

Albi illustrati e libri tattili al museo: educare lo sguardo per avvicinare alla fragilità

Picturebooks and tactile books at the museum: educating the gaze to approach fragility

Matilde Teggi^a

Chiara Pellicciari^b

Paola Terranova^c

^a Università di Modena e Reggio Emilia, matilde.teggi@unimore.it

^b Musei Civici di Reggio Emilia, chiara.pellicciari@comune.re.it

^c Istituto Regionale "Giuseppe Garibaldi" per i Ciechi, biblioteca@istitutociechigaribaldi.it

ABSTRACT

The contemporary museum is a privileged space for knowledge construction, fostering diversity and providing meaningful educational experiences, as highlighted in the ICOM declaration (Prague, 2022). The paper presents the PCTO *Parol&Immagini* project, carried out by 3 classes from Liceo "Matilde di Canossa" (RE) between 2023 and 2024. Resulting from a collaboration between school, Civic Museums of Reggio Emilia, Regional Institute "Giuseppe Garibaldi" for the Blind, and Reggio Childhood Studies PhD program, the project aims to promote visual literacy, raise awareness of art, and enhance its accessibility in the museum context. Students have created tactile illustrated books inspired by museum artworks, intertwining children's literature with museum education to explore new approaches to reading images.

SINTESI

Il museo contemporaneo è uno spazio privilegiato per la costruzione di conoscenza, che favorisce la diversità e offre esperienze educative significative, come evidenziato nella dichiarazione ICOM (Praga, 2022). Il contributo presenta il progetto PCTO *Parol&Immagini*, condotto da 3 classi del Liceo "Matilde di Canossa" (RE) tra il 2023 e il 2024. Frutto della collaborazione tra scuola, Musei Civici di Reggio Emilia, Istituto Regionale "Giuseppe Garibaldi" per i Ciechi e dottorato *Reggio Childhood Studies*, il progetto si pone come obiettivo l'alfabetizzazione visiva, la sensibilizzazione all'arte e la sua accessibilità nel contesto museale. Gli studenti hanno realizzato dei libri tattili illustrati ispirati alle opere museali, intrecciando la letteratura per l'infanzia con l'educazione museale, per esplorare nuovi approcci alla lettura delle immagini.

KEYWORDS: museum education, art, picturebooks, tactile illustrated books, accessibility

PAROLE CHIAVE: educazione museale, arte, albi illustrati, libri tattili illustrati, accessibilità

Introduzione

Il patrimonio culturale rappresenta un elemento chiave come oggetto di indagine per la realizzazione di progetti educativi, particolarmente significativi quando realizzati in sinergia con altre istituzioni culturali e educative del territorio (Bortolotti et al., 2008). In particolare, l'idea che il museo sia un luogo che assicura equità e ampie possibilità di accesso, partecipazione e rappresentazione è diventata obiettivo del percorso presentato in questo contributo.

Il progetto *Parol&Immagini* nasce dal proposito di unire differenti campi disciplinari, dalla letteratura per l'infanzia all'educazione museale, per sperimentare nuove modalità di mediazione ed esplorazione delle opere d'arte. Albi illustrati e libri tattili illustrati (TIB) diventano così mezzi linguistici e strumenti per avvicinarsi al patrimonio, appropriarsene e condividerlo. Quando ci si avvicina a un'opera d'arte è essenziale avere parole che guidino nel processo di interpretazione. Prendendo spunto dagli albi illustrati, si impara a collegare immagini e parole, trasformando ciò che si vede in narrazioni vive, riflettendo sulle storie implicitamente raccontate. L'immagine artistica, con le sue varie rappresentazioni, svela una dimensione metaforica e le parole suggeriscono un modo possibile di interpretarla.

Il progetto promuove anche la riflessione sull'accessibilità al patrimonio, partendo dai libri e aprendo alla dimensione multisensoriale e tattile, oltre all'esplorazione visiva. I libri tattili possono essere strumenti creativi che stimolano la formazione di immagini mentali e possiedono un valore estetico (Bridda, 2023) e, in questo progetto, diventano il fine per esplorare il patrimonio e un nuovo linguaggio da utilizzare nella pratica museale. Queste particolari tipologie di libri integrano l'esplorazione tattile con l'uso delle parole, rafforzando il legame tra azione e linguaggio (Bridda, 2023). Il progetto è stato realizzato in 2 edizioni, coinvolgendo complessivamente 65 studenti, divisi in 3 classi dal terzo al quinto anno della scuola secondaria di II grado.

1. In museo per imparare a guardare

1.1. Museo e territorio

Il museo contemporaneo non solo tutela, espone e salvaguarda le collezioni, ma si trasforma in spazio di aggregazione, formazione ed educazione, coinvolgendo pubblici sempre più ampi e diversificati (Cardone & Masi, 2017). Contesto privilegiato per sostenere il pensiero critico, imparare a decodificare il patrimonio e avvicinare a nuovi e diversi modi di vedere e leggere le immagini, esso si configura come autentico «segnalibro del mutare del nostro saper guardare» (Mascheroni, in Zuccoli, 2014).

