

Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio

a cura di *Alessandro Luigini e Chiara Pancioli*



FrancoAngeli
OPEN ACCESS

Educazione al patrimonio culturale e formazione dei saperi





Educazione al patrimonio culturale e formazione dei saperi
Collana diretta da Ivo Mattozzi e Chiara Panciroli

Come rendere tutti i cittadini consapevoli dell'importanza del patrimonio culturale nella vita comunitaria e della necessità della sua tutela e valorizzazione? Per dare una risposta a questo emblematico e complesso interrogativo, la collana raccoglie gli studi di settore e le ricerche integrate sull'educazione al patrimonio, sulla didattica museale e sulla formazione dei saperi. È attraverso l'analisi puntuale e critica di questi ambiti che si ridefiniscono nuove linee di studio e di sperimentazione, con una particolare attenzione rivolta ai diversi aspetti dell'insegnamento e dell'apprendimento. Nello specifico, la collana intende approfondire, all'interno del dibattito internazionale, i seguenti aspetti:

- il raccordo tra epistemologia, metodologia d'insegnamento, struttura della conoscenza e curricolo verticale;
- la ricerca mediante lo studio delle fonti, l'esplorazione delle opere, degli oggetti e dei reperti, più in generale dei beni culturali tangibili e intangibili, in ambito storico, artistico e scientifico;
- la mediazione attraverso un utilizzo didattico dei patrimoni culturali, secondo una prospettiva interdisciplinare, interculturale e di innovazione tecnologica, che vede il laboratorio nella scuola e nel museo come spazio e metodologia per l'immersione conoscitiva.

La ricerca si svolge connettendo le riflessioni teoriche alle sperimentazioni didattiche degli insegnanti, in occasione di seminari, convegni, workshop, con riferimento anche agli studi che "Clio '92" (Associazione Nazionale Insegnanti di Storia) e il MOdE (Museo Officina dell'Educazione) organizzano in questo ambito.

Comitato scientifico

Roberto Balzani, *Università di Bologna*; Beatrice Borghi, *Università di Bologna*; Sara Colaone, *Accademia di Belle Arti di Bologna*; Carmela Covato, *Università degli Studi Roma Tre*; Ricard Huerta, *Università di Valencia*; Alessandro Luigini, *Libera Università di Bolzano*; Tiziana Maffei, *Università di Bologna-Ravenna*; Emanuela Mancino, *Università di Milano Bicocca*; Raffaele Milani, *Università di Bologna*; Montserrat González Parera, *Università Autonoma di Barcellona*; Maria Teresa Rabitti, *Libera Università di Bolzano*; Maria Eugenia Garcia Sottile, *Universidad Católica de Valencia "San Vicente Mártir"*; Antonella Nuzzaci, *Università de L'Aquila*.

Ogni volume è sottoposto a referaggio "doppio cieco". Il Comitato scientifico può svolgere anche le funzioni di Comitato dei referee.



Il presente volume è pubblicato in open access, ossia il file dell'intero lavoro è liberamente scaricabile dalla piattaforma **FrancoAngeli Open Access** (<http://bit.ly/francoangeli-oa>).

FrancoAngeli Open Access è la piattaforma per pubblicare articoli e monografie, rispettando gli standard etici e qualitativi e la messa a disposizione dei contenuti ad accesso aperto. Oltre a garantire il deposito nei maggiori archivi e repository internazionali OA, la sua integrazione con tutto il ricco catalogo di riviste e collane FrancoAngeli massimizza la visibilità, favorisce facilità di ricerca per l'utente e possibilità di impatto per l'autore.

Per saperne di più:

http://www.francoangeli.it/come_publicare/publicare_19.asp

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: www.francoangeli.it e iscriversi nella home page al servizio "Informatemi" per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità.

Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio

a cura di *Alessandro Luigini e Chiara Pancioli*



FrancoAngeli

OPEN  ACCESS *Educazione al patrimonio culturale e formazione dei saperi*

Il convegno interdisciplinare *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*, tenutosi presso la Facoltà di Scienze della Formazione di Bressanone della Libera Università di Bolzano il 5 ottobre 2017, è stato organizzato con il coordinamento scientifico di Alessandro Luigini e Chiara Panciroli e patrocinato dalla *UID - Unione Italiana del Disegno*, società scientifica degli studiosi della Rappresentazione. Comitato Scientifico: Paolo Belardi, Stefano Brusaporci, Andrea Giordano, Alessandro Luigini, Elena Pacetti, Chiara Panciroli, Daniele Rossi.

Il volume è stato pubblicato con il contributo della Libera Università di Bolzano.



