

**PERCORSI EDUCATIVI NON CONVENZIONALI AL MUSEO CIVICO DEL CASTELLO DI MASNAGO (VA): ESCAPE ROOM PER ADULTI "IL MISTERO DEL CASTELLO".**

**Autore:**

Martina Beretta

mtnberetta@gmail.com

Master in Servizi educativi per il patrimonio artistico, dei musei storici e di arti visive - XVI edizione - A.A. 2018-2019

**Sezione progetti**

Sede del tirocinio: Civico Museo di Arte Moderna e Contemporanea del Castello di Masnago, Via Cola di Rienzo 42, Varese.

Tutor museale: Dott.ssa Laura Codini (Responsabile di Aster s.r.l., società che ha in concessione i Servizi Educativi del Museo Civico del Castello di Masnago, [laura.codini@spazioaster.it](mailto:laura.codini@spazioaster.it)).

Il progetto sarebbe dovuto partire nella primavera del 2020, a causa della situazione sanitaria non è stato ad oggi possibile attivarlo.

## **SCHEDA DI PROGETTO**

### **Titolo del progetto**

*Percorsi educativi non convenzionali al Museo Civico del Castello di Masnago (VA): Escape Room per adulti "Il mistero del Castello".*

### **Breve presentazione del contenuto del progetto (sintesi)**

L'attività "Escape Room. Il mistero del Castello", rivolta ad un target adulto, è pensata con l'intento di avvicinare nuove fasce di pubblico al Museo Civico del Castello di Masnago e incrementarne l'offerta didattica.

Il progetto mira a valorizzare le parti più antiche della struttura, in particolar modo le sale affrescate quattrocentesche e la torre in muratura.

L'Escape Room sarà preceduta da una breve visita guidata che introdurrà l'attività, successivamente si svolgerà l'Escape Room vera e propria della durata di un'ora: i visitatori saranno chiamati a risolvere autonomamente una serie di prove, indovinelli e quiz che permetteranno loro di confrontarsi con il metodo della ricerca storica e con il lavoro dello storico dell'arte.

Al termine dell'Escape Room ci sarà un momento di restituzione, guidato dall'operatore, per chiarire e approfondire eventuali dubbi e curiosità.

L'attività avrà una durata complessiva di 2 ore circa; coinvolgerà da un minimo di 4 persone ad un massimo di 10.

### **Enti promotori del progetto**

- Aster s.r.l., società che ha in concessione i Servizi Educativi del Museo Civico del Castello di Masnago.
- Musei Civici di Varese, in particolare il Museo Civico di Arte Moderna e Contemporanea del Castello di Masnago.

### **I destinatari**

L'attività è pensata per gruppi di adulti, da un minimo di 4 persone ad un massimo di 10.

### **Gli operatori, l'équipe di progetto**

- Dott.ssa Laura Codini, responsabile di Aster s.r.l., società che ha in concessione i Servizi Educativi del Museo Civico di Arte Moderna e Contemporanea del Castello di Masnago, Varese.
- Dott.ssa Arianna De Santi, dipendente di Aster s.r.l. e referente per i Servizi Educativi dei musei di Varese.
- Dott.ssa Elena Castiglioni, responsabile di Archeologicalistics s.n.c., società che si occupa della gestione dei Servizi Educativi di alcuni musei di Varese e provincia. In questo caso è stata coinvolta poiché collabora con Aster per le attività educative che si svolgono al Museo Civico del Castello di Masnago.
- Gli operatori e gli educatori museali di Aster s.r.l. che già operano al Museo Civico del Castello di Masnago.
- Martina Beretta, studentessa del Master in Servizi Educativi per il Patrimonio Artistico, dei Musei Storici e di Arti Visive; stagista presso Aster s.r.l.

### **La formazione**

Le responsabili, così come le operatrici che lavorano per Aster nei Servizi Educativi dei Musei Civici di Varese, sono già formate sulle collezioni. Alcune di loro avevano già preso parte alla progettazione e messa in opera di una simile esperienza presso il Civico Museo Archeologico di Milano.

