

# spare



## BOOK OF ABSTRACT 2025

WORKSHOP DEDICATO  
ALLA DIDATTICA  
MUSEALE

CON IL PATROCINIO DI



ICOM international  
council  
of museums  
Italia



MUVE EDUCATION



18 NOVEMBRE 2025

CA' REZZONICO  
MUSEO DEL SETTECENTO VENEZIANO



Il Book of Abstract di Spark 2025 è una pubblicazione che raccoglie una selezione dei contributi inviati da musei, associazioni, enti, fondazioni, università e professionisti della didattica museale nell'ambito della Call for Speaker, ampliando e completando i contenuti presentati durante il workshop svoltosi a Venezia il 18 novembre scorso.

Un documento corale che conferma l'identità di Spark come occasione di confronto, crescita e valorizzazione dell'innovazione nei servizi educativi dei musei e delle istituzioni culturali.

Il Book of Abstract riunisce sintesi progettuali, ricerche, esperienze e buone pratiche che testimoniano la vitalità di una comunità professionale impegnata ogni giorno a trasformare contenuti culturali in esperienze significative, inclusive e accessibili per differenti pubblici.

**Condividere per crescere insieme:** è questa la visione che anima Spark fin dalla sua nascita.

*Il video dedicato alla giornata del 18 novembre è disponibile sul canale dei Musei Civici di Venezia.*

[Vai al video...](#)

*di Daniele Fraccaro*

*Accademia di Belle  
Arti di Venezia*

Imparare facendo; è questa la prassi dell'Accademia di Belle arti. Così, quando mi viene assegnato l'insegnamento di Didattica per il museo, sposo prontamente i fondamenti metodologici con le buone pratiche apprese negli anni di esperienza sul campo.

Stipulata la convenzione con la Pinacoteca Nazionale di Bologna, preparo con gli studenti alcuni percorsi sulla collezione rivolti a scuole e famiglie. In sinergia con il museo, studiamo, progettiamo, realizziamo i supporti didattici e simuliamo a lungo la mediazione prima di affrontare il pubblico. Nella dimensione peer to peer, gli studenti più giovani affiancano i senior per osservarne la mediazione e per diventare, dopo un anno, i principali animatori.

Delitto al museo, Storie intessute, Il paesaggio racconta, Sapori e saperi dell'arte... progetti multimediali e laboratori didattici che, negli anni, vengono inseriti a pieno titolo nell'offerta educativa del museo.

A 7 anni dalla prima collaborazione, i percorsi sono seguiti da un'ex studentessa che lavora stabilmente nell'associazione Senza titolo di Bologna e che oggi insegna Didattica dei linguaggi artistici. La sinergia fra il corso di laurea in Didattica dell'arte e il territorio si sta realizzando anche a Venezia e nell'entroterra, raccogliendo la disponibilità di musei come il Museo d'Arte Orientale di Venezia, il Museo di Bassano del Grappa, il Museo di Ca' Rezzonico e il museo M9.

La scommessa si dimostra vincente; luoghi reali, risorse, staff, tempi di realizzazione e di comunicazione ci offrono la possibilità di uscire dall'aula per tuffarci nella più avvincente palestra educativa: il museo.





# IO VADO AL MUSEO / من ميرم موزه / MÜZEYE GIDIYORUM / I GO TO THE MUSEUM / Я ЙДУ В МУЗЕЙ / JE VAIS AU MUSÉE / ၁၁၂၃၄ / पॉररररर / MO LO SI MUSEUM

*di Michela Perrotta*

*Collezione Peggy  
Guggenheim,  
Venezia*

Io vado al museo è un progetto della Collezione Peggy Guggenheim che promuove l'inclusione sociale attraverso percorsi educativi dedicati alle persone con background migratorio.

L'esperienza si basa sull'osservazione delle opere d'arte e su attività finalizzate a educare alla bellezza, favorire il dialogo interculturale, superare stereotipi e sostenere l'emancipazione delle persone.

Il progetto - nato da una collaborazione con MILE (Museums and Innovation in Language Education) del CRDL dell'Università Ca' Foscari di Venezia - adotta il translanguaging, un approccio didattico generalmente usato in aula che incoraggia l'uso di tutte le lingue conosciute da chi partecipa, proponendo una prospettiva decoloniale che riconosce alle diverse culture pari valore.

Grazie a questa visione, l'opera d'arte diventa uno strumento per il confronto interculturale e il dialogo plurilingue, e il museo si configura come uno spazio di apprendimento informale accogliente e attento al benessere della persona.

Io vado al museo favorisce l'apprendimento linguistico poiché, con i percorsi e le attività, crea una ricaduta positiva sull'apprendimento delle lingue; allo stesso tempo facilita l'accessibilità, la partecipazione e la rappresentanza durante l'esperienza in museo.

Il progetto è rivolto a classi che hanno tanti studenti e studentesse con passato migratorio, organizzazioni del terzo settore, cooperative sociali e associazioni impegnate nel campo dell'accoglienza. La partecipazione è gratuita.

