

## **Musei, ITS e Service Learning: un modello integrato per l'innovazione educativa e il servizio alla comunità**

### **Museums, ITS and Service Learning: an Integrated Model for Educational Innovation and Community Service**

VALENTINA BERARDINETTI

*L'articolo analizza il potenziale educativo e sociale della sinergia tra ITS Academy e i musei nell'ottica del Service Learning, proponendo un modello formativo integrato che punta ad unire apprendimento teorico, esperienza pratica e impegno civico. A partire dalla L. 99/2022 e dalle opportunità offerte dal PNRR, si esplora il ruolo dei musei come laboratori di apprendimento interdisciplinare, innovativo ed esperienziale, in grado di contribuire alla formazione di competenze professionali e sociali per gli studenti. Il Service Learning è un approccio pedagogico capace di promuovere la cittadinanza attiva e il dialogo tra educazione e territorio, valorizzando il patrimonio culturale e rispondendo ai bisogni reali della società. L'articolo integra le teorie pedagogiche di riferimento con esempi pratici e riflessioni metodologiche, offrendo una prospettiva interdisciplinare sull'innovazione educativa e riflettendo su sfide e prospettive future che considerano l'ITS Academy un pilastro strategico per lo sviluppo culturale, sociale ed economico del Paese.*

**PAROLE CHIAVE:** ISTRUZIONE TECNOLOGICA SUPERIORE; APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE; SERVICE LEARNING; MUSEI; SOFT SKILLS.

*The article analyses the educational and social potential of the synergy between ITS Academy and museums from the perspective of Service Learning, proposing an integrated training model that aims to combine theoretical learning, practical experience and civic engagement. Starting from the L. 99/2022 and the opportunities offered by the PNRR, it explores the role of museums as interdisciplinary, innovative and experiential learning laboratories, which can contribute to the formation of professional and social skills for students. Service Learning is a pedagogical approach capable of promoting active citizenship and dialogue between education and territory, enhancing cultural heritage and responding to the real needs of society. The article integrates pedagogical theories with practical examples and methodological reflections, offering an interdisciplinary perspective on educational innovation with a reflection on the challenges and prospects which consider ITS Academy a strategic pillar for cultural, social and economic development.*

**KEYWORDS:** ITS ACADEMY; EXPERIENTIAL LEARNING; SERVICE LEARNING; MUSEUMS; SOFT SKILLS.

## Introduzione

Gli Istituti Tecnici Superiori (ITS), che assumono la denominazione di Istituti Tecnologici Superiori (ITS Academy), sono stati oggetto di una significativa riforma normativa con la Legge 99/2022<sup>1</sup>, la quale mira a rafforzare questo segmento formativo come elemento strategico per l'innovazione tecnologica e la competitività delle imprese italiane, al fine di favorire anche l'inserimento dello studente diplomato nel mondo del lavoro entro 12 mesi dalla data del conseguimento del titolo. Gli ITS si distinguono per un approccio formativo altamente pratico e orientato al mondo del lavoro, che prevede il coinvolgimento diretto delle aziende nella progettazione dei percorsi e l'integrazione di attività di tirocinio e laboratorio per almeno il 35% del tempo complessivo. Tuttavia, la sfida principale per gli ITS è quella di costruire percorsi che non si limitino a formare tecnici qualificati, ma che promuovano anche competenze trasversali, capacità critiche e consapevolezza civica<sup>2</sup>.

In questo scenario, i musei, che tradizionalmente svolgono un ruolo educativo e culturale, possono diventare partner fondamentali per gli ITS. Grazie alla loro natura interdisciplinare e alle risorse che offrono – collezioni, competenze professionali, tecnologie e spazi – i musei possono fungere da laboratori di apprendimento esperienziale, dove gli studenti degli ITS possono acquisire competenze tecniche, riflettere sul valore del patrimonio culturale e contribuire attivamente alla sua valorizzazione.

