

**Arte e  
cultura...**

**...attraverso  
il gioco e  
l'esperienza.**

*Disseminazione KA122 VET, Erasmus+ a Helsinki*



# L'esperienza di



Nell'ambito del **programma di mobilità del personale scolastico** e grazie ai fondi **Erasmus+**, ho potuto trascorrere un periodo di formazione di due settimane a **Helsinki**, insieme ad alcuni colleghi e alla Dirigente scolastica.



# Democratizzazione della cultura

L'esplorazione della città e dei dintorni ha presto messo in luce l'**importanza data alla cultura e all'istruzione.**

**Accessibilità** è la parola d'ordine:

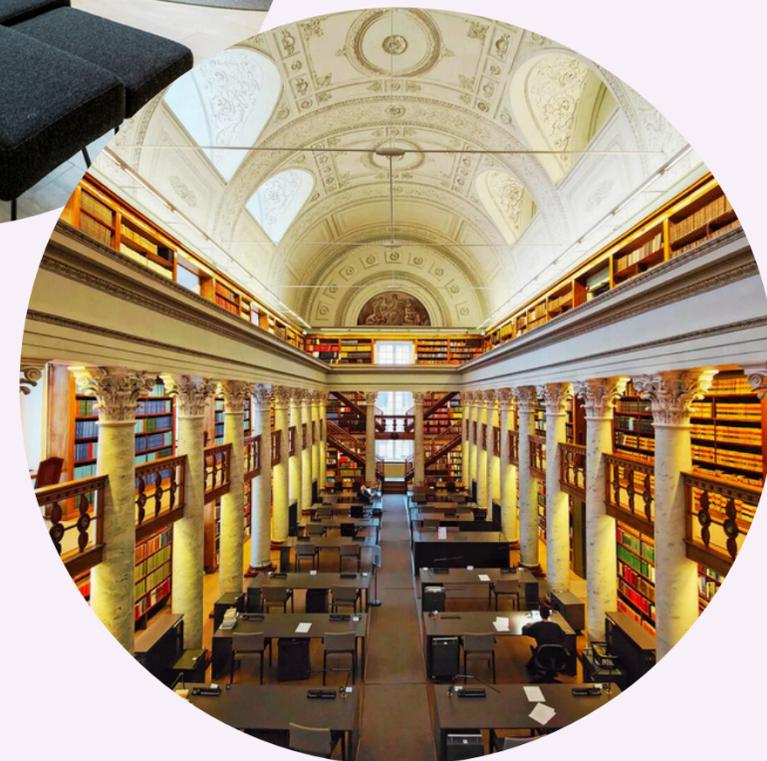
- *ad ogni età (longlife learning)*
- *per tutta la società (istruzione gratuita ad ogni livello, risorse culturali gratuite a disposizione dei cittadini)*
- *attraverso spazi inclusivi (abbattimento barriere architettoniche, capillarità sul territorio...).*



La **Biblioteca Oodi**, il "salotto di Helsinki"



La **Biblioteca universitaria**



La **Biblioteca Nazionale**

# La cura dell'età evolutiva

Uno degli aspetti più evidenti è la **cura e l'attenzione a bambini ed adolescenti** negli spazi pubblici e, in particolar modo, nei **luoghi della cultura**.

In ogni contesto si ritrovano spazi progettati e pensati per **soddisfare le esigenze** dei più giovani, per **tutelare e promuoverne il benessere**, per **favorire la loro crescita e la loro educazione** e, non meno importante, **supportare la genitorialità**.



# Gli spazi di gioco e di esperienza diretta

Il **gioco**, in quanto **modalità di apprendimento**, **opportunità di espressione**, **occasione di interazione e sviluppo emotivo e sociale**, trova spazio in ogni contesto: dai parchi di quartiere, agli spazi dedicati nelle biblioteche, alle chiese...



# Parchi di quartiere



Il **rapporto con la natura** è considerato imprescindibile nella formazione di bambini e ragazzi non solo in **ambito scolastico**, dove si svolgono costanti attività all'aperto, ma anche nel loro **tempo libero**.