<https://www.guggenheim-venice.it/it/educazione/programmi-di-accessibilita-e-inclusione/io-vado-al-museo/>





## RITRATTI IN DIALOGO: EMOZIONI E SGUARDI NELL'ARTE. L'ESEMPIO DI PALAZZO MADAMA DI TORINO

*di Simona Musso*

*Comune di  
Caselette, TO*

Le emozioni emergevano quasi naturalmente come primo canale di accesso all'opera, permettendo allo spettatore di entrare in relazione con la storia rappresentata e offrendo al tempo stesso una chiave per comprendere il contesto storico-artistico dei ritratti.

Gli studenti della scuola secondaria di primo e secondo grado erano invitati a interrogare ciò che osservavano, confrontando impressioni e materiali diversi.

Davanti a opere come il Ritratto Trivulzio di Antonello da Messina, il ritratto diventava oggetto di interpretazione: i ragazzi ne esploravano il messaggio, cogliendo l'umanità delle figure attraverso pose, gesti, abiti e simboli, e riflettendo su come tali elementi continuino ancora oggi a suscitare emozioni.

Come ricordano John Berger e John Dewey, ogni sguardo costruisce un significato diverso, restituendo un'interpretazione unica che nasce dal dialogo tra osservatore e opera.

In questa esperienza estetica emozione e riflessione si intrecciano, confermando che l'incontro con l'opera non è mai passivo, ma dinamico: il pensiero prende forma attraverso l'esperienza.

In questo scambio si realizza ciò che Lev Vygotskij individuava come nucleo dell'apprendimento, ossia la dimensione sociale e relazionale della conoscenza.

Nel confronto con i compagni, ogni studente rielabora percezioni e impressioni, trasformando l'osservazione in un esercizio collaborativo e riflessivo, capace di distinguere tra emozione personale e messaggio dell'opera.





## EDUCARE CON LA MEMORIA: VENT'ANNI DI CULTURA AL MUSEO POLIRONIANO

*di Federica Guidetti*

*Museo Civico  
Polironiano di San  
Benedetto Po*

Da oltre vent'anni il Museo Civico Polironiano promuove servizi educativi che intrecciano ricerca, patrimonio e comunità. Le collezioni etnografiche diventano strumenti di dialogo, grazie a percorsi tematici rivolti a scuole, famiglie e pubblici speciali.

L'approccio esperienziale e inclusivo ha reso il museo uno spazio di apprendimento condiviso, capace di adattarsi a linguaggi e bisogni diversi. La collaborazione con insegnanti e istituzioni ha consolidato una rete educativa attiva, nella quale, anche nel periodo del COVID, il museo si è evoluto come laboratorio permanente, in cui l'educazione diventa pratica di cittadinanza.

Le attività didattiche esplorano tutti gli aspetti della civiltà contadina tra '800 e '900 con particolare riguardo alla società, alla storia del lavoro e dei mestieri, ma anche alle tradizioni, con approfondimenti sulle pratiche curative, sulle figure di scongiuro, sulla fiaba e sul teatro di figura popolare.

Alcune proposte sono dedicate al complesso monastico in cui il Museo si inserisce, alla sua storia e alla vita che si conduceva nell'abbazia benedettina. Ogni tema è stato declinato in laboratori creativi, percorsi sensoriali e narrazioni partecipate, coinvolgendo attivamente bambini e ragazzi dalla scuola dell'infanzia alle superiori.

Il Museo continua a investire nella formazione, nella partecipazione e nella valorizzazione della memoria locale, confermandosi presidio culturale vivo e generativo.

<https://www.turismosanbenedettopo.it/servizi/Menu/dinamica.aspx?idSezione=17370&idArea=23471&idCat=23471&ID=23471&TipoElemento=area>





## SEMI DI FUTURES LITERACY PRESSO LA CASA DI THE HUMAN SAFETY NET A VENEZIA

*di Mario Cusmai*

*Fondazione The  
Human Safety Net*

Le proposte laboratoriali per l'anno scolastico 2025/2026 e quelle rivolte a studenti universitari e giovani changemaker, si articolano intorno a percorsi esplorativi utili a intercettare alcuni primi semi di Futures Literacy, l'alfabetizzazione ai futuri promossa dall'UNESCO per immaginare e andare alla scoperta di diversi tipi di futuri.

Percorsi coerenti con i valori promossi dalla mostra interattiva A World of Potential, attraverso cui si condivide l'importanza di essere consapevoli del proprio potenziale e del diritto che tutti abbiamo di esprimerlo e svilupparlo appieno.

Tra il ventaglio delle attività esperienziali ideate, 'Trasformazioni' in cui è amplificato l'utilizzo delle scatole gioco create da Bruno Munari per costruire storie visual in cui le immagini diventano finestre per scardinare la continuità temporale; 'Futuri Youtopici' che alimenta il nostro spirito utopistico, una sorta di sesto senso secondo Gianni Rodari altrettanto rilevante come il resto dello spettro sensoriale a disposizione dall'essere umano.

