

# Competenze per la didattica museale

Questa lista di competenze è il risultato di uno studio dell'Università di Amsterdam tra le guide dei musei, educatori e operatori museali nei musei d'arte e di storia.

Lo studio è stato presentato nell'ottobre 2017 al **Simposio internazionale Museum Guides Now!** In collaborazione tra **University of Amsterdam, Rijksmuseum Amsterdam, Stedelijk Museum Amsterdam e Van Gogh Museum.**

La ricerca completa si trova al link:

<https://www.lkca.nl/primair-onderwijs/praktijkverhalen/guiding-is-a-profession>

Credits: Mark Schep, Carla van Boxtel & Julia Noordegraaf (2017). Competencies of museum guides. Amsterdam: University of Amsterdam.

Traduzione Marco Peri

Sono state identificate **45 competenze** suddivise in 4 aree:

#### Area 1

### Gestione del gruppo all'interno del museo

Le guide del museo sono piene di entusiasmo e flessibili, hanno un atteggiamento aperto in grado di entrare in sintonia con ogni gruppo, sono sensibili verso le dinamiche di relazione ed in grado di valutare e adattarsi in risposta alle esigenze di ciascun target di pubblico.

Le guide dei musei conducono il percorso, proteggono gli oggetti e mantengono sempre una visione d'insieme del gruppo.

#### Area 2

### Abilità comunicative

Le guide del museo sono eccellenti comunicatori, sia verbalmente che non-verbalmente.

Hanno la capacità di innescare e facilitare la discussione. Parlano chiaramente, ascoltano attentamente e sanno usare gli spunti del gruppo per arricchire il dialogo.

#### Area 3

### Conoscenze e pedagogia

Le guide del museo possiedono un'ampia cultura generale: storica, culturale e artistica. Conoscono gli oggetti esposti e sono consapevoli dei principi generali dell'educazione.

Sono in grado di utilizzare queste conoscenze in modo flessibile per trasmettere informazioni sugli oggetti, raccontare storie e rispondere alle domande dei visitatori.

Incoraggiano il pubblico ad interagire con gli oggetti in modo coinvolgente e significativo.

#### Area 4

### Professionalità

Le guide del museo sono affidabili e rappresentano il museo. Possono collaborare con altri colleghi, insegnanti e visitatori nella progettazione di attività e strumenti didattici.

Sono in grado di riflettere criticamente sulla loro attività, sono aperte a dare e ricevere feedback e sanno impegnarsi attivamente per sviluppare le proprie competenze per accrescere e migliorare la propria professionalità.

### La flessibilità al centro

Bisogna essere in grado di utilizzare le proprie conoscenze in modo **flessibile**, adattare il contenuto al gruppo/target per rispondere alle esigenze e alle aspettative dei visitatori.

Occorre essere sempre pronti al cambiamento, reagire in modo flessibile alle situazioni che potrebbero verificarsi inaspettatamente: un gruppo che si presenta in ritardo, un'opera che non è nella sua solita posizione, un'altra guida che si trova nella stessa sala, ecc...

**La flessibilità, come altre competenze, è un tratto personale che si può migliorare con l'esperienza.**

### La sinergia delle competenze

Tutte le competenze possono rafforzarsi e compensarsi a vicenda.

## Gestione del gruppo all'interno del museo

Le guide del museo sono piene di entusiasmo e flessibili, hanno un atteggiamento aperto in grado di entrare in sintonia con ogni gruppo, sono sensibili verso le dinamiche di relazione ed in grado di valutare e adattarsi in risposta alle esigenze di ciascun target di pubblico.

Le guide dei musei conducono il percorso, proteggono gli oggetti e mantengono sempre una visione d'insieme del gruppo.

### **1 Atteggiamento aperto**

La guida del museo è rilassata, ha un atteggiamento inclusivo verso il gruppo e aperto nei confronti delle diversità delle persone e dei punti di vista all'interno del gruppo.

### **2 Rapporto col gruppo**

La guida del museo è in grado di stabilire un rapporto immediato con il gruppo, è in grado di far sentire i visitatori a proprio agio durante tutta l'attività.

### **3 Valutare il gruppo**

La guida del museo conosce il proprio target e può fare una stima dell'interesse, delle aspettative e del livello di conoscenze facendo domande e "interpretando" la loro comunicazione non-verbale

### **4 Interesse nel gruppo**

La guida del museo mostra sincero interesse per le idee, ascolta le domande e riconosce il background del gruppo di visitatori.

### **5 Crea un ambiente sicuro**

La guida del museo è in grado di creare un ambiente di apprendimento in cui gli studenti possono partecipare in modo uguale e nel quale il contributo di ciascuno è trattato in modo rispettoso.

