



All'attenzione dei/degli  
Dirigenti della scuole primarie e secondarie  
Insegnanti delle scuole primarie e secondarie  
Direttori dei musei

Oggetto:  
1° ciclo di formazione\_ laboratori didattici del Sistema dei Musei di Valle Camonica

Gentili docenti e direttori

vi scriviamo per sottoporre alla vostra attenzione gli Esploratori, i nuovi laboratori didattici del Sistema Musei di Valle Camonica e la possibilità di formazione ad essi connessa. I laboratori sono l'esito di una ricerca sviluppata nei mesi scorsi dal Sistema in collaborazione con qualificati professionisti del mondo del design e dell'architettura a partire dalla conoscenza e dalla frequentazione dei singoli musei, delle loro raccolte, degli spazi in dote a ciascuno e arricchita dall'incontro dei testimoni oculari dei saperi conservati in questi musei.

Si apre ora l'ultima fase del progetto degli Esploratori: la formazione simultanea degli operatori museali e degli insegnanti, ovvero di coloro che a diverso titolo parteciperanno alla conduzione dei laboratori determinandone la riuscita.

Il primo proposito della formazione è quello di creare un terreno fertile di discussione e di scambio sul filo conduttore del progetto proposto: *il non sapere*.

La formazione sarà articolata in due parti l'una dedicata all'esposizione dell'intorno teorico entro cui il progetto si situa attraverso brevi comunicazioni, con la presentazione di casi studio e di autori selezionati l'altra all'esperienza diretta di alcune pratiche esplorative.

Allo scopo di mantenere una relazione stretta tra il progetto, le cose e i luoghi reali, il ciclo di formazione prevede la visita ad alcuni dei musei considerati emblematici, la pratica dentro quei luoghi di certune attività per testarne l'efficacia e il supporto durante il lavoro di professionisti con competenze vicine a ciò che si svolgerà nei laboratori, quali musicisti, fotografi, artigiani, educatori.

L'esperienza personale e pratica, tema base della filosofia degli Esploratori, permetterà ai partecipanti di sperimentare le materie e i procedimenti che verranno utilizzati nel corso dei laboratori, per comprendere profondamente le ragioni essenziali delle scelte operate nella progettazione delle attività. Consentirà inoltre di svelare le attitudini proprie di ciascun partecipante affinché ognuno possa ricoprire il ruolo di maggior competenza, più adatto e più stimolante per sé, all'interno della equipe di lavoro che il percorso di questi incontri mira a formare. Le diverse capacità dei partecipanti verranno sollecitate con la discussione delle attività previste dagli Esploratori, al fine di perfezionarle e di tagliarle sulla misura di coloro che saranno chiamati a condurle.

La formazione non sarà quindi limitata alla comunicazione di un pacchetto certo e concluso di competenze, ma sarà invece un momento di lavoro, di verifica e di

sperimentazione delle idee proposte, di scoperta di questioni ancora insondate e di ricerca su un intorno ancora da esplorare e ricco di stimoli.

Vi invitiamo a parteciparvi e ad segnalare la vostra adesione inviando **entro il 13 novembre 2009** via fax o via mail la scheda di adesione al seguente indirizzo:

*Servizio Cultura e Valorizzazione del territorio della Comunità di Valle Camonica  
P.zza Tassara, 3 – 25043 Breno (BS)*

*Tel. 0364.324011*

*Fax 0364.22629*

*mail: [distrettoculturale@cmvallecamonica.bs.it](mailto:distrettoculturale@cmvallecamonica.bs.it)*

Al termine del corso verrà rilasciato idoneo attestato di frequentazione.

Ringraziandovi per l'attenzione riservatoci, vi porgiamo cordiali saluti.

Arch. Dott. Elena Turetti

Responsabile del Sistema dei Musei di Valle Camonica

#### MUSEI DEL SISTEMA:

Il Museo etnografico del ferro, delle arti e delle tradizioni popolari di Bienno

La Casa museo della gente di Lozio

La Casa museo di Cerverno

Il Museo etnografico del ferro Le fudine di Malegno

Il Museo etnografico Ossimo Ieri di Ossimo

Il Museo etnografico dell'alta Valle Camonica 'L zuf di Vione

La Casa museo di Camillo Golgi di Corteno Golgi.

Musil Cedegolo

Camus Breno

#### RESPONSABILI DELLA FORMAZIONE :

Dott. Elena Turetti

Arch. Sara Galli

Arch. Mauro Dell'Orto

Interverranno a diverso titolo un fotografo, un designer, un grafico, un antropologo, un musicista.

#### PERIODO DI SVOLGIMENTO:

3 incontri, uno al mese

Sabato 21 novembre

Venerdì 18 dicembre

Giovedì 14 gennaio

Orario dalle ore 9:30 alle ore 16 con pausa per il pranzo.