E 'Things from the futures', che dimostra come un approccio orientato al gioco possa sostenere in modo significativo la diffusione e il radicamento didattico della Futures Literacy.

Invece di trattare l'anticipazione come un esercizio specialistico, la trasforma in un'esperienza inclusiva, creativa e coinvolgente: diventa possibile non solo parlare di futuri alternativi, ma anche sentirli e immaginarli insieme, aprendo la strada a rinnovate possibilità di azione nel presente.

<https://www.thehumansafetynet.org/it/the-venice-home/discover-the-home-of-the-human-safety-net/attivita-per-scuole-e-famiglie/per-le-scuole>  
[- https://www.thehumansafetynet.org/the-venice-home/whats-on/2025/Futures-Perspectives-Lab-Leap-into-the-Future](https://www.thehumansafetynet.org/the-venice-home/whats-on/2025/Futures-Perspectives-Lab-Leap-into-the-Future)





## DALLA COMMUNITY AL MUSEO: STRATEGIE PEDAGOGICHE PER L'ENGAGEMENT DI FAMIGLIE E NUOVE GENERAZIONI

*di Marianna  
Vianello*

Kid Pass è una piattaforma che da oltre dieci anni promuove la cultura a misura di famiglie con bambini, creando connessioni tra 200 musei, parchi e istituzioni culturali.

*Kid Pass Società  
Benefit*

Il progetto approfondisce il valore pedagogico delle pratiche di coinvolgimento familiare nei luoghi di cultura, esplorando come la partecipazione comunitaria possa contribuire a sviluppare nuove competenze, curiosità e consapevolezza.

Attraverso un approccio di ricerca-azione basato sull'osservazione dei comportamenti di fruizione e sull'analisi qualitativa dei feedback delle famiglie, vengono costantemente individuati elementi chiave per rendere l'esperienza museale più inclusiva, dialogica e orientata al pubblico.

I casi studio derivano da programmi nazionali come Kid Pass Days e Avventure tra le pagine – Leggiamo al museo, che rappresentano laboratori diffusi di innovazione educativa promossi su scala nazionale.

Quest'ultimo programma sperimenta inoltre format educativi inclusivi per i bambini sordi su un'ampia scala in collaborazione con ENS e ANIOS.

Le iniziative forniscono spunti metodologici e nuove connessioni utili agli operatori dei servizi educativi museali, favorendo una cultura della partecipazione e dell'apprendimento condiviso.

<https://www.kidpass.it> - <https://www.kidpassdays.it> - <https://www.avventuretralepagine.it>







## ESPLORA, RIBALTA, TRASFORMA IL MUSEO CON LE FAMIGLIE

*di Elisa Moretto,  
Francesca  
Posenato, Beatrice  
Sarosiek*

*Lilliput ETS*

Cosa succede ad una famiglia che entra al museo in libera visita? Che emozioni prova? Quali sono gli ostacoli che deve affrontare?

“Esplora, ribalta e trasforma” è il motto di Lilliput, che nasce come rete multidisciplinare nel 2018, oggi ETS che negli anni ha lavorato con oltre 50 musei italiani e stranieri. Lilliput ha iniziato il suo percorso accompagnando 90 famiglie in 6 musei della DRM Liguria e chiedendo ad adulti e bambini: come state? Che cosa vi piace? Che emozioni provate? I bisogni e le idee raccolte grazie a questo percorso sono stati la base per la definizione della metodologia che ha guidato il lavoro di questi anni.

Il primo strumento ideato, dopo circa 3 anni di esperimenti e test, è il kit di visita: una piccola box di cartone contenente un taccuino “delle meraviglie”, un focalizzatore di immagine (simile ad una lente di cartone), un tangram e una scatola di matitine colorate.

Il kit è uguale per tutti i musei, accompagnato da una scheda attività personalizzata per ogni museo. La famiglia che entra nel museo riceve il kit e la scheda con l’invito a cercare le tappe con l’animale guida: per ognuna la scheda propone attività/giochi da realizzare insieme con la famiglia.

Lilliput si propone di trasformare l’esperienza museale per rendere i luoghi di cultura accoglienti e stimolanti per le famiglie con bambini, adulti e piccoli insieme. Il kit lavora parallelamente sugli aspetti emotivi e cognitivi con attenzione ai bisogni primari di tutti i componenti del gruppo.

[www.lilliputmusei.it](http://www.lilliputmusei.it)





## MUCE – MUSEO DEI COLLI EUGANEI. UNA NUOVA EDUCAZIONE MUSEALE PER UN MUSEO DEL TERRITORIO

*di Giulia Deotto*

*MuCE – Museo dei Colli Euganei*

La nuova educazione museale del Museo dei Colli Euganei nasce da una visione che pone l'uomo come parte integrante del contesto naturale che lo circonda.