Un ulteriore elemento di innovazione è rappresentato dal *Service Learning*, un approccio pedagogico che combina l'apprendimento accademico con il servizio alla comunità e al territorio circostante. Il *Service Learning* permette agli studenti di mettere in pratica le competenze acquisite in aula attraverso progetti che rispondono a bisogni reali del territorio, promuovendo così il loro sviluppo professionale e civico<sup>3</sup>. In particolare, il *Service Learning* applicato ai musei e agli ITS può favorire la creazione di percorsi formativi che integrano tecnologia, cultura e impegno sociale, generando un impatto positivo sia sugli studenti che sulle comunità locali.

L'articolo si propone di analizzare le potenzialità di simile sinergia, approfondendo due aspetti principali: il ruolo dei musei come laboratori di apprendimento

<sup>1</sup> Per ulteriori approfondimenti si rimanda a <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2022/07/26/22G00108/sg>.

<sup>2</sup> R. Ghio, M. Ghizzoni, C. Nobili, M. Turri, *L'evoluzione del sistema italiano di istruzione terziaria professionalizzante e gli ITS Academy*, «Scuola democratica», 16, 2 (2024), pp. 257-278.

<sup>3</sup> I. Fiorin, *Service learning e cambia il paradigma*, «Scuola e formazione», 1 (2016), pp. 47-50.

interdisciplinare e luogo di sviluppo delle competenze professionali e sociali e il contributo del *Service Learning* nella creazione di cittadini corresponsabili. Questi temi saranno analizzati alla luce delle principali teorie pedagogiche di riferimento, con particolare attenzione agli approcci esperienziali, interdisciplinari e orientati alla cittadinanza attiva.

### **I musei come laboratori di apprendimento interdisciplinare e innovativo**

I musei rappresentano un contesto educativo privilegiato per l'apprendimento esperienziale, grazie all'interazione diretta con oggetti, spazi e conoscenze il più delle volte parte della storia di un territorio e di una civiltà. La loro natura interdisciplinare, che intreccia storia, arte, scienza e tecnologia, li rende spazi particolarmente adatti a stimolare una comprensione integrata del sapere, offrendo esperienze uniche che favoriscono il coinvolgimento attivo degli studenti, i quali in tal modo vanno riscoprendo anche la propria identità.

Secondo John Dewey, uno dei principali teorici della pedagogia del Novecento, infatti, l'apprendimento autentico si realizza quando gli studenti partecipano attivamente a esperienze concrete che li coinvolgono emotivamente, intellettualmente e fisicamente. Nel suo celebre testo *Esperienza e educazione*<sup>4</sup>, Dewey sottolinea che l'apprendimento non deve essere separato dalla vita reale, ma deve emergere dall'interazione tra l'individuo e il suo ambiente. Questa visione pone l'accento sull'importanza dell'esperienza come base per il processo educativo, dove il contesto reale e la partecipazione attiva regalano una cornice significativa per l'acquisizione di conoscenze e competenze. In tal senso, i musei, con le loro collezioni, gli spazi interattivi e le narrazioni che offrono, rappresentano un ambiente ideale per mettere in pratica questa visione pedagogica<sup>5</sup>.

Un aspetto distintivo dei musei è la loro capacità di favorire esperienze che collegano il passato al presente, stimolando negli studenti una riflessione critica e creativa sulle connessioni tra il patrimonio culturale e i problemi contemporanei<sup>6</sup>. Attraverso l'interazione con opere d'arte, reperti storici o installazioni tecnologiche, gli studenti non solo imparano concetti astratti, ma sviluppano anche un

---

<sup>4</sup> J. Dewey, *Esperienza e educazione* (edizione aggiornata), Raffaello Cortina, Milano 2014.

<sup>5</sup> A.C. Cimoli, *Musei, territori, comunità interpretative: le nuove sfide della partecipazione*, «Il capitale culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage», 11 (2020), pp. 249-266.

<sup>6</sup> M.R. Re, *Promuovere il pensiero critico attraverso la fruizione e l'interpretazione dell'opera d'arte*, in A. Poce, *Lo studio del canone nella cultura occidentale e la valutazione del pensiero critico*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli 2020, pp. 83-108.

senso di appartenenza e responsabilità verso la propria comunità e il proprio territorio<sup>7</sup>. La dimensione civica dell'apprendimento è particolarmente rilevante per i percorsi formativi ITS, caratterizzati da un forte orientamento pratico e professionale. Tuttavia, la collaborazione con i musei può arricchire significativamente questi percorsi, offrendo occasioni preziose per sviluppare anche competenze legate alla cittadinanza attiva.

