo fenomeno ha come conseguenza una certa tendenza a considerare prioritari nell'allestimento proprio questi ultimi (un aspetto comunque fondamentale, data la natura stessa del museo) rispetto all'esperienza vissuta dal visitatore. Un secondo aspetto che abbiamo voluto tenere in considerazione è la capacità di comunicare contenuti mediante il coinvolgimento (intellettuale, pratico, emotivo) del visitatore. Un approccio più coinvolgente sarebbe quello di utilizzare i contenuti per far vivere un'esperienza al visitatore ovvero far vivere un'esperienza al visitatore per trasmettergli contestualmente i contenuti<sup>16</sup>. Per questo motivo nell'allestimento della nuova sezione delle piroghe lignee del Museo di Crema si è deciso di ampliare la gamma degli strumenti adibiti alla comunicazione dei contenuti, affiancando al tradizionale pannello di testo e immagini, video e strumenti multimediali in grado di coinvolgere il pubblico extrascolastico e delle famiglie a diversi livelli e con approcci differenti lungo tutto il percorso espositivo.

Una sezione particolare è dedicata inoltre ad un percorso narrativo per l'infanzia. Nell'allestimento si è riservata la fascia bassa delle pareti ad un tipo comunicazione rivolta specificatamente al pubblico dei piccoli visitatori, creando un percorso parallelo a quello per gli adulti, che consenta almeno in parte la fruizione autonoma della visita. Per le scuole materne sarà necessario l'intervento di un adulto per la lettura dei testi, mentre per la fascia di età 8-12 anni è previsto un utilizzo completamente autonomo dei supporti espositivi.

---

16 FALK, DIERKING 2002, pp. 136-137.

Ogni singola sezione del percorso è introdotta da una fiaba, finalizzata a suscitare nel piccolo visitatore una curiosità e un'empatia nei confronti dell'argomento che si andrà a trattare e a creare una cornice in cui inserire le nozioni che verranno fornite in seguito. Questa cornice è animata da un personaggio, appositamente creato per legare i vari argomenti ed enunciare concetti tecnici con un approccio ludico. Un secondo livello informativo è dato dalle scritte e dai disegni applicati sulle pareti, che permetteranno un'interazione attraverso i giochi di verifica pensati per le varie sezioni. Nel caso in cui saranno intere classi a visitare la sezione, accompagnate da un operatore didattico, compito di quest'ultimo sarà coordinare le attività in modo che vi possano partecipare tutti, quindi dirigerà il lavoro coinvolgendo l'intera classe nel trovare le soluzioni.

### La teoria degli stili di apprendimento di Kolb

La realizzazione della nuova sezione di archeologia fluviale del Museo rappresenta l'occasione per avviare un progetto sperimentale legato alla comunicazione, applicando al percorso espositivo la teoria sugli stili d'apprendimento dello psicologo cognitivista americano David A. Kolb<sup>17</sup>.

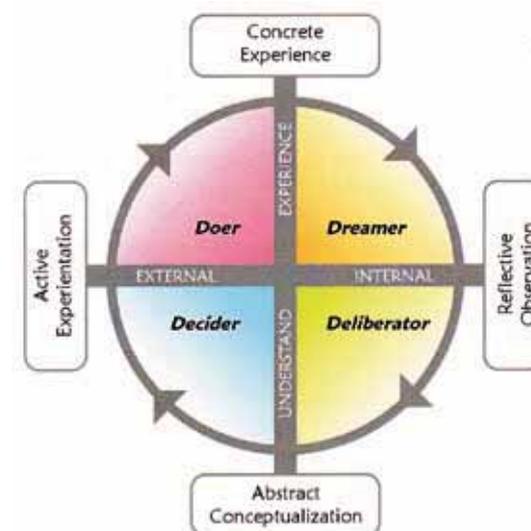
L'idea di utilizzare in ambito museale la teoria di Kolb, è scaturita dalla frequentazione del corso di formazione, *Lifelong Museum Learning*, organizzato nel 2006 dall'Associazione dei Musei Olandesi (*Museumvereniging*). Il workshop era finalizzato a promuovere la formazione del personale dei musei che si occupa di educazione per gli adulti ed è stata approfondita in particolare, l'applicazione in ambito museale, della teoria di Kolb, attraverso l'analisi dell'esperienza di alcuni musei olandesi,

Il lavoro di Kolb, rappresenta una sintesi delle ricerche sul processo di apprendimento fondato sull'esperienza (John Dewey, Kurt Lewin e Jean Piaget), e la sua teoria si basa sul presupposto che l'apprendimento è un processo sociale di tutta la vita (*lifelong learning*), si può dunque apprendere in qualsiasi situazione.