# Biblioteche e... chiese!

Le **biblioteche** hanno **spazi dedicati al gioco e alla lettura** per i bambini e dispongono di servizi predisposti per loro (fasciatoi, posteggio passeggini, microonde...). Ogni luogo tiene in considerazione le esigenze dei più piccoli: anche nelle **chiese** sono presenti angoli-gioco.



# Musei per tutti!

Tuttavia, ciò che più mi ha colpito, da docente di Storia dell'arte e amante dei luoghi di arte e di cultura, è la presenza costante ed imprescindibile, **all'interno dei musei**, di percorsi pensati appositamente per bambini e ragazzi in età evolutiva.

*Alcuni esempi...*





# Helsinki City Museum

L'*Helsinki City Museum* è il museo civico della città: l'esposizione permanente, articolata su otto nuclei tematici, racconta la storia della città sulla base di un **approccio interattivo ed esperienziale**, che già di per sé facilita la fruizione da parte dei visitatori più giovani.

Un intero settore del museo, in aggiunta, è specificatamente pensato per i bambini: si tratta della **Children's town**, dove il passato della città è reso tangibile ed esperibile attraverso attività di gioco individuale o di gruppo.



All'interno della *Città dei bambini* è possibile salire su una carrozza trainata da cavalli o governare una barca in ambientazioni che ricordano il passato. Si possono conoscere i tipici oggetti quotidiani degli anni Settanta nella "casa della nonna" e ci si può anche sedere in una classe di una scuola degli anni '30 e immaginare un maestro con gesso e bacchetta.



C'è poi il negozio del mercante Sederholm, del XVIII secolo, che permette ai bambini di giocare con gli oggetti presenti. Sono a disposizione costumi da poter indossare, burattini da manovrare nel teatrino, carte da gioco per interpretare ruoli. Nella *Città dei bambini* tutto ciò che è in mostra può e *deve* essere toccato, poichè **il gioco diventa mezzo di conoscenza esperienziale e, dunque, strumento di apprendimento e sviluppo.**