Ad esempio, gli studenti ITS che seguono percorsi formativi legati alla tecnologia possono essere coinvolti in progetti di digitalizzazione del patrimonio culturale, un ambito di crescente importanza nell'era digitale. Attraverso l'utilizzo di strumenti avanzati come scanner 3D, *software* di modellazione e applicazioni di realtà aumentata, gli studenti hanno l'opportunità di sviluppare competenze tecniche specifiche, orientate alla creazione di modelli tridimensionali di reperti archeologici o alla progettazione di *tour* virtuali interattivi per i visitatori dei musei e, soprattutto, accessibili a tutti. Questi progetti non solo rispondono alle esigenze delle istituzioni museali, che sono sempre più impegnate nella conservazione e nella valorizzazione del loro patrimonio attraverso tecnologie innovative e inclusive, ma concedono anche agli studenti un'opportunità unica di applicare le loro competenze in contesti reali. Inoltre, queste attività permettono agli studenti di riflettere sul ruolo sociale della tecnologia come strumento per aumentare l'accessibilità e la fruizione del patrimonio culturale, sviluppando una consapevolezza critica del proprio contributo alla società.

Un altro ambito di collaborazione tra ITS e musei può riguardare la progettazione di mostre interattive e percorsi didattici, un terreno fertile per l'innovazione educativa e tecnologica<sup>8</sup>. Grazie all'approccio interdisciplinare che caratterizza i musei, gli studenti ITS possono lavorare in *team* multidisciplinari che combinano competenze tecnologiche, artistiche e comunicative. Questo tipo di collaborazione si collega direttamente alla teoria delle intelligenze multiple di Howard Gardner, che evidenzia l'importanza di valorizzare i diversi stili di apprendimento e le capacità individuali. Gardner<sup>9</sup> sostiene che non esiste un unico modo di essere 'intelligenti', ma che ogni individuo può eccellere in ambiti diversi, come la

---

<sup>7</sup> I. Salerno, *Narrare il patrimonio culturale. Approcci partecipativi per la valorizzazione di musei e territori*, «Rivista di Scienze del Turismo-Ambiente Cultura Diritto Economia», 4, 1-2 (2018), pp. 9-25.

F. Torlone, *Formazione alla cittadinanza culturale, all'identità territoriale e responsabilità sociale dei musei*, «Lifelong Lifewide Learning», 13, 30 (2017), pp. 93-110.

<sup>8</sup> A. Poce, M. Valente, A. Caccamo, *Sollecitare il pensiero critico al museo attraverso la realizzazione di infografiche. L'esperienza del progetto INTERACT*. In A. Poce, M.R. Re (a cura di), *Pensiero critico tra scuola, università e mondo del lavoro. Esperienze innovative di formazione*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli 2022, pp. 11-42.

<sup>9</sup> H. Gardner, *Educazione e sviluppo della mente. Intelligenze multiple e apprendimento*, Erickson, Trento 2005.

logica, la creatività, la comunicazione o la capacità interpersonale. Nei progetti museali, questa diversità di talenti può essere sfruttata al massimo: mentre alcuni studenti potrebbero concentrarsi sulla programmazione di applicazioni interattive per le mostre, altri potrebbero occuparsi della progettazione grafica, della narrazione dei contenuti culturali o della gestione logistica delle installazioni. Questo approccio non solo arricchisce l'esperienza educativa, ma prepara gli studenti a lavorare in ambienti professionali complessi, dove la collaborazione tra figure con competenze diverse è fondamentale.