Kolb per classificare il modo in cui gli individui apprendono dalle situazioni e usano la propria esperienza, individua due modalità principali visualizzate sugli assi del cerchio (fig. 1): la prima mostra preferenza per l'osservazione riflessiva (guardare) o per la sperimentazione attiva (fare); la seconda per l'esperienza concreta (sentire) o per la concettualizzazione astratta (pensare). Per Kolb nel processo di apprendimento sono coinvolte tutte le modalità citate ma ogni individuo, a seconda della propria esperienza e della situazione concreta d'apprendimento, applicherà preferibilmente alcune modalità.

17 KOLB 1984, 2005

Fig.1.  
Rappresentazione grafica del ciclo di apprendimento di David. A. Kolb (da HOOGSTRAAT – HEIN 2006)



Dalla combinazione di esse derivano i quattro profili di discenti:

- *Deliberator* (il ponderatore): tende all'elaborazione teorica e alla concettualizzazione astratta; è capace di assimilare grandi quantità di informazioni e analizzarle per arrivare alla comprensione di un fenomeno;
- *Doer* (il pragmatico): privilegia la sperimentazione attiva e ama essere coinvolto in nuove esperienze. Risolve i problemi in modo empirico, per prove ed errori di tipo intuitivo; si adatta rapidamente a situazioni mutevoli e sa trattare con le persone per ottenere informazioni;
- *Dreamer* (il sognatore): dotato di grande abilità immaginativa e molte e diversificate idee, con vasti interessi culturali, sensibile alla dimensione dei sentimenti e dei valori; privilegia l'esperienza concreta e l'osservazione riflessiva;
- *Decider* (il decisore): ama prendere decisioni e verificare teorie utilizzando schemi e modelli; riesce bene nei test tradizionali di intelligenza e nella soluzione di problemi; controlla le proprie emozioni e preferisce avere a che fare con problemi tecnici piuttosto che con le persone.

Kolb ha inoltre messo a punto un test che permette di identificare il proprio stile d'apprendimento prioritario, la cui versione semplificata verrà utilizzata per classificare l'utenza e valutare di conseguenza l'efficacia degli strumenti di comunicazione messi a disposizione delle diverse tipologie di visitatore.

È infatti possibile associare ai profili d'apprendimento sopra descritti diverse tipologie di elementi espositivi che soddisfino le loro modalità di apprendimento e di conseguenza le loro aspettative.

Il *Deliberator* ad esempio è il profilo che potremmo definire più affine ad un allestimento "tradizionale", che legge ed assimila con facilità le nozioni enunciate dai pannelli e che gradisce molto il confronto con il parere di un esperto. Il visitatore *Doer* al contrario, difficilmente apprende dalla lettura e dall'osservazione e predilige invece la sperimentazione attiva, quindi l'allestimento per coinvolgerlo deve fornire nuove esperienze ed essere interattivo.

Anche per il *Dreamer* è importante l'esperienza concreta, ma più che fare ha bisogno di provare emozioni e dunque l'allestimento che lo stimola maggiormente sarà quello che pone gli oggetti in un contesto suggestivo ed evocativo. Può inoltre apprezzare suoni, filmati, citazioni letterarie.

Infine il *Decider* è il visitatore che ama l'applicazione concreta delle idee e cerca dunque nell'allestimento gli strumenti e la possibilità di verificare teorie e risolvere problemi. Può gradire dunque un'esposizione funzionale e che preveda momenti di verifica da parte del visitatore, nei quali mettere alla prova le sue abilità.

