



## Disagio socio- economico-ambientale e povertà educativa

Musei per l'uguaglianza:  
diversità e inclusione

GIORNATA INTERNAZIONALE  
DEI MUSEI

18  
maggio 2020



@ICOMofficial



#IMD2020



icom.museum

Francesco Mannino  
*Officine Culturali*

**Giornata di Studio | 18 maggio 2020, 10:00-17:00**

**Perché** ci interessa la **relazione** tra musei e  
“Disagio socio-economico-ambientale e povertà educativa”?

**NON È UNA DOMANDA SCONTATA**

## Può bastare rifarsi alla definizione ICOM?

**Il museo** è un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, **al servizio della società, e del suo sviluppo**, aperta al pubblico, che **effettua ricerche** sulle testimonianze materiali ed immateriali dell'uomo e del suo ambiente, **le acquisisce, le conserva, e le comunica** e specificatamente **le espone** per **scopi di studio, educazione e diletto**.

**Importante il riferimento agli scopi.**

Facciamoci aiutare dai **numeri**



2018

Persone di 6 anni e più che negli ultimi 12 mesi

non hanno mai visitato un museo

**ITALIA – due persone su tre**

ISOLE – tre persone su quattro

ISTAT - STATISTICHE CULTURALI. ANNI 2017-2018 - Tavola 8.14  
<https://www.istat.it/it/archivio/239547>

2018

Persone di 6 anni e più che negli ultimi 12 mesi

**non hanno mai visitato un museo, per età**

Età 6-19, circa il 50% (Sicilia, circa il 71%, StC)

Età 20-34, circa il 60%

Età 35-64, circa il 70%

ISTAT - STATISTICHE CULTURALI. ANNI 2017-2018 - Tavola 8.13  
<https://www.istat.it/it/archivio/239547>

# PAUSA

i numeri ci dicono molto, ma ancora non rispondono alla domanda:

**Perché ci interessa la relazione tra musei e  
“Disagio socio-economico-ambientale e povertà educativa”?**

## Cosa intendiamo per “povertà educativa”?

“La povertà educativa è la privazione, per i bambini e gli adolescenti, dell’opportunità di apprendere, sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacità, talenti e aspirazioni”

---

“...è particolarmente insidiosa, perché priva i minori delle competenze e delle capacità cognitive e socio-emozionali, fondamentali per crescere e vivere nel mondo della conoscenza e dell’innovazione.”

“...si manifesta anche nella privazione dell’opportunità di crescere ed apprendere attraverso lo sport, l’arte, la musica, la lettura”

SAVE THE CHILDREN ITALIA ONLUS

<https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/nuotare-contro-corrente-povert%C3%A0-educativa-e-resilienza-italia>

## Cosa intendiamo (anche) per “povertà educativa”?

	Minori che non sono andati a teatro	Minori che non sono andati a musei/mostre	Minori che non sono andati a concerti	Minori che non hanno visitato siti archeologici	Minori che non hanno fatto sport	Minori che non hanno letto libri	Minori che non hanno navigato su internet	Valore IPE	Posizione Classifica IPE
<b>ITALIA</b>	<b>69,0</b>	<b>55,1</b>	<b>77,2</b>	<b>69,7</b>	<b>42,6</b>	<b>52,8</b>	<b>29,1</b>	<b>100,0</b>	<b>-</b>
Sicilia	73,0	71,2	82,2	80,2	63,9	72,6	40,7	124,4	2

SAVE THE CHILDREN ITALIA ONLUS

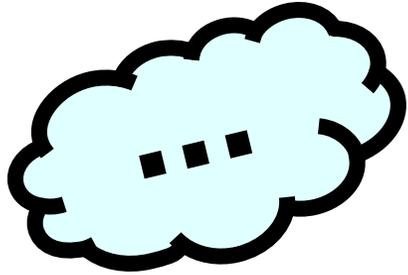
## Cosa intendiamo per “partecipazione culturale”?

“Persone di 6 anni e più che **nell’ultimo anno** hanno svolto tre o più attività tra: si sono recate almeno **quattro volte al cinema**; almeno **una volta** rispettivamente a teatro, **musei** e/o **mostre**, **siti archeologici**, **monumenti**, **concerti** di musica classica, opera, concerti di altra musica; hanno letto il quotidiano almeno tre volte a settimana; hanno letto **almeno quattro libri.**”

Fonte: Istat, Indagine Aspetti della vita quotidiana

2018  
Partecipazione culturale in Italia **27,9%** (+0,8% 2017)

ISTAT – Rapporto BES, Dominio 2. Istruzione e formazione  
<https://www.istat.it/it/archivio/236714>



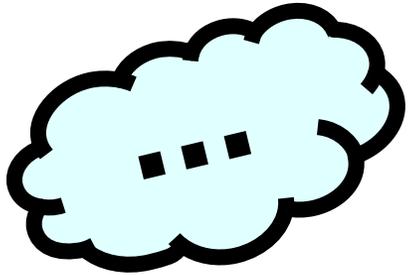
Possiamo affermare che:

La **partecipazione culturale** è un indicatore della **qualità della vita**;  
che il suo contrario, l'**esclusione culturale**, è indice di **povertà educativa**;  
Che la povertà educativa incide non solo  
**sull'apprendimento** ma anche **sulla consapevolezza** dell'individuo  
e sulla sua  
**capacità di vivere autonomamente e socialmente** nel proprio mondo.

