

**IL RISORGIMENTO È PER TUTTI: UNA STORIA CONDIVISA TRA PASSATO E FUTURO.
UN PROGETTO DI EDUCAZIONE AL PATRIMONIO IN CHIAVE INTERCULTURALE PER IL NUOVO MUSEO
DEL RISORGIMENTO *LEONESSA D'ITALIA*.**

Autrice

Giuditta Colombi

giudittacolombi93@gmail.com

Master in Servizi educativi per il patrimonio artistico, dei musei storici e di arti visive, A.A. 2021/2022,
Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano

Sezione progetto

Sede di tirocinio: Fondazione Brescia Musei, via dei Musei, 55, 25121

Tutor museale: Federica Novali, responsabile servizi educativi Brescia Musei

Il progetto, realizzato in collaborazione con associazione AVISCO, è stato pensato e strutturato appositamente per il nuovo Museo del Risorgimento di Brescia *Leonessa d'Italia*. Si è trattato di un'esperienza che ha avuto lo scopo di dare una lettura del periodo risorgimentale in chiave interculturale e il cui prodotto finale, un corto animato realizzato dai partecipanti, è stato proiettato il giorno dell'inaugurazione del museo.

SCHEDA DI PROGETTO

Titolo: *Il Risorgimento è per tutti: una storia condivisa tra passato e futuro.*

Un progetto di educazione al patrimonio in chiave interculturale per il nuovo Museo del Risorgimento Leonessa d'Italia

Breve presentazione dei contenuti del progetto (sintesi)

“Il Risorgimento è di tutti: una storia condivisa tra passato e futuro” è un progetto di intercultura realizzato per il nuovo Museo del Risorgimento di Brescia *Leonessa d'Italia*; un'esperienza che ha visto coinvolti, nella produzione di un breve film d'animazione in *stop motion*, ragazze e ragazzi appartenenti a culture diverse rispetto a quella italiana. L'attività proposta ha avuto lo scopo di dare una lettura del periodo risorgimentale in chiave interculturale, attraverso un approccio creativo alla storia: avere memoria del passato ci permette di comprendere meglio il tempo in cui viviamo e, infatti, finalità principale di questa esperienza è quella di farci ragionare sui concetti di identità nazionale come valore qualitativo e di multiculturalità come risorsa. In questo modo i partecipanti sono stati invitati a riflettere sul passato per ragionare sull'oggi e progettare il domani.

Il progetto, nello specifico, ha coinvolto studenti e studentesse tra gli undici e i quattordici anni frequentati il doposcuola *Vivi il Quartiere* in S. Faustino a Brescia: spazio diurno in convenzione con il Comune per bambini e ragazzi di età scolare.

Attraverso questa esperienza le ragazze e i ragazzi del doposcuola *Vivi Quartiere* sono stati coinvolti in una narrazione finalizzata a raccontare la nascita dell'Italia come nazione unita, libera e indipendente e, al tempo stesso, l'Italia di oggi. Contestualmente, tramite l'analisi dello storyboard e la produzione degli elementi necessari per il corto animato, ai partecipanti è stato svelato il museo nel suo contenuto e nella sua missione: un luogo aperto e inclusivo, spazio di connessione e interscambio tra passato e presente e tra diverse culture.

Gli attori coinvolti – la rete di progetto

- Fondazione Brescia Musei
- AVISCO – Associazione per la ricerca, la sperimentazione e l'aggiornamento sugli audiovisivi
- Associazione Diaphora Kalè

Ente promotore del progetto

Fondazione Brescia Musei

I destinatari

Il progetto è stato destinato a ragazze e a ragazzi della scuola secondaria di primo grado con origini o culture diverse rispetto a quella italiana.

Nello specifico si possono identificare:

Destinatari primari

Studenti afferenti al doposcuola del progetto *Vivi Quartiere*, adolescenti di età tra gli undici e i quattordici anni.

Destinatari secondari

Gli educatori responsabili del progetto *Vivi Quartiere* che hanno assistito e supportato, laddove ce ne fosse stato il bisogno, le ragazze e i ragazzi durante le attività.

Gli operatori-Equipe di progetto

Il progetto ha coinvolto diverse realtà del territorio che hanno collaborato tra di loro per la sua riuscita.