Immagine di copertina:

*Il Sogno di Soliman, spettacolo di videomapping
al Palazzo arcivescovile di Bressanone*

Copyright © 2017 by Santifaller – Moling, Brixen, Italy.

Copyright © 2018 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Isbn open access: 9788891773333

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore ed è pubblicata in versione digitale con licenza *Creative Commons Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate 3.0 Italia* (CC-BY-NC-ND 3.0 IT)

L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/legalcode>

*I computer sono inutili.
Essi possono dare solo risposte.*

Pablo Picasso, 1964

Indice

Ambienti digitali e musei: esperienze e prospettive in Italia	pag.	11
<i>Antonio Lampis</i>		
Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio	»	17
<i>Alessandro Luigini, Chiara Pancioli</i>		
<hr/>		
4DGypsoteca. Un'architettura multimediale per la didattica del disegno	»	35
<i>Paolo Belardi, Valeria Menchetelli</i>		
Tra Storia e Memoria. Tecnologie avanzate per la (ri)definizione partecipativa del significato dei luoghi nella città storica	»	51
<i>Stefano Brusaporci, Pamela Maiezza</i>		
Ambienti aumentati e archeologia dei media	»	64
<i>Mirco Cannella, Fabrizio Gay</i>		
I musei italiani nel Web: analisi, riflessioni e proposte didattiche	»	79
<i>Barbara Caprara, Alessandro Colombi, Claudio Scala</i>		
Toccare l'arte e guardare con altri occhi. Una via digitale per la rinascita dei musei archeologici nell'epoca della riproducibilità dell'opera d'arte	»	97
<i>Paolo Clini, Nicoletta Frapiccini, Ramona Quattrini, Romina Nespeca</i>		

Arte e comunicazione audiovisiva. Possibili scenari per un'educazione all'immagine	»	114
<i>Laura Corazza</i>		
Rappresentare, comunicare, narrare. Spazi e Musei virtuali: riflessioni ed esperienze	»	128
<i>Elena Ippoliti, Andrea Casale</i>		
Teatri urbani e affreschi di luce. Raccontare il territorio con le tecnolo- gie digitali	»	151
<i>Massimiliano Lo Turco</i>		
ViC-CH: un modello di sintesi tra tecno- logie digitali <i>image-based</i> ed educazione	»	172
<i>Alessandro Luigini, Giovanna Massari, Star- light Vattano, Cristina Pellegatta, Fabio Luce</i>		
Ambienti digitali nella prima infanzia per giocare con l'arte	»	190
<i>Elena Pacetti</i>		
Musei virtuali e piattaforme digitali per educare all'arte	»	204
<i>Chiara Panciroli, Anita Macauda</i>		
Sperimentazioni di didattica museale per l'attivazione di processi educativi evoluti nel programma Digital Cultural Heritage- DigitCH	»	221
<i>Paola Puma</i>		
Cose dell'altro mondo. La realtà virtuale immersiva per il patrimonio culturale	»	239
<i>Daniele Rossi, Alessandra Meschini, Ramona Feriozzi, Alessandro Olivieri</i>		

Rappresentare l'opera d'arte con le tecnologie digitali: dalla realtà aumentata alle esperienze tattili » 256

Alberto Sdegno

Insegnare Storia con i diorami digitali e dei materiali cartacei » 272

Marco Tibaldini, László Molnár

Social media per l'educazione al patrimonio del sito Unesco Sacri Monti di Piemonte e Lombardia. » 281

Daniele Villa

Patrimoni e ricerche tra materialità e tecnologia » 294

Franca Zuccoli, Alessandra De Nicola

Il sito web museale: quali obiettivi per la comunicazione digitale? » 307

Irene Di Pietro

Gli ambienti digitali nelle arti performative » 323

Starlight Vattano

L'impatto sociale generato dai musei. L'applicazione della metodologia SROI » 331

Federica Viganò e Giovanni Lombardo

Social media per l'educazione al patrimonio del sito Unesco *Sacri Monti di Piemonte e Lombardia*.