### **6 Creare un'atmosfera positiva e rilassata**

La guida del museo è in grado di creare un'atmosfera rilassata e positiva, ad esempio, usando un linguaggio leggero, informale e il senso dell'umorismo.

### **7 Entusiasmo ed energia**

La guida del museo è energica e piena di entusiasmo e sa come accendere l'entusiasmo nei visitatori.

### **8 Sensibile alle dinamiche di gruppo**

La guida del museo ha una certa sensibilità verso le relazioni di gruppo, è dinamica e in grado di adattare il suo comportamento alla situazione.

### **9 Affrontare la resistenza**

La guida del museo sa come affrontare la resistenza o osservazioni inappropriate e cerca di usare queste osservazioni per arricchire il dialogo.

### **10 Guida in primo piano**

La guida del museo assume un ruolo di direzione sul programma e sulle regole da rispettare senza prevaricare il gruppo.

### **11 Protezione degli oggetti**

La guida al museo è consapevole della sicurezza di oggetti e corregge comportamenti potenzialmente pericolosi dei visitatori.

### **12 Gestione del tempo**

La guida del museo è in grado di utilizzare il tempo in modo efficiente, il percorso ha un inizio, una durata ed una fine ben definiti.

### **13 Consapevolezza dell'ambiente e posizionamento**

La guida del museo è flessibile e in grado di affrontare l'affollamento delle sale del museo.

La guida si posiziona con il gruppo di fronte all'oggetto in modo tale che tutti i visitatori possano vedere senza bloccare il passaggio per altri visitatori.

### **14 Mantenere una visione d'insieme**

La guida del museo mantiene una panoramica del gruppo per assicurarsi che tutti i visitatori stiano seguendo e si assicura di non dar disturbo ad altri visitatori.

## Area 2

### Abilità comunicative

Le guide del museo sono eccellenti comunicatori, sia verbalmente che non verbalmente. Hanno la capacità di innescare e facilitare la discussione. Parlano chiaramente, ascoltano attentamente e sanno usare gli spunti del gruppo per arricchire il dialogo.

#### **15 Chiarezza**

La guida al museo parla in modo chiaro, comprensibile e appropriato.

#### **16 Vocalizzazione ed espressione**

La guida del museo parla con un timbro piacevole, è in grado di coinvolgere i visitatori attraverso la sua intonazione, ritmo e mimica. La guida sa come usare la sua voce senza sforzarla.

#### **17 Ascolto attento**

La guida del museo ascolta attentamente e sinceramente e utilizza gli input del gruppo per arricchire il dialogo.

#### **18 Abilità linguistiche e uso della lingua**

La guida del museo è linguisticamente competente, possiede un ampio vocabolario generale e specializzato e sa regolare l'uso linguaggio a seconda del livello dei visitatori.

#### **19 Tecniche di conversazione**

La guida del museo è capace di avviare e facilitare la conversazione in modi diversi ed è in grado di incoraggiare la partecipazione dei visitatori.

#### **20 Comunicazione non-verbale**

La guida del museo fornisce chiari segnali non verbali ai visitatori (ad es. linguaggio del corpo, mimica, postura) in linea con la comunicazione verbale.

#### **21 Consapevolezza della propria comunicazione**

La guida del museo è a conoscenza della sua postura, dell'uso della voce e del linguaggio del corpo ed è in grado di adattarlo alla situazione.

## Area 3

### Conoscenza e pedagogia

Le guide del museo possiedono un'ampia cultura generale: storica, culturale e artistica. Conoscono gli oggetti esposti e sono consapevoli dei principi generali dell'educazione.

Sono in grado di utilizzare queste conoscenze in modo flessibile per trasmettere informazioni sugli oggetti, raccontare storie e rispondere alle domande dei visitatori.

Incoraggiano il pubblico ad interagire con gli oggetti in modo coinvolgente e significativo.

#### **22 Uso della conoscenza**

La guida del museo ha una conoscenza generale della cultura di riferimento ed è in grado di utilizzare questa conoscenza in modo flessibile, su misura per gruppi diversi, per dare significato agli oggetti, per contestualizzarli, per creare connessioni e per rispondere alle domande.

#### **23 Uso delle conoscenze curricolari scolastiche**

La guida del museo ha conoscenza dei programmi scolastici ed è in grado di utilizzare questa conoscenza per collegare il percorso al curriculum degli studenti.

#### **24 Utilizzo della conoscenza della collezione**

La guida del museo conosce la collezione esposta ed è in grado di utilizzare questa conoscenza in modo flessibile per dare un senso agli oggetti, contestualizzarli, creare connessioni e rispondere alle domande.

#### **25 Creare un filo comune**

La guida al museo usa le sue conoscenze per creare un filo comune nel percorso.

#### **26 Stimolare un atteggiamento aperto**

La guida del museo è in grado di ispirare gli studenti ad avere un atteggiamento aperto verso nuove esperienze.