I Musei Civici di Reggio Emilia, da oltre 50 anni, si occupano di educazione al patrimonio, considerandola una delle *mission* fondamentali dell'istituzione. Questo impegno rappresenta un terreno di ricerca e sperimentazione costante, finalizzato a individuare approcci e strategie per mediare il patrimonio. È in questa prospettiva

che nasce il progetto *Parol&Immagini*, con l'obiettivo primario di rafforzare le alleanze sul territorio. Scuola, museo, università e istituto per ciechi hanno lavorato insieme per sviluppare un PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e di Orientamento) capace di consentire agli studenti il consolidamento delle conoscenze scolastiche attraverso l'esperienza pratica, testando le proprie attitudini e orientando le scelte future di studio e lavoro.

I percorsi PCTO, introdotti dalla legge numero 145 del 2018, si sviluppano in 3 direzioni: curriculare, esperienziale e orientativa (Russo, 2022). Negli ultimi anni, i Musei Civici di Reggio Emilia hanno sperimentato varie proposte per l'elaborazione di questi percorsi, in collaborazione con scuole e università (Campanini et al., 2024). *Parol&Immagini* è stato co-progettato da docenti, educatori museali, una tifloga e una dottoranda, coinvolgendo gli studenti in un lavoro cooperativo a stretto contatto con l'ambiente museale e le sue collezioni. Considerati coautori o "visitAttori" (Russo, 2022), gli studenti hanno contribuito a dare un nuovo significato al museo, sono stati invitati a riflettere su diverse modalità di approccio alle opere, sostenendo un pensiero critico e riflessivo e costruendo strumenti narrativi concreti e accessibili anche a persone con disabilità visive. Lavorare in partenariato ha permesso di integrare saperi e competenze professionali, strategie e processi di insegnamento-apprendimento, collegati alla didattica scolastica e finalizzati a risultati concreti e verificabili (Bortolotti et al., 2008).

Attraverso l'osservazione, la scoperta e l'esperienza, gli studenti hanno potuto approfondire temi relativi a valorizzazione, mediazione e accessibilità del patrimonio artistico, appropriandosi degli spazi museali con un approccio narrativo e collaborativo.

1.2. La "settimana in museo"

Il progetto *Parol&Immagini* si è strutturato come esperienza di "settimana in museo" (Campanini & Pellicciari, 2020; Landini, 2022; Bertolini et al., 2023; Landini et al., 2024), che offre a studenti e docenti la possibilità di trascorrere alcuni giorni o una settimana scolastica all'interno degli spazi museali. Gli studenti sono invitati così a vivere il museo come ambiente (scolastico) quotidiano e gli insegnanti hanno l'opportunità di sviluppare percorsi specifici modificando la loro didattica ordinaria insieme a educatori museali, utilizzando gli oggetti del museo come libri di testo alternativi. L'esperienza della "settimana in museo" contribuisce, infatti, a trasformare il ruolo dell'insegnante, non più semplice "accompagnatore" al museo, ma *partner* pedagogico.

Nell'edizione 2023 di *Parol&Immagini*, gli studenti delle classi 3A e 5A, indirizzo Linguistico, del Liceo "Matilde di Canossa" hanno abitato gli spazi del museo per 3 giorni, mentre, nel 2024, la classe 4G, indirizzo Scienze Umane, ha sperimentato l'intera "settimana in museo". Gli spazi museali dell'*agorà* e del *C-lab* sono diventati aule-laboratorio di cui studenti e docenti si sono appropriati, trasferendo materiali e *routines* scolastiche. Il museo si è trasformato in un contesto sociale di apprendimento, in grado di offrire un'esperienza formativa che educa,

coinvolge e stimola la curiosità (Campanini & Pellicciari, 2020). Presentandosi come palestra per affinare lo sguardo, che incoraggia un coinvolgimento multisensoriale, esso ha favorito una dimensione non frontale, agevolando lo sviluppo di intelligenze multiple. L'apprendimento nel museo è infatti definito informale, sensoriale, interattivo e consente di acquisire conoscenze o competenze, ma anche di vivere esperienze più emotive, collegate alla dimensione estetica, sensoriale, ludica (Cardone & Masi, 2017). Museo, dunque, come «officina di esperienze» (Panciroli, 2016, p. 128), spazio di negoziazione di significati, in cui l'esperienza scolastica assume la dimensione operativa e dinamica del fare e dove la conoscenza, la consapevolezza e il pensiero riflessivo prendono vita a partire dall'esperienza (Dewey, 1965).