Daniele Villa

Sacri Monti di Piemonte e Lombardia: alle radici del paesaggio culturale

I nove siti dei Sacri Monti di Piemonte e Lombardia entrano a far parte della World Heritage List Unesco a seguito di una decisione acquisita dall'organizzazione culturale delle Nazioni Unite nel 2003, sulla base di un report particolarmente indicativo delle peculiarità di un patrimonio estremamente complesso e stratificato, legato a paesaggi culturali ed antropici ben più ampi del singolo edificio monumentale. A partire dal percorso devozionale più conosciuto e studiato: la Gerusalemme celeste del Sacro Monte di Varallo (dove nel primo ventennio del '500 Gaudenzio Ferrari, fra gli altri, partecipa alla realizzazione di un unicum architettonico-artistico-paesaggistico ad oggi splendidamente conservato) fino ai siti di Orta, Ghiffa, Domodossola, Oropa, Varese, Ossuccio, Belmonte e Crea ci troviamo di fronte ad una serie di realtà che testimoniano non solo gli sviluppi della cultura artistica materiale e immateriale fra '500 e '700 ma, in particolare, la necessità di un ripensamento nella relazione manufatto-paesaggio in un contesto ambientale mutevole come quello della fascia prealpina e lacustre. Alcune delle ragioni ufficiali di inclusione dei nove Sacri Monti nella *World Heritage List* Unesco possono aiutare a cogliere aspetti che fanno di questo esempio un caso eloquente per discutere necessità, modalità ed effetti delle forme di inclusione di sapere collettivo e locale nel processo di ridefinizione continua dei valori di un paesaggio culturale: «Il Paesaggio Culturale concepito, progettato e realizzato in un primo tempo per riproporre in Italia i Luoghi Santi di

Gerusalemme, lontani ed anche difficile accesso furono poi utilizzati per contrastare l'influenza della Riforma protestante in una zona di frontiera e di importante scambio culturale con il centro d'Europa come era, in quell'epoca, il Ducato di Milano, oggi situato nei territori delle regioni Piemonte e Lombardia» (UNESCO, 2003, p. 2).

È importante sottolineare l'orientamento di fondo che Unesco ha impresso alla sua descrizione: una attenzione continua alla lettura dei fattori di contesto e connessione fra elementi antropici e paesaggi culturali, declinati al plurale, che identificano le nove realtà piemontesi e lombarde. In un'ottica analitico comparativa si declinano fattori autenticità che permettono di definire, pur nelle loro distinte identità, i nove Sacri Monti come un *unicum* che non trova similitudini dirette altrove:

«C'est certainement le paysage culturel territorial le plus ancien parmi ceux qui existent en Europe car il naît et se développe entre la fin du XVème siècle (avec le cas de Varallo Sesia) et le début du XVIème siècle, c'est-à-dire bien des années avant les paysages culturels maniéristes polonais, portugais ou autrichiens; [...] -c'est le paysage culturel qui a la meilleure situation territoriale et paysagère car il se trouve aux pieds de l'arc alpin le plus important d'Europe, où les sommets des monts "soutiennent" de manière évidente l'idée de "l'ascension sacrée"» (UNESCO, 2003, p. 13).

Questa precisa definizione sposta l'attenzione dall'insieme di beni definiti nello spazio e nel tempo ad un vasto insieme territoriale di grande originalità, dinamico, sfaccettato ed in trasformazione continua che ha nella contemporaneità del presente non tanto il punto di arrivo di una mensuralizzazione conservativa e, a volte, paralizzante, bensì uno snodo critico verso la consapevolezza di quali direzioni imprimere alla futura sedimentazione di questi patrimoni nella cultura collettiva e, conseguentemente, come garantirne una rivitalizzazione centrata in primis sulle popolazioni direttamente interessate. Il Dossier di candidatura UNESCO torna ripetutamente sull'intreccio delle relazioni fra manufatti e territori: specifiche identità sociali, religiose e urbane preesistenti ai progetti devozionali sono la terra di coltura di questi nove luoghi che non possono essere capiti se non in un continuino rimando alle connessioni con le localizzazioni geografiche, la storia antropica, la morfologia del paesaggio, le culture religiose locali.

Tuttavia è necessario mettere a fuoco l'origine sociale e culturale dei Sacri Monti lombardi e piemontesi: nati su territori di confine per contrastare l'avvento della Riforma Protestante questi luoghi di fede hanno, fin dalla loro origine, giocato un ruolo nodale nella relazione fra paesaggio e popolazioni. Architetture, spazi ed immagini per l'educazione al patrimonio *ante-litteram* il cui valore di cultura immateriale necessita oggi di una complessiva ri-declinazione: come rivitalizzare il secolare rapporto fra i Sacri Monti e le popolazioni che quotidianamente ne hanno una relazione paesaggistica, visuale, fruitiva? Come integrare la crescente domanda sociale di turismo culturale con il ri-innesco endogeno dei patrimoni da parte degli attori locali, dei giovani, della società in trasformazione?

