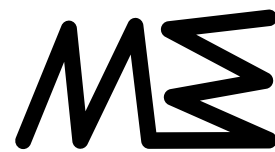


Museo Egizio

Andata e Ritorno



MUSEO EGIZIO
1824 — 2024

Rapporto di valutazione

In collaborazione con:



Progetto finanziato da:



Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento per le politiche di coesione e per il sud



Fondazione Museo delle Antichità Egizie di Torino
Via Accademia delle Scienze 6
10123 Torino TO
museoegizio.it

Il Museo Egizio è un museo archeologico contemporaneo che si interroga in maniera critica sul proprio ruolo in una società in continuo mutamento. Cura, gestisce, studia e interpreta l’eredità culturale che custodisce, grazie alla ricerca multidisciplinare condotta mediante un’ampia rete di collaborazioni. Riconnette la collezione alle sue origini, tramite narrazioni, percorsi espositivi reali e virtuali, campagne di scavo e il coinvolgimento delle comunità. Contribuisce a diffondere la conoscenza dell’antico Egitto e a renderla accessibile anche attraverso progetti educativi e formativi.

Presidente: Evelina Christillin
Direttore: Christian Greco
Direttore gestionale: Samanta Isaia

Gruppo di lavoro Museo Egizio:
Elisa Fanetti, Francesca Guercilena, Sylvia Mazzoccoli e Sasca Malabaila (REAR)

Università degli Studi Roma Tre
Rettorato e Direzione Generale
Via Ostiense, 133, 00154, Roma
uniroma3.it

Il gruppo di ricerca SoPHIA riunisce docenti e ricercatori afferenti a diversi ambiti disciplinari, operanti nel Dipartimento di Economia Aziendale e nel Dipartimento di Architettura dell’Università Roma Tre. Il gruppo ha coordinato un progetto europeo Horizon 2020 che ha portato allo sviluppo del metodo innovativo di valutazione d’impatto SoPHIA (Social Platform for Holistic Heritage Impact Assessment). L’attività di ricerca è proseguita con la sperimentazione del metodo in diversi contesti empirici nel settore dei beni culturali e con lo sviluppo della piattaforma digitale SoPhia Impact.

Rettore: Massimiliano Fiorucci
Direttore del Dipartimento di Economia Aziendale: Massimiliano Celli
Direttore del Dipartimento di Architettura: Giovanni Formica

Gruppo di lavoro Università Roma Tre:
Michela Marchiori, Mauro Baioni, Flavia Marucci, Vittoria Agrò, Claudia Petrini

Indice	04
Prefazione	06
Il progetto Museo Egizio A/R	09
Il museo	10
Genesi e contenuti del progetto Museo Egizio A/R	
Specificità del progetto	13
Gli stakeholder	15
La metodologia di analisi	
Gli impatti generati dal progetto Museo Egizio A/R	16
Il metodo di valutazione SoPHIA	27
Il progetto Horizon 2020 “SoPHIA”	28
Il metodo “SoPHIA”	30
Temi e sottotemi	
Temi mancanti, sinergie ed effetti indesiderati	34
La partecipazione delle persone	35
La considerazione del tempo	36
Applicazione del metodo SoPHIA a “Museo Egizio A/R”	37
Introduzione	38
Fase I: impostazione della valutazione	40
Fase II: Implementazione del framework	42
Fase III: Elaborazione e analisi dei risultati	50
I Cluster	55
Cluster 1. Giudizio sulle caratteristiche del progetto e impatto sulla funzione educativa del Museo Egizio	56
Cluster 2. Impatto su educazione e partecipazione delle classi	59
Cluster 3. Impatto su accesso inclusivo: supporto alle disabilità cognitive e fisiche e grado di inclusività del progetto	62
Cluster 4. Impatto su accesso inclusivo: mitigazione delle barriere economiche e logistiche	65
Cluster 5. Impatto su attività artistiche e creative	67
Cluster 6. Impatto su digitalizzazione, scienza e tecnologia	69
Cluster 7. Impatto sulle competenze degli insegnanti	71
Considerazioni finali	75
Le aree di miglioramento	76
L’impatto nel lungo periodo	77
Riferimenti bibliografici	79

Prefazione

Il Museo Egizio è un’istituzione impegnata nella conservazione e studio delle collezioni, ma anche nella comprensione del proprio ruolo all’interno della società contemporanea. In questo contesto, la misurazione e l’analisi degli impatti generati dalle iniziative sviluppate dal Museo rappresentano un passaggio fondamentale: conoscere e interpretare gli effetti prodotti dai progetti non significa soltanto rendicontare i risultati, ma acquisire strumenti utili per orientare le scelte future.

Negli ultimi anni, il tema della valutazione d’impatto si è affermato come elemento centrale nel dibattito culturale, ponendo l’accento sulla necessità di superare una lettura esclusivamente quantitativa delle attività per abbracciare una prospettiva più ampia, capace di cogliere le trasformazioni sociali, educative e relazionali attivate. In questo senso, dotarsi di metodologie strutturate consente non solo di misurare ciò che viene prodotto, ma anche di comprendere come e in quale misura il valore generato abbia degli effetti sulle comunità di riferimento.

È in questa prospettiva che il Museo

Egizio ha scelto di applicare l’approccio olistico offerto dal metodo SoPHIA sul progetto didattico “Museo Egizio Andata e Ritorno”, alla sua terza edizione, realizzata, nel corso dell’Anno Scolastico 2024/2025, grazie al finanziamento della Città di Torino nell’ambito Programma Nazionale PN Metro Plus e Città Medie Sud 2021-2027. “Museo Egizio Andata e Ritorno” è una proposta educativa gratuita sviluppata dal Museo Egizio per promuovere la conoscenza dell’antico Egitto e valorizzare il territorio come “aula decentrata” con l’obiettivo di offrire un’esperienza partecipata, capace di stimolare la curiosità attraverso nuove metodologie educative votate ad un apprendimento più dinamico e meno tradizionale.