# PAUSA

Possiamo adesso provare a dare una risposta alla nostra domanda iniziale:

**Perché ci interessa la relazione tra musei e  
“Disagio socio-economico-ambientale e povertà educativa”?**



Funzione sociale del museo

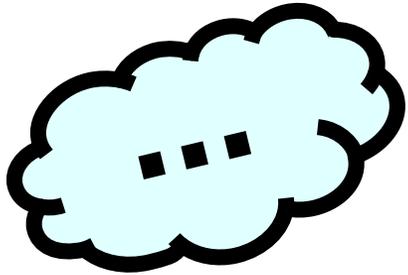
**Il museo** è un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, **al servizio della società, e del suo sviluppo, aperta al pubblico**, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali ed immateriali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, e le comunica e specificatamente le espone per scopi di **studio, educazione e diletto.**

Funzione educativa del museo

## CONVENZIONE DI FARO, Articolo 2

- a. **l'eredità culturale** è un insieme di risorse ereditate dal passato che **le popolazioni identificano**, indipendentemente da chi ne detenga la proprietà, **come riflesso ed espressione dei loro valori, credenze, conoscenze e tradizioni, in continua evoluzione**. Essa comprende tutti gli aspetti dell'ambiente che sono il risultato dell'interazione nel corso del tempo fra le popolazioni e i luoghi;
- b. **una comunità di eredità** è costituita da un insieme di persone che **attribuisce valore** ad aspetti specifici dell'eredità culturale, **e che desidera**, nel quadro di un'azione pubblica, **sostenerli e trasmetterli alle generazioni future**.

Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società  
CONSIGLIO D'EUROPA - (CETS NO. 199) FARO, 27.X.2005  
<http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2016/01/Convenzione-di-Faro.pdf>



## PAUSA

Allora, se siamo d'accordo che anche **i musei possono giocare un ruolo trasformativo riguardo la dignità della persona, la sua inclusione sociale e la sua autonomia**, come procedere per renderli utili e davvero **“al servizio della società, e del suo sviluppo”**?