Se da un lato appare necessario superare un approccio inefficace al bene culturale come oggetto isolato destinato al vincolo non trasformativo, dall'altro è utile affrontare criticamente la necessità di osservare con maggiore attenzione le relazioni costruttive tra patrimoni e società, senza cadere in facili retoriche, spesso autoassolventi ed inefficaci, della partecipazione fine a sé stessa. Ed è forse nell'intreccio fra inclusione, comunicazione, formazione ed educazione al patrimonio che si gioca la possibilità di sperimentare azioni innovative e propulsive di una valorizzazione dinamica e nuovamente radicata interpolando approcci che provengono dai saperi esperti in settori fortemente interdipendenti (la conservazione, il progetto di riuso, la pianificazione strategica del territorio, le nuove economie locali, etc....) e dai saperi collettivi e locali di coloro che quotidianamente percepiscono e fruiscono i paesaggi culturali in questione.

Non è un caso se proprio il tema del paesaggio culturale torna centrale nella definizione della specificità dei Sacri Monti Piemontesi e Lombardi fornita nello stesso dossier Unesco, ed appare utile, a questo proposito, muovere un passo oltre ed includere i risultati di un lungo dibattito che ha portato alla stipula e alla ratifica di gran parte degli stati europei della Convenzione Europea del Paesaggio¹ (C.E.P.) fra il 2000 e il 2005, perché è proprio grazie alla lente della C.E.P. che ci è possibile ridefinire le relazioni che stanno alla base di un riconoscimento collettivo, e condiviso, del valore immateriale dei paesaggi culturali. Yves Luginbühl

¹ Consiglio d'Europa, Convenzione Europea del Paesaggio, 2000, per la versione integrale del documento si consulti: <https://rm.coe.int/16802f80c6> [consultato nel mese di febbraio 2018].

definisce con precisione la rivoluzione copernicana generata in poche righe dal primo articolo della Convenzione attorno alla questione del coinvolgimento diretto delle popolazioni: «Fortunately, the meaning of the term has shifted to encompass greater participation by the people concerned, as is clearly indicated in the European Landscape Convention when it defines the landscape as an “area, as perceived by people”, hence alluding to the social representations and perceptions which act as a driving force for political action» (COE, 2016, p. 243).

Non certo facile affrontare efficacemente i legami fra paesaggio, popolazioni, percezioni, rappresentazioni sociali: anche in questo la Convenzione europea ha potenziato una vasta gamma di ambiti di ricerca interdisciplinare nei quali il tema delle elaborazioni condivise del paesaggio appare come una grande opportunità e, al contempo, come una delle principali difficoltà teoriche ed applicative spesso centrate attorno alla necessità di ridefinire i fondamenti e le tecniche dell'educazione al patrimonio su scala europea e nazionale².

La genesi di un progetto di comunicazione ed educazione al patrimonio

Con l'entrata in vigore della Legge 77/2006 “Misure speciali di tutela e fruizione dei siti italiani di interesse culturale, paesaggistico e ambientale, inseriti nella «lista del patrimonio mondiale», posti sotto la tutela dell'UNESCO” si apre in Italia un periodo fecondo per la ridefinizione concettuale e operativa di quali siano, e come si realizzino, interventi innovativi di valorizzazione di patrimoni unici per il loro valore materiale e, non ultimo, per il loro portato simbolico di «punte di eccellenza del patrimonio culturale, paesaggistico e naturale italiano e della sua rappresentazione a livello internazionale» (Legge 77/2006, Art 1).

² Nel 1998 l'adozione da parte del Consiglio d'Europa della Raccomandazione N.R. (98)5 relativa alla pedagogia del patrimonio culturale (17 marzo 1998) segna il riconoscimento dell'educazione al patrimonio quale elemento cruciale per le politiche educative europee. Questa viene definita infatti “una modalità di insegnamento basata sul patrimonio culturale, che includa metodi di insegnamento attivi, una proposta curriculare trasversale, un partenariato tra i settori educativo e culturale e la più ampia varietà di modi di modi e di comunicazione e di espressione” (Art.1.2)

La permanenza dell'Italia nella vetta della classifica dei paesi con maggiori siti (54 nel 2017) inclusi nella lista Unesco del Patrimonio dell'Umanità ha spesso paradossalmente coinciso con una serie di difficoltà oggettive connesse da un lato alla conservazione e valorizzazione dei beni e, dall'altro, alla necessità di superare una visione rigidamente puntuale, circoscritta al solo elemento fisico, a volte incapace di aprirsi ad uno sguardo ampio sui paesaggi, sul *locally embedded knowledge*, sugli aspetti immateriali del patrimonio. Di tutt'altro tenore le indicazioni e le *good practices* veicolate dalla Convenzione Europea del Paesaggio (CEP), che, in gran parte del suo articolato, non manca di sottolineare la necessità di includere, nei processi di valorizzazione e trasformazione del paesaggio, i territori cui le stesse popolazioni attribuiscono sedimentazioni identitarie e patrimoni immateriali. A cavallo fra questi tre pilasti (Unesco, CEP, Legge 77/2006) nasce l'idea di costruire un percorso di valorizzazione condivisa ed educazione informale al patrimonio centrato sui nove Sacri Monti di Piemonte e Lombardia mettendo a sistema forme ibride di coinvolgimento diretto degli studenti delle scuole primarie e secondarie di secondo grado dei territori attorno ai siti UNESCO.