Durante il workshop in Olanda due casi di studio proposti sono risultati particolarmente stimolanti per la discussione dell'applicazione museale della teoria di Kolb. In primo luogo la visita al University Museum di Utrecht, che conserva una collezione scientifico-naturalistica, dove l'utilizzo della teoria di Kolb nell'allestimento è dichiarato in modo esplicito e il visitatore viene invitato ad eseguire preliminarmente il test per individuare il proprio stile e poi essere guidato dal colore corrispondente al suo profilo durante la visita alle collezioni.

La seconda esperienza riguarda invece una mostra temporanea "Mary Magdalen, Jesus' best friend", allestita in Castle Bergh di 's-Heerenberg, la cui curatrice, Annemarie Vels Heijn, aveva predisposto il percorso espositivo per soddisfare i diversi tipi di apprendimento ma lasciando il visitatore libero di fruire dell'allestimento nel suo insieme. Con i partecipanti al corso si è poi verificato al termine della visita quali strumenti (testi dei pannelli, brani letterari, immagini, suoni, costumi, ambientazione degli oggetti etc.) fossero più apprezzati da una tipologia di discente piuttosto che da un'altra.

Il secondo approccio ci è parso più utile alla sperimentazione poiché il visitatore non risulta aprioristicamente condizionato ed è quindi più libero di apprendere secondo il proprio stile e recepire tutti gli stimoli che l'allestimento intende offrirgli.

Ogni individuo non necessariamente infatti applica sempre il medesimo stile di apprendimento e la consapevolezza delle proprie modalità conoscitive non deve rappresentare una gabbia rigida a cui adattarsi ma al contrario uno strumento per porsi nella posizione di maggior ricettività nei confronti degli stimoli esterni. Un'esperienza italiana di allestimento, basata sulla teoria di Kolb è stata realizzata al Museo di Storia Naturale e di Archeologia di Montebelluna in occasione della mostra "Il fuoco di Vulcano. Le età dei metalli", il cui direttore Monica Celi ha partecipato al corso *Lifelong Museum Learning*.

La mostra di Montebelluna<sup>18</sup> ben si prestava all'applicazione del metodo, poiché trattando la lavorazione dei metalli offriva la possibilità di affiancare ai reperti archeologici, che consentono solo l'osservazione, un percorso dedicato alla tecnica metallurgica. Grazie dunque ad esempio all'esposizione di minerali, di copie degli strumenti per la lavorazione e di manufatti finiti, veniva offerta al visitatore la possibilità di fare e sperimentare. Infine, la forte valenza simbolica del metallo come bene prezioso e il suo conseguente legame con il mito rendevano il percorso ricco di suggestioni capaci di coinvolgere anche la sfera emotiva. Nel caso di Montebelluna in fase di allestimento si è elaborato uno schema per associare agli elementi espositivi i modelli di apprendimento, per i quali erano stati pensati (alcuni potevano ovviamente soddisfare più modelli) ed è stato quindi approntato un questionario, distribuito ai visitatori, dove indicare con un voto il loro personale gradimento dei vari elementi espositivi. Infine i dati raccolti sono stati incrociati con i risultati dei test di Kolb, che i visitatori eseguivano al termine della visita per individuare il proprio stile d'apprendimento.

Come sottolineato dalle curatrici della mostra una difficoltà dell'indagine è stata il coinvolgimento di un campione esiguo di visitatori (67), ma i dati raccolti rappresentano in ogni caso un successo, poiché evidenziano come nel 63% dei casi ci sia una piena aderenza tra lo stile di apprendimento e i relativi elementi espositivi e solo nel 6% una totale divergenza. Se ne deduce quindi che la diversificazione delle modalità espositive, strutturata secondo la teoria di Kolb, rappresenta un utile strumento di comunicazione per i musei, che intendano coinvolgere un pubblico più vasto e lavorare in un'ottica di maggior attenzione ai bisogni e alle aspettative del visitatore.