Le attività sono state pianificate attorno a specifici temi e obiettivi, tuttavia, durante lo svolgimento dell'esperienza, sono stati apportati adattamenti quotidiani, in base alle sollecitazioni dagli studenti. La documentazione, sia analogica che digitale, è stata raccolta da tutti gli attori coinvolti, ognuno secondo specifici *focus* osservativi, e ha consentito di ricostruire il processo di appropriazione degli spazi museali e valutare le risposte ai differenti approcci all'opera d'arte sperimentati, così come il contributo degli studenti nella costruzione dei compiti assegnati.

2. Albi illustrati e TIB: mediatori dell'esperienza estetica

2.1. *Didart* e la didattica museale attraverso l'albo illustrato

Il progetto *Parol&Immagini* ha preso vita all'interno di *Didart*, centro di documentazione per la didattica dell'arte contemporanea e biblioteca specializzata in editoria internazionale d'arte per bambini e ragazzi. Questa importante raccolta di oltre 3.000 pubblicazioni contiene il meglio dell'editoria per l'infanzia e l'adolescenza e ha sede all'interno del Palazzo dei Musei, accanto agli spazi destinati alle attività educative (Pellicciari, 2024). Nato grazie al progetto europeo *Cultura 2000*, questo spazio è diventato anche un punto di incontro per far interagire le collezioni museali con la letteratura illustrata di qualità. La scelta di integrare *Didart* all'interno del museo riflette l'idea che anche i libri per bambini possano diventare oggetti museali, da osservare e, allo stesso tempo, da utilizzare per avvicinarsi al museo e agli oggetti che esso conserva.

I Servizi Educativi dei Musei Civici hanno da subito riconosciuto il valore dell'albo quale strumento privilegiato all'interno del museo; gli albi illustrati sono, infatti, strumenti unici per educare al patrimonio in modo creativo e coinvolgente (Pellicciari, 2024). Grazie alle immagini e alle storie, i visitatori, sia grandi che piccoli, possono esplorare il mondo dell'arte e le collezioni in modo interattivo e accessibile. Le pagine dei libri diventano finestre aperte su mondi fantastici o riflessioni sulla realtà circostante. Gli albi illustrati sono strumenti dal valore pedagogico e letterario, ma anche forme d'arte in sé stesse: combinazioni uniche di letteratura e arte visiva (Sipe, 2001), in grado di aiutare a orientare lo sguardo. Secondo la celebre illustratrice Květa Pacovská, «l'albo illustrato è la prima galleria d'arte che il bambino visita» (Scharioth, in Neugebauer, 1993, p. 102). Si tratta,

infatti, di un tipo di libro particolarmente adatto a una lettura plurale, un contenitore di domande e un esercizio di complessità. Le figure costituiscono preziosi materiali didattici utilizzati per sensibilizzare, promuovere l'alfabetizzazione e costruire immagini, offrendo risorse critiche ed ermeneutiche essenziali per uno sguardo curioso e creativo sulla realtà. La sinergia testo/immagine rende l'albo un testo-laboratorio, dove la costruzione di competenze testuali si intreccia con la stimolazione del pensiero analogico, metaforico e combinatorio (Barsotti & Cantatore, 2015).

Negli ultimi anni, la letteratura per l'infanzia è diventata un ponte tra i musei e i pubblici più giovani. Alcuni ricercatori, non a caso, hanno indagato l'albo illustrato in qualità di mediatore dell'esperienza artistica per i più giovani all'interno dei musei. Perry Nodelman, nell'articolo "Touching art: The art museum as a picture book, and the picture book as art" (2018), paragona le opere d'arte esposte nei musei agli albi illustrati. Secondo Nodelman, per il bambino, l'esperienza dell'albo opera come contesto per il modo in cui egli guarda e costruisce il senso dei dipinti. Il museo, come contenitore/contesto in cui sono esposte opere e testi esplicativi, costituisce una sorta di albo illustrato appeso alle pareti. L'esperienza di visita al museo potrebbe così trasformare la contemplazione delle opere d'arte in specifiche illustrazioni, che fanno parte di un testo/contesto più ampio, la storia dell'arte, per esempio. I laboratori didattici e le visite al museo sono appunto esplorazioni su come l'arte diventi significativa in relazione ai contesti che le sono applicati. Anche Betül Gaye Dinç e Ilgım Veryeri Alaca, in *Interacting with nonfiction picturebooks in art museums* (2021), confermano che gli albi sono strumenti utili a rafforzare l'*engagement* del bambino verso le opere d'arte, rendendole ancora più memorabili. Attraverso una selezione di *nonfiction picturebooks*, le studiose sostengono che questi albi promuovono *engagement* artistici, esperienziali e attivi, offrendo opzioni per personalizzare la narrazione. Facilitando l'esperienza artistica, essi aiutano ad acquisire l'alfabetizzazione museale, mediante un'attività ludica diretta. Il gioco guidato da questi testi consente di osservare le opere d'arte e ripetere le informazioni attraverso attività e interazioni progettate per avviare l'apprendimento incarnato.