Il percorso prende avvio dalla relazione profonda tra comunità e paesaggio, in un territorio oggi riconosciuto come Riserva della Biosfera MAB UNESCO, esempio virtuoso di equilibrio tra presenza umana e ambiente.

Il museo racconta come nei secoli l'uomo abbia abitato, trasformato e interpretato i Colli Euganei, diventando elemento attivo dell'ecosistema.

Questa prospettiva guida un percorso educativo che invita i visitatori a leggere il territorio come un sistema vivo, in cui natura, cultura e identità si intrecciano.

Al centro del rinnovamento vi è la progettazione di un percorso multisensoriale, capace di coinvolgere vista, udito e tatto, anche attraverso l'uso di tecnologie all'avanguardia.

Strumenti digitali, installazioni interattive e contenuti immersivi accompagnano l'esperienza di visita, rendendo il museo uno spazio accessibile, inclusivo e stimolante.

Fondamentale è stato il lavoro condiviso con la comunità scolastica del territorio: insegnanti e studenti hanno contribuito alla costruzione dei contenuti, trasformando il museo in un vero spazio per la didattica e per nuovi ambienti di apprendimento.

Il Museo dei Colli Euganei si configura così come un luogo aperto, partecipato e in dialogo costante con la comunità, capace di educare alla consapevolezza ambientale e alla cittadinanza attiva.

[www.museodeicolliuganei.it](http://www.museodeicolliuganei.it)





## SCOPRI IL MUSEO CON TEO!

*di Tania Fontana*

*Museo Eremitani,  
Comune di Padova*

L'albo illustrato "Scopri il Museo con Teo" è stato ideato per accompagnare i bambini dai 3 ai 6 anni nella scoperta del Museo Eremitani di Padova, il complesso museale più antico del Veneto.

Il progetto, curato dai Servizi educativi dei Musei Civici di Padova in collaborazione con il Liceo Artistico A. Modigliani, si fonda sui principi di accessibilità, inclusione, coprogettazione e audience development. La visita museale è concepita come un'esperienza narrativa, condotta dalla mascotte Teo, il bruco del museo, e mediata dalla lettura di insegnanti o genitori.

La prima parte, ambientata nella sezione archeologica, introduce i bambini al concetto di passato e alle civiltà antiche attraverso una selezione di reperti provenienti da scavi del territorio (civiltà veneta e romana) e da collezioni private (egizia, orientale, etrusca).

Il percorso alterna momenti di osservazione, gioco e narrazione. La seconda parte, dedicata all'arte medievale e moderna (XIV-XVIII secolo), si sviluppa intorno a un "segreto" che i personaggi delle opere si sussurrano di sala in sala, invitando i piccoli visitatori a esplorare le trasformazioni del linguaggio pittorico e a realizzare infine una propria creazione artistica. L'albo, distribuito gratuitamente alle scuole dell'infanzia del Comune di Padova, è disponibile anche per i piccoli visitatori internazionali in inglese, francese e spagnolo, nonché in versione tattile, sviluppata in collaborazione con UICI (Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti) e Giulia Sbrignadello, accessibile a bambine e bambini con disabilità visiva.

<https://padovamusei.it/it/news/scopri-il-museo-teo>



*di Emanuela Gilli,  
Nicole Moolhuijsen,  
Giorgio Vaccari*

*Museo Civico di  
Storia Naturale e  
Archeologia di  
Montebelluna*

La decostruzione degli stereotipi di genere in una chiave intersezionale è un'attività educativa fondamentale per favorire la crescita di cittadini/e liberi/e e contrastare le discriminazioni.

Nell'attività le collezioni del museo vengono mediate attraverso un approccio trasversale alle discipline e alla società con l'obiettivo di fornire gli strumenti critici per comprendere i concetti di sesso, genere e sessualità in una chiave di diversità.

A partire dall'Obiettivo 5 dell'Agenda 2030, che promuove l'equità di genere, viene fatta una discussione sugli stereotipi e i modelli culturali che li alimentano. Le collezioni di scienze naturali sono il punto di partenza per fare una riflessione sul sesso biologico al di là del binarismo in natura e quindi sui diversi modelli di accoppiamento e riproduzione.

Successivamente, le collezioni di archeologia consentono di evidenziare come il genere sia un costrutto culturale che ha assunto molteplici sfaccettature nel corso del tempo e in diverse culture, dalla civiltà dei Veneti antichi (2500 anni fa) all'attualità passando per alcune culture indigene extraeuropee.

L'attività prevede inoltre un focus sul linguaggio, inteso come primo livello di mediazione per promuovere una cultura del rispetto e di rappresentazione della complessità; inoltre, l'utilizzo di oggetti attuali, libri e musiche, giochi e quiz aiutano i ragazzi e le ragazze a ragionare sulla più ampia cornice dei diritti umani per lo sviluppo di una società equa, accessibile e inclusiva.

Proposta per la scuola secondaria di I e II grado.