Staff Servizi educativi Fondazione Brescia Musei:

- Federica Novali, coordinatrice Servizi educativi Fondazione Brescia Musei e referente del progetto
- Cristina Mencarelli
- Davide Sforzini
- Giuditta Colombi, tirocinante presso i Servizi educativi di Fondazione Brescia Musei

Associazione AVISCO

- Vincenzo Beschi, responsabile
- Nicole Bolpagni, operatrice
- Giulia Gandini operatrice

Associazione Diaphora Kalè

- Livia De Carli, responsabile
- Camilla Bignetti, operatrice
- Matteo Tura, operatore

La formazione

Formazione individuale

- Studio materiali relativi al nuovo Museo del Risorgimento *Leonessa d'Italia* e al periodo storico del Risorgimento, attraverso la guida del vecchio museo del Risorgimento di Brescia, diversi testi storici e ricerche sul web.
- Tre lezioni di formazione sul Risorgimento e sul nuovo Museo del Risorgimento *Leonessa d'Italia*, principalmente indirizzate al team dei Servizi Educativi e alle operatrici museali di Fondazione Brescia Musei.
- Approfondimento dell'educazione al patrimonio in chiave interculturale attraverso la lettura di diversi testi suggeriti durante le lezioni di Silvia Mascheroni.
- Analisi di altri progetti di educazione al patrimonio in chiave interculturale realizzati da Fondazione Brescia Musei, o pubblicati sul sito di Fondazione ISMU (www.patrimonioeintercultura.ismu.org).

Formazione collettiva

- Brainstorming di progettazione con Federica Novali e il *team* dei Servizi Educativi di Fondazione Brescia Musei.
- Confronto con i curatori del nuovo Museo del Risorgimento di Brescia *Leonessa d'Italia* Enrico Valseriati e Giulia Paletti.
- Ideazione e strutturazione dello storyboard per la video animazione con il supporto di Vincenzo Beschi e le operatrici AVISCO.
- Confronto con Lidia De Carli, responsabile Associazione Diaphora Kalè, e con gli educatori del doposcuola *Vivi Quartiere* Camilla Bignetti e Matteo Tura.
- Confronto tra operatrici AVISCO per progettare nei dettagli la fase di animazione in *stop motion*.

Gli obiettivi

Istituzionali

- Coinvolgere pubblici di altre nazionalità con l'intento di abbattere le disuguaglianze e farli sentire parte integrante del tessuto sociale bresciano.
- Trarre ricchezza dal coinvolgimento di persone di altre culture, ampliando la visione e le conoscenze del museo.
- Favorire dinamiche di integrazione.
- Attivare nuove collaborazioni con diverse realtà del territorio focalizzate sul dialogo interculturale.
- Promuovere il patrimonio del museo in un'ottica interculturale.

Di conoscenza per i destinatari primari

Conoscere:

- il periodo storico del Risorgimento;
- i valori ideologici Risorgimentali;
- il ruolo che la città di Brescia ebbe nel contesto storico del Risorgimento;
- il nuovo Museo del Risorgimento *Leonessa d'Italia*;
- il concetto di società interculturale;
- cos'è un'animazione.

Di conoscenza per i destinatari secondari

Conoscere:

- il nuovo Museo del Risorgimento *Leonessa d'Italia*;

- cos'è successo, a grandi linee, durante il periodo del Risorgimento italiano;
- i progetti di educazione al patrimonio in chiave interculturale progettati dai Servizi Educativi di Fondazione Brescia Musei.

Di competenza per i destinatari primari, le abilità

Sapere:

- riconoscere gli elementi simbolici e rappresentativi del Risorgimento;
- riconoscere gli elementi simbolici e rappresentativi di una nazione;
- realizzare i materiali necessari per un'animazione, attraverso la tecnica della *cut animation*;
- realizzare un'animazione in *stop motion*;
- stimolare la propria creatività e fantasia.

Di competenza per i destinatari secondari, le abilità

Sapere:

- riconoscere le potenzialità educative promosse dalla didattica museale;
- apprendere come un approccio creativo a materie storico artistiche possa renderle più coinvolgenti e stimolanti;
- stimolare la creatività e valorizzare la sensibilità dei destinatari primari.