La sperimentazione di Montebelluna non si è limitata al visitatore adulto, ma ha coinvolto anche il pubblico scolastico. Sono stati distribuiti questionari alle insegnanti per comprendere l'impatto dell'esposizione sull'utenza scolastica e agli alunni per valutare l'effetto delle diverse modalità espositive. Seppur l'elaborazione di questi dati sia ancora in corso, dai risultati preliminari si deduce che il lavoro sugli stili d'apprendimento può rappresentare un valore aggiunto anche

---

18 CELI - GILLI 2008.

nel rapporto scuola- museo. Può infatti essere uno strumento stimolante, sia per l'insegnante sia per l'operatore museale, nel creare offerte didattiche diversificate e per valorizzare il ruolo del museo come luogo di formazione

Ad esempio individuare il modo di apprendimento di un alunno può permettere di comprendere se eventuali difficoltà d'apprendimento siano imputabili alle sue abilità o invece alla mancanza di stimoli per il suo stile. L'esperienza in museo può dunque rappresentare da un lato un'occasione per gli alunni per prendere coscienza delle loro potenzialità conoscitive e dall'altro permettere all'insegnante e all'operatore museale di adeguare la propria metodologia didattica agli stili dei soggetti cui si rivolge, non dimenticando che i diversi stili hanno un valore funzionale che varia secondo i contesti e gli obiettivi: è difficile sostenere che uno stile è in assoluto preferibile all'altro, dato che quelli che sono i vantaggi offerti da una modalità di apprendimento possono diventare dei limiti in un'altra situazione. Importante obiettivo di un'esposizione museale è dunque creare un ambiente che favorisca nel migliore dei modi il processo di apprendimento, diversificando gli elementi al proprio interno.

Nel caso dell'allestimento della sezione di archeologia fluviale di Crema, si è cercato di diversificare le fonti di informazione per soddisfare le esigenze delle diverse modalità di apprendimento sopra descritte. Un allestimento di tipo tradizionale, che affianca agli oggetti esposti pannelli con testi, immagini e didascalie, incontra sicuramente il favore del *Deliberator*, ma resta spesso povero di stimoli per le altre tipologie di discenti. Arricchire l'esposizione con filmati, riproduzioni, installazioni multimediali e elementi interattivi può invece favorire l'interesse di un pubblico più diversificato. Prendendo spunto da quanto realizzato a Montebelluna, nella tabella 1 sono elencati i singoli elementi espositivi e i profili di utenti per i quali sono ritenuti appropriati. Nell'elenco non si è volutamente distinto il percorso per gli adulti da quello per l'infanzia poiché entrambe le categorie di visitatori sono libere di fruire di tutti gli strumenti comunicativi e talvolta capita che siano i giochi pensati per i bambini a rappresentare la maggior attrazione anche per gli adulti, o che viceversa i bambini risultino interessati dai testi e dalle immagini del percorso degli adulti.

Questa associazione tra gli elementi espositivi e gli stili di apprendimento sarà verificata tramite l'analisi delle votazioni attribuite dai visitatori ai vari elementi (tabella 2) incrociata con il dato relativo ai risultati dei test di Kolb, che verranno proposti al termine della visita.

Per cercare di ottenere un campione di indagine sufficientemente ampio si proporrà il questionario soprattutto ai gruppi di visitatori, informandoli e motivandoli preventivamente.

|   | DOER | DREAMER | DECIDER | DELIBERATOR |
|---|------|---------|---------|-------------|
| Collezioni esposte  |      | X       | X       | X           |
| Filmato LA SCOPERTA DELLE PIROGHE   |      | X       |         | X           |
| Pannelli LA SCOPERTA DELLE PIROGHE  |      |         |         | X           |
| Fiaba LA SCOPERTA DELLE PIROGHE   |      | X       |         | X           |
| Filmato LA FABBRICAZIONE DELLE PIROGHE  | X    | X       | X       | X           |
| Pannelli LA FABBRICAZIONE DELLE PIROGHE   | X    |         | X       | X           |
| Fiaba LA FABBRICAZIONE DELLE PIROGHE  |      | X       |         | X           |
| Tappeto multimediale  | X    | X       |         |             |
| Pannelli L'UTILIZZO DELLE PIROGHE   |      |         |         | X           |
| Fiaba L'UTILIZZO DELLE PIROGHE  |      | X       |         | X           |
| Gioco con sagome di scenari di UTILIZZO DELLE PIROGHE da associare a testi descrittivi  | X    |         | X       |             |
| Pannelli LA PIROGA E IL FIUME   |      |         |         | X           |
| Fiaba LA VITA SUL FIUME   |      | X       |         | X           |
| Stendardi e video con evocazione dei paesaggi d'acqua antichi tramite brani letterari e immagini simbolo.   |      | X       |         | X           |
| Pannelli LO STUDIO DEI LEGNI ANTICHI  |      |         |         | X           |
| Fiaba LO STUDIO DEI LEGNI ANTICHI   |      | X       |         | X           |
| Gioco per la definizione delle specie legnose, con pezzi di legni di essenze differenti da associare con descrizioni e sagome di piante e disegnate sulla parete. | X    |         | X       |             |
| L'ambiente nel suo insieme  |      | X       |         |             |
|   | 5    | 11      | 5       | 14          |