<https://www.museomontebelluna.it/educazione/la-scuola/#superiori>





## IL COCCOMIAO CURIOSO GIRAMONDO

*di Francesco Biron*

Come si possono unire lettura, inclusione e territorio?

*PromoCultura  
Impresa sociale*

Coccomiao tenta, dal 2023, di mettere insieme questi elementi.

Il progetto consiste in una serie di albi illustrati rivolti a bambini e bambine e scritti integralmente in rima e in simboli della comunicazione alternativa aumentativa (CAA) per facilitare la lettura e aumentare l'accessibilità.

Il protagonista delle storie è il CoccoMiao, un coccodrillo che si traveste da gatto per scoprire il mondo ed esplorare inosservato.

Coccomiao è promosso da PromoCultura Impresa sociale, con il sostegno della Rete Inclusione Empolese Valdarno Valdelsa e vede la collaborazione di molti soggetti, sia istituzionali (MUDEV, SdS di Empoli, Azienda Usl Toscana Centro) che del privato sociale.

L'obiettivo è valorizzare il territorio dell'Empolese Valdelsa, diffondere la conoscenza del patrimonio artistico, turistico e culturale e promuovere la comunicazione aumentativa alternativa.

L'idea è anche quella di coinvolgere il personale scolastico e dei servizi socio-sanitari per sensibilizzare sui concetti di inclusione, comunità, partecipazione e diversità.

Attualmente la collana si compone di 5 albi inclusivi di Coccomiao che sono stati diffusi in nidi d'infanzia, scuole dell'infanzia e scuole primarie, nella Rete dei musei del Mudev e in quella delle biblioteche Reanet. Oltre all'accessibilità la collana rivolta ai bambini dai 3 ai 7 anni, punta a far conoscere il patrimonio artistico del territorio anche ai più piccoli.





## IL MUSEO IN GIOCO: L'ACTIVITY BOOK DEL MAN DI AQUILEIA

*di Elena Braidotti*

*Museo archeologico nazionale di Aquileia (Museo storico e Parco del Castello di Miramare – Direzione regionale musei nazionali del Friuli Venezia Giulia)*

Dal gennaio del 2024 il Museo di Aquileia si è dotato di uno strumento di visita dedicato alle famiglie con bambini. Si tratta di un kit, contenuto in uno zainetto, che viene distribuito gratuitamente ai ragazzi tra 6 e 11 anni: contiene la mappa del museo, un quaderno di esplorazione e alcuni strumenti per scrivere, disegnare e osservare.

I materiali a stampa, illustrati e composti graficamente da Camilla Pintonato sulla base del progetto elaborato dal servizio educativo del museo, comprendono testi introduttivi, esercizi di osservazione e spunti per rielaborazioni personali e creative, articolati lungo le otto sezioni tematiche del percorso espositivo.

Le attività proposte stimolano diversi stili di apprendimento, assecondando e valorizzando le caratteristiche personali e le motivazioni dei visitatori. Il kit mira a garantire a tutte le famiglie un'esperienza di visita divertente, gratificante ed educativa, favorendo la partecipazione dell'intero gruppo e stimolando curiosità, dialogo, collaborazione e pensiero critico.

Il museo si propone così come un luogo dove trascorrere il tempo libero divertendosi e imparando: la collezione museale diviene strumento di mediazione che favorisce l'interazione sia all'interno del gruppo familiare sia tra i visitatori. Nel corso del 2025 il kit è stato tradotto in inglese, tedesco, sloveno e friulano. La sua efficacia viene costantemente monitorata attraverso la somministrazione di questionari a tutte le famiglie partecipanti.

<https://museoarcheologicoaquileia.cultura.gov.it/la-tua-visita/famiglie/>



*di Maria Cristina  
Richiardi*

*ospitate in diversi  
musei di Roma*

Che cos'è una Fasceggiata? È molto più di una semplice visita guidata: è un'esperienza di benessere culturale dedicata alle neomamme e ai loro bambini.

L'iniziativa è nata nel 2017 con l'obiettivo di trasformare i musei in luoghi accessibili e accoglienti, abbattendo le barriere che spesso isolano i neogenitori.

Obiettivi: Accessibilità: Rendere i luoghi della cultura fruibili e "a misura di bebè"; Rete di supporto: Creare una comunità inclusiva per contrastare l'isolamento post-partum; Benessere: Promuovere la bellezza e l'arte come strumenti di salute psico-emotiva.

I 4 punti cardine:

1. Luoghi Accurati: Sono scelti solo musei pronti a rispondere alle esigenze pratiche di una mamma e del suo bambino (spazi per passeggini, zone allattamento e cambio pannolino);
2. Tempi Dolci: Le Fasceggiate si svolgono la mattina dei giorni feriali, la durata è circa un'ora e trenta; i ritmi sono calmi e rispettosi delle necessità dei piccoli;
3. Narrazione Mirata: Selezioniamo opere che parlano di maternità, infanzia e del complesso mondo delle donne, creando un legame profondo tra l'arte e l'esperienza vissuta;
4. Dimensione Intima: I gruppi sono limitati a un massimo di 10 coppie mamma-bebè, per garantire un clima protetto, un dialogo sereno e la possibilità di conoscersi.