Comportamenti

- Imparare a lavorare in gruppo.
- Imparare a svolgere lavori che richiedono cura e pazienza.
- Riuscire a condividere la propria storia.
- Imparare ad ascoltare le storie degli altri.
- Assumere consapevolezza di un'identità culturale collettiva.

Da quando, per quanto

Il progetto è stato realizzato in sette incontri di due ore l'uno, svoltisi tra novembre e inizio dicembre 2022. Al termine dell'esperienza è seguita una fase di revisione delle animazioni realizzate dai partecipanti e di montaggio video e audio, per poter poi presentare il prodotto finito all'inaugurazione del nuovo Museo del Risorgimento *Leonessa d'Italia* il 28 gennaio 2023.

- La fase di pre-progettazione è avvenuta nel mese di settembre 2022.
- La fase di progettazione è avvenuta nel periodo tra fine settembre e inizio novembre 2022.
- La fase di attuazione è avvenuta nel periodo tra novembre e inizio dicembre 2022.
- La conclusione effettiva del progetto, inclusa la fase di revisione e montaggio, è avvenuta a inizio gennaio 2023.

Come si articola - le fasi di lavoro

Pre-progettazione (settembre 2022)

In occasione dell'apertura del nuovo Museo del Risorgimento *Leonessa d'Italia* i Servizi Educativi di Fondazione Brescia Musei hanno deciso di pensare ad un progetto che potesse promuovere e comunicare questa nuova realtà attraverso un approccio interculturale.

In una serie di incontri preliminari si è deciso che tipologia di progetto si volesse sviluppare, a chi rivolgerlo e come strutturarlo:

- ricerca e individuazione della categoria di pubblico al quale rivolgerci;
- ricerca e individuazione associazione Diaphora Kalè con la quale collaborare;
- brainstorming con l'equipe di progetto dei Servizi Educativi di Fondazione Brescia Musei per delineare in modo definito la struttura e gli obiettivi del progetto;
- condivisione di quanto deciso con la referente dell'associazione Diaphora Kalè Livia De Carli.

Progettazione (ottobre-novembre 2022)

La fase di progettazione ha portato alla concretizzazione vera e propria del progetto e alla sua ridefinizione sotto vari aspetti; ha compreso diversi momenti:

- studio temi centrali del progetto: Risorgimento e intercultura;
- progettazione e strutturazione di sette incontri in cui snodare l'intero progetto;

- scelta di coinvolgere i partecipanti in un'attività di video animazione e quindi inclusione nel progetto di associazione AVISCO;
- progettazione storyboard necessario per l'animazione;
- sopralluogo spazi dell'associazione Diaphora Kalè in cui svolgere le attività programmate;
- confronto con la referente dell'associazione Diaphora Kalè Livia de Carli e con gli educatori responsabili dei ragazzi che parteciperanno al progetto;
- scrittura testi audio per animazione;
- creazione presentazioni power point per i primi quattro incontri;
- condivisione e verifica con i curatori del Museo del Risorgimento Enrico Valserati e Giulia Paletti;
- condivisione e verifica del progetto con il referente dell'associazione AVISCO Vincenzo Beschi.

Attuazione (novembre-dicembre 2022)

Il progetto è stato suddiviso in sette incontri svoltisi presso gli spazi del doposcuola *Vivi Quartiere*: due appuntamenti a settimana per le prime quattro volte e un appuntamento a settimana per le ultime tre.

Documentazione

La documentazione è stata fatta attraverso diverse modalità durante tutte le fasi del progetto e si compone principalmente di materiale fotografico e video di backstage, ma anche di relazioni delle riunioni e scambi di mail.

Verifica

- Al termine di ogni incontro è stato previsto un momento di confronto tra operatori e responsabili del progetto per riflettere su eventuali problemi e punti di forza.
- Predisposizione di un breve questionario da consegnare ai partecipanti dopo l'ultimo incontro per avere un riscontro sull'attività proposta e su com'è stata vissuta.

Gli ambiti – Le aree disciplinari

Per questo progetto non sono state coinvolte istituzioni scolastiche, ma sono comunque state affrontate diverse aree disciplinari:

- storia: cenni sul periodo del Risorgimento;
- storia dell'arte: presentazione di alcuni cimeli e dipinti esposti nel nuovo Museo del Risorgimento *Leonessa d'Italia*;
- geografia: stati, tradizioni e bandiere;
- educazione alla cittadinanza.