L’analisi d’impatto effettuata col metodo SoPHIA risponde alla volontà di comprendere in profondità l’articolazione del progetto stesso tra ambiti diversi: educazione, accesso alla cultura e radicamento territoriale. “Museo Egizio Andata e Ritorno”, infatti, rappresenta un caso particolarmente significativo per osservare come un intervento educativo possa generare effetti che travalicano la

dimensione didattica, incidendo anche su ambiti quali l’equità, la partecipazione culturale e lo sviluppo della creatività. La scelta di concentrarsi su questo progetto risiede anche nella sua struttura articolata, innovativa e continuativa, che ci ha consentito di cogliere l’evoluzione degli impatti nel tempo, nonché la pluralità dei soggetti coinvolti: studenti e studentesse, docenti, scuole e territorio. Inoltre, la presenza di elementi quali la gratuità dell’esperienza, il supporto logistico e l’integrazione tra attività in presenza e online offre un contesto particolarmente adatto per analizzare come determinate condizioni influenzino l’accesso alla cultura, la qualità dell’esperienza culturale e l’analisi degli output prodotti da una metodologia di insegnamento contemporanea e fresca.

Un ulteriore elemento che ha orientato la scelta d’analisi riguarda una delle caratteristiche più rilevanti del metodo SoPHIA: il coinvolgimento diretto e continuo dell’istituzione museale lungo tutto il processo di analisi. Questo approccio partecipato ha consentito di costruire una valutazione di aderenza assoluta al percorso progettuale

effettuato, favorendo al tempo stesso un processo di consolidamento delle competenze del museo in materia di analisi dell’impatto.

L’applicazione del metodo SoPHIA ha permesso di restituire una lettura multidimensionale degli effetti generati, evidenziando come il valore creato si sviluppi lungo ambiti interconnessi che riguardano il capitale sociale, l’identità dei luoghi, l’educazione e l’innovazione. Il presente documento si inserisce dunque in un percorso di evoluzione delle pratiche di valutazione del Museo Egizio, con l’obiettivo di contribuire a una maggiore consapevolezza del ruolo che i progetti culturali possono svolgere nella società. Analizzare e misurare l’impatto rappresenta uno strumento strategico per rafforzare la capacità dell’istituzione di generare valore, orientando le proprie azioni in modo sempre più efficace, inclusivo, sostenibile e consapevole.

Samanta Isaia
Direttore Gestionale
Museo Egizio

Michela Marchiori
Professore Ordinario
Università degli Studi Roma Tre

Il progetto Museo Egizio A/R



IL MUSEO

Il Museo Egizio è un museo archeologico contemporaneo che riflette criticamente sul proprio ruolo in una società in continua trasformazione. La sua missione è curare, gestire e interpretare l’eredità culturale custodita, grazie a una ricerca multidisciplinare sostenuta da una rete di collaborazioni. Collega la collezione alle sue origini attraverso narrazioni, percorsi espositivi, campagne di scavo e coinvolgimento delle comunità, diffondendo la conoscenza dell’antico Egitto anche tramite progetti educativi e formativi.

GENESI E CONTENUTI DEL PROGETTO MUSEO EGIZIO A/R

“Museo Egizio A/R” è un progetto educativo gratuito ideato dal Museo Egizio che promuove la conoscenza dell’antica civiltà egizia e valorizza il territorio come “aula decentrata”. Si fonda sull’idea che il patrimonio culturale abbia una funzione identitaria e relazionale: favorirne la fruizione significa investire sulle nuove generazioni, stimolandole a ricercare nella cultura nuovi significati. L’obiettivo è offrire un’esperienza continuativa e partecipata, capace di alimentare il piacere della scoperta e dell’apprendimento. Avviato nel 2022 e giunto alla terza edizione, il progetto è stato inizialmente sostenuto da Cassa Depositi e Prestiti e rivolto alle scuole primarie. Il percorso educativo in tre tappe, con trasporto gratuito dalle sedi scolastiche al Museo e ritorno, si è svolto lungo l’intero anno scolastico 2022/2023 e il primo quadrimestre 2023/2024, coinvolgendo **236 classi e 4.316 alunne e alunni**. Al termine dell’esperienza, le classi sono state invitate a creare una guida del Museo “scritta dai bambini per i bambini”, per mettere in luce i 20 reperti per loro più significativi. Nel 2024/2025, grazie al finanziamento

del **Programma Nazionale PN Metro Plus e Città Medie Sud 2021-2027**, il progetto ha coinvolto scuole primarie e secondarie di I e II grado delle circoscrizioni 6 e 7 di Torino e dell’area metropolitana. Il percorso è stato articolato in due tappe, con un collegamento live con gli egittologi e le egittologhe e una visita al Museo, confermando il servizio di trasporto gratuito andata e ritorno, dalla scuola al Museo e viceversa. Le attività si sono concluse con una restituzione creativa: una “storia senza tempo” elaborata dalla classe sulla base dell’esperienza vissuta. Questa edizione ha coinvolto **2.194 studenti e studentesse di 101 classi**, così ripartite:

- > 63 delle scuole primarie delle circoscrizioni 6 e 7 di Torino
- > 10 delle secondarie di I grado delle stesse circoscrizioni
- > 7 delle secondarie di I grado dell’area metropolitana
- > 21 delle secondarie di II grado dell’area metropolitana