Il progetto Fasceggiate è un marchio registrato al Ministero dello Sviluppo e del Made in Italy dal 2023.





## PRE-TEXTS. UN PROTOCOLLO PER LO SVILUPPO EMOTIVO, COGNITIVO E RELAZIONALE AL MUSEO

di Valeria Pica

Università degli  
Studi G. d'Annunzio  
Chieti-Pescara

Pre-Texts è una metodologia educativa e, soprattutto, una confluenza di pedagogie e filosofie trasformative che abbracciano continenti e secoli.

Dalla pedagogia dialogica e liberatoria di Paulo Freire, attraverso la democrazia drammatica e partecipativa di Augusto Boal, fino all'imperativo estetico e giocoso di Friedrich Schiller, Pre-Texts intreccia questi fili in un arazzo contemporaneo di apprendimento.

È una testimonianza del potere delle pedagogie alternative e del significato duraturo di promuovere la creatività, il dialogo e il senso del gioco nel perseguimento dell'istruzione e del cambiamento sociale.

Tali concetti sono racchiusi nella concezione di agenzia artistica di Doris Sommer, ideatrice del protocollo, che in *The Work of Art in the World. Civic Agency and Public Humanities* sottolinea il ruolo trasformativo che l'arte e la creatività svolgono nella società.

Sommer postula che l'arte sia anche una potente forma di impegno capace di ispirare il cambiamento sociale e promuovere l'azione civica per affrontare le sfide sociali, promuovere il discorso politico e migliorare la vita pubblica. L'ameba tour al museo è una delle attività proposte nel protocollo volta a promuovere la partecipazione e il coinvolgimento attivo nella cultura, nelle arti e nella valorizzazione del patrimonio culturale, sperimentando leadership adattiva e pensiero critico, riconosciuti come fattori determinanti per la salute, la promozione del benessere e la coesione sociale.

<https://pre-texts.org>





*di Alice Marie  
Genevieve Gallouin,  
Dalila Racanicchi,  
Naima  
Scognamiglio*

*Università degli  
studi di Modena e  
Reggio Emilia,  
dottorato di ricerca  
Lesdit - Learning  
Sciences and digital  
technologies*

Il progetto Talk to me, sviluppato da tre ricercatrici del gruppo LESDIT - Learning Sciences and Digital Technologies, esplora le potenzialità dell'intelligenza artificiale nella didattica del patrimonio attraverso la creazione di un podcast sperimentale ospitato sulla piattaforma Jellypod.

L'iniziativa si fonda sull'approccio dell'object-based learning, che pone l'oggetto culturale al centro dei processi di conoscenza, stimolando osservazione, interpretazione e partecipazione attiva.

Protagonista del podcast è Giovanna, un'intelligenza artificiale progettata come educatrice museale, che dialoga con oggetti "animati", interpretati da voci sintetiche, per far emergere storie, memorie e identità locali. L'obiettivo è indagare come le tecnologie conversazionali possano favorire forme innovative di mediazione e apprendimento, valorizzando l'interazione tra dimensione umana e artificiale.

Talk to me si configura così come un laboratorio di sperimentazione narrativa e pedagogica, in cui la collaborazione tra ricerca umanistica e intelligenza artificiale contribuisce a ridefinire le pratiche di educazione al patrimonio nel contesto digitale contemporaneo.

<https://talk-to-me.jellypod.ai/>





## APRITI SESAMO - ACCESSIBILITÀ ED EDUCAZIONE AL PATRIMONIO. TRE *CHIAVI PER ACCEDERE* DAL FAB LAB AL MUSEO

*di Marianna  
Belvedere e To Nga  
Huynh*

*Spazio Geco  
Società  
Cooperativa, Pavia*

Nell'esperienza degli ultimi dieci anni di lavoro nel campo della ideazione, progettazione e realizzazione di strumenti innovativi e su misura per la valorizzazione e l'accessibilità al patrimonio culturale, un faro che ha da sempre illuminato la nostra strada è stato quello dell'educazione al patrimonio.

Alcune "chiavi per accedere" ai contenuti delle fonti realizzate dal nostro gruppo di ingegnosi gechi inventori si contraddistinguono particolarmente come efficaci e calzanti nei confronti di target molto importanti da coinvolgere, attrarre ed educare alla frequentazione "per tutta la vita" dei musei e dei luoghi della cultura, cioè giovani e famiglie con bambini.

In questo contesto ci piace citarne tre: Il puzzle 3D del Modello ligneo (opera di fine XV secolo) del Duomo cittadino ai Musei Civici Pavese, la Wunderkammer 4.0 per il Museo Civico e Gipsoteca Bistolfi di Casale Monferrato (AL), e il puzzle 3D del Trabaccolo dell'alto adriatico presso il Museo della Marineria di Cesenatico (FC).