Le strategie

Il progetto ha avuto lo scopo di promuovere il nuovo Museo del Risorgimento di Brescia come un luogo, oltre che di testimonianza della storia nazionale, accessibile, aperto e inclusivo, capace di collegare il mondo passato a quello nuovo e di creare processi di interscambio tra diverse culture. Attraverso le attività proposte si è voluto far riflettere su come nel tempo il concetto di identità nazionale si sia ampliato e arricchito conseguentemente allo sviluppo di una società sempre più varia e multiculturale e su come sia importante, per un luogo simbolo dello stato italiano (quale è il Museo del Risorgimento), sottolineare questo aspetto caratterizzante il nostro tempo attuale. Con questo progetto, inoltre, si è voluto evidenziare come la storia, anche se di una specifica nazione, appartenga a tutti, e in quanto tale possa essere narrata e raccontata da chiunque, a prescindere dalle proprie origini o culture di appartenenza.

La strategia adottata – specialmente per quanto riguarda i primi quattro incontri – per trasmettere questi contenuti è stata quella di strutturare delle attività di gruppo in cui la parte contenutistica è stata intervallata da momenti pratici e creativi, in cui i partecipanti hanno potuto esprimersi liberamente e raccontarsi in modo informale, mentre realizzavano gli elementi necessari per il film d'animazione. In questo modo si è potuto creare un equilibrio capace di rendere l'esperienza più leggera, stimolante e coinvolgente.

Ad ogni incontro ha partecipato anche l'educatore o l'educatrice che normalmente segue i ragazzi nelle attività di doposcuola, così da poter mediare tra l'operatrice museale e il partecipante, laddove ce ne fosse stato il bisogno.

Lo studio e l'approfondimento dei testi inerenti alla mediazione del patrimonio artistico e culturale e di altri progetti realizzati nell'ambito dell'educazione interculturale, è stato fondamentale per gestire e sviluppare il progetto e potersi relazionare con i partecipanti in modo consapevole.

Per la formazione degli operatori

- Partecipazione ad un ciclo di lezioni sul Risorgimento e sul nuovo museo.
- Approfondimento della mediazione del patrimonio in chiave interculturale attraverso l'analisi di progetti passati e lo studio di diversi testi bibliografici inerenti al tema.

Per la progettazione dei laboratori

- Lavoro di gruppo: riunioni di confronto e aggiornamento con l'equipe dei Servizi educativi di Brescia Musei e con le operatrici AVISCO.
- Strutturazione incontri in cui ci fosse un'alternanza calibrata tra teoria e pratica.
- Scelta di un'attività laboratoriale fattibile da tutti, che non richiedesse nessun tipo di competenza pregressa.
- Ideazione di una storia e strutturazione di uno storyboard per realizzare l'animazione.

Per l'interazione con i partecipanti del progetto

- Instaurare un rapporto informale/interpersonale con i ragazzi e le ragazze.
- Utilizzare un linguaggio e una modalità dialogica semplice e chiara.
- Alternare la conduzione del laboratorio.
- Lasciare spazio di intervento ad ogni partecipante.
- Essere flessibili.

Per la verifica e la valutazione

- Somministrazione di un questionario di gradimento al termine del progetto.
- Confronto con gli altri operatori al termine di ogni attività.

Strumenti

Gli strumenti utilizzati nel corso delle attività laboratoriali sono i seguenti:

- power Point per comunicare il Risorgimento e il nuovo museo tramite immagini;
- materiali per la creazione degli elementi necessari all'animazione tramite la tecnica della cut animation, come ad esempio:
 - cartoncini colorati
 - fogli A4
 - forbici
 - colla;
- Strumentazione necessaria per l'animazione:
 - computer
 - scatola animazione
 - webcam
 - registratore.





La produzione

Il prodotto finale, risultato del percorso e delle attività laboratoriali svolte, è stato un breve film d'animazione realizzato con la tecnica dello stop motion.

La documentazione

Ogni fase del progetto è stata documentata attraverso diverse modalità e si compone di:

- relazioni delle riunioni avvenute con l'equipe di progetto;
- scambi di mail tra le diverse parti coinvolte;
- materiale fotografico;
- materiale video (brevi video di back stage);
- testi prodotti dai Servizi educativi e poi registrati con le voci dei partecipanti per il corto animato;
- questionario di gradimento fornito ai partecipanti al termine dell'esperienza.

