

## NUOVE STRATEGIE DI INCLUSIONE AL MUSEO DEL TESSUTO DI PRATO

This article aims to report the main results obtained by the project "Tessuti SOCIALI" (SOCIAL Learning, Museum Settings, Languages, Interactions): cognitive paths for the Textile Museum of Prato, coordinated by the University for Foreigners of Siena and financed by the Tuscany Region. In Prato, the second largest city in Tuscany, the foreign resident population represents 22% of the total population. In a multilingual and multicultural social reality such as Prato, it is essential to improve services related to the museum sector and to increase accessibility to cultural initiatives. "Tessuti SOCIALI" is an inclusion project that intends to foster the development of language skills and intercultural awareness, with the help of new technologies.

### ● Vanessa Foscoli | Centro FAST



Sono un'insegnante di italiano L2 con esperienza in ambito universitario e presso scuole private. Dopo il conseguimento del Master di II Livello "E-learning per l'insegnamento dell'italiano a stranieri: ELIAS" sono stata assegnata di ricerca presso il Centro FAST dell'Università per Stranieri di Siena.

Il valore dei beni culturali dipende in larga misura dal grado di fruizione dei beni stessi. Identificare e analizzare i bisogni di cui sono portatori i cittadini garantisce l'accesso ai contenuti culturali a un numero sempre più ampio di individui. Tali bisogni sono di vario tipo, tuttavia quelli che si collocano sul piano linguistico giocano un ruolo fondamentale proprio per consentire la fruizione dei contenuti di natura culturale. Muovendo da queste tematiche, il contributo intende rendicontare i risultati principali ottenuti dal progetto *Tessuti SOCIALI (SOCIAL Learning, Allestimenti museali, Lingue, Interazioni): percorsi conoscitivi per il Museo del Tessuto di Prato* e presentare i contenuti digitali interattivi di carattere informativo e promozionale realizzati per la diffusione della lingua italiana e finalizzati ad una migliore fruizione museale principalmente da parte di visitatori adulti non italofoni.

Prima di entrare nel dettaglio delle fasi progettuali, è necessario fare delle premesse. Il progetto *Tessuti SOCIALI* (d'ora in poi abbreviato in *TS*), a cura dell'U-

niversità per Stranieri di Siena e della Fondazione Museo del Tessuto di Prato, ha visto la luce ad aprile 2020, in piena pandemia, e il regime di distanziamento fisico e sociale imposto dall'emergenza Covid-19 ha pesantemente condizionato e rallentato le varie azioni progettuali.

Altre premesse importanti da fare riguardano la localizzazione e il profilo di pubblico a cui il progetto si rivolge. Il Museo del Tessuto, un importante centro culturale dedicato alla valorizzazione dell'arte e della produzione tessile antica e contemporanea, è ubicato all'interno delle mura della città di Prato, uno dei contesti urbani più multilingue, interculturali ed innovativi d'Europa. Prato è sempre stata un crocevia di popoli, lingue e culture: nel secondo dopoguerra la città è stata investita da fenomeni di migrazione interna ed esterna. Secondo l'ufficio statistica del Comune la popolazione straniera residente rappresenta il 22% della popolazione totale e la comunità più numerosa è quella proveniente dalla Cina con 25.000 persone.

TS ha permesso al Museo del Tessuto di allargare la propria missione: diventare luogo di incontro e di integrazione sociale; sviluppare un processo di dialogo tra persone con diversi *background* culturali; migliorare l'accessibilità e aumentare la capacità attrattiva per le persone provenienti da diversi contesti culturali; promuoverlo come spazio per nuove forme di dialogo e scambio interculturale. TS è pertanto un progetto di inclusione che intende favorire lo sviluppo delle competenze linguistiche, della consapevolezza interculturale, anche con l'ausilio delle nuove tecnologie, valorizzando i repertori linguistici degli utenti, affinché il Museo del Tessuto diventi luogo di inclusione sociale e un polo culturale di riferimento per il territorio.