Innanzitutto facendoci delle domande

# QUALI BARRIERE

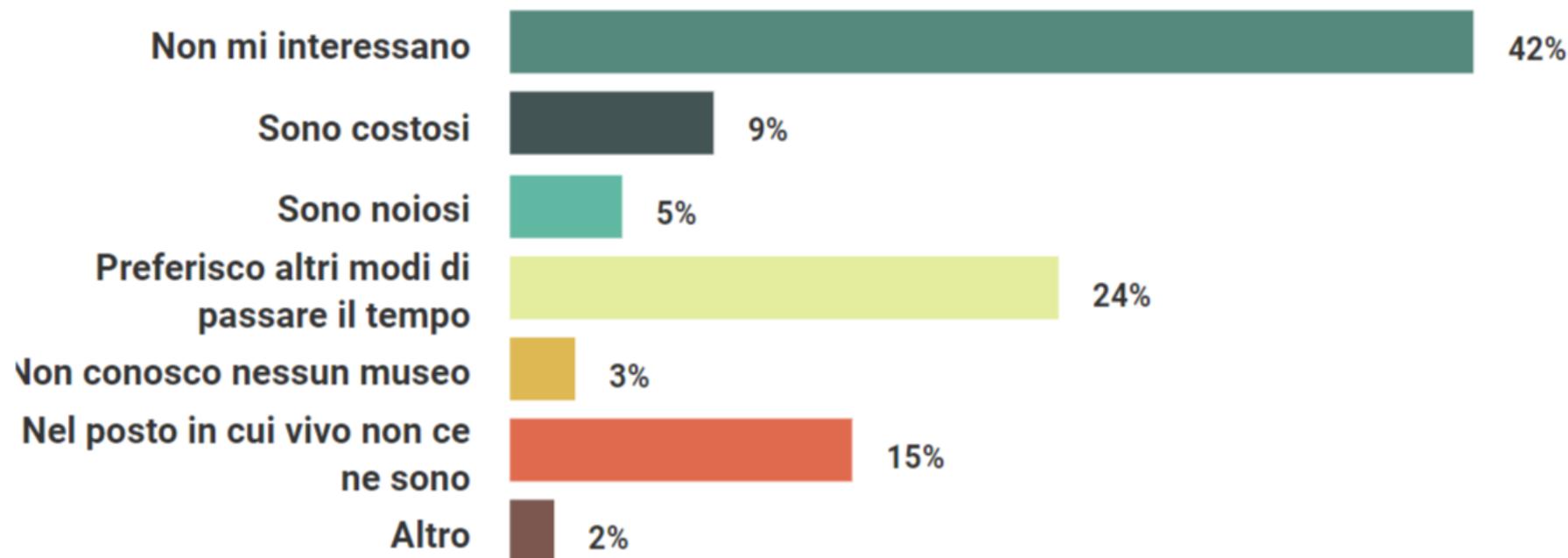
**Non solo fisiche, ma:**

- Sensoriali;
- Cognitive;
- Economiche;
  - Sociali;
  - Culturali;
  - Digitali;

...

Ma perché gli italiani **non visitano i musei**? ISTAT nel 2015 lo ha chiesto a “persone di 6 anni e più” con questi risultati:

Fonte: Istat, Indagine "Cittadini e tempo libero", Anno 2015  
<https://www.istat.it/it/archivio/207536>



# E tra chi li ritiene fuori dal loro interesse, soprattutto quali categorie professionali?

Condizione di fragilità sociale

Fonte: Istat, Indagine "Cittadini e tempo libero", Anno 2015  
<https://www.istat.it/it/archivio/207536>



Probabilmente molti musei si pongono solo un obiettivo di

## ACCESSO

Garantire l'apertura al pubblico, l'accessibilità (almeno fisica e linguistica), le informazioni scientifiche

Alle volte di

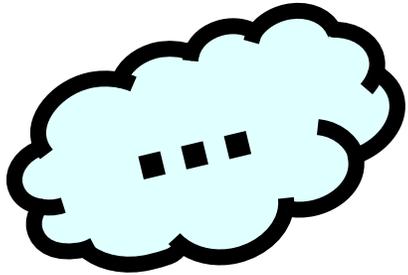
## INTERAZIONE

Garantire, oltre l'accesso, forme di interazione analogica o digitale, affinché il trasferimento di conoscenza sia più "potabile"

Ma possono essere trasformativi e abilitanti se si pongono obiettivi di

## PARTECIPAZIONE E DIALETTICA

Far sì che i diversi pubblici avvertano i patrimoni come rilevanti, potendo aggiungere senso ai luoghi della cultura e usarli attivamente



# PAUSA

Per affrontare un obiettivo di maggiore inclusione e funzione sociale, il museo può ricorrere a **diversi strumenti strategici**.

Uno di questi è l'approccio **Audience Development**

Fondazione Fitzcarraldo – Progetto ADESTE

## QUALI PASSI PER RAFFORZARE IL RUOLO SOCIALE DEL MUSEO

**LA MISSIONE**

1. Agire sul senso profondo del museo riguardo le persone là fuori;

**L'ANALISI**

2. Farsi delle domande sui pubblici, forti, potenziali ed esclusi;

**LA STRATEGIA**

3. Definire le grandi manovre per far sì che la missione venga realizzata;

**GLI OBIETTIVI**

4. Definire a quali punti fissi traguardabili va collegata la strategia;

**LE AZIONI**

5. Definire quali pratiche permettono di raggiungere gli obiettivi;

6. Definire quali strumenti permettono di soppesare l'efficacia delle azioni.

**LA VALUTAZIONE**

## RAFFORZARE IL RUOLO SOCIALE DEL MUSEO



## I PARTECIPANTI A IMD2020, ICOM ITALIA lavorano con:



Un progetto  
catanese:  
**Vietato NON Toccare**

**DOVE**  
Monastero dei  
Benedettini

**CHI**  
Officine Culturali, Unict e  
Liceo E. Greco

**COSA**  
Realizzare plastici tattili  
per rendere accessibile  
la visita ordinaria



## Tre obiettivi

### 1. realizzare i plastici

Era l'obiettivo di partenza perché fissato dal bando MIUR, ovvero di impegnare le risorse messe a disposizione per rendere i musei più accessibili.

Avremmo potuto chiedere alla scuola di commissionare i plastici MA

La scuola svolge attività di laboratorio e falegnameria per la formazione dei suoi studenti.



## Tre obiettivi

### 2. Coinvolgere i ragazzi

La realizzazione dei plastici e di guide sonore è stata dunque affidata ai ragazzi seguiti da docenti e operatori di Officine Culturali, rendendo quindi l'output materiale del progetto il risultato di un lavoro co-progettato e co-prodotto direttamente da adolescenti. Come renderli consapevoli di cosa significa vivere i beni culturali con disabilità visive?



