

Andar per musei... che noia!

di Davide Ricciardi*

Tutti noi serbiamo nei reconditi ricordi della nostra scolarità delle visite a musei incredibilmente noiosi, dove non si poteva proferir parola, se non per chiedere saccettamente alla guida lumi su questa o quell'opera. Ed ecco dunque che la lingua conia espressioni quali "xxx da museo", frutto dell'immaginario collettivo che associa il termine museo a qualcosa di statico, silenzioso, spesso legato ai ricordi e al passato. Provate ad entrare in una classe di scuola media a proporre... una visita al museo: sbuffi e lamentele saranno all'ordine del giorno! E la nostra reazione istintiva sarebbe verosimilmente quella di rifugiarsi dietro un magistrale "gli allievi del giorno d'oggi non

sono più quelli di una volta: vogliono tutto subito e senza sacrifici e pertanto ogni discorso culturale non è proponibile". Inutile dire che in una simile dinamica ogni possibile legame tra mondo della scuola e realtà museale rischia di essere stroncato sul nascere, se non confinato nella canonica visita rigorosa a questa o quella collezione, in cui gli allievi vengono *con-dotti* (nel senso letterale del termine) e *e-dotti*. È dunque con questi dati di fatto che Scuola e Museo si sono seduti attorno ad un tavolo, cercando di capire come si potesse oltrepassare questi stereotipi e stravolgerli in modo tale da proporre agli allievi coinvolti una visione diversa del museo.

Le sfide da superare erano parecchie per entrambi gli attori coinvolti. Il Museo avrebbe dovuto scrollarsi di dosso quei luoghi comuni di cui si parlava sopra e imparare a rapportarsi con una fascia di età sconosciuta alle sue mediatrici culturali. Per la Scuola si trattava di riuscire a catalizzare il coinvolgimento degli allievi e l'interesse dei docenti, incastonando il progetto nella rigida programmazione didattica prevista dai programmi scolastici, cercando una chiave di volta per rendere le attività *extra muros* altrettanto ma diversamente formative rispetto a quelle – più classiche ed altrettanto valide – *intra muros*.

Partendo dalla biografia del Vela uomo e artista, si è deciso di ripercorrere la storia di due sue opere d'arte – lo Spartaco e il Tell – sia come personaggi storici sia come sculture. Il progetto, che è andato via via evolvendo, ha dunque cercato di inserirsi nel territorio, uscendo dagli spazi consueti del Museo e della Scuola. In quest'ottica va letta l'uscita a Palazzo civico a Lugano, dove oltre ad incontrare lo Spartaco, gli allievi hanno scoperto le caratteristiche dell'eroe... nella sala del Consiglio comunale. Ed ecco così inserita nel percorso anche una breve escursione di educazione alla cittadinanza. Nello stesso filone si inserisce l'incontro con lo scrittore Alberto Nessi presso la biblioteca Salita dei frati. Un incontro temuto dal docente e dallo scrittore: *saranno in grado i ragazzi di capire quanto lo scrittore racconterà loro? Sarò in grado di trasmettere le mie emozioni e i "trucchi" dello scrivere a due classi di seconda media? Un incontro pieno di aspettative... tutte raggiunte e superate dall'entusiasmo degli allievi che – affascinati dal dire dello scrittore – hanno preteso che la loro curiosità fosse saziata.*

Che dire poi dell'incontro con lo scultore, che in parole povere ma con tanta emozione ha cercato di far capire ai giovanissimi che si trovava di fronte la fatica del riuscire a creare una scultura, una fatica che passa anche dalla difficoltà di riuscire a realizzare – nella fase iniziale della creazione – una copia dal vero.