L'educatrice museale Elizabeth Yohlin considera gli albi illustrati naturali estensioni nell'apprendimento museale, in quanto oggetti visivi già rilevanti per la conoscenza e l'esperienza del bambino, il cui utilizzo facilita pertanto la costruzione di nuova conoscenza a partire da una già esistente (Yohlin, 2012). Gli albi illustrati trasmettono, secondo Yohlin, uno spazio simbolico ma innocuo, in cui lo spettatore può riflettere criticamente e interagire fisicamente con le opere d'arte: essi demistificano l'arte e la rendono accessibile ai bambini.

Come l'arte innesca un pensiero critico e uno stato fisico di percezione, anche gli albi illustrati, ancora una volta testi-laboratorio, trasmettono informazioni attraverso l'interazione, la contemplazione e la sensazione. Questi testi contribuiscono, dunque, a trasformare il museo, invitando a sperimentare lo spazio, metaforicamente, fisicamente e socialmente in modi astratti e incarnati (Hackett et al., 2018).

2.2. Accessibilità museale e TIB

Negli ultimi anni, i Musei Civici di Reggio Emilia hanno lavorato sui temi dell'accessibilità al patrimonio culturale anche tramite partenariati con altre istituzioni del territorio. Tra queste, la collaborazione instaurata con l'Istituto Regionale "Giuseppe Garibaldi" per i Ciechi emerge come un legame significativo e costante, testimoniato da diverse esperienze, che spaziano dalla progettazione congiunta di laboratori destinati a pubblici fragili e non, fino all'organizzazione di mostre di rilievo come la recente *L'arte di toccare l'arte. Bello e accessibile*, tenutasi nell'autunno 2022 negli spazi di *Didart*. I temi dell'accessibilità e dell'inclusione nel campo museale si impongono come emergenza e dovere civico, oltre che normativo, e si rivelano strettamente legati al ruolo educativo che l'istituzione museale ricopre. L'accessibilità al patrimonio – fisica, economica, sensoriale, cognitiva, culturale – deve essere resa possibile e sostenuta dalle istituzioni che lo custodiscono, dagli studiosi e dai mediatori, riconoscendo il ruolo della cultura nei processi di inclusione sociale e del pubblico quale parte attiva nella costruzione dei saperi inerenti al patrimonio (Bortolotti et al., 2008). Il diritto al sapere si pone come un bisogno strutturale, una necessità collettiva che richiede accessibilità a luoghi di cultura, come i musei, i quali costituiscono una risorsa aperta a tutti i pubblici, anche quelli che ancora non possono, non vogliono o non sanno frequentare il museo. Il museo diventa veramente accessibile, però, quando si apre nel dialogo con i soggetti e le realtà che lo circondano. Nel progetto *Parol&Immagini*, la relazione tra diverse professionalità ha l'obiettivo di sensibilizzare gli studenti a ragionare sui temi della fragilità ed essere fautori di una proposta concreta di accessibilità museale.

Partendo dallo spazio *Didart*, il progetto *Parol&Immagini* si propone di arricchire la collezione libraria mediante la costruzione di TIB. Questi libri, originariamente destinati ad adulti e bambini con disabilità visiva, costituiscono in realtà una preziosa risorsa per tutti. Essendo costruiti rispettando le modalità di apprendimento di una persona non vedente, seguono precisi criteri di progettazione, che includono:

- 2 tipi di testo, caratteri grandi e *Braille*;
- colori ad alto contrasto e differenti *texture* tattili;
- una rilegatura che consenta alle pagine di essere completamente piatte, per agevolare la lettura al tatto (Caludet, 2019).

I TIB sono libri bimodali, che offrono un'esplorazione sia visiva che tattile e rappresentano un progresso nell'editoria illustrata per bambini con e senza *deficit* visivo. Secondo Enrica Polato, le immagini nei TIB sono preziose, poiché fungono da mediatori per soddisfare bisogni relazionali, affettivi e comunicativi, e supportano il processo di simbolizzazione e apprendimento dei linguaggi formali nei bambini normovedenti (Polato, in Emili & Macchia, 2020). Laura Anfuso li definisce come i grandi esclusi della letteratura per bambini e ragazzi, relegati quasi esclusivamente al mondo delle disabilità visive e quasi totalmente assenti nelle scuole, nella maggior parte delle biblioteche o nei musei. Anfuso sostiene anche

l'importanza di integrare i TIB nei contesti educativi, poiché essi rappresentano uno strumento straordinario per sensibilizzare tutti all'arte (Anfuso, 2010).