## Tre obiettivi

### 3. Includere

Il progetto prevedeva un risultato oggettivamente inclusivo, permettendo ai visitatori non vedenti di usufruire delle visite ordinarie grazie ai plastici.

Ma si è scelto di coinvolgere una professionista non vedente come formatore e consulente. Il suo accompagnamento ha reso il progetto completo, profondo e orientato all'inclusione attiva.



## Quali criticità?

### a. Il tempo

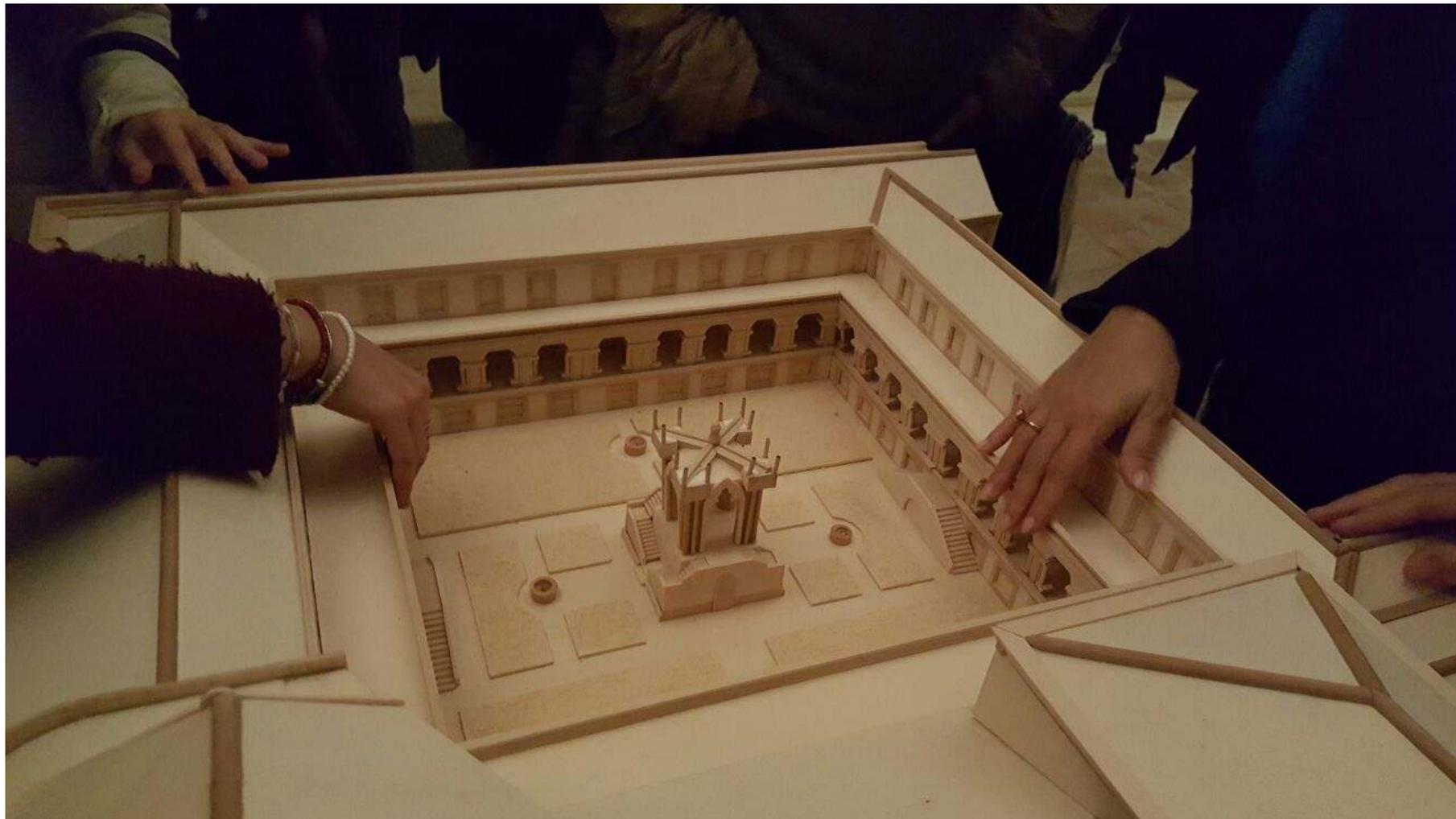
Tempi brevi non permettono di sedimentare le esperienze e di capitalizzare le criticità.

### b. La sostenibilità

Le organizzazioni culturali devono investire risorse su questi progetti, e non sempre ne dispongono.

### c. L'accessibilità del contesto

Puoi rendere accessibile un luogo della cultura, ma se non lo è la città?



STOP

Grazie per la pazienza e a voi la parola