Tab. 1 – Applicazione dei profili individuati da Kolb alla sezione di archeologia fluviale del Museo di Crema.

Già da un'analisi preliminare della tabella 1 risulta evidente una sproporzione nell'offerta espositiva per i vari stili, che evidentemente penalizza il *Doer* e il *Decider*, che potremmo definire i più pragmatici e concreti. Se confrontiamo questo dato con il caso di Montebelluna diventa comprensibile come questa discrepanza dipenda in parte dall'argomento dell'esposizione, dal quale non si può ovviamente prescindere, e in parte dalle possibilità di approntare postazioni che prevedano una partecipazione attiva del visitatore (es. copie di manufatti da toccare e provare a utilizzare, materie prime con cui testare varie fasi di lavorazione).

Un'ipotesi formulata a priori, che sarà interessante verificare, riguarda il profilo del *Doer*, al quale sono stati attribuiti come congeniali anche strumenti non usualmente associati a lui, ovvero i pannelli didattici e i video, ma perché appartenenti alla sezione relativa alla costruzione delle piroghe, il cui argomento dovrebbe interessare soprattutto questo profilo.

Nel caso di Crema un limite alla realizzazione di postazioni interattive è stato il fatto che l'allestimento si sviluppi in una sola sala e di conseguenza lo stesso spazio

espositivo non consenta di articolare maggiormente il percorso, per scongiurare il rischio di creare troppa confusione nel visitatore e perdere l'impatto suggestivo dei reperti, le piroghe, che devono rimanere al centro dell'attenzione.

|   | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|
| Le piroghe esposte  |   |   |   |   |   |
| Filmato LA SCOPERTA DELLE PIROGHE   |   |   |   |   |   |
| Pannelli LA SCOPERTA DELLE PIROGHE  |   |   |   |   |   |
| Fiaba LA SCOPERTA DELLE PIROGHE   |   |   |   |   |   |
| Filmato LA FABBRICAZIONE DELLE PIROGHE  |   |   |   |   |   |
| Pannelli LA FABBRICAZIONE DELLE PIROGHE   |   |   |   |   |   |
| Fiaba LA FABBRICAZIONE DELLE PIROGHE  |   |   |   |   |   |
| Tappeto multimediale  |   |   |   |   |   |
| Pannelli L'UTILIZZO DELLE PIROGHE   |   |   |   |   |   |
| Fiaba L'UTILIZZO DELLE PIROGHE  |   |   |   |   |   |
| Gioco con sagome di scenari di UTILIZZO DELLE PIROGHE da associare a testi descrittivi  |   |   |   |   |   |
| Pannelli LA PIROGA E IL FIUME   |   |   |   |   |   |
| Fiaba LA VITA SUL FIUME   |   |   |   |   |   |
| Stendardi e video con evocazione dei paesaggi d'acqua antichi tramite brani letterari e immagini simbolo  |   |   |   |   |   |
| Pannelli LO STUDIO DEI LEGNI ANTICHI  |   |   |   |   |   |
| Fiaba LO STUDIO DEI LEGNI ANTICHI   |   |   |   |   |   |
| Gioco per la definizione delle specie legnose, con pezzi di legni di essenze differenti da associare con descrizioni e sagome di piante e disegnate sulla parete. |   |   |   |   |   |

Tab. 2 – Tabella per il monitoraggio del gradimento dei diversi elementi dell'esposizione. Ad ogni elemento il visitatore dovrà assegnare un punteggio da 0 a 4.

