

COMÙ: Musei che costruiscono spazi comuni è un percorso di formazione per operatori museali finanziato dalla Regione Toscana e ideato da ECCOM nell'ambito di EDUMUSEI, progetto che promuove e valorizza le offerte educative dei musei toscani. I moduli sono incentrati su educazione al patrimonio, accessibilità e partecipazione, progettazione e valutazione, digital storytelling. ECCOM per il terzo anno consecutivo rinnova dunque la collaborazione con la Regione Toscana con COMÙ, il corso tenuto da Francesca Guda, Cristina da Milano ed Elisabetta Falchetti, è stato ideato per il personale dei musei toscani e ha l'obiettivo di rafforzare le competenze pregresse dei partecipanti su vari temi attraverso la partecipazione a tre moduli formativi così strutturati: 1)
Educazione al patrimonio: come immaginarla, costruirla, progettarla a scuola

Il rapporto con la scuola è stato sempre dominante nella storia e nella progettazione museale, con un contributo consistente alle attività didattiche e curricolari. Il tema di discussione verte su come questo rapporto si è evoluto, come potrebbe/dovrebbe evolvere per rispondere a nuove esigenze, incluse quelle di una sinergia con le scuole per sopperire alle esperienze che nei prossimi tempi non saranno realizzabili a causa dell'epidemia di coronavirus. Le strategie da proporre alla scuola includono un rapporto di collaborazione per la costruzione di competenze del XXI secolo, incluse quelle di cittadinanza, anche con i laboratori e le officine con e sul patrimonio museale; esperienze che incrementino la partecipazione della scuola alla conservazione e valorizzazione del patrimonio; attività con approccio trasversale, interdisciplinare, capaci di coinvolgere tutti gli aspetti della personalità dei ragazzi, incluse le inclinazioni culturali e lavorative; esperienze digitali creative e relazionali, che attivino anche pratiche partecipative, immaginazione ed innovazione; come stabilire convenzioni con le scuole per inserire ragazzi e insegnanti nella programmazione museale.

2) Dall'accessibilità alla partecipazione: come evolvono la lifelong education e l'audience development.

La lifelong education, cioè l'educazione, l'apprendimento e la formazione lungo tutto il corso della vita è una delle missioni museali storiche, ma in continua evoluzione dal punto di vista culturale, strategico, metodologico e tematico. Diviene dunque necessario ampliare e promuovere nuove forme di lifelong education capaci di rispondere alle esigenze dei tempi, di ampliare l'audience e di promuovere accessibilità universale, in particolare l'accessibilità culturale, la valorizzazione delle diversità come risorsa e la partecipazione attiva dei pubblici (Participatory Museum) alle narrazioni ed alle programmazioni museali. L'inclusione nella serie degli stakeholder dei visitatori e delle comunità è ancora una prospettiva lontana in tante realtà museali, ma anche questa strategia è da esplorare e da promuovere. L'intensificazione del dialogo con l'esterno e il territorio sono infatti pratiche indispensabili per la sopravvivenza e/o la crescita dei musei.

3) Progettazione e valutazione

I due anni di corso precedenti hanno messo in evidenza le difficoltà degli operatori museali (soprattutto dei curatori) di orientarsi nella progettazione, che necessita di un'ampiezza di

vedute continuamente in progress sugli obiettivi, le strategie, la ricerca di risorse economiche, le tecniche di valutazione e la sostenibilità dei progetti stessi. I temi e le esperienze di formazione avrebbero lo scopo di esplorare e rivedere i principi e le strategie della progettazione museale, proiettandoli su tre documenti fondamentali: l'Agenda 2030 "Transforming our world" (United Nation), la Convenzione di Faro (EU Commission) e Culture and local Development: Maximizing the Impact (ICOM-OECD).

All'interno di ogni modulo un certo numero di ore sarà dedicato all'approfondimento del Digital storytelling come strumento di comunicazione e valorizzazione del

patrimonio museale e di dialogo con i pubblici e le comunità. I partecipanti realizzeranno dei Digital storytelling relativi ai temi di ciascun modulo (la produzione di Digital storytelling sarà parte integrante del portfolio), e si cimenteranno anche con altre strategie digitali (dai video ai diari online), per potenziare le loro competenze tecniche e comunicative in campo digitale. L'approccio trasversale permetterà ai corsisti di perfezionare l'uso della narrazione del/col patrimonio e degli strumenti digitali, nei vari temi e campi dell'attività museale (esposizioni, attività educative, contatti social, presentazione dei musei, progettazione, coinvolgimento dei pubblici, ecc.) verificandone l'estrema versatilità e le numerose potenzialità.