Nel corso dell'anno si è capito che la scelta di valorizzare il capitale umano e il territorio sono stati vincenti a tutti i livelli: si è trovato il coraggio di uscire dall'edificio-scuola e dall'edificio-





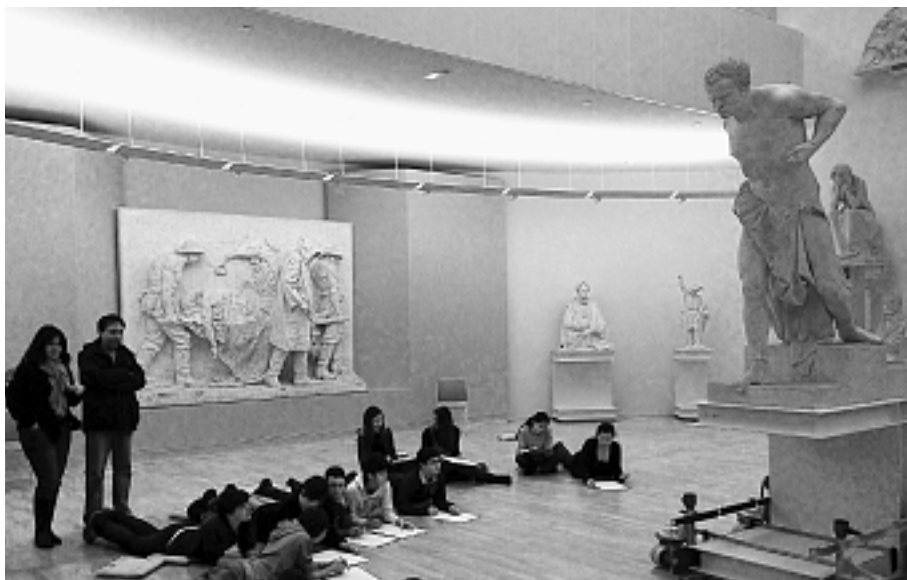
museo per aprirsi al territorio e in esso trovare spunti di formazione e crescita per i giovani studenti, per poi mettere a frutto quanto appreso nella creazione di una propria opera d'arte, il *libro d'artista*, arricchito da numerose produzioni degli stessi allievi per la cui realizzazione hanno dovuto far capo alle competenze trasversali e interdisciplinari acquisite nel corso dell'anno. Si sono così cimentati con la scheda storica di Tell e Spartaco, la biografia del Vela e la propria mappa biografica, la copia dal vero, il testo espositivo per

descrivere le caratteristiche dell'eroe, l'intervista all'autore, il testo eroico con i più svariati protagonisti: da Superman all'eroe giapponese Myazaki, da Usain Bolt a Rita Levi Montalcini... tutti immersi in avventure nate dall'immaginazione degli allievi. Già... gli allievi. Sono stati loro i protagonisti di questo progetto, nella misura in cui docenti e mediatori culturali hanno sperimentato la necessità di assumere un ruolo diverso e forse inimmaginabile all'inizio del percorso. Essi hanno infatti ben presto dovuto sve-

stire i panni del dispensatore di conoscenza per assumere quelli di *facilitatore dell'apprendimento*, riuscendo così ad affiancare i ragazzi nella scoperta e nell'acquisizione di tutta quella serie di competenze previste nelle mappe formative delle differenti materie, ma con un valore aggiunto di tutto riguardo: la padronanza delle stesse attraverso l'esperienza diretta e la metariflessione sul proprio apprendere.

In un simile contesto si inserisce la valorizzazione dei *libri d'artista* – divenuti loro malgrado dei veri e propri *artefatti cognitivi* capaci di mediare la trasmissione dei saperi – ottenuta attraverso la realizzazione di un vero *vernissage* in cui sono stati presentati nel luogo preposto a simili attività: il museo. Ma questa volta, però, la noia era solo un ricordo...

La sperimentazione "Dal museo alla società" ha dimostrato che all'interno della scuola media giornate e attività progetto trovano spazio, sviluppando un'interdisciplinarietà trasversale che esce dalle mura scolastiche per muoversi nel territorio, promuovendo una programmazione didattica meno rigida ma non per questo meno valida ed incisiva. Un simile progetto ha in definitiva portato la nostra scuola a... sognare la realtà!



* Vicedirettore della Scuola media di Lugano 2