Inoltre, la collaborazione tra ITS e musei può favorire lo sviluppo di competenze trasversali, spesso definite come *soft skills*, che sono sempre più richieste nel mondo del lavoro<sup>10</sup>. Tra queste, il *problem solving*, il lavoro di squadra e la capacità di comunicare efficacemente con interlocutori diversi rappresentano elementi chiave per il successo professionale in qualsiasi ambito. All'interno dei progetti museali, gli studenti sono spesso chiamati a confrontarsi con sfide complesse, come la progettazione di soluzioni tecnologiche innovative per migliorare l'esperienza dei visitatori o la gestione di progetti multidisciplinari che richiedono il coordinamento di competenze e risorse eterogenee. Queste esperienze costituiscono un'occasione preziosa per mettersi alla prova in contesti reali, favorendo lo sviluppo non solo di competenze tecniche, ma anche di abilità organizzative, relazionali e gestionali.

Un esempio concreto può essere rappresentato dai laboratori didattici organizzati dai musei in collaborazione con gli ITS, durante i quali gli studenti non solo progettano le attività, ma interagiscono direttamente con i visitatori, assumendo il ruolo di educatori e facilitatori. In questo contesto, imparano a comunicare concetti complessi in modo chiaro e accessibile, adattando linguaggio e approccio alle esigenze di pubblici diversi, come bambini, adolescenti, adulti o persone con disabilità. Un'esperienza di questo tipo può arricchire significativamente il percorso formativo, contribuendo al tempo stesso a sviluppare empatia e capacità di ascolto – qualità fondamentali per la crescita personale e professionale.

Attraverso simili esperienze di collaborazione, gli studenti ITS non solo acquisiscono competenze tecniche e trasversali, ma possono maturare anche una più profonda consapevolezza del valore del patrimonio culturale come risorsa per lo sviluppo economico, sociale e culturale del territorio. Questo aspetto è particolarmente rilevante nel contesto italiano, dove il patrimonio culturale rappresenta

---

<sup>10</sup> A. Poce, M.R. Re, C. De Medio, *Competenze digitali, patrimonio e inclusione. Un'esperienza di formazione internazionale per educatori museali*, «Ricerche pedagogiche», LVIII, 232-233 (2024), pp. 95-112.

una delle principali risorse strategiche per il turismo e l'economia creativa. Tuttavia, questa consapevolezza non si limita all'aspetto economico: lavorare nei musei permette agli studenti di comprendere l'importanza del patrimonio culturale come elemento identitario e come strumento per promuovere il dialogo interculturale e l'inclusione sociale<sup>11</sup>. Ad esempio, progetti che mirano a creare percorsi museali accessibili per persone con disabilità o che coinvolgono comunità locali nella co-creazione di mostre temporanee possono avere un impatto significativo non solo sulla formazione degli studenti, ma anche sul benessere e sulla coesione sociale delle comunità.

I musei, difatti, forniscono agli ITS un contesto unico per integrare apprendimento teorico, pratica professionale e riflessione critica, contribuendo a formare non solo tecnici qualificati, ma anche cittadini consapevoli e responsabili. Questo modello di collaborazione, che coniuga tecnologia, cultura e impegno sociale, rappresenta un esempio virtuoso di come l'educazione possa essere trasformata in uno strumento di innovazione e coesione, rispondendo alle sfide del presente e preparando le nuove generazioni a costruire un futuro più sostenibile e inclusivo.

## **Il Service Learning come motore di sviluppo civico e sociale**

In un siffatto contesto, il *Service Learning* rappresenta un approccio pedagogico innovativo che integra l'apprendimento con il servizio alla comunità, promuovendo una formazione orientata alla cittadinanza attiva, alla responsabilità sociale e allo sviluppo delle competenze trasversali. A differenza dei modelli tradizionali di apprendimento, che spesso separano la teoria dalla pratica, il *Service Learning* unisce queste due dimensioni, concedendo agli studenti l'opportunità di apprendere attraverso l'azione concreta e il confronto con problemi reali. Questo approccio si basa su una pedagogia esperienziale, in cui l'apprendimento avviene non solo attraverso l'acquisizione di conoscenze, ma anche attraverso la riflessione critica sulle esperienze vissute e l'impatto che esse hanno sulla società.