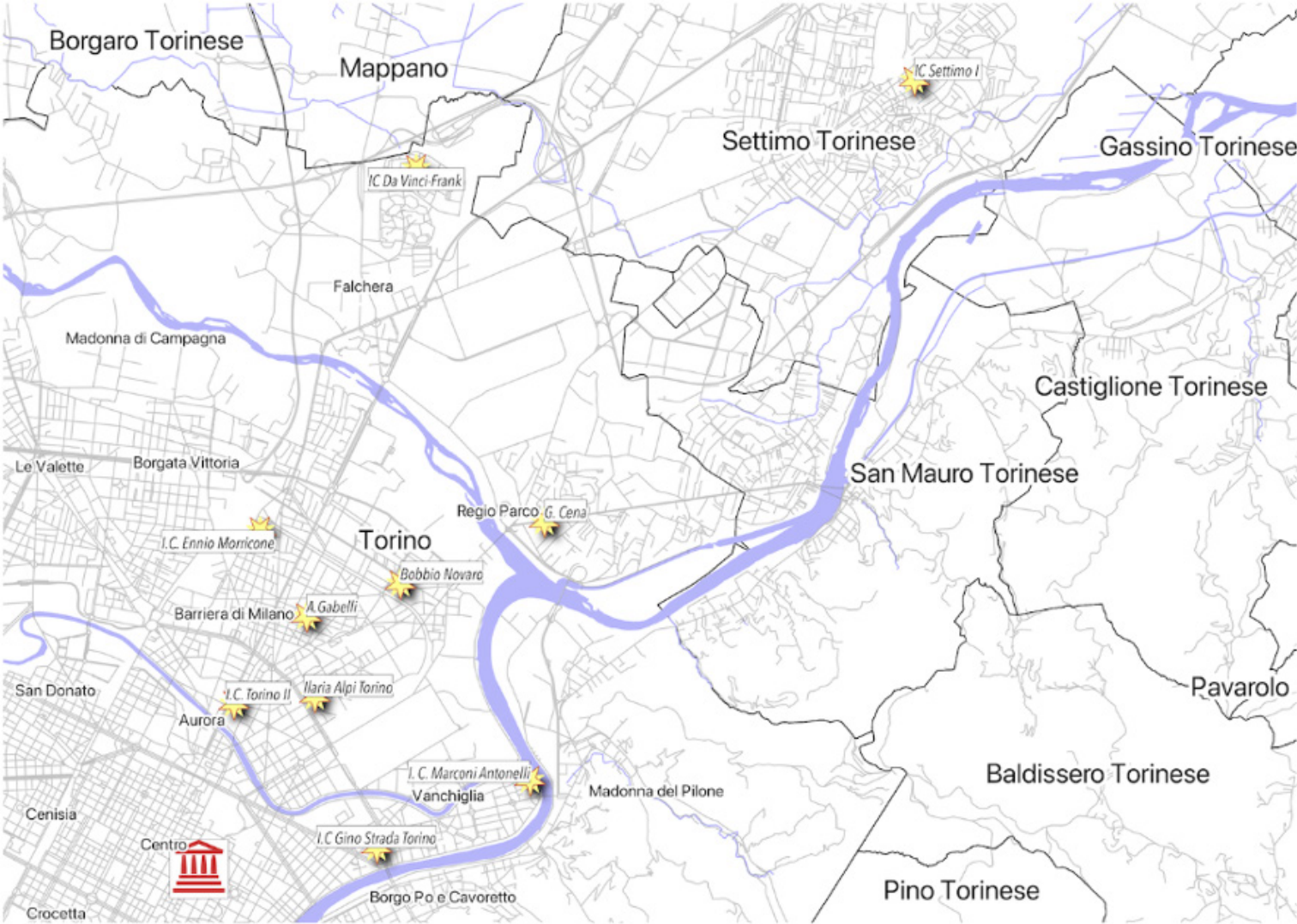


Figura 1 - Scuole coinvolte nell'edizione 2024-25

SCUOLE COINVOLTE	ZONA
IC Da Vinci-Frank	Mappano / Falchera
IC Settimo I	Settimo Torinese
I.C. Ennio Morricone	Barriera di Milano
A. Gabelli	Barriera di Milano
Bobbio Novaro	Torino centro-nord
I.C. Torino II	Aurora
Ilaria Alpi Torino	Aurora / San Donato
G. Cena	Regio Parco
I.C. Marconi Antonelli	Vanchiglia
I.C. Gino Strada Torino	Borgo Po / Cavoretto

SPECIFICITÀ DEL PROGETTO

Le specificità del progetto possono essere descritte con riferimento a quattro azioni chiave.

A) Accorciare le distanze: raggiungere le scuole che difficilmente possono frequentare il Museo.

Il progetto si propone di superare una delle barriere più concrete che rendono difficoltosa la frequentazione da parte delle scuole di periferia, a causa dei costi legati agli spostamenti, non sostenibili per la ridotta disponibilità di fondi che le scuole possono destinare ad attività extrascolastiche. Per risolvere il problema alla base, una delle caratteristiche sostanziali del progetto Museo Egizio A/R è l’organizzazione da parte del Museo degli spostamenti delle classi. Gli uffici del Museo hanno assicurato il coordinamento dei servizi di trasporto, per tramite di agenzie di trasporto privato, affrontando questioni non banali legate agli aspetti legali e contrattuali, e alla difficoltà di prenotazione dei servizi di trasporto dovuta alla concorrenza sul mercato prodotta dalla crescente domanda turistica.

B) Digitale+reale: la capitalizzazione dell’esperienza maturata durante la pandemia.