A partire da queste considerazioni, gli studenti sono stati guidati nella creazione di TIB ispirati a opere museali. Questi libri sono diventati strumenti di scoperta e di memorizzazione, capaci di fissare emozioni, intuizioni e istruzioni, valorizzando l'esperienza tattile come un'esperienza estetica all'interno del contesto museale.

3. Il progetto

Parol&Immagini nasce per avvicinare gli studenti al museo come luogo accessibile e accogliente, offrendo loro un'esperienza educativa centrata sull'arte e sulla consapevolezza della fragilità.

Prima della “settimana in museo”, gli studenti hanno partecipato a incontri preparatori per introdurre il tema del libro come oggetto dalle diverse forme e funzioni. La docente di Storia dell'arte ha approfondito il rapporto tra artisti ed editoria, presentando il libro figurato d'autore, in cui un artista contemporaneo realizza opere originali (spesso incisioni) affiancate al testo di un autore con cui condivide una particolare affinità poetica; il libro-oggetto, opera d'arte in copia unica, che evoca la forma del libro senza conservarne le caratteristiche di leggibilità e di uso; e il libro d'artista, un'opera d'arte in cui l'artista veicola un messaggio attraverso la forma sequenziale del supporto, che viene resa possibile dalla sua sfogliabilità.

Successivamente, gli studenti hanno visitato la Biblioteca Panizzi di Reggio Emilia, esplorando l'evoluzione dell'illustrazione nei libri attraverso i secoli. Guidati dalla responsabile del Gabinetto delle Stampe, i ragazzi hanno osservato preziose edizioni, a partire dai libri silografici e dagli incunaboli, fino ai libri moderni. La visita ha approfondito l'evoluzione dell'illustrazione, dalla sua funzione didascalica, come mostrato nelle edizioni settecentesche di *Orlando Furioso*, alla parità tra testo e immagine nelle opere del Novecento. Esempi significativi includono *La gioia delle rose e del cielo*, dove le poesie di Attilio Bertolucci dialogano con le incisioni calcografiche di Arnaldo Pomodoro; *Oggetti figure animali per una storia* di Franco Gentilini, leporello¹ d'artista che testimonia un'unione tra segno grafico e semantico; e *Atlante* di Claudio Parmiggiani, che contiene 6 opere dell'artista, riprodotte da fotografie di Luigi Ghirri e accompagnate dalle poesie di Emilio Villa e Nanni Balestrini.

Gli studenti hanno poi visitato *Didart*, soffermandosi sul rapporto tra testo e immagine negli albi illustrati rivolti al pubblico più giovane. Qui, oltre a esplorare diversi riferimenti della storia della letteratura per l'infanzia, hanno consultato anche libri di alta qualità editoriale come quelli di Bruno Munari o Katsumi Komagata, dove gli aspetti visivi e tattili diventano il veicolo per sperimentare e ragionare sul concetto di libro e sulle sue possibili funzioni.

¹ Il leporello è un formato editoriale composto da un'unica striscia di carta ripiegata su sé stessa a fisarmonica.

Infine, le classi hanno svolto una visita/*workshop* presso l'Istituto Regionale "Giuseppe Garibaldi" per i Ciechi, dove la tiflologa ha presentato loro modalità di costruzione dell'immagine tattile, proponendo l'esplorazione di alcuni importanti libri tattili illustrati, seguita da un *workshop* di "lettura bendata" del TIB ... *Caribatto Caribetto... Giorgetto l'animale che cambia aspetto*.

La fase operativa della "settimana in museo" è stata strutturata come un'esperienza immersiva, in cui studenti, educatori museali e docenti si sono confrontati quotidianamente per approfondire i temi necessari allo svolgimento del progetto. Il museo si è offerto come laboratorio «che riunisce in sé osservazione, pensiero critico e creativo, dialogo e partecipazione attiva dei discenti, sperimentazione e capacità interpretative» (Cardone & Masi, 2017, p. 56). Un museo costruttivista, insomma, dove l'apprendimento è processo attivo: si impara ad apprendere attraverso l'azione riflessiva, considerando l'apprendimento un'attività sociale, che richiede tempo e motivazione (Hein, 1998).

I primi giorni della "settimana in museo" sono stati dedicati all'esplorazione di possibili strategie per analizzare un'opera d'arte. Partendo da una sessione di *brainstorming* guidata dalla domanda "come mediare un'opera d'arte?", gli studenti hanno fornito alcune prime ipotesi e riflessioni. Hanno poi esplorato possibili risposte attraverso una selezione di albi illustrati di *Didart*, che raccontano in modi diversi un'opera, la poetica o la biografia di un'artista in un libro per bambini. Tra questi, per esempio, la serie *L'art en Jeu*, realizzata dal *Centre Georges Pompidou*, composta da libri-gioco illustrati che propongono con un approccio ludico un'immersione nelle opere del Novecento; *Kunst Aufraumen*, albo in cui l'autore prova a mettere ordine, ad arginare, l'apparente caos delle icone dell'arte del Novecento, proponendo un gioco post-moderno fatto di sovrapposizioni e accostamenti che invitano bambini e adulti a nuove possibili letture; la collana *Grandi Albi*, serie di albi illustrati ideata dal MoMA di New York, la quale introduce con illustrazioni di qualità alcuni protagonisti dell'arte moderna e contemporanea ai più piccoli.