L'Ente di Gestione dei Sacri Monti, istituzione speciale di Regione Piemonte, sottopone al Ministero il dossier del progetto "*Sacri Monti Tutti a Scuola*" sul finire del 2013, costruendo una proposta basata su un ampio panel di azioni che verranno approvate e finanziate nel settembre 2014 e prenderanno il via nei primi mesi del 2015 per protrarsi fino all'autunno del 2017.

Il principio generale del piano risiede nella necessità di reiventare i metodi e le tecniche di educazione al patrimonio indirizzate alle fasce di studenti della scuola primaria e della secondaria di secondo grado, veicolando attività specifiche di apprendimento informale e sul campo, attraverso la responsabilizzazione dei ragazzi nella creazione e condivisione dei contenuti e nell'elaborazione delle informazioni sui luoghi.

All'interno di questo *conceptual framework* generale *Sacri Monti Tutti a Scuola* applica a tutti i livelli dei soggetti coinvolti (professori, alunni, famiglie, guide sul territorio, esperti) una forte sperimentazione relativa in particolare a:

- uso dello *story-telling* visuale, del disegno di territorio, dell'immagine di paesaggio;

- interazione critica e alla reinvenzione sul campo delle tecnologie basate sul web, delle immagini digitali e della creazione di contenuti tramite dispositivi mobile.

Nel corso di tutte le attività di progetto *Sacri Monti Tutti a Scuola* ha intercettato un totale di oltre 460 allievi suddivisi in 15 classi della scuola primaria e 9 classi della scuola secondaria di secondo grado modulando una serie di interventi mirati per i due ordini scolastici.

I bambini della scuola primaria sono stati guidati, dopo un primo incontro in classe, ad una visita attiva del Sacro Monte di loro pertinenza per raccogliere sensazioni, immagini, esperienze diventate poi la base del loro percorso di costruzione delle nove Schede per ciascuno dei Sacri Monti. Sono le schede stesse a chiarire i cardini di questo iter di apprendimento informale centrato su: esperienza diretta, multisensoriale e attiva; dominanza delle attività di registrazione della percezione e restituzione grafico-visuale del paesaggio; ampia responsabilizzazione nella fase di progettazione e realizzazione dei prodotti finali pensati innanzi tutto come strumento di condivisione fra pari.



Fig. 5 - Scuola primaria, il lavoro in aula per l'elaborazione delle Schede Sacri Monti

Nel gestire in modo guidato, ma con grande autonomia, il proprio 'gioco' di osservazione dei patrimoni del Sacro Monte e del loro contesto

i bambini hanno sistematizzato ed introiettato una forma pratica di connessione fra il saper vedere, saper fare e saper raccontare con risultati tangibili non solo nei materiali prodotti, ma soprattutto nell'efficacia del lavoro collettivo di elaborazione e progettazione degli output.

La metodologia pedagogica di questa prima parte di Sacri Monti Tutti a Scuola ha fatto tesoro di un dibattito internazionale ormai maturo sull'apprendimento informale spingendo però sull'attenzione ai temi del paesaggio nella più ampia accezione di giacimento di cultura materiale e immateriale come fondamento, condiviso, per la maturazione di identità e senso di appartenenza connesse ai patrimoni culturali. Come ci ricorda il Consiglio d'Europa: «*For primary school children, the emphasis is placed on having a visual knowledge of landscape and carefully observing the landscape familiar to them, in order subsequently to introduce them to a more complete understanding of landscape. Reference is made to the cognitive approaches to be developed by exploring and studying images of a variety of landscapes and meeting various players involved in landscape-related activities and transformations*» (COE, 2016, p. 56).