Il primo ci ha visto sintetizzare in un piccolo strumento didattico il senso progettuale profondo del manufatto protagonista della sala (uno strumento di cantiere, completamente smontabile e rimontabile), il secondo ci ha visto lavorare sul coinvolgimento tattile e ludico divulgativo che permette a tutti, nessuno escluso, di accedere ai contenuti di una importante collezione, il terzo, ancora un puzzle, ci ha permesso di far comprendere i passaggi costruttivi fondamentali del bene, riuscendo così ad attivare un learning by doing molto calzante e incisivo.

<https://spaziogeco.it/>





## VIETATO NON TOCCARE? IL TATTO COME CHIAVE PER UN APPRENDIMENTO ATTIVO NEI MUSEI SCIENTIFICI

*di Denis Zoccarato*

*MUSME – Museo di Storia della Medicina in Padova*

“Vietato non toccare”: lo slogan del MUSME riassume una scelta educativa precisa, che mette al centro la manualità e la sensorialità come strumenti di apprendimento attivo.

Il tatto è un canale di apprendimento privilegiato: la pelle è il più esteso organo sensoriale del corpo e, come mostra il celebre homunculus di Penfield, la mano occupa una grande porzione di corteccia cerebrale.

Questo approccio al MUSME è applicato in vari modi:

- interattività nelle sale, con strumenti da provare e preparati anatomici da maneggiare;
- laboratori didattici su schermi touch e con modellini anatomici manipolabili;
- EsperimusME, attività manuali con piccoli elaborati creativi per consolidare i concetti;
- “Il MUSME sensoriale”, guida a una visita tattile realizzata insieme agli studenti del Liceo Duca d’Aosta secondo le indicazioni della Fondazione Hollman.

I punti di forza: coinvolgimento attivo, comprensione più immediata, apprendimento piacevole e inclusivo, in linea con la definizione ICOM 2022 di museo. Non mancano, tuttavia, alcuni punti critici: aspetti etici e di curatela nell’uso dei reperti, manutenzione degli exhibit, costi dei materiali. Il MUSME ha affrontato queste sfide grazie alla supervisione dello staff didattico, alla gestione mista pubblico-privato e all’uso di materiali semplici ma efficaci. L’esperienza dimostra come il tatto, integrato all’approccio educativo, possa trasformare il museo in un laboratorio vivo di cittadinanza scientifica.

[www.musme.it](http://www.musme.it)





## OLTRE IL VISIBILE: MINDFULNESS E SLOW LOOKING

*di Marco Peri*

*MART, Museo di  
arte moderna e  
contemporanea di  
Trento e Rovereto*

La classe è invitata a vivere un'esperienza di contemplazione profonda e di ascolto attivo delle opere d'arte, in cui il museo si trasforma in uno spazio di attenzione, presenza e relazione. Attraverso pratiche guidate di mindfulness e di slow looking, il gruppo è accompagnato a rallentare lo sguardo e ad abitare il tempo dell'osservazione, superando la fruizione rapida e superficiale delle opere.

Ogni opera del percorso diventa così uno specchio nel quale riflettersi intimamente e, allo stesso tempo, una finestra aperta verso un infinito da esplorare, capace di stimolare immaginazione, pensiero e sensibilità.

L'attenzione lenta e prolungata permette di cogliere dettagli, forme e sfumature che spesso sfuggono a uno sguardo distratto, mentre il lavoro sulla respirazione e sulla presenza nel "qui e ora" favorisce un dialogo intimo e personale con le opere del MART.

L'esperienza non mira all'interpretazione immediata o alla spiegazione storica, ma all'ascolto delle risonanze interiori che l'incontro con l'arte può generare, valorizzando emozioni, percezioni e vissuti personali.

L'attività si svolge in un clima piacevole e informale, che incoraggia la partecipazione attiva e il confronto, creando uno spazio sicuro di espressione e condivisione.

In questo contesto l'arte diventa uno strumento privilegiato di introspezione e di scoperta dei propri orizzonti emotivi, offrendo ai partecipanti l'opportunità di sviluppare consapevolezza, capacità di attenzione e una relazione più profonda e significativa con l'esperienza estetica.

<https://www.marcoperi.it/mindfulmart>





## SCOPRIRE GIOCANDO: IL PATRIMONIO CULTURALE PER I PIÙ PICCOLI

*di Irene Bocchino -  
Mara  
Pontisso*

Le prime occasioni di visita dei luoghi della cultura si concretizzano spesso nelle iniziative promosse dalle scuole e nella libera iniziativa delle famiglie, che individuano proposte elaborate dagli istituti culturali come gradita opzione di impegno del proprio tempo libero, proponendo dunque tale esperienza ai membri più giovani della famiglia.