Riguardo alle comunità coinvolte, è stata realizzata un'indagine socioculturale con interviste a testimoni privilegiati delle quattro comunità più numerose a Prato (albanese, cinese, marocchina, pakistana) e questionari digitali in italiano e nelle quattro lingue per individuare i motivi della scarsa fruizione del patrimonio museale e quanto le competenze linguistiche in lingua italiana possano incidere nella scelta di non partecipare alle attività e alle iniziative del Museo. Dai dati raccolti è emerso che si tratta di cittadini venuti da lontano, spinti da motivazioni diverse a vivere nel nostro Paese e che non trovano tempo o motivo di interesse ad andare in un museo. È un pubblico generalmente poco interessato al consumo culturale e che ha una conoscenza basilare della lingua, funzionale ad esprimere i bisogni quotidiani ed eseguire un lavoro o una mansione. Tuttavia, la scarsa partecipazione alle attività culturali della città e del Museo non è riconducibile esclusivamente a impedimenti di tipo linguistico. Per questo motivo sono stati fissati due obiettivi principali: favorire lo sviluppo delle competenze linguistiche, attivare e sostenere la motivazione a frequentare il Museo. E per fare questo sono state coinvolte le scuole: gli studenti sono il pubblico più facilmente raggiungibile e hanno fatto da *trait d'union* con le famiglie e con gli adulti delle proprie comunità.

### Percorsi educativi per gli studenti delle scuole pratesi

Nel 2021 sono stati coinvolti nel progetto TS circa duecento studenti delle scuole e per ogni profilo sono stati pensati

e progettati percorsi educativi diversi. I bambini della scuola primaria Cesare Guasti dell'Istituto Comprensivo Marco Polo di Prato (quattro classi seconde e tre classi terze) hanno seguito un percorso articolato il cui obiettivo finale era la realizzazione di uno *stop motion* con il tema tessuto/inclusione linguistica. Dopo un primo incontro a scuola, gli studenti, italiani e stranieri, sono stati accolti al Museo da un mediatore museale, sono stati chiamati a partecipare attivamente alla visita, hanno portato al museo immagini e foto che li ritraevano con abiti e costumi tradizionali del loro Paese di appartenenza o di quello dei genitori e si sono raccontati. Da queste immagini i bambini hanno costruito delle storie plurilingue, hanno costruito scenografie e personaggi per la realizzazione, insieme a un fotografo, degli *stop motion*.



I ragazzi della scuola secondaria di I grado (due classi terze) dell'Istituto Comprensivo Marco Polo di Prato, ai quali a causa dell'emergenza Covid-19 non era consentito svolgere uscite didattiche, hanno visitato il Museo solo virtualmente, hanno raccolto, con l'aiuto dei familiari, abiti ed accessori della comunità di appartenenza e, a partire da questi, hanno scritto delle storie con l'aiuto delle loro insegnanti, le hanno rappresentate graficamente e hanno realizzato dei *book* digitali con l'aiuto di un professionista.



Alcuni studenti del Liceo Livi, del Liceo Copernico e dell'Istituto d'Istruzione Superiore Gramsci Keynes di Prato, nell'ambito del PCTO (Percorso per le Competenze Trasversali e l'Orientamento), hanno frequentato il Museo per due settimane: dopo una settimana di formazione sulla mediazione museale, sulla mediazione linguistico-culturale e sulla comunicazione sociale dei musei, hanno realizzato, in piccoli gruppi, diversi prodotti digitali plurilingue (*teaser, trailer e reel*) di promozione rivolti ad adulti o coetanei stranieri, anche integrando le loro lingue madri.



Il Museo del Tessuto è diventato in queste occasioni laboratorio d'esperienze, in cui sollecitare la curiosità, il piacere della conoscenza e l'apprendimento in un clima piacevole e dinamico.

### Le comunità straniere entrano al museo

I momenti di narrazione e di condivisione delle esperienze all'interno del Museo del Tessuto, da parte di gruppi eterogenei per età e appartenenti ad alcune delle comunità straniere più numerose a Prato, sono iniziati nel 2021, quando il Museo ha inaugurato la mostra *Turandot e l'Oriente fantastico di Giacomo Puccini, Chini e Caramba* (22 maggio 2021 - 23 gennaio 2022), un'esposizione inedita, multidisciplinare e di ampio respiro. Con il supporto di un mediatore museale e linguistico, che aveva selezionato i punti di maggior interesse, i partecipanti hanno visitato la mostra e, di fronte ad alcuni oggetti in esposizione della collezione Chini, gli è stato chiesto di raccontare con la massima tranquillità un ricordo, un'esperienza personale associata a un particolare oggetto, nella loro lingua madre o in italiano. Erano 120 gli oggetti di provenienza orientale esposti, cimeli che Chini aveva riportato da un viaggio in Siam (attuale Thailandia) all'inizio del Novecento. Gli oggetti esposti, appartenenti al Museo di

Antropologia di Firenze, includevano: tessuti preziosi, maschere e costumi teatrali, oggetti in porcellana dipinta, strumenti musicali, armi e manufatti di produzione thailandese e cinese.