Prima della fase di sperimentazione alle operatrici museali verrà fornita la "Traccia per la guida" recante tutte le indicazioni sullo svolgimento dell'attività.

Per quanto riguarda la mia formazione, durante tutto il periodo di tirocinio ho affiancato lo staff di Aster operante presso l'ufficio in via Cadamosto 7 a Milano: qui ho potuto conoscere l'offerta educativa e di mediazione culturale dei musei di cui curano i servizi educativi. Ho inoltre assistito e partecipato alla

progettazione di attività educative e ho appreso le modalità tramite cui vengono gestiti i suddetti servizi nelle diverse realtà museali.

Come stagista ho inoltre affiancato le operatrici di Aster durante alcune attività organizzate presso i Musei Civici di Varese e di Milano e ho partecipato a giornate di studio, conferenze e workshop di approfondimento. La mia formazione specifica si è poi concentrata su una fase di studio e approfondimento della storia del Castello di Masnago, della sua trasformazione in museo e delle sue collezioni. Successivamente ho approfondito anche i temi della didattica rivolta ad un pubblico adulto, e l'utilizzo delle Escape Rooms in ambito educativo e museale, tramite una bibliografia\sitografia di testi e articoli relativi a questi argomenti. Infine, ho assistito all'Escape Room organizzata da Aster presso il Civico Museo Archeologico di Milano per meglio addentrarmi nei meccanismi di un'attività di questo genere.

## **Gli obiettivi**

### Obiettivi comuni per il Museo Civico del Castello di Masnago e per Aster:

- avvicinare al museo una tipologia di pubblico che abitualmente non lo frequenta;
- invogliare il ritorno in museo per partecipare ad altre attività e/o approfondire la conoscenza delle opere;
- ampliare la proposta dei servizi educativi del museo con un'attività che può essere riproposta, sia su richiesta che in date prestabilite da Aster;
- valorizzare la storia del luogo mettendo in luce le sue rimanenze più antiche, legandola anche alla storia del territorio varesino.

### Obiettivi per i destinatari

#### *Obiettivi di conoscenza:*

- conoscere la storia del Castello di Masnago, della famiglia che ne fu proprietaria e di alcune opere significative appartenenti alle collezioni del museo;
- approcciarsi al metodo di lavoro dello storico\storico dell'arte;
- approcciarsi alla lettura di copie di documenti antichi;
- approcciarsi all'osservazione e lettura di testi figurativi (affreschi ma anche opere architettoniche).

#### *Obiettivi di competenza:*

- trovare collegamenti tra testi, documenti storici e opere d'arte;
- sviluppare una capacità di osservazione critica e puntuale mirata a individuare particolari simbologie o elementi ricorrenti in un'opera d'arte;
- riconoscere le diverse fasi costruttive della struttura, con particolare attenzione a quelle di epoca medievale;
- utilizzare le conoscenze trasmesse gradualmente nel corso dell'attività per raggiungere l'obiettivo finale dell'Escape Room.

## **Da quando, per quando**

- Pre – progettazione: ottobre 2019.
- Progettazione: novembre – dicembre 2019.
- Sperimentazione: non attuata.
- Verifica e valutazione: durante tutta la fase di progettazione e immediatamente dopo la sperimentazione.

L'attività potrà essere inserita con cadenza regolare nell'offerta didattica dei Musei Civici di Varese. Ad esempio, potrà essere organizzata una volta al mese, con prenotazione obbligatoria così da garantire il raggiungimento del numero minimo di partecipanti ed evitare il superamento del limite massimo.

Allo stesso modo, l'Escape Room potrebbe essere inserita tra le proposte educative del museo, prenotabile su richiesta.

## **Come si articola, le fasi di lavoro**

Pre – progettazione: ottobre 2019.