### Il progetto didattico *Tutti a bordo*

Accanto alla riflessione specifica sulle modalità di comunicazione da adottare nel percorso espositivo, per l'anno scolastico 2009-2010 è prevista la realizzazione di un nuovo percorso didattico dedicato al pubblico delle scuole dell'obbligo e della scuola superiore.

Dal 2001 il Museo ha avviato una programmazione didattica autonoma della sezione archeologica nell'ambito del progetto *Archeologia e Storia a Crema*<sup>19</sup>, rivolto alle scuole primaria e secondaria. Il progetto si articola in lezioni, visita delle sezioni di storia e archeologia del museo e laboratori didattici, nel corso dei

<sup>19</sup> RAVASI, CREMONESI 2002.

Al progetto è dedicato il sito web [www://sites.google.com/site/archeologiaestoriaacrema](http://www://sites.google.com/site/archeologiaestoriaacrema).

quali i bambini si avvicinano alle collezioni museali e alla conoscenza dell'antico attraverso l'esperienza di un'attività pratica emotivamente coinvolgente: lo scavo archeologico, il gioco di ruolo, la tessitura, la fabbricazione e la decorazione di un vaso, il mosaico e la redazione di una pagina di storia. La scoperta della vita nel Medioevo avviene attraverso la realizzazione di attività pratiche come la decorazione della ceramica graffita rinascimentale o la realizzazione di una miniatura. Sul piano didattico l'attività è impostata prevalentemente sul concetto del *learning by discovery* evitando il più possibile un approccio di tipo frontale e fornendo agli alunni gli strumenti per leggere e comprendere le collezioni esposte. Uno degli obiettivi prioritari del progetto, fin dai suoi inizi è stato non solo quello di trasmettere la conoscenza del patrimonio storico del territorio ma soprattutto di fornire gli strumenti a ciascun alunno per accedere in modo autonomo ad una collezione archeologica. La lettura e la comprensione del materiale archeologico, che spesso è difficile da riconoscere (perché in frammenti come la ceramica o perché alterato dalla permanenza nel terreno per molti secoli come il bronzo o il ferro) o da contestualizzare (perché ad esempio alcuni oggetti o strumenti non appartengono più alla quotidianità di ciascuno di noi), è mediata dunque dalla presenza dell'operatore didattico.

L'allestimento della nuova sezione di archeologia fluviale costituisce l'occasione per riflettere sui risultati raggiunti dal progetto e per strutturare una nuova proposta che sarà sperimentata nel corso dell'A.S. 2009-2010 con un gruppo ristretto di classi. Nel corso dell'anno, gli alunni delle classi che parteciperanno al progetto saranno costantemente monitorati attraverso questionari opportunamente predisposti per valutare i risultati del progetto.

Il nuovo progetto didattico *Tutti a bordo* ha come obiettivo principale la conoscenza dell'importante patrimonio di imbarcazioni fluviali del Museo. Le piroghe furono rinvenute nel letto dei fiumi Adda e Oglio, e provengono dunque da un territorio che in parte è al di fuori del comprensorio territoriale cremasco. La frequentazione del fiume costituisce un elemento caratterizzante delle attività umane fin dalla preistoria: per secoli i fiumi hanno rappresentato una risorsa fondamentale per garantire gli spostamenti sul territorio, favorire le relazioni di scambio commerciale e per l'approvvigionamento alimentare. Fiumi e canali hanno rappresentato inoltre il luogo d'eccellenza per la definizione dei confini e delle proprietà territoriali. Non è un caso dunque che fin dall'antichità la prossimità al fiume abbia rivestito un ruolo di primaria importanza e costituito un fattore determinante per la selezione degli spazi insediativi. Oggi molto è cambiato: la viabilità principale è affidata alle ruote e alle rotaie e il fiume, pur restando una risorsa preziosa per lo svolgimento di numerose attività umane, è passato indubbiamente in secondo piano. Le attività "minori", come la coltivazione e la