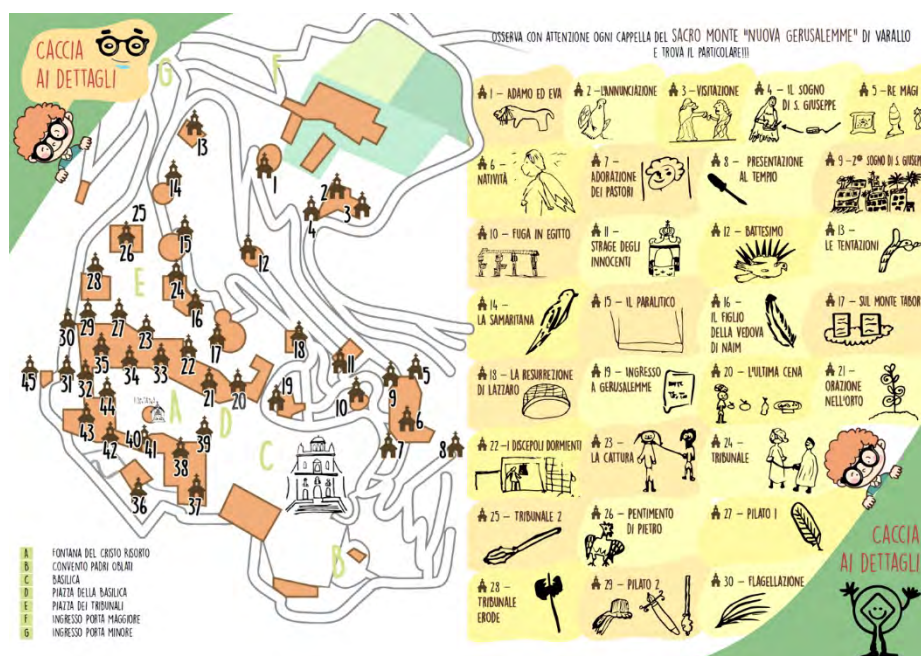


Fig. 6 – Caccia al Dettaglio nella Scheda del Sacro Monte di Varallo elaborata dagli studenti della scuola primaria.

Partendo da queste considerazioni la declinazione di *Sacri Monti Tutti a Scuola* nelle azioni relative alle scuole secondarie di secondo grado, che è stata denominata #SACRIMONTISOCIAL, ha optato per spingere fortemente sull'uso sperimentale delle tecnologie *mobile* ed ICT in funzione di una serie di considerazioni preliminari: familiarità della popolazione scolastica over 15 nella gestione di dispositivi mobile; bassa alfabetizzazione circa le potenzialità di comunicazione complessa date dalla interazione critica con gli ecosistemi digitali aperti e basati sul web; necessità di introdurre un percorso di acquisizione di competenze digitali consapevoli; facilità nell'utilizzo dei social media, e dei loro codici comunicativi, come cavalli di troia per la trasmissione di contenuti legati al Cultural Heritage.

Operativamente gli oltre 180 studenti dei 9 istituti secondari coinvolti (Licei classici, scientifici, artistici ed Istituti di formazione superiore) hanno preso parte ad un processo di avvicinamento al bene paesaggistico culturale con un coinvolgimento diretto nello sviluppo collaborativo di competenze orientate alla creazione di contenuti digitali e alla *heritage communication*. Il tema delle nuvole competenze si è declinato puntando alla sperimentazione di forme innovative e ibride di educazione al patrimonio che potessero costituire la base per un protocollo allargato da applicarsi su una scala territoriale paesaggistica anche non in presenza di realtà di grande pregio, ma nel tessuto dei beni culturali urbani minori e diffusi. Sono così state individuate capacità chiave (generali e digitali) su cui lavorare nella relazione educativa con gli studenti e nelle fasi applicative del progetto.

Le competenze generali su cui si è intervenuti sono state: lettura analitica di un patrimonio culturale paesaggistico alle diverse scale; comprensione degli elementi di paesaggio percepito e delle loro interrelazioni; il paesaggio rappresentato: comprensione delle principali forme di rappresentazione cartografico territoriali; codici grafici e visuali di comunicazione del patrimonio paesaggistico; tecniche di storytelling visuale.

Sul versante delle competenze digitali ci si è concentrati su fattori di consapevolezza tecnologico comunicativa ed innovazione attraverso: produzione di contenuti visuali nell'interpretazione del paesaggio; reperimento e categorizzazione dei contenuti disponibili on-line, modalità di gestione web-based di progetti partecipativi ed open-source (Wikipedia,

Openstreetmap) utilizzo critico ed integrato dei principali *social network* per la comunicazione del *cultural heritage*.

#SACRIMONTISOCIAL

Le fasi e gli strumenti del lavoro sul campo: learning by image making, learning by heritage experience sharing.