Soggetto finanziatore

Regione Toscana

Periodo

Settembre - Dicembre 2020



COMÙ: Musei che costruiscono spazi comuni è un percorso di formazione per operatori museali finanziato dalla **Regione Toscana** e

ideato da

ECCOM

nell'ambito di

EDUMUSEI

, progetto che promuove e valorizza le offerte educative dei musei toscani. I moduli sono incentrati su educazione al patrimonio, accessibilità e partecipazione, progettazione e valutazione, digital storytelling.

ECCOM per il terzo anno consecutivo rinnova dunque la collaborazione con la Regione Toscana con COMÙ, il corso tenuto da **Francesca Guida, Cristina da Milano ed Elisabetta Falchetti**, è stato ideato per il personale dei musei toscani e ha l'obiettivo di rafforzare le competenze pregresse dei partecipanti su vari temi attraverso la partecipazione a tre moduli formativi così strutturati:

1) Educazione al patrimonio: come immaginarla, costruirla, progettarla a scuola

Il rapporto con la scuola è stato sempre dominante nella storia e nella progettazione museale, con un contributo consistente alle attività didattiche e curricolari. Il tema di discussione verte su come questo rapporto si è evoluto, come potrebbe/dovrebbe evolvere per rispondere a nuove esigenze, incluse quelle di una sinergia con le scuole per sopperire alle esperienze che nei prossimi tempi non saranno realizzabili a causa dell'epidemia di coronavirus. Le strategie da proporre alla scuola includono un rapporto di collaborazione per la costruzione di competenze del XXI secolo, incluse quelle di cittadinanza, anche con i laboratori e le officine con e sul patrimonio museale; esperienze che incrementino la partecipazione della scuola alla conservazione e valorizzazione del patrimonio; attività con approccio trasversale, interdisciplinare, capaci di coinvolgere tutti gli aspetti della personalità dei ragazzi, incluse le inclinazioni culturali e lavorative; esperienze digitali creative e relazionali, che attivino anche pratiche partecipative, immaginazione ed innovazione; come stabilire convenzioni con le scuole per inserire ragazzi e insegnanti nella programmazione museale.

2) Dall'accessibilità alla partecipazione: come evolvono la lifelong education e l'audience development.

La lifelong education, cioè l'educazione, l'apprendimento e la formazione lungo tutto il corso della vita è una delle missioni museali storiche, ma in continua evoluzione dal punto di vista culturale, strategico, metodologico e tematico. Diviene dunque necessario ampliare e promuovere nuove forme di lifelong education capaci di rispondere alle esigenze dei tempi, di ampliare l'audience e di promuovere accessibilità universale, in particolare l'accessibilità culturale, la valorizzazione delle diversità come risorsa e la partecipazione attiva dei pubblici (Participatory Museum) alle narrazioni ed alle programmazioni museali. L'inclusione nella serie degli stakeholder dei visitatori e delle comunità è ancora una prospettiva lontana in tante realtà museali, ma anche questa strategia è da esplorare e da promuovere. L'intensificazione del dialogo con l'esterno e il territorio sono infatti pratiche indispensabili per la sopravvivenza e/o la crescita dei musei.

3) Progettazione e valutazione

Nei due anni di corso precedenti hanno messo in evidenza le difficoltà degli operatori museali (soprattutto dei curatori) di orientarsi nella progettazione, che necessita di un'ampiezza di vedute continuamente in progress sugli obiettivi, le strategie, la ricerca di risorse economiche, le tecniche di valutazione e la sostenibilità dei progetti stessi. I temi e le esperienze di formazione avrebbero lo scopo di esplorare e rivedere i principi e le strategie della

progettazione museale, proiettandoli su tre documenti fondamentali: l'Agenda 2030 "Transforming our world" (United Nation), la Convenzione di Faro (EU Commission) e Culture and local Development: Maximizing the Impact (ICOM-OECD). All'interno di ogni modulo un certo numero di ore sarà dedicato all'approfondimento del Digital storytelling come strumento di comunicazione e valorizzazione del patrimonio museale e di dialogo con i pubblici e le comunità. I partecipanti realizzeranno dei Digital storytelling relativi ai temi di ciascun modulo (la produzione di Digital storytelling sarà parte integrante del portfolio), e si cimenteranno anche con altre strategie digitali (dai video ai diari online), per potenziare le loro competenze tecniche e comunicative in campo digitale. L'approccio trasversale permetterà ai corsisti di perfezionare l'uso della narrazione del/col patrimonio e degli strumenti digitali, nei vari temi e campi dell'attività museale (esposizioni, attività educative, contatti social, presentazione dei musei, progettazione, coinvolgimento dei pubblici, ecc.) verificandone l'estrema versatilità e le numerose potenzialità.

Soggetto finanziatore

Regione Toscana

Periodo

Settembre - Dicembre 2020