Il progetto, fin dalla sua prima edizione, ha previsto l’adozione di una metodologia blended (che coniugasse in modo organico e strutturato l’offerta educativa erogata in presenza con quella online). Questa scelta deriva dall’esperienza maturata nei mesi autunnali del 2020, quando il Museo Egizio ha iniziato a testare, con esito positivo, una serie di proposte di didattica a distanza per le classi allora impossibilitate a raggiungere il Museo. Da queste premesse, al termine del periodo pandemico, è nata la volontà di mantenere i percorsi live a distanza nel catalogo delle proposte educative presentato annualmente alle scuole e di sostanziarlo ulteriormente con pacchetti promozionali che combinano una visita guidata in presenza con uno o più appuntamenti di apprendimento a distanza, altrettanto coinvolgenti e ricchi di contenuti. L’esperienza pregressa ha dunque spinto a rinforzare gli aspetti che qualificano la proposta didattica, quali la produzione di documenti video e presentazioni di supporto e la possibilità di interazione delle alunne e degli alunni con una figura esperta adulta, diversa dall’insegnante in classe. Nello specifico,

la terza edizione del progetto Museo Egizio A/R ha previsto due momenti distinti: un collegamento live e una visita guidata in presenza con le guide egittologiche del Museo Egizio fornite dal concessionario REAR.

C) Intermediare: la rilevanza dell'egittologo/a

La presenza di una persona esperta in ambito egittologico è un elemento fortemente qualificante del progetto. Nell'edizione corrente, l'incontro online ha introdotto concetti chiave inerenti allo studio dell'ambiente e del contesto paesaggistico e culturale dell'antico Egitto, mediati dall'osservazione di alcuni reperti museali, e ha preparato le classi alla visita. Il percorso di visita ha consentito di approfondire gli aspetti che hanno maggiormente interessato le/ gli alunni durante il collegamento live. Il dialogo guidato dall'egittologa/o ha permesso di rielaborare quanto appreso in modo più consapevole.

D) Dare spazio alla creatività: i lavori in classe

L'ultima fase del progetto, a cura del corpo docente, ha previsto un'attività condotta dalle alunne e dagli alunni, chiamati a produrre un elaborato finale, basandosi su quanto appreso durante i due momenti didattici. Il Museo ha fornito alle classi partecipanti materiali e istruzioni utili a costruire la propria storia, lasciando alla classe la piena libertà di elaborazione del proprio racconto. Le attività sono state impostate con finalità diverse in funzione dell'età e delle competenze del gruppo classe:

- > Scuole primarie e secondarie di I grado: tra le sale del Museo, gli studenti e le studentesse hanno scoperto come ogni oggetto nasconda esperienze, competenze, incontri e disavventure: tutti elementi che costituiscono gli ingredienti utili a costruire una "storia senza tempo"
- > Scuole secondarie di II grado: agli studenti e alle studentesse è stato chiesto di scegliere un reperto del Museo come protagonista della loro storia, ricostruendone le diverse fasi della "vita" e analizzandone l'evoluzione d'uso nel corso dei secoli, attraverso capacità di interpretazione critica e connessioni interdisciplinari.

GLI STAKEHOLDER

I soggetti direttamente coinvolti o interessati al progetto Museo Egizio A/R sono rappresentati nella Tabella - Stakeholder.

LA METODOLOGIA DI ANALISI

Il metodo di analisi adottato si basa sull'approccio sviluppato dal progetto europeo SoPHIA (Social Platform for Holistic Heritage Impact Assessment), finanziato nell'ambito di Horizon 2020 e coordinato dall'Università degli Studi Roma Tre, che risponde alla necessità di superare i limiti dei tradizionali strumenti di valutazione degli interventi culturali. SoPHIA propone un modello olistico e multidimensionale che considera gli impatti sociali, culturali, economici e ambientali, integrando anche il punto di vista degli stakeholder. Il metodo si articola su tre assi principali (temi, persone e tempo) e consente di analizzare gli effetti degli interventi in modo partecipativo e longitudinale,

includendo sia gli impatti attesi che quelli inattesi o negativi. Nell'applicazione al progetto, la raccolta dati è avvenuta tramite questionari online rivolti ai docenti, costruiti a partire dai sottotemi SoPHIA e condivisi con il team del Museo Egizio; le risposte sono state analizzate con un approccio misto, quantitativo (analisi delle frequenze) e qualitativo (analisi delle risposte aperte), e successivamente organizzate in sette cluster tematici di impatto per facilitarne l'interpretazione. In questo modo, il metodo offre uno strumento completo per comprendere il valore generato dal progetto e supportare decisioni strategiche sempre più consapevoli.

SOGGETTO	RUOLO
Museo Egizio	Promotore, organizzatore
Unione Europea	Finanziatore
Città di Torino, Dipartimento Cultura, Sport, Grandi Eventi e Promozione turistica	Organismo intermedio di supporto al progetto e al coinvolgimento delle scuole
Concessionario della didattica REAR	Erogatore delle attività – educazione museale
Docenti	Erogatore delle attività - insegnamento
Uffici amministrativi del Museo, del concessionario REAR e delle scuole	Erogatore delle attività – prenotazione, logistica e amministrazione
Agenzie di trasporto	Erogatore delle attività - logistica
Alunne/i delle scuole primaria e secondaria	Persone beneficiarie dirette
Scuole	Persone beneficiarie indirette
Famiglie degli alunni	Persone beneficiarie indirette

Tabella - Stakeholder

GLI IMPATTI GENERATI DAL PROGETTO
MUSEO EGIZIO A/R

L'applicazione del metodo SoPHIA ha dimostrato la capacità del progetto "Museo Egizio A/R" di generare impatti positivi e multidimensionali, toccando simultaneamente l'area tematica del capitale sociale, dell'identità dei luoghi e l'area dell'educazione, creatività e innovazione, come rappresentato nella Figura 1.

Nella tabella seguente sono evidenziati gli obiettivi e le aree di impatto, gli impatti creati dal progetto rilevati attraverso il giudizio dei docenti e le possibili aree di miglioramento.