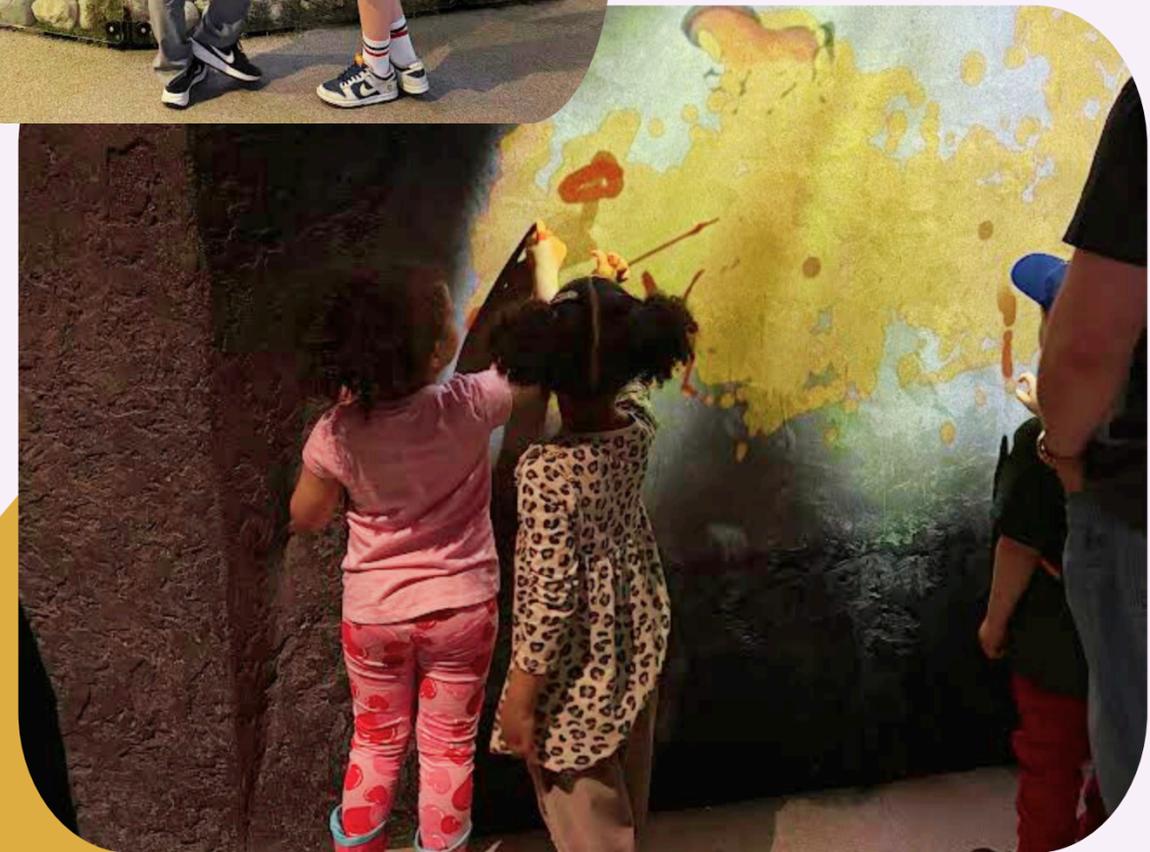


# Heureka

## Science Center

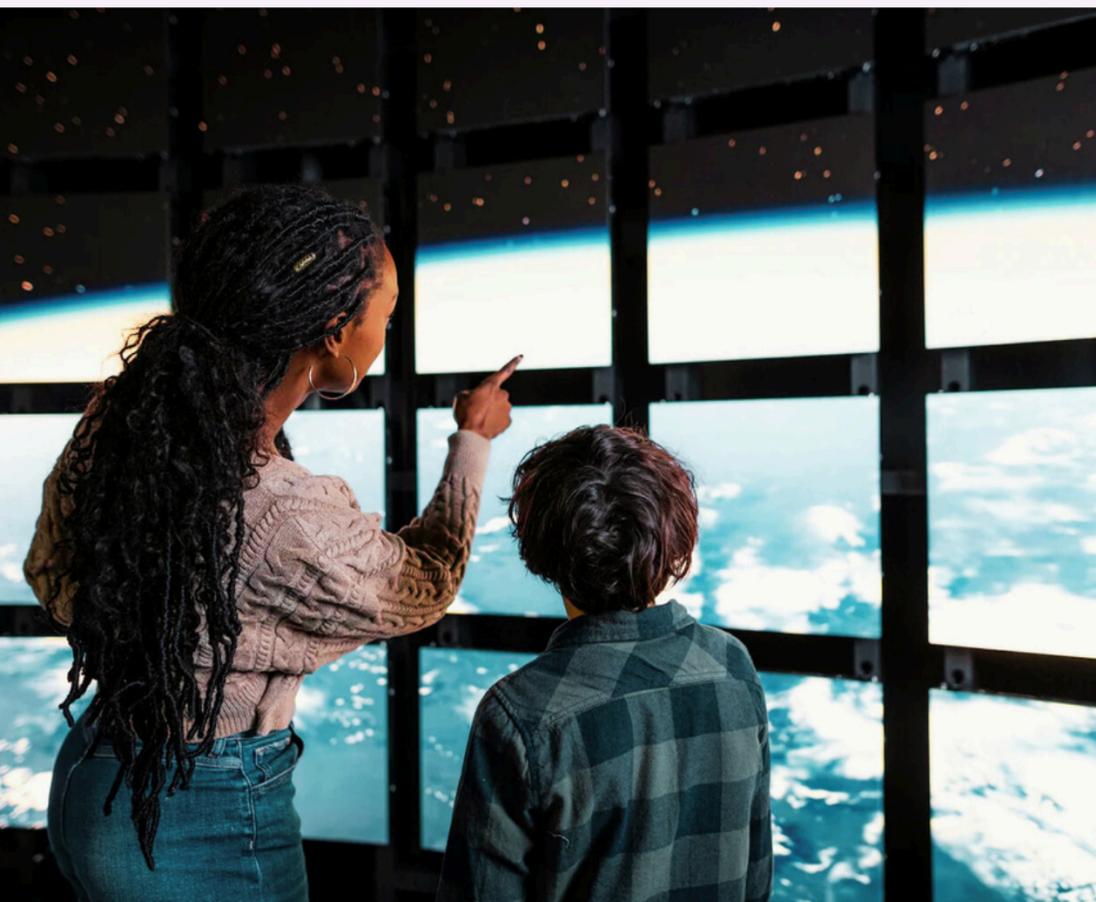
A Vantaa, a pochi chilometri da Helsinki, si trova il Centro scientifico *Heureka*. Si tratta di un luogo in cui è possibile **scoprire la scienza, la fisica e la tecnologia** attraverso un **approccio esperienziale, basato su giochi, esperimenti e attività coinvolgenti**.