#### SEDE DEL CORSO

Cittàdellacultura

Via Marconi

25044 Capo di Ponte (BS)

Tel. 0364.324090

mail: [cittadellacultura@cmvallecamonica.bs.it](mailto:cittadellacultura@cmvallecamonica.bs.it)

per ulteriori informazioni scrivere a: [elena.turetti@cmvallecamonica.bs.it](mailto:elena.turetti@cmvallecamonica.bs.it)

In allegato il progetto completo degli Esploratori



**SCHEDA DI ADESIONE  
I° CICLO DI FORMAZIONE LABORATORI DIDATTICI  
“GLI ESPLORATORI”**

SCUOLA DI APPARTENENZA.....

.....

NOME .....

COGNOME .....

Indirizzo.....

Telefono.....

e-mail.....

Ai sensi dell'articolo 13 del 30 giugno 2003 n. 196 i dati personali forniti dai partecipanti saranno trattati esclusivamente per le finalità connesse all'espletamento del seguente corso di formazione.

# GLI ESPLORATORI

## LABORATORI DIDATTICI DEL SISTEMA DEI MUSEI DI VALLE CAMONICA

### INTRODUZIONE

Il Sistema dei Musei di Valle Camonica, la situazione attuale.

Gli "Esploratori" sono laboratori didattici dedicati ai ragazzi della scuola primaria e secondaria in visita ai musei coinvolti nel sistema "Musei di Valle Camonica", istituito dalla Comunità Montana, che coordina e raccoglie le strutture museali in un unico grande mosaico dei saperi territoriali. La nascita del Sistema dei musei si inserisce perfettamente in un fenomeno evolutivo e di conservazione della cultura materiale.

Le strutture museali sono nate quasi spontaneamente sul territorio come risposta chiara alla necessità di conservare in forma concreta un sapere acquisito nei secoli. In epoche non così lontane la terra, le risorse presenti e le attività umane erano legate profondamente e in maniera inscindibile, i Musei della Valle Camonica rappresentano la testimonianza della vita e del lavoro di quei tempi.

Il "Museo etnografico del ferro, delle arti e delle tradizioni popolari" di Bienno, la "Casa museo della gente di Lozio", la "Casa museo di Cervenno", il "Museo etnografico del ferro Le fudine" di Malegno, il "Museo etnografico Ossimo ieri", il "Museo etnografico dell'alta Valle Camonica 'L zuf" di Vione, la "Casa museo di Camillo Golgi" di Corteno Golgi saranno i luoghi in cui si svolgeranno le attività di laboratorio.

Essi contengono le cose, salvate e conservate spesso esclusivamente grazie alla libera iniziativa. Oggetti di uso domestico, strumenti di lavoro, resti delle attività dismesse in grado di raccontare del territorio che li ha generati in quanto espressioni di quel rapporto strettissimo con la Valle che anche oggi perdura in qualche modo nella costituzione di questo Sistema. I musei sono anzi un estratto concentrato per parti del territorio attraverso le raccolte e i luoghi delle antiche lavorazioni, colti nel tempo in qualche stadio di trasformazione più o meno avanzato. Nell'insieme costituiscono un elenco di indizi sulla vita pre-tecnologica camuna. Un elenco naturalmente sommario e quindi utile proprio perché mai completo, sempre mutabile e adattabile.

Nei casi di Vione, Lozio, Ossimo dietro le raccolte a spiegarle ci sono proprio le persone che le hanno curate.

A Bienno nella fucina si possono osservare i fabbri al lavoro o la mugnaia all'opera nel suo mulino. Queste presenze rendono le visite uniche e perciò preziose. Trattasi infatti di circostanze privilegiate e deperibili.

Infine accade che le raccolte, in quasi tutti i casi, trovino posto in spazi –le case, le fucine, il mulino- eloquenti quanto le cose contenute e cioè dotati di una qualità dello stare molto alta. Tale ricchezza convive con la condizione intrinseca del museo di essere organismo che rallentando di molto il processo naturale di estinzione delle cose e dei saperi tuttavia non può impedirlo del tutto, poiché un aspetto inevitabile delle raccolte e della salvaguardia di mestieri dimessi a scopo dimostrativo, è che essi vengano a costituire delle "riserve" tagliate fuori spesso dal resto del mondo. Questo aspetto tuttavia, se accettato come naturale dell'istituzione museale, si rivela un punto di forza. La vita infatti, all'interno del museo, non può che portarla l'utente, e i bambini in questo caso. La qualità di questa vita la determinerebbe il senso critico del fruitore e la sua capacità di mettersi in relazione con le cose ospitate e con l'intorno quasi sempre significativo. Le ragioni per cui nasce un museo, la sua stessa struttura formale e l'allestimento che lo caratterizza, in quanto espressioni di un'intenzione divulgativa precisa, sono tutt'altro che definitive e hanno anzi il problema di riuscire sempre a comunicare con l'osservatore che cambia. La programmazione di attività altre come i laboratori e ancor più se praticate da bambini, diventa allora fondamentale per garantire la continuità del ruolo educativo del museo, rendendolo davvero luogo di scambio e generatore di opportunità culturali e formative, territorio da esplorare mobile ricettivo. Lungi dall'essere un contenitore solo passivo, reagendo ai cambiamenti sempre possibili, deve sopravvivere e cambiare nel tempo. Indurre il cambiamento insinuando il nuovo è uno dei fini degli Esploratori.