I visitatori, soprattutto di nazionalità cinese, hanno riconosciuto in quegli oggetti la loro patria, la loro storia e, citando le loro parole, "si sono sentiti un po' a casa". Lo scopo è quello di dare accesso all'arte e alla cultura ad un pubblico adulto straniero, di offrire un momento per parlare di sé stessi e delle loro vite, condividere storie personali, ricordi ed elementi della propria cultura d'appartenenza. Quindi è stato ricreato un clima sereno, dinamico e informale e, attraverso il confronto tra usi e abitudini in Italia e in Cina, si è lasciato tempo e spazio per riflettere su similitudini e differenze e far emergere le specificità delle singole persone.

Un gruppo di persone di nazionalità albanese e residenti a Prato da anni, entrati al Museo in occasione della loro festa dell'indipendenza, ha portato costumi e oggetti della tradizione che sono stati esposti, insieme a un gilet, sempre di manifattura albanese, appartenente alla collezione del Museo e recuperato dal deposito per l'occasione.



Sperimentando l'apprezzamento del Museo per questi oggetti culturali della loro patria, i visitatori stranieri hanno rafforzato la loro autostima e hanno sviluppato una connessione costruttiva e di fiducia con le istituzioni culturali. In un'atmosfera tranquilla e informale, i partecipanti hanno descritto gli oggetti e la propria cultura con aneddoti ed esperienze personali. Hanno tutti messo in gioco il proprio vissuto, le proprie emozioni, c'è stato uno scambio di punti di vista e di storie piacevole e rilassato. Si è principalmente lavorato sul dialogo interculturale e non sulla trasmissione di nozioni, è stata sollecitata la curiosità e si sono cercati degli elementi in comune, promuovendo il dialogo interculturale.

### **Percorso facilitato con QR Code**

L'accessibilità dei musei è un tema molto dibattuto. Garantire l'accesso significa innanzi tutto rimuovere le barriere architettoniche ed economiche che separano la struttura dal pubblico e soprattutto da coloro che si trovano in situazioni svantaggiate. È importante altresì che i contenuti museali siano veramente accessibili, dal punto di vista fisico e linguistico-culturale, per cui disponibilità immediata delle informazioni sugli oggetti e degli apparati esplicativi, comprensibilità del linguaggio e leggibilità dei supporti grafici sono requisiti necessari.

La tecnologia è diventata fondamentale: un semplice QR Code, accessibile con un qualunque dispositivo dotato di fotocamera abilitata alla lettura dei codici e collegato a una rete internet disponibile, consente un collegamento veloce a contenuti multimediali. Nell'ambito del progetto *TS* è stata scelta questa tecnologia per andare incontro alle diverse esigenze dei visitatori, per rendere più piacevole, e allo stesso tempo efficace, l'esperienza all'interno del Museo, per comunicare le informazioni in modo semplice e inclusivo, rivolgendosi a un pubblico il più ampio possibile, per età e abilità. A questo scopo viene fornito un QR Code all'ingresso che rimanda a testi semplificati inerenti i principali aspetti della collezione permanente, delle sale e degli ambienti del percorso museale laddove l'esposizione cambia ciclicamente. I testi sono stati registrati in lingua italiana, albanese, arabo, cinese e urdu. Per la realizzazione delle tracce audio si è scelto di rendere partecipi alcuni stu-

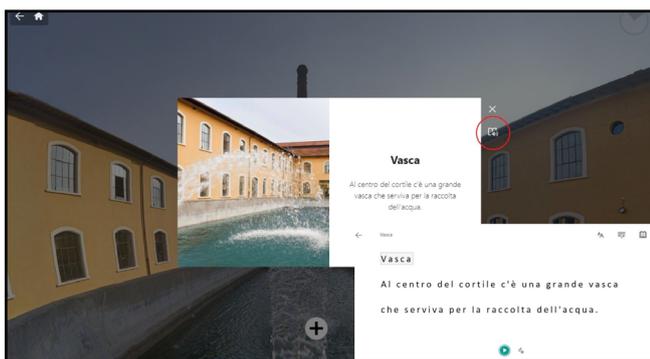
denti che avevano svolto il PCTO presso il Museo del Tessuto. Questi sono stati poi coinvolti anche in occasione di un momento di restituzione collettiva, a giugno 2022, dove è stato presentato il progetto e inaugurato il percorso facilitato. È importante ribadire che i contenuti accessibili tramite QR Code sono stati pensati per un pubblico con specifiche esigenze, adulti stranieri non avvezzi al consumo culturale e con una limitata padronanza della lingua italiana, ma di cui in realtà tutti possono usufruire. Pensare a contenuti semplificati, che mettano i visitatori nelle condizioni di esplorare autonomamente il Museo e le sue collezioni, non significa banalizzare, ma coniugare la chiarezza della forma con la profondità del contenuto. Solo così un museo diventa davvero accessibile a tutti, consentendo al pubblico, indipendentemente dalle conoscenze e competenze, di vivere un'esperienza gradevole. Ripensare la comunicazione nei musei non può che avere una ricaduta positiva su tutti i tipi di pubblico.