Nella prima fase delle azioni indirizzate ai ragazzi delle scuole superiori le attività attorno e dentro il paesaggio dei Sacri Monti di Piemonte e Lombardia si sono svolte seguendo un iter di apprendimento esperienziale e non formale suddiviso in:

- a- workshop iniziale, in classe, con un docente di riferimento ed un esperto esterno per familiarizzare con il progetto e definire le modalità di utilizzo delle tecnologie basate su mobile e web durante le visite;
- b- giornata di sopralluogo nel Sacro Monte territorialmente più vicino alla scuola, già conosciuto dai ragazzi, lasciati liberi di registrare, manualmente o attraverso i propri device, qualsiasi aspetto percettivo, visivo, emotivo, mnemonico li colpisse (immagini, registrazioni audio, disegni a mano libera, testi, etc...);
- c- prima rielaborazione individuale, non guidata, del materiale prodotto, in vista della seconda uscita;
- d- seconda uscita sul campo nella quale i ragazzi stessi hanno ospitato una delle altre classi coinvolte, guidando i compagni nella conoscenza fra pari del 'proprio' Sacro Monte;
- e- terza uscita, questa volta ospiti presso il Sacro Monte della classe precedentemente ricevuta;
- f - ultimo incontro in classe di valutazione dei risultati e possibili sviluppi del progetto;
- g - una lunga fase conclusiva di restituzione e condivisione del materiale prodotto attraverso una mappa partecipata e diverse piattaforme web (un geoblog dedicato³, un gruppo Facebook, tutti i SN generalisti utilizzando l'hashtag del progetto: #sacrimontisocial).

³ I contenuti digitali sono disponibili su www.sacrimonti.polimi.it.
Consultato nel mese di febbraio 2018



Fig. 3 – Sacro Monte di Ghiffa, la prima uscita sul campo e la raccolta dei contenuti digitali da parte degli studenti del Liceo Scientifico Cavalieri di Verbania.

Questa parte di lavoro con le classi superiori ha occupato, nell'insieme, un intero anno scolastico generando una serie di output, tutti prodotti dagli studenti, molto ricchi ed estremamente diversificati fra loro: a partire dai più di 400 contenuti univoci condivisi nel corso di oltre sei mesi successivi allo svolgimento della prima visita sulle piattaforme Social Network (Instagram, Facebook, Twitter, Pinterest), fino alle elaborazioni più complesse di alcuni dei gruppi più coinvolti (rilievi grafici qualitativi, campagne fotografiche, campagne di disegno dal vero). L'analisi comparativa dei contenuti creati e gestiti in questa fase e dei modi con cui gli studenti hanno interagito con il progetto mette in luce alcune tipicità del processo partecipativo di educazione al patrimonio di #SACRIMONTISOCIAL in particolare riguardo alla mutazione dell'approccio degli studenti nei confronti delle tecnologie digitali e all'uso dei linguaggi visivi. La prima constatazione riguarda i modi con cui gli studenti hanno elaborato e riadattato le forme e i codici di comunicazione della percezione del paesaggio culturale privilegiando un atteggiamento di *learning by image making* dove le immagini (generate digitalmente o frutto di un lavoro manuale in loco) sono entrate nel processo di costruzione della conoscenza dei luoghi non alla fine, in forma di elaborazione descrittiva, ma durante il contatto diretto con il paesaggio, favorendo una sedimentazione delle sensazioni e una selezione degli elementi rilevanti.

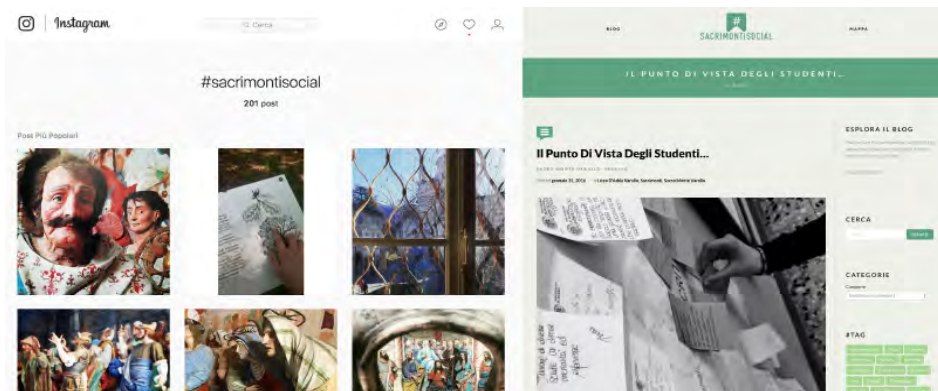


Fig. 4 – Esempi di condivisione on-line dei contenuti sulle principali piattaforme Social Network e sul Blog del progetto.