FIGURA 1 – ESPLORAZIONE DI *DIDART*

Il museo, con le sue collezioni, è poi diventato ambiente di sperimentazione e scoperta. Gli educatori museali hanno proposto diverse strategie educative per coinvolgere gli studenti, offrendo loro molteplici modalità per avvicinarsi alle opere. L'ascolto attivo, l'uso del corpo, lo *storytelling* e la pratica laboratoriale sono diventati gli *entry points* per un'esperienza formativa interattiva, multidimensionale e condivisa, in grado di stimolare differenti *formae mentis*.

Uno degli obiettivi del progetto era poi proprio quello di sensibilizzare alla disabilità visiva. La prima esperienza proposta, infatti, è stata quella di venire bendati durante l'osservazione delle opere esposte in museo, consentendo agli studenti di sperimentare l'*ekphrasis*, descrizione verbale di un'opera d'arte visiva.

Nel contesto museale, questo tipo di pratica viene adottato come strategia di lavoro in coppia, dove una persona descrive l'opera a un compagno bendato. Si chiudono gli occhi per aprire le porte all'immaginazione, riscoprendo una sensorialità meno comune e richiamando il corpo come strumento di conoscenza. Supportati dalla docente di Lettere e dagli educatori museali, gli studenti hanno così guidato i compagni temporaneamente ciechi in visita al museo. Si è poi sperimentata una lettura delle immagini utilizzando le *Visual Thinking Strategies* (VTS), metodologia che prevede una discussione di gruppo guidata da un facilitatore, di fronte all'opera d'arte.

L'opera viene utilizzata per imparare e sviluppare competenze quali la risoluzione dei problemi, il pensiero critico e l'abilità di lavorare in gruppo. Per entrare nelle opere è stato proposto poi il metodo dei *tableaux vivants*. Gli studenti hanno giocato con i loro corpi, mettendo in scena diverse opere del Seicento, attraverso drappi e costumi. Prendendo spunto dall'esperienza *pre-texts* (protocollo pedagogico che utilizza i testi come "pretesti" per sviluppare il pensiero critico), gli studenti hanno riletto alcune opere trasformandole in danze, fotografie e poesie e associandole a musiche, immagini ed esperienze personali.

Il testo, in questo caso visivo, viene così reinterpretato e trasformato in altro. Questo approccio ha permesso ai discenti di analizzare le opere acquisendo nuove competenze, avvicinandosi all'arte in modo empatico ed emozionale.



FIGURA 2 – *EKPHRASIS* AL MUSEO

Infine, il docente di Scienze Umane ha proposto una lettura antropologica dell'arte, integrando così argomenti curricolari con l'esperienza in collezione. Queste strategie hanno trasformato l'interazione degli studenti con le opere d'arte, rendendo l'esplorazione museale un viaggio narrativo, caratterizzato da condivisioni e riflessioni personali, intuizioni e una partecipazione attiva.

Il progetto è poi passato alla fase più concreta: selezionare le opere d'arte contemporanea da trasporre in TIB. Gli studenti hanno potuto scegliere le opere del Novecento (non esposte in museo) sulla piattaforma *Pinterest*. Dopo aver analizzato l'opera selezionata, divisi in gruppi, hanno realizzato lo *storyboard* del loro libro tattile. Per ogni opera, hanno redatto testi poetici, descrittivi ed evocativi,

in grado di guidare nella scoperta del quadro. Questa fase è stata supportata dalle docenti di Lettere e Letteratura inglese, che hanno proposto un *workshop* di scrittura sul testo narrativo e descrittivo.

Successivamente, sotto la supervisione della tiflologa, sono state create le immagini tattili, considerando attentamente i criteri di spessore, forma, colore, posizione e dimensione delle immagini. Un passaggio cruciale in questo processo è stato la selezione dei materiali, effettuata tramite la progettazione di una legenda ragionata insieme a esercitazioni tattili e sonore con materiali di varia natura. È importante guidare i ragazzi e le ragazze alla riscoperta delle potenzialità dei diversi materiali a differenti livelli – stimoli tattili, gradevolezza, capacità di suscitare e trasmettere emozioni, sonorità – cercando di trovare una verosimiglianza tra oggetto reale e materiale scelto per la sua rappresentazione.



