



GALLERIE DEGLI UFFIZI – SEZIONE DIDATTICA

“Ambasciatori Digitali dell’Arte”

Attività di Peer Education applicata all’educazione al patrimonio

ATTIVITA’ SPECIFICHE SVOLTE

Le attività intraprese dalle Gallerie degli Uffizi riguardano sia la formazione degli studenti coinvolti nel progetto Ambasciatori digitali dell’arte che la redazione della relativa documentazione. Gli Ambasciatori digitali dell’arte rappresentano la proposta che le Gallerie degli Uffizi hanno presentato come attività di “peer education” focalizzata sul patrimonio culturale nell’ambito del modello HEROES. L’aspetto più rilevante di questa attività è che essa è stata inclusa nell’ampia offerta educativa di PCTO - Percorsi per le competenze trasversali e l’orientamento (ex-Alternanza scuola-lavoro) che le Gallerie hanno rivolto, nell’anno scolastico 2020-21, alle scuole secondarie di secondo grado con l’obiettivo di convertire in pratica stabile la metodologia dell’educazione fra pari applicata all’ambito culturale.

La parte formativa è stata così articolata:

1. Formazione e orientamento (10 ore online)

Acquisizione di conoscenze disciplinari specifiche sul luogo della cultura, individuato in fase di iscrizione fra quelli afferenti alle Gallerie degli Uffizi, con l’intermediazione di personale specializzato sul museo (educatori museali) e con approfondimenti sviluppati online.

Il percorso di ogni classe o gruppo ha previsto 7 video lezioni di formazione così suddivise:

3 video lezioni di 1h20’ ciascuna di introduzione e presentazione del museo scelto;

2 video lezioni di 1h30’ ciascuna di approfondimento su una tematica concordata tra educatore e insegnante su cui si concentrerà il video;

2 video lezioni di 1h30’ ciascuna di supporto sui contenuti in fase di realizzazione del video.

In aggiunta a queste 7 lezioni, in 2 ulteriori incontri online di 1 ora ciascuno (“Communicating Art”), tenuti in due momenti differenti e distanziati durante il percorso formativo di 10 ore, educatori specializzati hanno fornito agli studenti nozioni tecniche di base ai fini della produzione del video.

RISULTATI ACQUISITI

Tutti gli obiettivi educativi prefissi sono stati ampiamente raggiunti:

- Educazione al patrimonio culturale per educare alla cittadinanza;
- Sviluppo di competenze operative e relazionali;
- Socializzazione con l’ambiente (ascoltare, apprendere, collaborare);
- Individuazione e consapevolezza di ruoli e competenze diverse.

Competenze trasversali raggiunte:

- **Competenze comunicative:** linguistiche e relazionali;
- **Competenze operative:** orientamento alla realtà professionale; riconoscimento del ruolo e delle funzioni delle realtà museali; comprensione e rispetto di procedure operative.
Potenziamento di competenze digitali

Oltre al raggiungimento di questi obiettivi, i risultati più importanti ed evidenti sono stati i video prodotti dagli studenti coinvolti nel progetto. **64 classi**, composte da 20 studenti circa ciascuna, afferenti a **22 istituti d’istruzione secondaria superiore** italiani sono stati coinvolti nel progetto “*Ambasciatori digitali dell’Arte*”. Istituti superiori di ogni indirizzo, quali licei classici, scientifici, artistici, linguistici e istituti tecnici alberghieri da e fuori Firenze – come ad esempio il Liceo Artistico di Porta Romana di Firenze, l’Istituto Tecnico Alberghiero Marco Polo di Firenze, l’IIS C. Livi di Prato, l’IISS A. Pesenti di Cascina (Pisa), il Liceo Artistico e Coreutico Ciardo Pellegrino di Lecce, il Liceo Scientifico G. Ferro di Alcamo (Trapani) il Liceo Scientifico Cavour di Roma, hanno partecipato all’attività.

Gli studenti hanno realizzato un breve video (della durata massima di 6 minuti) il cui soggetto doveva essere il patrimonio culturale come motivo di ispirazione per la ripartenza del sistema paese. Gli studenti sono riusciti a declinare questo soggetto partendo da opere o motivi presenti nel museo di loro riferimento. Il video è stato realizzato sia in una lingua straniera che in italiano per

poter poi essere diffuso presso scuole e istituzioni internazionali con le quali l'istituto scolastico è in contatto per scambi o altre motivazioni. Oltre al video – che ha preso parte a una selezione nella quale 10 video sono stati scelti da una giuria qualificata per essere pubblicati sul canale Facebook delle Gallerie degli Uffizi – molte altre brevi riprese di backstage sono state effettuate dai ragazzi a testimoniare tutta l'attività da loro svolta dietro le quinte. Queste brevissime clips ci mostrano gli studenti al lavoro con grande spirito di collaborazione e in un'atmosfera giocosa e serena, ma allo stesso tempo con disciplina e professionalità, evidenziando al meglio tutte le potenzialità insite in un approccio di educazione tra pari.

IMPATTO SUGLI STUDENTI E SULLO STAFF EDUCATIVO (INSEGNANTI E EDUCATORI)

Dalle risposte ai questionari sottoposti agli educatori museali appare chiaro che l'iniziale diffidenza nei confronti del progetto – dovuta sia alla novità del progetto stesso che ai mezzi di comunicazioni necessariamente impiegati per svolgerlo (didattica a distanza) – è stata ampiamente superata durante il corso dell'attività. Gli educatori hanno apprezzato il fatto che il loro ruolo è stato maggiormente valorizzato in questo progetto rispetto ai precedenti, dovendo in questa occasione seguire l'attività della classe loro assegnata dall'inizio alla fine. Inoltre, anche il ruolo di "peer facilitators" che gli educatori hanno dovuto rivestire in questo percorso ha consentito loro un più profondo coinvolgimento nel progetto, essendo chiamati a stimolare l'interazione fra gli studenti che mai come ora erano stati costretti a lavorare insieme per realizzare un prodotto finale comune. Come molti educatori hanno sottolineato, classi che inizialmente hanno stentato a trovare una motivazione e un accordo hanno trovato durante l'attività uno stimolo proprio nella reciproca collaborazione in vista della realizzazione di un prodotto collettivo. In un momento così difficile di forzata separazione a causa della pandemia, la socializzazione che questa attività ha comportato è stata sicuramente l'elemento di impatto che più appare evidente. Un altro importante risultato ed effetto scaturito dal progetto "Ambasciatori digitali dell'arte" è stato l'accrescimento del senso di responsabilità degli studenti. Avendo ciascuno di loro un compito specifico all'interno del gruppo, ogni studente si è sentito maggiormente responsabile e responsabilizzato in vista del successo dell'impresa comune. Il forte senso di responsabilità che gli studenti hanno acquisito durante questa esperienza ha avuto un grande impatto anche nel campo della "peer education" dal momento che ogni "pari" si è sentito responsabile per l'altro nel raggiungimento di un obiettivo comune.

SUGGERIMENTI E RISCONTRI UTILI PER IL PERFEZIONAMENTO DEL MODELLO

Sebbene tutti gli educatori museali abbiano superato gli iniziali timori e dubbi legati al mezzo di comunicazione impiegato per le lezioni, molti hanno suggerito, nel caso si dovesse ripetere questa esperienza, di unire le visite virtuali con le visite in presenza. Infatti, malgrado l'alta risoluzione delle immagini delle opere utilizzate dagli educatori durante la didattica a distanza e malgrado l'accuratezza delle loro descrizioni e spiegazioni, niente potrà mai sostituire ciò che l'esperienza di una visita al museo può trasmettere.