**Ripensare la comunicazione nei musei non può che avere una ricaduta positiva su tutti i tipi di pubblico.**

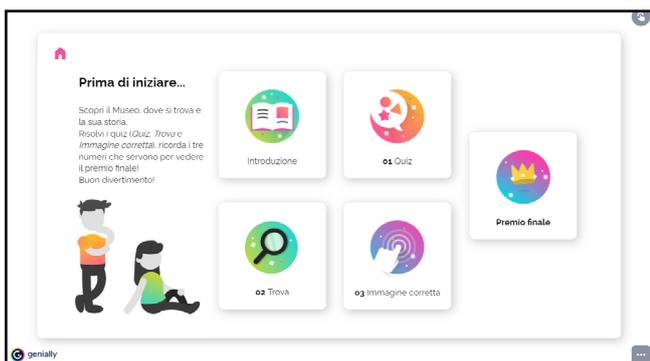
### **Percorsi conoscitivi interattivi e virtuali**

Nell'ambito del progetto di ricerca *TS* è stato ideato e allestito un ambiente virtuale, disponibile all'indirizzo web <https://elil.it/tessutisociali>, per la realizzazione di risorse di apprendimento interattive i cui contenuti sono incentrati su aspetti relativi agli ambienti, agli allestimenti, alle mostre e al patrimonio artistico del Museo del Tessuto di Prato. Le risorse digitali consentono agli utenti esperienze di realtà aumentata che rendono più accessibile e comprensibile l'offerta museale e, con l'integrazione di elementi di *gamification*, mirano a incuriosire i potenziali utenti, allo scopo di portarli fisicamente nel Museo, incoraggiarli alla partecipazione alle attività laboratoriali e alle iniziative proposte, allargando così il bacino di pubblico. L'ambiente, organizzato in modo semplice e chiaro per garantirne la massima fruibilità, è stato realizzato mediante tecnologie *open source*, usabile da supporto fisso e mobile. La pagina "Museo digitale" contiene contenuti interattivi multimediali realizzati

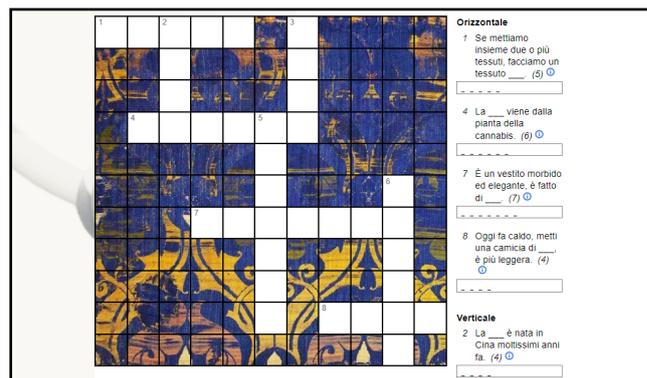
per un accesso facilitato al Museo e ai suoi contenuti attraverso un linguaggio “accessibile”. Con il supporto della *web app* gratuita *ThingLink* è stato possibile creare un progetto a partire da foto a 360° del Museo, disponibili su Google Immagini, arricchirle di *tag* e ottenere un tour virtuale esplorabile e guidato. All'interno di ogni immagine sono disponibili contenuti testuali, visivi, audio e video che raccontano il Museo, la sua storia, gli spazi e le collezioni. Si tratta di una panoramica a 360°, che simulando il mondo reale, offre all'utente una sensazione di totale immersione e coinvolgimento nell'ambiente. L'utente interagisce in completa autonomia e libertà, decide dove guardare e dove focalizzare la sua attenzione, impiegando tutto il tempo che desidera. In *ThingLink* è integrata la funzione “immersive reader”: uno strumento di lettura immersiva che aggiunge accessibilità e comprensione per utenti di ogni età e abilità e che contiene la traduzione automatica in oltre 60 lingue.