La documentazione è stata principalmente realizzata da Giuditta Colombi, tirocinante Servizi educativi Fondazione Brescia Musei, e dalle operatrici Avisco Nicole Bolpagni e Giulia Gandini.

La verifica e la valutazione

La verifica e la valutazione sono state attuate dall'equipe di progetto prima, durante e dopo la realizzazione dell'esperienza, con l'intento di monitorare l'andamento e l'effettiva efficacia di quanto ideato e conseguito.

Verifica ex ante-prima di iniziare

- Confronto regolare sull'andamento dello sviluppo del progetto con l'equipe dei Servizi educativi di Brescia Musei.
- Prove tecniche con le operatrici AVISCO per la realizzazione del corto animato.
- Scelta e verifica dei materiali da utilizzare nell'animazione.

Verifica in itinere-durante lo svolgimento

- Momenti di confronto tra le varie parti coinvolte al termine di ogni incontro, quindi focus group per capire cosa migliorare o ridefinire per le volte successive.
- Analisi dei materiali prodotti dai partecipanti al termine di ogni incontro.
- Prove di animazione prima di ogni incontro con le operatrici AVISCO.
- Somministrazione di un questionario di gradimento, fatto compilare ai partecipanti durante l'ultimo incontro.

Verifica ex post-al termine del progetto

- Analisi questionario di gradimento.
- Riunione di confronto con le operatrici AVISCO per valutare lo stato complessivo del lavoro prodotto dai partecipanti.
- Revisione animazioni.

- Post produzione: montaggio video con aggiunta di audio e suoni.
- Presentazione del prodotto finito al team dei Servizi educativi di Brescia Musei per valutare il risultato ottenuto.

La presentazione e la pubblicazione

Il progetto è stato realizzato precedentemente all'apertura del museo, avvenuta il 28 gennaio 2023. Il lavoro è stato quindi presentato al pubblico e pubblicizzato attraverso i canali istituzionali di Fondazione Brescia Musei e di AVISCO a partire da questa data.

Punti di forza individuabili

Il progetto, una volta terminato e valutato nella sua complessità, è stato sostenuto da diversi punti di forza:

- promuovere progetti di carattere interculturale, volti all'inclusione e a alla creazione di dinamiche di integrazione, rende il museo un luogo accessibile, aperto e inclusivo anche a pubblici con origini e culture diverse da quella italiana;
- attraverso un approccio creativo, si è riusciti a trattare tematiche storiche e di cittadinanza: modalità che si è dimostrata efficace nello stimolare l'interesse e il coinvolgimento dei giovani partecipanti;
- trasmettere il messaggio che la storia di un paese – in questo specifico caso quella del Risorgimento italiano – appartiene a tutti coloro che lo abitano e lo vivono, a prescindere dall'origine di ciascuno;
- instaurare nuovi rapporti tra Fondazione Brescia Musei e altre realtà bresciane aperte al dialogo interculturale, quali AVISCO e Associazione Diaphora Kalè;
- far sentire i destinatari del progetto membri integranti della nostra società;
- permettere ai partecipanti di scoprire e approcciarsi al cinema d'animazione sperimentare la tecnica dello stop motion.

Criticità individuabili

Nel corso del progetto sono emerse diverse criticità legate specialmente al contesto nel quale si è svolta l'esperienza e alla complessità dello storyboard:

- difficoltà nell'avere una presenza costante dei partecipanti ad ogni incontro;
- inserimento random di partecipanti presenti per un unico incontro;
- spazio di lavoro caotico e difficile da organizzare;
- l'orario in cui si sono svolti gli incontri non è stato ideale, essendo verso sera (17:00-19:00) i partecipanti erano spesso stanchi e difficili da coinvolgere;
- storyboard complesso per dei principianti e per il tempo a disposizione;
- non avere la possibilità di far visitare il museo ai partecipanti.

Elementi/aspetti da consolidare

- Aumentare il numero degli incontri a disposizione per animare.
- Organizzare gli incontri in un altro momento della giornata.
- Avere un luogo dedicato alle attività da svolgere.
- Strutturare uno storyboard più adatto all'esperienza.