raccolta dei falaschi, la pesca, il piccolo trasporto di merci e persone da una riva all'altra del fiume, che richiedevano l'impiego di imbarcazioni come le piroghe, sono quasi del tutto scomparse o mantenute sotto forma di attività turistiche e ricreative (come la pesca). Obiettivo primario del progetto didattico dunque è quello di recuperare il significato storico della frequentazione antropica dei fiumi Adda, Oglio e Po, con particolare riferimento ai differenti modi di impiego delle piroghe nel tempo. Il secondo obiettivo è invece legato alla conoscenza di una tecnologia, quella del legno, che negli ultimi cinquanta anni ha subito una trasformazione radicale (si pensi ad esempio al passaggio dalla lavorazione del legno massiccio all'introduzione del laminato e del truciolare) e che con l'avvento della produzione industriale ha visto scomparire enormi quantità di manufatti (dall'attrezzatura agricola alla piccola utensileria). Un patrimonio di conoscenze è quasi completamente scomparso dall'esperienza quotidiana di ciascuno di noi, dalla conoscenza della qualità delle diverse essenze di legno per la realizzazione di manufatti differenti, alla modellazione del legno con l'acqua e con il fuoco.

Il terzo obiettivo è legato invece alla ricerca attuale e al "fare storia" partendo dai documenti, e si inserisce nella normale programmazione curriculare dell'insegnamento della storia.

Nel realizzare il percorso per l'infanzia si è tenuto conto che i profili d'apprendimento peculiari di questa età sono il *Doer* e il *Dreamer* e dunque il metodo per l'apprendimento anche di concetti difficili, quali ad esempio le analisi chimiche che si possono fare sui legni, possono tuttavia passare attraverso l'esperienza pratica (toccare con mano le diverse essenze) o mediante il coinvolgimento emotivo dell'alunno (immedesimarsi nel ruolo dell'archeologo alla scoperta di testimonianze antiche).

Il percorso didattico si articola in tappe differenti e ha una durata di circa 1,5 ore:

1 – Ambiente reso suggestivo dalla simulazione dell'acqua nella quale si cammina. La classe entra, nel più assoluto silenzio e... inizia la storia. La prima tappa del percorso è la lettura di una fiaba che racconta la storia di un mondo antico in cui l'uomo frequentava le rive del fiume con una barca senza motore. La storia prosegue con la narrazione della scoperta delle piroghe e di un passato che ritorna alla luce. La suggestione dell'ingresso è pensata per catturare l'attenzione del visitatore in particolare del profilo *Dreamer*.

2 – I bambini si immedesimano nel ruolo dell'archeologo, che attraverso l'osservazione dei reperti e la loro ricontestualizzazione storica, recupera delle informazioni. Il disegno aiuta l'analisi dei materiali e l'osservazione dei particolari. Attraverso il disegno dunque si definiscono le caratteristiche tecniche delle imbarcazioni e si cerca di capirne le funzioni. Per questo motivo i bambini saranno invitati, con fogli e matite colorate, a osservare e riprodurre le imbarcazioni esposte, os-

servando alcuni dettagli, come il materiale, la forma e alcuni accorgimenti tecnici ancora visibili sulle piroghe. Questo approccio servirà a stimolare un soggetto di tipo *dreamer*, portato all'osservazione, ma anche un *doer*, desideroso di fare, e un *decider* pronto a verificare la corrispondenza tra le informazioni teoriche fornite e la pratica. Utilizzando i pannelli predisposti si cercherà di capire la natura delle differenti essenze di legno e come gli archeologi oggi recuperano delle informazioni storiche attraverso l'analisi del materiale (radiocarbonio, dendrocronologia).

3 – Chi erano gli uomini che fecero la piroga? Utilizzando i pannelli mobili predisposti, con rappresentati gli strumenti per scavare una piroga, la classe viene coinvolta in un gioco interattivo per ricostruire le differenti tappe del processo. Questa attività coinvolge certamente il *doer*, ma anche il *decider* sempre per la sua attitudine alla verifica delle informazioni teoriche ricevute.

4 – utilizzando i pannelli mobili predisposti, con rappresentati i diversi modi di utilizzare la piroga e di frequentare il fiume saranno ricostruiti degli scenari possibili (preistoria, età romana e altomedioevo). Emergerà come per secoli popoli differenti utilizzarono le medesime conoscenze producendo manufatti sostanzialmente simili. Questa attività, che presuppone l'apprendimento di informazioni tramite l'osservazione e l'ascolto della spiegazione dell'esperto potrà incontrare il favore in particolare del *deliberator*.