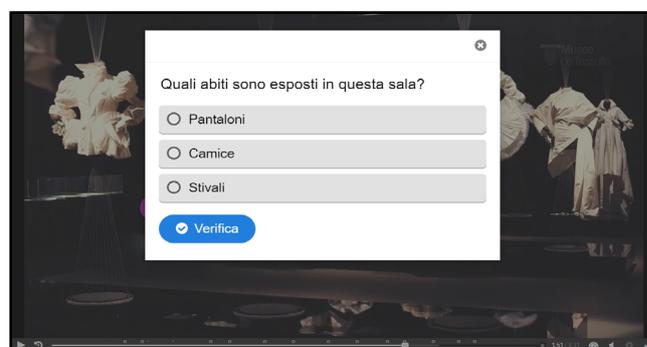
È disponibile anche un *escape room* realizzata con *Genial.ly*, altra *web app* multifunzionale, e con Google Presentazioni, un'app gratuita della *suite* di Google che permette di creare presentazioni originali e che, con l'ausilio dei *link* interni, permette una navigazione non lineare e ordinata dei contenuti. Si chiede all'utente di mettersi in gioco, risolvere enigmi sulla città di Prato e sul Museo per ottenere la chiave che apre un contenuto a sorpresa.



Nella sezione “L'italiano al Museo” è disponibile un glossario per immagini con alcune delle parole utili per il primo accesso in uno spazio museale e quattro percorsi conoscitivi ideati con specifico riferimento al pubblico del progetto *TS*, adulti stranieri con scarsa competenza linguistica in lingua italiana e non abituati al consumo culturale. I percorsi danno molto spazio al lavoro sul lessico con l'ausilio di immagini, immagini 360°, video interattivi e attività ludiche (*cruciverba, Memory, Drag&Drop, Flashcards* ecc.).



I testi input scritti, quando presenti, sono brevi, semplificati e sono sempre accompagnati dalla registrazione, quindi da un file audio per agevolare l'accesso ai contenuti, e da semplici attività di comprensione (vero/falso, scelta multipla ecc.). In chiusura ai percorsi si forniscono delle semplici domande, agganciate alla quotidianità e alle esperienze personali, per un *output* comunicativo che serve a riutilizzare, memorizzare e fissare la lingua. I percorsi, ad accesso libero, sono fruibili in totale autoapprendimento da computer e da cellulare, e hanno una durata che varia dai 20 ai 30 minuti.



Si è principalmente lavorato sul confronto tra culture e non sulla trasmissione di nozioni, è stata sollecitata la curiosità e si sono cercati degli elementi in comune, promuovendo il dialogo interculturale.

Il panorama degli strumenti con i quali creare contenuti interattivi è oggi assai vario e composito. La tendenza dominante è ormai costituita da strumenti *software* fruibili come servizio di rete, cioè *online*. Si è scelto in questo caso di utilizzare un *software* per la didattica, *HSP*, uno strumento probabilmente più complesso di altri, ma che dispone di una *suite* di oltre 40 tipi di contenuto e che permette la creazione di materiali didattici multimediali.

### Prime conclusioni

Premesso che il progetto *TS* si è svolto nel pieno della pandemia da Covid-19, sommato alla già nota difficoltà a raggiungere le fasce di popolazione coinvolte nel progetto, è emersa la necessità da parte delle istituzioni museali, e di quelle culturali in generale, di affinare modalità e strumenti per avvicinare la popolazione straniera alle attività culturali della città. Sarebbe auspicabile proseguire con attività pilota, sperimentando il modello messo a punto dal progetto, e valutare proposte progettuali in ambito europeo sui temi dell'inclusione sociale e del benessere attraverso la cultura. L'auspicio è che l'impegno profuso da tutti i soggetti coinvolti nel progetto non rimanga un caso isolato, ma costituisca anzi uno stimolo per ulteriori iniziative analoghe.

### Riferimenti bibliografici

- Fallani, G. & La Grassa, M.** (2018). Irriducibilmente digitale: una proposta per la didattica dell'italiano L2. In: C. Bagna & V. Carbonara (a cura di), *Le lingue dei centri linguistici nelle sfide europee e internazionali: formazione e mercato del lavoro. Volume 2*. Pisa: ETS, pp. 197-214.
- La Grassa, M. & Troncarelli, D.** (a cura di) (2016). *Orientarsi in rete. Didattica delle lingue e tecnologie digitali*. Siena: Becarelli.
- Villarini, A.** (a cura di) (2019). *Insegnare italiano con i MOOC*, Pisa: Pacini.

Pensare a contenuti semplificati, che mettano i visitatori nelle condizioni di esplorare autonomamente il Museo e le sue collezioni, non significa banalizzare, ma coniugare la chiarezza della forma con la profondità del contenuto.