FIGURA 1 - Multidimensionalità degli impatti del progetto rispetto ai temi e sottotemi del metodo Sophia

OBIETTIVI	AREE DI IMPATTO (sottotemi di Sophia)		GIUDIZI DEI DOCENTI	AREE DI MIGLIORAMENTO
01 Rafforzare il legame tra scuole e istituzioni museali	 IDENTITÀ MEMORIA  EDUCAZIONE  PARTNERSHIP COOPERAZIONE CULTURALE  COESIONE SOCIALE		CLUSTER 1 -CARATTERISTICHE DEL PROGETTO • 98% dei docenti giudica positivamente le modalità didattiche del progetto (73% decisamente positive) • 100% giudica positivamente il linguaggio utilizzato negli incontri e nei materiali didattici • 98% apprezza la capacità delle guide egittologiche di coinvolgere attivamente il gruppo classe durante il collegamento live (69% molto positivo) • 100% giudica positivamente l'organizzazione logistica e il servizio di trasporto verso il Museo • 100% consiglierebbe il progetto ad altri colleghi • 49% (27 su 55) indica che è stata l'unica esperienza museale dell'anno scolastico per la classe • 84% rileva un aumento dell'interesse di studenti e studentesse a tornare autonomamente al Museo	
02 Migliorare competenze linguistiche e consapevolezza della cultura egizia	 EDUCAZIONE		CLUSTER 2 – EDUCAZIONE E PARTECIPAZIONE DEL GRUPPO CLASSE • 83% ritiene che il progetto abbia favorito l'acquisizione di un linguaggio più ampio e tecnico • 100% valuta positivamente la comprensibilità del linguaggio utilizzato negli incontri e nei materiali didattici (71% molto positivo) • 85% ritiene che progetto abbia offerto nuova prospettiva di apprendimento • 88% apprezza i contenuti digitali proposti • 89% ritiene i materiali digitali adeguati all'età delle alunne e degli alunni	

03 Promuovere equità di accesso e ridurre le disuguaglianze	Garantire un supporto alle disabilità cognitive e fisiche	 ACCESSO INCLUSIVO	CLUSTER 3 – ACCESSO INCLUSIVO-DISABILITA' • 86% ritiene adeguata la risposta alle esigenze di studenti e studentesse con disabilità motorie • 84% giudica positivamente la capacità delle guide specializzate in egittologia di adattarsi alle esigenze di studenti e studentesse con disabilità cognitive • 64% rileva una reazione positiva di studenti e studentesse con diverso retroterra culturale (in particolare provenienza arabo-egiziana)	• 36,4% dei docenti non rileva un coinvolgimento particolare di studenti e studentesse con diverso retroterra culturale
	Superare barriere logistiche ed economiche	 ACCESSO INCLUSIVO	CLUSTER 4 – ACCESO INCLUSIVO-BARRIERE ECONOMICHE E LOGISTICHE • 86% dichiara che una quota di partecipazione avrebbe rappresentato una barriera economica • 100% valuta positivamente il trasporto gratuito	
04 Stimolare creatività, pensiero critico e competenze trasversali		 ARTE CREATIVITÀ	CLUSTER 5 – ATTIVITÀ ARTISTICHE E CREATIVE • 91% ritiene che la "storia senza tempo" sia utile per approfondimento riflessivo • 84% docenti segnala ulteriori attività creative in classe • 100% ritiene che attività pratico-creative possano rafforzare la creatività • 81% rileva uno stimolo a collegamenti interdisciplinari tra diverse materie, favorendo lo sviluppo di attività didattiche integrate in classe	• Inserire più attività pratico-creative durante il progetto (laboratori, dimostrazioni)

05 Innovare la didattica e ampliare le competenze degli insegnanti	Sperimentare forme ibride di didattica		CLUSTER 6 – DIGITALIZZAZIONE • 87% ritiene efficace la struttura articolata in due fasi • 86% ritiene adeguato l’incontro online preparatorio • 87% non ha riscontrato difficoltà tecniche • 78% partecipa per la prima volta a un collegamento live	• Alcuni docenti segnalano contenuti digitali talvolta complessi rispetto all’età di studenti e studentesse
	Favorire sperimentazioni didattiche inter-disciplinari		CLUSTER 7 – COMPETENZE DEGLI INSEGNANTI • 79% dei docenti ha modificato il proprio programma didattico per preparare la classe al progetto • 64% ha modificato la propria didattica dopo la partecipazione al progetto • 69% ha utilizzato successivamente i materiali didattici del Museo • 81% rileva che il progetto ha favorito collegamenti interdisciplinari	• Rafforzare il supporto metodologico ai docenti per la prosecuzione delle attività in classe

TABELLA 1

Nota metodologica: Le percentuali derivano dalle risposte al questionario somministrato ai docenti (N = 55). I valori originariamente espressi come punteggi normalizzati su scala 0–1 sono stati convertiti in percentuale per uniformare la rappresentazione dei risultati.

L'analisi condotta restituisce un quadro articolato e coerente degli effetti generati dal progetto "Museo Egizio A/R", evidenziando come l'iniziativa produca impatti che travalicano la dimensione strettamente didattica per collocarsi in una prospettiva più ampia di valore pubblico e trasformazione educativa.

Il fatto che per circa metà delle classi coinvolte questa sia stata l'unica esperienza culturale dell'anno scolastico rafforza ulteriormente questa evidenza. In questo senso, il Museo Egizio non si configura soltanto come luogo di conservazione e trasmissione della conoscenza, ma come istituzione profondamente radicata nel territorio e capace di generare opportunità formative soprattutto laddove esse rischierebbero di essere assenti.

La capacità del progetto di promuovere e potenziare il ruolo del Museo Egizio come promotore di occasioni di formazione e di conoscenza del patrimonio culturale cittadino per le allieve e gli allievi delle scuole (anche periferiche) si può evincere da diversi giudizi espressi dai docenti.

Il primo elemento che emerge con particolare forza è l'impatto in termini di **equità e accesso**. I dati mostrano con chiarezza che la gratuità

dell'esperienza e l'organizzazione del trasporto rappresentano condizioni determinanti per la partecipazione delle scuole. L'elevata percentuale di docenti che riconosce la quota economica come potenziale barriera, unita alla valutazione unanimemente positiva del trasporto gratuito, indica che il progetto agisce attivamente nella distribuzione delle opportunità, compensando disuguaglianze che altrimenti inciderebbero sull'accesso al Museo.