## Bibliografia

AA.VV., *Guida alla Rete dei Musei Archeologici delle Province di Cremona, Brescia e Mantova*, Cremona, 2006.

BARBAGLIO F., RAVASI T., *Modalità di trasporto di merci e persone lungo il basso corso di Adda e Oglio. Le imbarcazioni monossili conservate presso il Museo Civico di Crema e del Cremasco*, in BAIONI M., FREDELLA C. (a cura di), *Archaeotrade. Antichi commerci nella Lombardia Orientale*, catalogo della mostra, Milano 2008, pp. 37-61.

BLACK G., *The engaging Museum. Developing Museums for Visitors Involvement*, Taylor & Francis Ltd, Routledge 2005.

BRUCE K., HOLLOWES V., HARMAN B., *Towards an Engaged Gallery*, Glasgow Museums 2007.

CELI M., GILLI E. 2008, *Educare all'antico: l'applicazione degli stili di Kolb nelle esposizioni museali. Il caso della Mostra "Il fuoco di Vulcano"*, in MAGGI 2008, pp. 113-124.

DIANI M. G., *Educare al patrimonio e ai servizi culturali*, in MAGGI 2008, pp. 29-36.

DIANI M. G. *et alii*, *Scuola Museo Territorio per una didattica dell'archeologia*, Atti della giornata di studio (Casteggio, 14 aprile 2002), Firenze 2003.

DODD, SANDELL (eds.), *Including Museums: Perspectives on Museums, Galleries and Social Inclusion*, Research Centre for Museums and Galleries, Department of Museum Studies, University of Leicester, 2001.

FALK J. H., DIERKING L. D., *Learning from Museums: Visitor Experience and the Making of Meaning*, Altamira Press 2000.

FALK J. H., DIERKING L. D., *The Museum experience*, Ann Arbor, Michigan, 2002.

FALK J. H., DIERKING L. D., FOUTZ S. (eds.), *In Principle, In Practice: Museums as Learning Institutions*, Altamira Press 2007.

GASPERINI P., DIANI M.G., *Gli indirizzi della Regione Lombardia nell'ambito dell'educazione al patrimonio culturale*, in DIANI *et alii*, 2003.

GAVAZZOLI M.L. T., *Manuale di Museologia*, ed. RCS, Perugia 2007.

GIBBS K., SANI M., THOMPSON J. (a cura di) *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un manuale europeo*, Ferrara, EDISAI 2007.

GREY A., GARDOM T., BOOTH C., *Saying it differently, a handbook for museums refreshing their displays*, London, London Museums Hub 2006.

HOOGSTRAAT E., VELS HEIJN A., *De leertheorie van Kolb in het museum. Dromer, Denker, Belisser, Doener*, Museum Vereniging, Amsterdam 2006.

HOOPER-GREENHILL E., *The Educational Role of the Museum*, Leicester Readers in Museum Studies, Routledge 1999 (seconda ed.).

KOLB D. A., *Experiential learning: experience as the source of learning and development*, New Jersey 1984.

KOLB D. A., *Learning Style Inventory Version 3-1*; Boston 2005.

MAGGI S. (a cura di), *Educare all'antico. Esperienze, metodi prospettive*, Atti del convegno (Pavia - Casteggio, 4-5 aprile 2008), ed. Aracne, Roma 2008.

MORANDINI F., VOLONTÈ M., *Per una didattica in rete. I musei archeologici delle province di Brescia, Cremona e Mantova*, in Maggi 2008, pp. 37-45.

RAVASI T., *Scrittura, tecnologia e design. La collezione di macchine per scrivere del Museo di Crema*, Crema 2007.

RAVASI T., CREMONESI C., *Il progetto didattico Archeologia e Storia a Crema*, *Insula Fulcheria* XXXII, pp.237-244.

SANDELL R. (ed.), *Museums, Society and Inequality*, Routledge 2002.

SANI M., *What have museums got to do with lifelong learning?*, NEMO news, Newsletter of the Network of European Museum Organisations, 2, 2008.

SWAIN H., *An introduction to museum archaeology*, ed. Cambridge University Press, Cambridge 2007.

ZERBINI L., *Didattica e comunicazione dell'antichità*, in Maggi 2008, pp. 13-18.