Durante questa prima fase sono stati individuati:

- il museo presso il quale attivare la proposta;
- il target di riferimento;
- il tema e le modalità;
- gli spazi in cui realizzare l'attività.

Successivamente ho provveduto personalmente a formarmi in autonomia sulla storia del Museo Civico del Castello di Masnago e sulle sue collezioni. In questa fase ho svolto alcuni sopralluoghi presso il museo, sia per assistere ad alcune delle attività educative organizzate da Aster, sia per visionare le opere e valutare gli spazi disponibili.

Sempre durante la fase di pre-progettazione mi è stata fornita la "Traccia per le guide" relativa all'Escape Room pensata per il Civico Museo Archeologico di Milano, ed ho potuto affiancare l'operatrice di Aster Matilde Giudici durante lo svolgimento di una di queste attività (24 ottobre 2019).

### Progettazione: novembre – dicembre 2019

La progettazione dell'attività è stata curata dalla Dott.ssa Laura Codini, responsabile di Aster; da Arianna De Santi, educatrice museale e guida, nonché referente per le attività del Museo Civico del Castello di Masnago e dalla sottoscritta in qualità di stagista.

La fase di progettazione è stata così scandita:

- definizione degli spazi museali adatti per lo svolgimento dell'Escape Room.
- Individuazione delle opere sulle quali soffermarsi durante la visita guidata.
- Ideazione delle prove dell'Escape Room: scrittura dei testi, ma anche preparazione del materiale.
- Preparazione della "traccia per la guida", nella quale viene spiegato lo svolgimento dell'attività.
- Preparazione delle schede riassuntive sul museo, le sue collezioni e sulle opere da inserire nella visita guidata.
- Preparazione del questionario di valutazione da somministrare ai partecipanti al termine della sperimentazione.
- Elaborazione della scheda di progetto.

### **Verifica e valutazione:**

- Durante tutte le fasi della pre-progettazione e della progettazione la verifica si è svolta tramite periodici focus group del team di progettazione.
- La verifica della sperimentazione si svolgerà con la somministrazione di un questionario ai partecipanti. Il team di progetto potrà valutare l'andamento dell'attività sia sulla base delle risposte dei questionari, sia sulle osservazioni dell'operatore che condurrà l'attività.

### **Le strategie e gli strumenti**

#### Le Strategie

- *Per la parte iniziale di visita guidata:*
  - accoglienza e presentazione dell'attività;
  - introduzione alla storia del luogo, del museo e alle sue collezioni.
- *Per l'Escape Room:*
  - mediazione dei contenuti storico – artistici tramite un'attività ludica;
  - partecipazione diretta dei visitatori chiamati a risolvere enigmi e prove;
  - momento di restituzione finale.

#### Gli Strumenti:

- schede generali di introduzione al museo e alle sue collezioni;
- schede generali sul percorso di visita guidata breve e sulle opere;
- "Traccia per la guida" con indicazioni sullo svolgimento dell'Escape Room;
- presenza dell'operatore sia durante la visita guidata che durante l'Escape Room;
- materiali necessari allo svolgimento delle prove.

## **La documentazione**

Durante la fase di progettazione la documentazione ha riguardato:

- documentazione fotografica del museo, delle opere, della loro collocazione e delle sale dove si svolgerà l'attività di Escape Room;
- redazione di schede riassuntive generali sulla storia del Castello di Masnago e del Museo di Arte Moderna e Contemporanea;
- redazione di schede sul percorso di visita guidata breve e sulle opere;
- preparazione della "Traccia per la guida" con indicazioni per lo svolgimento dell'Escape Room;
- preparazione dei questionari da somministrare ai partecipanti della sperimentazione.

Durante la sperimentazione la documentazione avverrà principalmente tramite un report fotografico (se possibile).

La documentazione raccolta verrà poi inserita nel database dei laboratori di Aster.