Accanto alla dimensione dell'accesso, emerge con altrettanta chiarezza **l'impatto sull'apprendimento e sul coinvolgimento degli studenti e delle studentesse**. La visita in presenza si conferma il momento di maggiore intensità partecipativa, ma il collegamento live con gli egittologi e le egittologhe svolge un ruolo preparatorio fondamentale, contribuendo a orientare l'attenzione, a costruire aspettative e a fornire chiavi interpretative utili alla fruizione consapevole degli spazi museali. L'egittologo è infatti la persona che segue la classe dal collegamento live fino al momento della visita, diventando un vero e proprio compagno nella scoperta del Museo. Questo favorisce il dialogo con la classe, il senso di appartenenza e accoglienza favorendo anche una visita più agevole e rilassata. L'elevato livello di coinvolgimento

registrato, l'aumento dell'interesse verso la cultura egizia e la **motivazione a ritornare autonomamente al Museo** indicano che l'esperienza non si esaurisce nella trasmissione di contenuti, ma attiva potenziali processi di curiosità e partecipazione culturale.

Particolarmente significativo è anche l'impatto legato al **modello ibrido adottato**. L'integrazione tra collegamento live e visita in presenza è considerata una proposta metodologica strutturata. Per una larga parte dei docenti si è trattato della prima esperienza di collegamento live con un'istituzione culturale, dato che suggerisce come il progetto non solo si inserisca nella pratica didattica, ma contribuisca a innovarla. L'efficacia riconosciuta al modello ibrido evidenzia la capacità del Museo di proporsi come attore capace di dialogare con la scuola attraverso linguaggi e approcci differenti.

Un ulteriore impatto di rilievo riguarda la **dimensione creativa e interdisciplinare**. Le attività successive alla visita, l'elaborazione della "Storia senza tempo" e gli output dalle classi dimostrano che l'esperienza museale si prolunga nel tempo attraverso processi di reinterpretazione attiva, consolidando l'apprendimento. Si rileva una forte richiesta di attività laboratoriali da affiancare alla proposta didattica, che

potrà diventare un'area di miglioramento futura.

Infine, uno degli impatti più strategici riguarda la **comunità educante**. I dati evidenziano come la partecipazione al progetto abbia inciso in modo significativo sulla programmazione e sulle pratiche didattiche dei docenti. La modifica dei programmi, l'integrazione interdisciplinare e l'utilizzo continuativo dei materiali messi a disposizione dal Museo indicano che l'intervento genera effetti che superano la durata dell'esperienza stessa. In questo senso, il progetto agisce come fattore di **innovazione professionale**.

Nel complesso, il progetto ha attivato simultaneamente dimensioni di equità, apprendimento, innovazione e sviluppo professionale. L'approccio multidominio del metodo SoPHIA consente di cogliere proprio questa natura sistemica dell'impatto: il valore generato non si concentra in un unico ambito, ma si distribuisce lungo diverse dimensioni interconnesse.

Il metodo di valutazione SoPHIA



IL PROGETTO HORIZON 2020 "SOPHIA"

Negli ultimi anni, nel settore della gestione e valorizzazione del patrimonio culturale è emersa con forza la necessità di strumenti in grado di valutare in modo più completo gli impatti degli interventi. I metodi tradizionali, basati soprattutto su indicatori quantitativi ed economici, si sono dimostrati inadeguati a cogliere la complessità e l'intersectorialità dei fenomeni culturali. Si tratta infatti di approcci monodimensionali, concentrati su risultati immediati e incapaci di considerare le dimensioni sociale, culturale, ambientale e di benessere collettivo che definiscono il valore del patrimonio (Yung & Chan, 2012; Gielen et al., 2014; CHCfE Consortium, 2015). La letteratura e il dibattito professionale hanno evidenziato l'urgenza di superare tali limiti attraverso strumenti di valutazione più olistici, in grado di integrare prospettive diverse e coinvolgere attivamente i soggetti interessati dagli interventi. Le critiche agli approcci tradizionali sottolineano non solo l'insufficienza delle metriche quantitative, ma anche l'esclusione delle percezioni e dei saperi degli stakeholder, ossia dei beneficiari diretti e indiretti delle azioni culturali (Holden, 2006; Radbourne

et al., 2009; Chiaravallotti e Piber, 2011; Chiaravallotti, 2014; Cicerchia et al., 2021).

A questa esigenza, la Commissione Europea ha risposto, nel 2019, con il bando **TRANSFORMATION-16-2019**, pubblicato nell'ambito del programma **Horizon 2020** e volto a promuovere un approccio innovativo alla valutazione degli impatti del patrimonio culturale, attraverso progetti di ricerca in grado di sviluppare strumenti multidimensionali per monitorare gli impatti desiderati, attesi e non degli interventi culturali finanziati con fondi europei. In questo contesto, la proposta progettuale **SoPHIA – Social Platform for Holistic Heritage Impact Assessment** è stata selezionata e finanziata, distinguendosi per la sua capacità di proporre un modello concettuale e operativo capace di integrare dimensioni multiple e prospettive partecipative nel processo valutativo (Marchiori et al., 2021).

Coordinato dall'Università Roma Tre e sviluppato da un consorzio di sette partner europei, il progetto SoPHIA ha coinvolto oltre cento tra ricercatori, professionisti e decisori attivi nel campo del patrimonio culturale. Il suo obiettivo era elaborare un metodo

olistico per la valutazione degli impatti degli interventi sul patrimonio. Il progetto si è fondato sull'idea che, per comprendere pienamente gli effetti di una politica o di un intervento culturale, sia necessario superare la logica della mera rendicontazione economica e adottare una logica d'impatto, capace di dare evidenza concreta dei benefici prodotti per le persone, le comunità e l'ambiente. In questo senso, SoPHIA contribuisce a colmare il divario tra l'evoluzione delle politiche europee – che attribuiscono al patrimonio un ruolo trasversale nello sviluppo sostenibile – e la mancanza di strumenti adeguati a misurarne gli impatti reali e percepiti.