FIGURA 3 – ESPLORAZIONE DEI MATERIALI

Le scelte effettuate dagli studenti sono state diverse e ognuna ha portato un contributo interessante e originale al progetto. Alcuni gruppi hanno seguito fedelmente la narrazione dell'opera, sia nei contenuti che nelle forme, altri hanno scomposto e ricreato il quadro, altri ancora hanno creato storie ispirate ai dipinti, allontanandosi dalle spiegazioni didascaliche dell'opera d'arte.

Le 2 edizioni di *Parol&Immagini* sono state presentate alla città con 2 mostre presso i Musei Civici in occasione di *Reggio Narra*, festival dedicato all'arte del narrare storie. Le opere reinterpretate dagli studenti sono state esposte nella sezione di *Didart* e durante le esposizioni, gli studenti, affiancati dagli educatori museali, hanno condotto *workshop* per bambini e adulti, aperti alla città e incentrati su narrazioni tattili di storie e opere d'arte.

Nel 2023, il laboratorio si è ispirato al progetto di Bruno Munari *Messaggio tattile per una bambina non vedente* (1976), durante il quale i partecipanti sono stati incoraggiati a creare composizioni lineari su uno spago utilizzando una varietà di materiali. Nel 2024, partendo da un'opera dell'artista reggiano Marco Gerra, i partecipanti sono stati invitati a reinterpretare l'opera costruendo una tavola tattile.



FIGURA 4 – OSSERVAZIONE DELL'OPERA *IL FLAUTO MAGICO* DI VANDO FONTANESI ATTRAVERSO IL LIBRO TATTILE ILLUSTRATO

La preziosa collaborazione con la dottoranda ha consentito di non tralasciare la valutazione del progetto. Accompagnando l'intero percorso e approfondendo con diversi strumenti di natura osservativa l'esperienza (griglie osservative, questionari, *focus group*), è stato possibile fare una valutazione *ex ante* e *in itinere*, mentre è in previsione una valutazione di fine esperienza, per giungere a un'analisi qualitativa dei dati raccolti.

Conclusioni

Attraverso un percorso di analisi visiva, narrazione verbale ed esperimenti multisensoriali, gli studenti hanno creato libri-oggetto inclusivi, arricchendo la collezione di libri del museo quali risorse preziose per l'educazione museale. La

natura interdisciplinare del progetto e l'ambiente museale hanno fornito un terreno fertile per sperimentare strategie educative innovative, avvicinando gli studenti ai temi della fragilità e dell'accessibilità al patrimonio culturale.

Il museo si è trasformato in uno spazio per coltivare le capacità di osservazione, modificando la percezione degli studenti su cosa un museo rappresenti: «È diventato la mia casa» (Elia, 4G); «Ho imparato che di fronte a un'opera d'arte, per comprenderla meglio e immergersi nel suo significato, è necessario fermarsi, prendersi il proprio tempo e osservare... Ho realizzato che nel museo sei "libero" di interpretare e immaginare, poiché non ci sono regole da seguire. Ho capito che è un luogo con molte risorse, sempre disponibili per tutti; quindi, è sia educativo che stimolante per l'immaginazione» (Lorena, 4G).

Allo stesso tempo, albi illustrati e libri tattili illustrati hanno assunto il ruolo di strumenti mediatori per nuove interpretazioni e letture: «I libri illustrati di Didart ci consentono di mostrare l'arte in una forma diversa» (Giulia, 3A); «Aiutano le persone a comprendere un'opera d'arte, e loro stessi diventano opere d'arte» (Sara, 4G).

Se la mente ha bisogno di immagini per immaginare (Merletti & Tognolini, 2015), la sfida qui era creare e tradurre immagini anche per coloro che non possono vedere. Il linguaggio dell'albo illustrato e del libro tattile è diventato veicolo per discutere e sperimentare l'arte.

«L'arte e le opere d'arte non sono materia da studiare e imparare, ma materiale culturale e didattico in relazione al quale progettare e attivare laboratori, discussioni, riflessioni, giochi, ricerche [...] al fine di aiutare i soggetti in formazione [...] a "vedere il mondo", a progettarlo, a costruirlo, con occhi e mente resi più critici, curiosi e creativi grazie all'esperienza dell'incontro con l'arte.» (Dallari, in Francucci & Vassalli, 2010, p. 22).

Il risultato tangibile è stata un'interazione attiva, emotiva e sensoriale con il museo, insieme allo sviluppo di una proposta educativa che intreccia la letteratura per l'infanzia e l'educazione museale in un'esperienza sensoriale dell'arte.

Come aveva dichiarato Ernst Gombrich alla conferenza *Slade professor of Art* di Oxford del 1950 intitolata *Pictures and Words*: «Ogni lezione sull'arte, dopo tutto, può essere descritta precisamente in questo modo – parole e immagini – per quanto mescolate in diversa natura. [...] Abbiamo bisogno delle parole come intermediari non tanto perché ci insegnino un qualche segreto sull'arte, ma semplicemente perché ci insegnino a guardare, a dedicare più di uno sguardo a quei miscugli di toni e forme che chiamiamo immagini» (Biasori, 2019, p. 25).