Secondo Paulo Freire, uno dei principali teorici dell'educazione critica, l'apprendimento deve essere un processo attivo e partecipativo, in cui gli studenti non si limitano a ricevere passivamente le conoscenze, ma diventano protagonisti del

---

<sup>11</sup> C. Da Milano, *Musei e dialogo culturale nel XXI secolo: politiche e programmi europei per promuovere l'accesso alla cultura*, «Museologia Scientifica», 16 (2017), pp. 19-22.

cambiamento sociale. Nel suo celebre testo *Pedagogia degli oppressi*<sup>12</sup>, Freire critica il modello educativo tradizionale, definito come 'bancario', in cui gli studenti vengono trattati come contenitori vuoti da riempire di nozioni. Al contrario, egli propone un modello educativo dialogico, basato sul confronto, sull'interazione e sulla capacità degli studenti di agire come agenti di trasformazione sociale. Premesso ciò, il *Service Learning* si configura come uno strumento potente per realizzare l'educazione emancipatrice teorizzata da Freire, poiché consente agli studenti di partecipare attivamente alla risoluzione di problemi concreti, sviluppando al contempo una maggiore consapevolezza del proprio ruolo nella comunità.

Applicato agli ITS, il *Service Learning* rappresenta una metodologia particolarmente efficace per collegare l'apprendimento tecnico e professionale con le esigenze del territorio e della società<sup>13</sup>. Gli ITS, con il loro forte orientamento pratico e la stretta collaborazione con il mondo del lavoro, presentano un contesto ideale per sviluppare progetti di *Service Learning* che rispondano a bisogni reali della comunità locale. Ad esempio, come anticipato, gli studenti ITS possono collaborare con i musei per sviluppare progetti di inclusione sociale, come la creazione di percorsi museali accessibili a tutti. Attività progettuali di questo tipo non si limitano a fornire agli studenti un'opportunità per applicare le competenze tecniche apprese in aula – come la progettazione di strumenti digitali, la programmazione di applicazioni interattive o la realizzazione di percorsi tattili e inclusivi – ma stimolano anche una riflessione etica e sociale sul significato dell'accessibilità e sull'importanza di rendere il patrimonio culturale fruibile da tutti.

Il valore educativo di questi progetti risiede nella loro capacità di mettere in relazione gli studenti con problemi complessi che richiedono una risposta integrata e multidisciplinare. Gli studenti imparano a considerare non solo gli aspetti tecnici delle loro soluzioni, ma anche le implicazioni sociali, culturali ed emotive delle loro azioni, sviluppando una maggiore empatia e una profonda comprensione del loro ruolo come futuri professionisti e cittadini<sup>14</sup>. Questo processo di apprendimento riflessivo è fondamentale per promuovere una cittadinanza attiva, in cui gli studenti si percepiscono come parte integrante della comunità e si impegnano a contribuire al suo sviluppo.

---

<sup>12</sup> P. Freire, *Pedagogia degli oppressi*, EGA-Edizioni Gruppo Abele, Torino 2018.

<sup>13</sup> L. Cadei, D. Simeone, *Il Service Learning a scuola: un'esperienza di apprendimento e di partecipazione sociale*, «Pedagogia e Vita», 79, 3 (2021), pp. 104-112.

<sup>14</sup> S. Colazzo, P. Ellerano (a cura di), *Service learning: tra didattica e terza missione. Ripensare e riprogettare l'organizzazione nelle scuole e nelle università*, SIBA - Università del Salento, Lecce 2018.

Un altro esempio significativo di *Service Learning* nei musei riguarda lo sviluppo di laboratori didattici per le scuole del territorio, nei quali gli studenti ITS, in collaborazione con educatori museali, possono progettare e condurre attività volte ad avvicinare i più giovani alla tecnologia e al patrimonio culturale. Questi laboratori possono includere una vasta gamma di attività pratiche, come la programmazione di robot, la creazione di modelli 3D di reperti archeologici o la simulazione di realtà aumentata per esplorare ambienti storici ricostruiti digitalmente. Tali esperienze non solo permettono agli studenti ITS di consolidare le proprie competenze tecniche, ma li coinvolgono anche in un processo educativo più ampio, in cui diventano mediatori tra il museo e il territorio, contribuendo a creare un dialogo generativo tra cultura, innovazione e comunità.