A tal fine, il metodo SoPHIA propone un approccio multidimensionale articolato su tre assi principali: domini, persone e tempo. Esso consente di analizzare i diversi ambiti della società (sociale, culturale, economico e ambientale) su cui un intervento può incidere; di valorizzare il punto di vista di tutte le persone coinvolte o potenzialmente beneficiarie; e di adottare una prospettiva longitudinale, che misura gli impatti non solo nell'immediato, ma anche nel medio e lungo periodo. Questo approccio si caratterizza per la sua natura partecipativa e intersectoriale: riconosce

che gli effetti di un intervento culturale derivano dall'interazione dinamica tra componenti sociali, economiche, culturali e ambientali. Per tale ragione, il metodo SoPHIA rappresenta uno strumento innovativo di analisi e supporto decisionale, capace di produrre evidenze più articolate e orientare scelte strategiche più consapevoli nel campo della gestione del patrimonio culturale.

IL METODO SOPHIA

SoPHIA è un metodo di valutazione olistica, multidimensionale, partecipato e longitudinale imperniato su tre assi (Figura 2):

- > **Temi** (Domains), in cui la dimensione trasformativa degli interventi viene indagata attraverso uno spettro composto da 6 temi e 28 sottotemi, e lo studio delle sinergie tra gli impatti creati dall'intervento (cross-cutting) e dei possibili effetti negativi o indesiderati (countereffects);
- > **Persone** (People), in cui il punto di vista soggettivo degli stakeholder, con i loro interessi diversi rispetto all'intervento – e, talvolta, conflittuali –, è esplicitamente incorporato nel processo di valutazione;
- > **Tempo** (Time), in cui vengono considerati i tre momenti cruciali dell'ideazione, della gestione, e della verifica ex post degli interventi.

Figura 2 - Il modello concettuale del metodo SoPHIA



TEMI E SOTTOTEMI

Il primo avanzamento proposto da SoPHIA rispetto agli altri metodi consiste nel superamento della tradizionale ripartizione in tre domini (ambientale, economico e sociale), così come della quadripartizione proposta in letteratura per riconoscere la cultura come un dominio a sé stante. Nel nuovo metodo proposto si è optato per un set di aree di impatto (temi e sottotemi), selezionati dal Consorzio del progetto SoPHIA tramite uno studio incrociato tra le principali evidenze fornite dalla letteratura (Cultural Heritage Counts for Europe, 2015; Garcia et al., 2010) ed i risultati della ricerca sul campo (Baioni et al., 2021). Ciascuno dei 6 temi del metodo è articolato in sottotemi, corrispondenti ad altrettante questioni potenzialmente rilevanti, da considerare a seconda della natura e degli obiettivi specifici dell'intervento (Figura 3). Tali temi e sottotemi, a differenza degli altri modelli, non sono necessariamente attribuibili a un singolo dominio, e hanno l'obiettivo di valorizzare le intersezioni.



Figura 3 - Temi e sottotemi del metodo SoPHIA

Di seguito, si riportano (in forma semplificata) i temi e sottotemi identificati nel metodo:

CAPITALE SOCIALE

Gli interventi sul patrimonio culturale possono rafforzare il senso di coesione e il capitale sociale. Il capitale sociale deriva da strutture sociali, economiche e culturali, si manifesta attraverso benefici derivati dalle reti sociali e concorre allo sviluppo locale.

Sottotemi:

- > accesso inclusivo
- > partecipazione e coinvolgimento
- > coesione sociale
- > partenariato
- > buona governance

IDENTITÀ DEL LUOGO

Gli interventi sul patrimonio culturale costruiscono identità e senso di appartenenza, mettendo in relazione memoria, visibilità e reputazione attuale del patrimonio. L’uso dello spazio da parte degli abitanti ha un ruolo centrale, sia nel contesto del riuso adattivo, sia

nella relazione con il paesaggio culturale circostante.

Sottotemi:

- > identità e memoria
- > visibilità e reputazione
- > paesaggio culturale ed estetica
- > rigenerazione basata sul patrimonio e riutilizzo adattivo

QUALITÀ DELLA VITA

Gli interventi sul patrimonio culturale migliorano la qualità della vita a vari livelli: favoriscono i contatti sociali, l’attrattività e le relazioni con il contesto locale e, in particolare, concorrono alla salute e al benessere individuale.

Sottotemi:

- > condizioni di vita
- > pace e sicurezza
- > vita sociale
- > ambiente
- > sviluppo regionale e locale

EDUCAZIONE, CREATIVITÀ E INNOVAZIONE

Gli interventi sul patrimonio culturale costituiscono occasioni di apprendimento formale e informale e producono effetti sulla capacità di innovare e mettere a frutto la creatività.

Sottotemi:

- > educazione
- > sensibilizzazione
- > ricerca
- > digitalizzazione, scienza e tecnologia
- > arte e creatività

LAVORO E PROSPERITÀ

Gli interventi sul patrimonio culturale producono un impatto sulla prosperità economica e sull’occupazione, con effetti trasversali in settori economici come il turismo. Strettamente correlato alla prosperità, è il riconoscimento, anche in termini economici, delle competenze professionali necessarie per lo svolgimento delle attività.

Sottotemi:

- > occupazione
- > produzione culturale locale
- > economia turistica
- > attrattività economica
- > innovazione sociale e imprenditorialità

PROTEZIONE

Gli interventi sul patrimonio culturale possono essere profilati per prevenire i rischi ambientali e i danni procurati dalle attività umane. Possono altresì agire – in termini di consapevolezza e apporto creativo – ad affrontare la crisi climatica.