Molto varia ed articolata è l'esposizione permanente. Una parte molto amata dai bambini è il percorso sui Giganti dell'ultima era glaciale, con robot a dimensione naturale di Mammuth, Smilodonti ed altre creature preistoriche. I bambini possono indossare finte pellicce e calzature di pelle e fingere di essere piccoli primitivi che dipingono su pareti interattive.





Una parte è poi dedicata alle esplorazioni nello Spazio, con tanto di stazione spaziale del futuro, planetarium e simulatore di gravità sulla Luna. Un'ampia sezione offre la possibilità di osservare vari fenomeni fisici attraverso veri e propri esperimenti, ma ci sono anche percorsi sull'intelligenza artificiale, sullo sviluppo di sistemi di produzione sostenibili, sull'elettricità, nonchè una vasta area all'aperto che consente di scoprire specie vegetali, conoscere fenomeni musicali e matematici, molti dei quali legati all'acqua. I percorsi sono pensati per essere fruibili a **diversi livelli di complessità ed approfondimento**, rivolti quindi sia a bambini piccoli sia a ragazzi ed adulti.



Il **coinvolgimento diretto** è, anche in questo caso, di nuovo al centro del percorso museale: si tratta di un approccio educativo che supera la tradizionale idea di apprendimento attraverso l'ascolto e la teoria, ma che punta piuttosto su **partecipazione attiva ed esperienza diretta**.





# Ateneum

*Finnish National Gallery*



L'*Ateneum* è tra i principali musei di arte in Finlandia, la cui collezione spazia dal XVIII secolo al Modernismo.

L'attenzione nei confronti degli utenti più giovani si traduce, qui, in aree dedicate all'apprendimento esperienziale, come la zona "Studio", dove viene proposta la riproduzione tramite disegni di alcune opere d'arte, e una **linea del tempo interattiva**. Sono inoltre previsti tour guidati per bambini, con momenti di gioco strutturato, e **percorsi studiati appositamente per avvicinare i più giovani alle opere**, anche in occasione di mostre temporanee.





#### GALLERY 4

AMALIA LINDEGREN:  
Jumping Jack, 1879

There's a happy mood in this painting. A smiling man is showing something to three children around him. The painting is called Jumping Jack. Maybe you've played with one at some point, or seen one in a puppet show?

Look at the painting carefully. What can you see in this dimly lit country house? How can you tell that the artwork depicts old times?



Ad esempio, nell'esposizione attualmente in corso, intitolata **Crossing borders**, che si focalizza sulle opere e le vite di artiste dell'Ottocento provenienti dai paesi nordici e costrette a spostarsi in Germania per praticare la loro arte, una simpatica volpe conduce i piccoli visitatori nel percorso della mostra, **guidandoli nell'esplorazione e nella comprensione di alcune tra le opere più significative.**

# “Cosa ti porti a casa?”

Alla domanda fattaci da una delle tutor potrei rispondere elencando molti aspetti, ma quello per me più significativo è stata proprio **l'importanza dell'approccio esperienziale in materia di apprendimento**. Da sempre orientata a questo metodo, l'esperienza vissuta in Finlandia ha rafforzato in me la convinzione che **il coinvolgimento diretto e l'approccio interattivo, basato sul fare e sull'esperire, migliorino l'esperienza di apprendimento dei ragazzi, favorendo inoltre lo sviluppo di competenze fondamentali e corollarie**.

Ciò si tradurrà, in misura maggiore rispetto a quanto già non accadesse prima, nel tentativo di offrire ai miei studenti la possibilità di **“interagire” con l'arte**, sia attraverso applicativi digitali sia, ove possibile, organizzando visite a musei e luoghi artistici e culturali.