Bibliografia

ANFUSO, L. (2010). I TIB - Tactile Illustrated Books: i grandi "esclusi". *Libri che prendono forma* (Roma, 17 marzo 2010, MiBAC – FNIPC). Federazione Nazionale delle Istituzioni Pro Ciechi.

<http://www.sed.beniculturali.it/getFile.php?id=231>

BARSOTTI, S., & CANTATORE, L. (2019). *Letteratura per l'infanzia. Forme, temi e simboli del contemporaneo*. Carocci.

BERTOLINI, C., LANDINI, A., SCIPIONE, L., & VEZZANI, A. (2023). La scuola al museo: l'esperienza di apprendimento dal punto di vista degli alunni. *LLL*, 14:31. (pp. 391–407). DOI: <https://doi.org/10.19241/lll.v19i42.736>

BIASIORI, L. (Ed.). (2019). *EH Gombrich, Immagini e parole*. Carocci.

BORTOLOTTI, A., CALIDONI, M., MASCHERONI, S., & MATTOZZI, I. (2008). *Per l'educazione al patrimonio culturale: 22 tesi*. FrancoAngeli.

BRIDDA, R. (2023). *ABC. I primi passi per la realizzazione di un libro tattile illustrato*. Start Edizioni.

CAMPANINI, R., LANDINI A., & PELLICIARI, C. (2022). La “Scuola IN Museo”: un esempio innovativo di alleanza educativa. In G. PASTORI, L. ZECCA, & F. ZUCCOLI (Eds.), *La scuola come bene di tutti, la scuola per il bene di tutti: Quale scuola vogliamo?* (pp. 152–157). FrancoAngeli.

CARDONE, S., & MASI, M. (2017). *Il museo come esperienza educativa. Narrare, sperimentare, comprendere, valutare*. Progedit.

CLAUDET, P. (2019). Tactile Illustrated Books: Did You Say, “A Little Miracle?”. *Bookbird: A Journal of International Children's Literature*, 57(2), 50–58. DOI: <https://doi.org/10.1353/bkb.2019.0017>.

DEWEY, J. (1965). *Democrazia ed educazione*. La Nuova Italia.

DINÇ, B. G., & ALACA, I. V. (2021). Interacting with nonfiction picturebooks in art museums. In N. GOGA, S. H. HIVERSEN, & A. S. TEIGLAND (Eds.), *Verbal and visual strategies in nonfiction picturebooks. Theoretical and analytical approaches* (pp. 236–247). Scandinavian University Press.

DOI: <https://doi.org/10.18261/9788215042459-2021-17>

EMILI, E. A., & MACCHIA, V. (2020). *Leggere l'inclusione. Albi illustrati e libri per tutti e per ciascuno*. Edizioni ETS Education.

FRANCUCCI, C., & VASSALLI, P. (Eds.). (2010). *Educare all'Arte*. Electa.

HACKETT, A., PROCTER, L., & KUMMERFELD, R. (2018). Exploring abstract, physical, social and embodied space: Developing an approach for analyzing museum spaces for young children. *Children's Geographies*, 16(5), 489–502. DOI: <https://doi.org/10.1080/14733285.2018.1425372>

HEIN, G. E. (1998). *Learning in the Museum*. Routledge.

NODELMAN, P. (2018). Touching art: The art museum as a picture book, and the picture book as art. *Journal of Literary Education*, (1), 6–25. DOI: <http://doi.org/10.7203/JLE.1.12085>

PANCIROLI, C. (2016). *Le professionalità educative tra scuola e musei. Esperienze e metodi nell'arte*. Guerini Scientifica.

PELLICIARI, C. (2024). *Didart: quando l'albo illustrato incontra il museo*. NFC edizioni.

SCHARIOTH, B. (1993). A painted paper world. In M. NEUGEBAUER, *The art of Květa Pacovská*. North South Books.

SIPE, L. R. (2001). Picturebooks as aesthetic objects. *Literacy Teaching and Learning*, 6(1), 23–42. DOI: <https://doi.org/10.2307/1321037>

MERLETTI, R. V., & TOGNOLINI, B. (2015). *Leggimi forte. Accompagnare i bambini nel grande universo della lettura*. Salani Editore.

YOHLIN, E. (2012). Pictures in pictures: Art history and art museums in children's picture books. *Children's Literature in Education*, 43(3), 260–272. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10583-012-9170-7>

RUSSO, V. (2022). *Il museo tra scuola e lavoro. Giovani alleanze educative e nuove opportunità*. FrancoAngeli.

ZUCCOLI, F. (2014). *Didattica tra scuola e museo. Antiche e nuove forme del sapere*. Edizioni Junior Spaggiari.