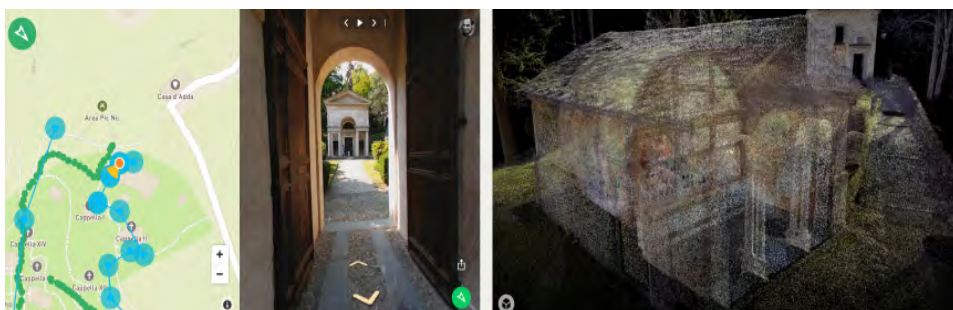


Fig. 4 – Sacro Monte di Varallo: strumenti open-source di condivisione on-line delle analisi sul paesaggio culturale. Percorsi di street-level imaginig immersivo (Mapillary) e web-browsing dei modelli tridimensionali per nuvole di punti (Sketchfab).

Il passaggio successivo ha riguardato una generale attitudine proattiva alla sperimentazione nell'uso delle ICT, in particolare quando veniva richiesta una 'forzatura' dei comportamenti di comunicazione digitale facendo in modo che ogni partecipante agisse come antenna e ripetitore della propria esperienza diretta sui patrimoni. In questo caso gli ecosistemi integrati di condivisione on-line (blog dedicato e diverse piattaforme Social Network) si sono dimostrati terreno fecondo per la messa a punto di pratiche efficienti nell' *heritage experience sharing* con una forte connotazione formativa ed educativa. L'iter di Sacri Monti tutti a Scuola si è concluso, durante il corso del 2017, con alcune azioni che hanno permesso di sviluppare sul campo una modalità ibrida, ancora

poco sperimentata di *knowledge making* sui patrimoni: alla necessità da parte dell'Ente di gestione di acquisire una serie dettagliata di rilievi geometrici, tridimensionali e visuali di parti dei 9 siti è seguito il tentativo di traduzione 'non-tecnica' dei risultati delle campagne di rilievo, così da rendere i risultati disponibili nel processo di comunicazione del paesaggio culturale da parte degli stessi studenti. Il grande lavoro di rilievo, con metodologie tradizionali, aereo-assistite e laser scan, svolto dall'equipe coordinata dalla Prof.ssa Giovanna Massari dell'Università di Trento è stato rielaborato ed integrato in modo da essere reso disponibile su piattaforme on-line per la navigazione intuitiva dei modelli tridimensionali (Sketchfab) e tramite sistemi open-data di street-level imaging panoramica (Mapillary). La pluralità di materiali disponibili è stata poi montata su una serie di pagine web ad-hoc, dentro al blog #sacrimontisocial, che diventano così hub virtuali attraverso cui gli studenti ancora attivi possono aggiungere, modificare, condividere ogni contenuto.



Fig. 5 – QRCode Map dei Sacri Monti di Piemonte e Lombardia, elaborata a partire dai contenuti generati dagli studenti degli Istituti Secondari Superiori.

Bibliografia

- Aubin S. (2003), *The digitalization of the cultural heritage*, Conservatory of Arts and Crafts.
- Botez M.C., Celac M., (1978), “Evolution through Learning: An Image-making Oriented Approach.” In: Rose J., *Current Topics in Cybernetics and Systems*, Springer, Berlin, Heidelberg.
- COE (2016), *Landscape Dimensions, Reflections and proposals for the implementation of the European Landscape Convention*, Council of Europe Publishing, Strasbourg.
- Luginbühl Y. (2012), *La mise en scène du monde – Construction du paysage européen*, CNRS, Paris.
- MIBACT (2015), *Piano nazionale per l’educazione al patrimonio culturale*, <http://www.dger.beniculturali.it/index.php?it/21/news/6/piano-nazionale-per-leducazione-al-patrimonio-culturale> [documento consultato nel dicembre 2017].
- Ruecker, S., Radzikowska, M., Sinclair, S. (2011), *Visual Interface Design for Digital Cultural Heritage*, Ashgate.
- Salerno, R., Casonato C., (2008), *Paesaggi Culturali / Cultural Landscape*, Gangemi, Roma.
- Schoenau, Ed. H. (2015), “Interactive Storytelling”, Vol. 9445, *Lecture Notes in Computer Science*, Springer-Verlag, pp. 357–60.
- Soja, E. (1990), *Postmodern Geographies. The Reassertion of Space in Critical Social Theory*, Verso, London / New York.
- UNESCO (2003), *Sacri Monti di Piemonte e Lombardia, nomination file*. <http://whc.unesco.org/uploads/nominations/1068rev.pdf> [documento consultato nel dicembre 2017].