

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.