L'attività Escape Room "Il mistero del Castello" potrà essere pubblicizzata sui social di Aster e Archeologicals (Instagram e Facebook) e sul sito [www.spazioaster.it](http://www.spazioaster.it).

## **La verifica e la valutazione**

Ex ante – prima di iniziare:

la verifica del progetto ex ante si è svolta tramite confronti periodici dell'equipe di progetto. Prima di tutto è stato selezionato il museo per il quale realizzare il progetto, il target di riferimento e il tipo di progetto da sviluppare. In una seconda fase ci si è poi concentrati sulla scelta degli spazi da utilizzare e delle opere da selezionare all'interno del museo.

In itinere – durante lo svolgimento:

la verifica in itinere si è svolta tramite confronti dell'equipe di lavoro, in particolare tra Laura Codini, l'educatrice e guida museale Arianna De Santi e me.

Le varie fasi del progetto sono state elaborate dalla sottoscritta, che periodicamente ha riportato l'avanzamento del progetto al team. I membri del team hanno poi lavorato insieme apportando le opportune modifiche.

Durante la sperimentazione l'operatore incaricato di seguire l'attività dovrà verificare l'andamento di tutte le fasi, segnalando le eventuali criticità riscontrate in modo tale da poter poi correggerle.

Ai partecipanti della sperimentazione sarà poi somministrato un questionario di valutazione da compilare in loco.

Ex post – al termine del progetto:

la verifica ex post avverrà durante un incontro di confronto del team di progetto. Durante questo incontro verrà tratta una valutazione complessiva sull'esito della sperimentazione, sia sulla base dei risultati del questionario compilato dai partecipanti, sia sulle osservazioni dell'operatore che ha condotto l'attività. In questa fase verranno valutati i punti di forza, i punti di debolezza e le criticità del progetto, pensando eventualmente alle possibili modifiche da apportare prima della successiva riproposizione.

## **La presentazione e la pubblicazione**

Per la sperimentazione si dovrà formare un gruppo eterogeneo di partecipanti, a cui verrà chiesto di partecipare gratuitamente all'attività. Il team di progetto si occuperà pertanto di informare persone potenzialmente interessate e raccogliere le adesioni, utilizzando a questo scopo anche i canali social di Aster (Instagram e Facebook) e/o la newsletter mensile.

## **Materiali per la visita guidata e l'Escape Room:**

- stampa della "Traccia per la guida";
- stampa delle schede generali riassuntive;
- stampa dei materiali cartacei per le prove;
- vari materiali di consumo necessari per lo svolgimento delle prove.

Da tenere presente che per parte del materiale cartaceo sopra elencato potrebbe essere necessaria una ristampa (totale o parziale) per ogni riproposizione. Altri elementi invece potranno essere riutilizzati.

### **Punti di forza individuabili**

- Il progetto è facilmente replicabile.
- L'attività ha un aspetto ludico (la parte di Escape Room) che può avvicinare nuove fasce di pubblico al museo e alle sue collezioni.
- È richiesta una partecipazione attiva e propositiva dei partecipanti.
- Non è necessario avere conoscenze pregresse per parteciparvi.
- Si tratta di un apprendimento rapido, informale e mediato tramite un'attività ludica.

### **Criticità individuabili**

- C'è il rischio che le persone siano attratte solamente dall'aspetto ludico dell'attività, tralasciando quello più prettamente legato all'educazione al patrimonio.
- Non è possibile partecipare due volte alla stessa Escape Room, pertanto a meno che non si invoglino i partecipanti a ritornare al museo per seguire altre attività, c'è la possibilità che una volta esaurito l'entusiasmo della novità il pubblico non ritorni in museo.
- Le prove potrebbero risultare per alcuni troppo semplici, o per altri troppo difficili.
- Il tempo a disposizione per risolvere l'Escape Room potrebbe non essere adeguato (questo dovrà essere valutato durante la sperimentazione).
- C'è il pericolo che i contenuti storico – artistici presentati nell'attività non vengano recepiti e assimilati come tali.