*Parco Archeologico  
dell'Appia Antica*

In quest'ottica il Parco ha elaborato una serie di proposte di educazione al patrimonio culturale rivolte ai pubblici più giovani, compresi nella fascia di età tra i 3 e i 6 anni, modulando l'organizzazione e lo svolgimento delle singole parti delle attività a seconda della fruizione da parti delle classi della scuola dell'infanzia o delle famiglie.

Nello specifico i progetti proposti dal Parco sono i seguenti: "Ad ogni divinità la sua pianta", organizzato presso Villa dei Quintili; "Crea il tuo mosaico" e "Piccoli costruttori e grandi acquedotti dell'antica Roma", che si tengono presso il Complesso di Capo di Bove; "Caccia ai materiali", che si svolge presso il Mausoleo di Cecilia Metella.

Per descrizioni di dettaglio e ulteriori informazioni si rimanda al sito internet ufficiale dell'Istituto:  
<https://www.parcoarcheologicoappiaantica.it/il-parco/didattica/servizio-educativo/>

<https://www.parcoarcheologicoappiaantica.it/il-parco/didattica/servizio-educativo/>





## BENESSERE E MUSEI A VALLEFOGLIA/PESARO

*di Antonella  
Micaletti*

*VAMM Vallefoglia  
Muse&Musei; Città  
di Vallefoglia/Ast  
Provincia Pesaro  
Urbino/ Accademia  
di Belle Arti di  
Urbino/associazione  
e Auser*

Vallefoglia, nelle Marche, tra Pesaro e Urbino, è un territorio di 15.000 abitanti che si è formato per continue annessioni di frazioni e borghi e attualmente molto diversificato.

Tre piccoli musei – il museo del mezzadria a Pontevecchio, il centro Giovanni Santi a Colbordolo e la Torre dell'arte a Sant'Angelo in Lizzola - costituiscono una preziosa occasione per attivare progetti di partecipazione delle comunità e di empowerment, anche attraverso percorsi di welfare culturale e di prescrizione sociale. Gestiti per conto del Comune dalla associazione etra.

Entra nell'arte affiliata ad Auser, hanno previsto prima di tutto la formazione di volontari che ne sono diventati testimoni. L'attività nei musei di Vallefoglia ha principalmente la finalità di attivare la partecipazione culturale, con particolare attenzione verso soggetti in povertà educativa o in condizioni di fragilità.

I laboratori sono realizzati in collaborazione con il triennio in Educazione al patrimonio artistico e welfare culturale della Accademia di Belle Arti di Urbino e sono stati organizzati quattro edizioni di corsi sul welfare culturale utilizzando i musei come spazio di progettazione sui temi scelti.

I progetti di prescrizione sociale culturale rivolti fino ad ora ad anziani e a famiglie di bambini 5/7 anni sono progettati insieme ad un gruppo di medici generici e a pediatri coordinati dalla Ast provinciale; con i servizi sociali del Comune inoltre stiamo coinvolgendo persone fragili (giovani e anziani) attraverso piccoli progetti, come la biblioteca d'arte o assistenza ai laboratori.

I tre musei di Vallefoglia sono spazi di fruizione del patrimonio artistico che diventa motore di identità culturale, particolarmente importanti in un'area frammentata e in grande trasformazione.

[www.antonellamicaletti.it](http://www.antonellamicaletti.it), [www.almaloci.com](http://www.almaloci.com)





## SARTORIA CALIARI, UN PROGETTO DI DIDATTICA MUSEALE SULLA STORIA DEL COSTUME (2022-2024)

di Michele Vello

Villa Barbaro,  
Maser Treviso

Villa Barbaro a Maser rappresenta un *unicum* nel territorio trevigiano, per la narrazione e raffigurazione dei costumi del Cinquecento nel contesto delle ville venete, in particolare se la si raffronta ad esempi coevi presenti prevalentemente nel vicentino, come villa Caldogno.

Il contributo mira pertanto a un racconto inedito della nota architettura di Palladio affrescata da Veronese, già ampiamente analizzata dagli storici dell'arte, ma ora vista attraverso la lente della storia del costume.

Recuperando la tradizione delle *poupées à la mode* di seicentesca memoria, questa piccola corte del Cinquecento composta da otto dei personaggi raffigurati nel ciclo d'affreschi, equamente divisi tra uomini e donne, mette in scena uno scorcio del costume veneto del Secolo d'Oro.

Non è solo un mero percorso visivo in cui l'affresco viene rapportato alla sua riproduzione sartoriale in scala, ma attraverso uno studio mirato dei testi delle didascalie, ogni personaggio prende voce e può raccontare chi era, il suo ruolo nel contesto familiare e sociale, e descrivere il proprio vestito negli usi e costumi del suo tempo.

Paolo Veronese ha aperto per noi la sua bottega d'arte, tramutandola nell'atelier di un grande *couturier*, dove i pennelli, i densi colori a olio e le tele hanno lasciato spazio a velluti, damaschi, rasi, merletti, piume e gioielli: quella bottega che abbiamo ribattezzato come Sartoria Caliarì.

<https://sartoriacaliari.it/sartoria-caliari>



**spar**