Uno degli elementi distintivi del *Service Learning* è la sua capacità di promuovere la riflessione critica, un aspetto fondamentale per lo sviluppo delle competenze metacognitive. La riflessione è il ponte che collega il servizio e l'apprendimento, permettendo agli studenti di comprendere il significato delle loro esperienze e di collegarle agli obiettivi formativi<sup>15</sup>. Questo processo di riflessione non avviene automaticamente, ma richiede una progettazione didattica mirata e strumenti specifici che guidino gli studenti nell'analisi critica del loro lavoro e nell'identificazione delle competenze sviluppate. Nei progetti ITS, la riflessione può essere facilitata attraverso una varietà di strumenti, come diari di bordo, discussioni guidate, relazioni finali o presentazioni pubbliche dei progetti. Tali strategie non solo aiutano gli studenti a consolidare le conoscenze acquisite, ma favoriscono anche lo sviluppo di competenze trasversali come il pensiero critico, la capacità di autovalutazione e la comunicazione efficace<sup>16</sup>.

Ad esempio, nell'ambito di un progetto di digitalizzazione del patrimonio culturale in un museo, gli studenti ITS potrebbero essere invitati a riflettere su alcune domande chiave: quali sono state le principali sfide tecniche affrontate; in che modo è avvenuta la collaborazione all'interno del *team* per superarle; quanto il loro contributo possa incidere sulla conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale; quale impatto abbia avuto il progetto sulla comunità locale. Simili domande non solo puntano a stimolare una riflessione critica sulle competenze

---

<sup>15</sup> L. Selmo, *Service-Learning e l'eredità pedagogica di Paulo Freire*, in S. Colazzo, P. Ellerano (a cura di), *Service learning: tra didattica e terza missione. Ripensare e riprogettare l'organizzazione nelle scuole e nelle università*, SIBA - Università del Salento, Lecce 2018, pp. 91-102.

<sup>16</sup> C. Benelli, L. Broglia, *Tenere traccia, riflettere, progettare. Il diario di bordo nell'agire educativo*, «Lifelong Lifewide Learning», 22, 45, (2024), pp. 96-105.

tecniche e trasversali sviluppate, ma possono aiutare anche gli studenti a comprendere il valore sociale e culturale del loro contributo.

Infine, il *Service Learning* rafforza il legame tra ITS e territorio, promuovendo una collaborazione attiva tra scuole, università, musei, aziende o enti del terzo settore e comunità locali<sup>17</sup>. Questo approccio risponde alla necessità sempre più evidente di una *governance* partecipata, in cui diversi attori lavorano insieme per progettare percorsi educativi che rispondano non solo alle esigenze delle imprese, ma anche ai bisogni della società. Nel caso specifico dei musei, il *Service Learning* valorizza il loro ruolo come enti educativi e sociali, trasformandoli in spazi di dialogo e innovazione in cui studenti, docenti o educatori e comunità collaborano per affrontare sfide comuni.

Ad esempio, un museo che intenda avviare una collaborazione con un ITS per la progettazione di un percorso museale inclusivo potrebbe non solo beneficiare delle competenze tecniche degli studenti, ma anche diventare un punto di riferimento per la comunità, promuovendo valori fondamentali come l'accessibilità, l'inclusione e la sostenibilità<sup>18</sup>.

Parallelamente, gli studenti ITS avrebbero l'opportunità di operare in un contesto reale, consolidando competenze tecniche avanzate e maturando una più profonda consapevolezza del proprio ruolo nella società e del contributo che possono offrire al bene comune.

Nel complesso, il *Service Learning* rappresenta uno strumento educativo potente per integrare gli ITS con i bisogni del territorio, promuovendo un modello formativo che unisce apprendimento, innovazione e impegno sociale. Applicato al contesto dei musei, questo approccio non solo mira ad arricchire l'esperienza educativa degli studenti, ma può contribuire anche allo sviluppo culturale e sociale delle comunità, rivelandosi un esempio concreto di come l'educazione possa diventare un motore di cambiamento e progresso. In un'epoca in cui l'educazione è chiamata a rispondere a sfide sempre più complesse, il *Service Learning* rappresenta una strada promettente per costruire un futuro più equo e sostenibile.