#### **27 Spiegazione**

La guida al museo è in grado di tradurre le sue conoscenze al livello e percezione del gruppo di riferimento e garantisce la comprensione per tutti.

#### **28 Storytelling**

La guida al museo è in grado di raccontare storie in modo coinvolgente.

#### **29 Fare domande**

La guida del museo è in grado di utilizzare domande per stimolare la conoscenza dei visitatori, per dare spazio a prospettive diverse e (a seconda degli obiettivi) per sollecitare i visitatori a creare associazioni, ragionare, pensare ad alta voce, analizzare, contestualizzare, interpretare, riflettere e utilizzare la loro immaginazione.

#### **30 Stimolare gli studenti a guardare attentamente**

La guida al museo è in grado di offrire agli studenti un'osservazione attenta degli oggetti e incoraggia a fare esperienze di conoscenza attiva.

#### **31 Contestualizzare gli oggetti**

La guida del museo trova un equilibrio tra l'osservazione degli oggetti e la loro contestualizzazione storica.

#### **32 Usare oggetti come una finestra**

La guida museo sa usare un oggetto come una finestra per approfondire un periodo storico o un evento.

#### **33 Uso di oggetti per analisi critiche**

La guida al museo può utilizzare gli oggetti in modo critico e analizzare come l'arte e la storia sono rappresentate e interpretate.

#### **34 Utilizzo delle attività di apprendimento**

La guida del museo utilizza attività di apprendimento e esercizi che si adattano al gruppo, al momento e all'oggetto.

#### **35 Equilibrio tra interazione e spiegazione**

La guida museale ricerca un equilibrio tra spiegazione e interazione e garantisce che ci siano abbastanza opportunità per gli studenti di vivere l'arte e la storia.

Area 4

## **Professionalità**

Le guide del museo sono affidabili e rappresentano il museo. Possono collaborare con altri colleghi, insegnanti e visitatori nella progettazione di attività e strumenti didattici.

Sono in grado di riflettere criticamente sulla loro attività, sono aperte a dare e ricevere feedback e sanno impegnarsi attivamente per sviluppare le proprie competenze per accrescere e migliorare la propria professionalità.

#### **36 Collaborazione con altre guide**

La guida del museo consulta altre guide sul percorso e tiene conto di altre guide durante il tour.

### **37 Cooperazione con le guardie di sicurezza / custodi**

La guida del museo comunica (se necessario) con le guardie di sicurezza e segue le loro istruzioni.

### **38 Cooperazione con gli insegnanti**

La guida del museo concorda il programma con i docenti accompagnatori e conferisce all'insegnante un ruolo appropriato durante la visita.

### **39 Affidabilità**

La guida del museo è affidabile, precisa e puntuale, e lavora in conformità con il programma progettato.

### **40 Flessibilità**

La guida del museo è flessibile e ha un atteggiamento aperto nei confronti dei cambi di programma.

### **41 Rappresenta il museo**

La guida del museo è consapevole del suo ruolo di ambasciatore del museo e si comporta di conseguenza.

### **42 Riflessione sulle prestazioni personali**

La guida del museo riflette criticamente sulle proprie attività ed è consapevole dei propri punti di forza e delle aree di miglioramento.

### **43 Dare e ricevere feedback**

La guida del museo è aperta ai feedback, usa questi feedback per migliorare, ed è disposto a dare feedback ad altre guide.

### **44 Crescita professionale**

La guida al museo sfrutta le opportunità per lo sviluppo professionale offerto dal museo e ricerca attivamente modi per sviluppare le proprie competenze.

### **45 Contribuire a migliorare i tour**

La guida del museo riflette criticamente sull'efficacia delle proposte e usa queste riflessioni per contribuire a ridisegnare nuovi programmi per il pubblico.

---

# Autovalutazione e empowerment\*

Prova a valutare il tuo livello di competenza attribuendo un punteggio alle tue competenze. La scala varia da Insufficiente (= 1) a Eccellente (= 5)

1 insufficiente	2 da migliorare	3 sufficiente	4 buono	5 eccellente
-----------------	-----------------	---------------	---------	--------------

1. Gestire il gruppo all'interno dell'ambiente museale
2. Abilità comunicative
3. Conoscenza e pedagogia
4. Professionalità

## Punti di forza

Indica due o più competenze in cui sei competente e fornisci una breve spiegazione.

## Punti di miglioramento

Indica una o più competenze che vorresti migliorare o che potrebbero essere migliorate e dai una breve spiegazione.

\* Con il termine **empowerment** viene indicato un processo di crescita, sia dell'individuo sia del gruppo, basato sull'incremento della stima di sé, dell'autoefficacia e dell'autodeterminazione per far emergere risorse latenti e portare l'individuo ad appropriarsi consapevolmente del proprio potenziale.