# IL SAPERE E IL NON SAPERE

Filosofia degli Esploratori

Tutti i musei hanno delle parti in luce e delle parti in ombra, delle parti che si sanno e altre che no, o che si conoscono di meno. Le parti in luce sono le spiegazioni, le nozioni istruttive, le osservazioni oggettive largamente condivise, l'esposizione di certi pezzi selezionati e non altri, la manifestazione di certe attività considerate importanti. Le cause logiche, comprensibili, gli effetti tangibili delle azioni.

Chiaro è ciò che si sa. Fondamentale perché è già stato scoperto. Utile perché qualcuno lo ha già sperimentato ed efficace quando induce un'idea nuova.

Ciò che rimane in ombra è di solito quello che non ha ancora una spiegazione ufficiale, che non vale per tutti, che ciascuno osserva per sé e si racconta, che ha natura compromessa o che non si è ancora visto.

Ciò che non si conosce, non si può dire per quanto ancora resterà sconosciuto, potrebbe essere svelato da un momento all'altro e messo in luce. Ugualmente, qualcosa di visibile e molto chiaro, potrebbe diventare oscuro se solo la distanza tra lui e chi lo avvicina superasse una certa misura, se solo una piccola porzione del sapere che lo illumina lo abbandonasse.

Nei musei pertanto, non solo c'è da imparare, ma anche molto da scoprire. Soprattutto per chi non conosce la storia, per chi vede le cose per la prima volta, per chi semplicemente si trova ad essere contemporaneo alle cose in un certo stadio della loro vita evolutiva senza averne saputo nulla prima.

Per questo bisogna ricercare le "zone d'ombra".

Per questo i bambini sono gli interlocutori ideali, in virtù della loro esperienza ancora in buona parte da costruirsi, per quella speciale libertà che l'inesperienza stessa gli dona.

Ciò che non si sa, "il non sapere", è il campo d'azione che interessa poiché è senz'altro quello in cui l'esplorazione è più possibile.

Esplorare è un gioco, un'attività altamente istruttiva per tutti. Di qui nascono infatti gli Esploratori, i laboratori didattici fatti per scoprire aspetti sconosciuti in ambiti già in parte sondati, in cui si chiede ai bambini, giocando, di indagare ciò che si sa meno, ciò di cui si è meno certi. Questo perché quello che interessa enormemente in questo momento è constatare cosa loro siano in grado di cogliere rispetto al mondo passato rappresentato nel museo. Si tratta di scoprire con loro ciò che è ancora vivo e vedere attraverso altri occhi in luce diversa qualcosa di noto, facilmente fermo e spesso già fuori discussione.

In questo modo si crea uno scambio benefico tra museo e bambini, l'uno avrebbe vita, gli altri una conoscenza auto prodotta ricavata sul campo.

Per ottenere questo il gioco è il modo giusto, purché lo scopo sia meno importante del percorso che si fa per arrivarci, il gioco è il luogo dove non si sbaglia mai e dove la scoperta è un atto del comprendere e il non sapere non un peso ma una risorsa.

Le attività inoltre devono mantenere il più alto grado di spontaneità nella partecipazione poiché questa è condizione favorevole all'apprendimento.

Giocare infine è fondamentale, in quanto consente ai bambini di imparare attraverso l'esperienza diretta e soprattutto perché fornisce loro tutta la libertà d'azione necessaria per farlo. I bambini sembrerebbero poi i soggetti naturalmente adatti a raccogliere gli stimoli di quell'infanzia delle cose che può essere espressa dagli oggetti che abitano i musei.

L'adulto in tutto ciò è una guida, un aiuto, in alcuni casi un "compagno esperto" e il suo ruolo non è mai impositivo. Suo il compito di impostare il gioco all'inizio fornendo tutte le indicazioni necessarie. Assiste allo svolgimento, intercettando per tempo le istanze in modo da orientare e spingere, qualora necessario, il gioco nella direzione migliore. Ed infine raccoglie, conclude con un momento di confronto, riflessione e ascolto tutti insieme quello che i bambini hanno scoperto in modo da fornire loro le chiavi per spiegarsi le proprie scoperte e le parole giuste per identificarle.