---

<sup>17</sup> C. Giunti, P. Lotti, *Istituzionalizzazione del Service Learning e costruzione di comunità educanti*, «IUL Research», 4, 8 (2023), pp. 88-102.

<sup>18</sup> V. Ferrara, *Il museo capovolto: il patrimonio culturale dentro e fuori lo spazio museale per la formazione, il benessere e la cura. Ambienti flessibili. Creatività, inclusione, ecologia, reale/virtuale. Teorie e buone pratiche per l'architettura*, Roma-Tre Press, Roma 2025.

## Conclusioni

La sinergia tra ITS e musei come strategia di attuazione anche del *Service Learning* rappresenta, dunque, un'opportunità unica e innovativa per ripensare l'educazione terziaria in Italia, ponendo al centro tre pilastri fondamentali: l'apprendimento esperienziale, la cittadinanza attiva e la valorizzazione del patrimonio culturale.

In un mondo in rapida trasformazione, dove le competenze richieste dal mercato del lavoro e dalla società diventano sempre più complesse e trasversali, questa integrazione punta ad offrire una risposta concreta alla necessità di formare professionisti qualificati, responsabili e capaci di affrontare le sfide del futuro con spirito critico e creativo.

I musei, come evidenziato, con le loro risorse culturali, storiche e tecnologiche, possono svolgere un ruolo cruciale in questo modello integrato, diventando laboratori di innovazione educativa<sup>19</sup>. Il loro potenziale educativo, difatti, non si limita alla semplice trasmissione di conoscenze, ma si estende alla possibilità di fornire agli studenti ITS contesti reali e stimolanti in cui sviluppare competenze sia tecniche che sociali. Attraverso progetti concreti, come la digitalizzazione del patrimonio culturale, la progettazione di percorsi museali inclusivi o la creazione di mostre interattive, gli studenti ITS hanno la possibilità di applicare le competenze acquisite in aula in situazioni reali, affrontando problemi complessi che richiedono soluzioni innovative e multidisciplinari.

Il *Service Learning*, a sua volta, arricchisce e completa questi percorsi, aggiungendo una dimensione etica e sociale all'apprendimento tecnico e professionale e offrendo agli studenti l'opportunità di mettere in pratica le loro competenze contribuendo al miglioramento della società e del territorio abitato circostante. Nel contesto degli ITS e dei musei, infatti, il *Service Learning* non solo stimola negli studenti una maggiore consapevolezza del loro ruolo nella comunità, ma promuove anche una concezione dell'educazione come strumento di trasformazione sociale.

Dal punto di vista pedagogico, anche la teoria della zona di sviluppo prossimale di Lev Vygotskij evidenzia come gli studenti apprendano in modo più efficace quando sono supportati da tutor, esperti o compagni di squadra in situazioni che li sfidano a superare le loro capacità attuali. Nei progetti che coinvolgono ITS e

---

<sup>19</sup> L. Cataldo, M. Paraventi, *Il museo oggi. Modelli museologici e museografici nell'era della digital transformation*, Hoepli, Milano 2023.

musei, questa dinamica si realizza pienamente, poiché gli studenti lavorano fianco a fianco con curatori museali, educatori, tecnici e altri professionisti, ricevendo supporto e *feedback* che li aiutano a crescere sia dal punto di vista tecnico che personale.

Nonostante le enormi potenzialità di questa sinergia, la sua implementazione richiede una visione strategica e una cooperazione attiva tra tutti gli attori coinvolti. Una delle principali sfide riguarda la sostenibilità economica dei progetti. Molti musei, soprattutto quelli di piccole e medie dimensioni, dispongono di risorse limitate e potrebbero non essere in grado di supportare finanziariamente iniziative complesse come laboratori didattici, digitalizzazione del patrimonio o mostre interattive. Per superare questo ostacolo, è fondamentale sviluppare *partnership* pubblico-private, attingendo anche a fondi europei e nazionali, come quelli previsti dal PNRR, che includono investimenti significativi per la valorizzazione del patrimonio culturale e l'innovazione educativa.

Un'altra sfida importante riguarda la formazione dei tutor o dei docenti, che giocano un ruolo chiave nel successo dei progetti di *Service Learning*. I tutor ITS e i professionisti museali devono essere preparati non solo a supportare gli studenti nello sviluppo delle competenze tecniche, ma anche a guidarli nella riflessione critica sulle implicazioni sociali ed etiche del loro lavoro. Ciò richiede programmi di formazione specifici, che includano competenze pedagogiche, capacità di gestione dei progetti e conoscenze interdisciplinari.

La creazione di reti territoriali stabili rappresenta un ulteriore elemento cruciale per la sostenibilità e l'efficacia del modello. ITS, musei e altri attori del territorio devono lavorare insieme in modo coordinato, costruendo alleanze che vadano oltre i singoli progetti e che promuovano una collaborazione a lungo termine. Queste reti possono facilitare la condivisione di risorse, competenze e buone pratiche, creando un ecosistema educativo e culturale integrato e resiliente.

In prospettiva, l'integrazione tra ITS, musei e *Service Learning* ha il potenziale per trasformare radicalmente il sistema educativo italiano, facendo dell'istruzione tecnologica superiore una colonna portante dello sviluppo culturale, sociale ed economico del Paese. Questo modello non solo prepara gli studenti al mondo del lavoro, dotandoli di competenze tecniche avanzate e *soft skills* fondamentali, ma li forma anche come cittadini consapevoli e attivi, capaci di contribuire al cambiamento e al progresso della società.

Un esempio concreto di questa trasformazione potrebbe essere rappresentato dalla creazione di campus diffusi, in cui ITS, musei e altre istituzioni culturali

collaborano per offrire agli studenti spazi condivisi di apprendimento, sperimentazione e innovazione. In questi campus, gli studenti potrebbero lavorare su progetti interdisciplinari che integrano tecnologia, arte e scienze sociali, contribuendo allo sviluppo di soluzioni innovative per problemi reali, come la sostenibilità ambientale, l'accessibilità culturale o la valorizzazione del patrimonio locale. Inoltre, l'integrazione tra ITS, musei e *Service Learning* potrebbe avere un impatto significativo anche a livello internazionale. Attraverso la partecipazione a reti e progetti europei, il nostro Paese potrebbe non solo attrarre studenti e ricercatori di fama internazionale, ma anche condividere le proprie buone pratiche e contribuire alla costruzione di un'educazione globale più inclusiva e innovativa. In definitiva, la sinergia tra ITS, musei e *Service Learning* rappresenta molto più di un'opportunità educativa: è una visione per il futuro, un modo per coniugare tradizione e innovazione, teoria e pratica, individuo e comunità. In un'epoca in cui le sfide globali richiedono soluzioni locali e collettive, questo approccio educativo offre una risposta concreta e lungimirante, capace di trasformare l'educazione in un motore di progresso e coesione sociale.

VALENTINA BERARDINETTI  
*University of Foggia*

### **Bibliografia di approfondimento**

- Bornatici S., *Pedagogia e impegno solidale. A scuola di service-learning*, Vita e Pensiero, Milano 2020.
- Cataldo L., Paraventi M., *Il museo oggi. Modelli museologici e museografici nell'era della digital transformation*, Hoepli, Milano 2023.
- Guarino A., Zani B., *Promuovere civic engagement attraverso il Service-Learning*, Frontiere di comunità. Complessità a Confronto, XI Convegno SIPCO, 2017, pp. 37-43.
- Lotti P., Naldini M., Orlandini L., *Learning City e Service Learning: dall'esperienza scolastica al networking territoriale*, «Nuova Secondaria Ricerca», 1 (2023), pp. 254-264.
- Ministero dell'Istruzione e del Merito, *Linee guida per l'attuazione della riforma ITS Academy*, MIUR, Roma 2022.