Sottotemi:

- > protezione dai rischi ambientali
- > protezione dai rischi legati all’uomo
- > gestione e sviluppo verde
- > utilizzo delle risorse

TEMI MANCANTI, SINERGIE ED EFFETTI INDESIDERATI

L'individuazione dei sei temi attorno ai quali verificare l'impatto delle iniziative è stata accompagnata da una specifica attenzione rivolta ai "temi mancanti" (gaps), alle "sinergie" e ai potenziali "effetti indesiderati". I "temi mancanti" sono le aree di impatto sulle quali non sono stati prodotti impatti, o delle quali non sono disponibili evidenze: segnalare la presenza di temi mancanti consente di ottenere una indicazione sulle potenziali aree di miglioramento.

Guardare alle sinergie permette, invece, di identificare le interconnessioni e gli effetti a catena che si producono grazie alle specificità degli interventi sul patrimonio culturale. Infine, riflettere sugli effetti indesiderati accresce la consapevolezza sul fatto che le azioni possono produrre effetti inattesi o dannosi per determinati gruppi di persone, per il contesto (ad es. gentrificazione, l'overtourism) o per la sostenibilità nel tempo dell'intervento.

In questa prospettiva, SoPHIA si discosta dagli approcci convenzionali, fondati sulle specificità delle discipline afferenti ai singoli silos tematici (Marchiori et al., 2024). Infatti, anziché proporre il superamento o una complessa

integrazione, il metodo offre una soluzione più facilmente praticabile: ogni tema può essere indagato sulla base dei quadri concettuali e degli strumenti propri delle discipline ad esso più affini (economia, sociologia, antropologia culturale), ma nell'analisi dei risultati occorre prestare attenzione alle interazioni trasversali, potenzialmente in grado di catturare nuovi fenomeni o di verificarli da una differente angolazione. Per questo, SoPHIA non parte da una lista di indicatori, ma dalla descrizione delle implicazioni correlate a temi e sottotemi.

LA PARTECIPAZIONE DELLE PERSONE

Per valutare l'impatto in una prospettiva orientata alla sostenibilità e alla resilienza, è necessario considerare il maggior numero possibile di punti di vista. Le persone non sono considerate meramente come audience e stakeholder, ma come soggetti co-interessati e coinvolti (Mannino, 2017; Marchiori et al., 2024). Nell'approccio proposto da SoPHIA, in particolare, l'asse "Persone" comprende gli attori che promuovono la valutazione e gli stakeholder che intervengono nel processo di valutazione, nella forma di una partecipazione attiva nella definizione degli obiettivi dell'intervento, nella scelta dei criteri di valutazione, nella riflessione sugli esiti della valutazione tramite un processo dialogico di consultazione volto a rilevare le loro percezioni sugli impatti prodotti dall'intervento.

Il metodo SoPHIA suggerisce alcuni passaggi-chiave per assicurare che i principali portatori di interessi possano esprimere le proprie considerazioni:

> definire una mappa degli stakeholder, per esplicitare i soggetti di cui viene intercettato il punto di vista, con riferimento alle seguenti categorie: finanziatori, manager, artisti, imprese, educatori, pubblici/visitatori, beneficiari

degli interventi, abitanti dell'area, associazioni, istituzioni pubbliche;

> coinvolgere gli stakeholder nella definizione degli obiettivi dell'intervento, nella ponderazione dei criteri e nella scelta delle misure da raccogliere per la valutazione dell'intervento;

> raccogliere le percezioni delle persone sugli impatti prodotti dall'intervento tramite molteplici modalità di consultazione (interviste, focus group, ricerche sul campo ecc.);

> prestare particolare attenzione ai metodi di comunicazione e coinvolgimento, evitando di creare una barriera per le persone non esperte/non istruite (i divari culturali possono essere fattori significativi di esclusione);

> sottoporre agli stakeholder l'interpretazione/analisi dei risultati, al fine di ricevere il loro riscontro (soprattutto su quei temi con cui non sono d'accordo) /ottenere la loro revisione e rendere esplicite le principali aree di disaccordo.

LA CONSIDERAZIONE DEL TEMPO

L'asse temporale del metodo SoPHIA è correlato al momento in cui avviene la valutazione e consente l'applicazione del metodo in tutti i momenti chiave del ciclo di vita di un intervento sul patrimonio culturale e oltre: ex ante, in itinere, ex post. A questa differente collocazione temporale corrispondono, in fase applicativa, esigenze e finalità distinte della valutazione e, conseguentemente, differenti attività di impostazione, raccolta dati e analisi dei risultati, fermi restando gli altri due capisaldi del metodo (ossia, la considerazione di una pluralità di domini, singolarmente e nelle reciproche relazioni, e l'acquisizione di una pluralità di punti di vista).

La valutazione **ex ante** è effettuata prima che l'intervento abbia inizio, in genere durante la stesura del piano o progetto di investimento. In questo caso, la valutazione d'impatto può aiutare i promotori dell'intervento a definirne obiettivi e risultati attesi e a verificare la coerenza nella stesura del piano stesso, oppure utilizzata per supportare gare d'appalto, bandi o progetti di finanziamento fornendo un supporto nell'identificazione dei requisiti o dei criteri da rispettare per l'accesso al finanziamento.

La valutazione **in itinere** si focalizza sul monitoraggio dell'attuazione di un intervento e sulla sua gestione. Ha lo scopo di verificare che tutti i prerequisiti per il raggiungimento degli obiettivi siano stati soddisfatti e funge da strumento per i decisori per identificare gli impatti positivi e negativi. Quest'ultima rilevazione è particolarmente importante per modificare di conseguenza l'attuazione dell'intervento e adottare le necessarie azioni di cambiamento.

Le valutazioni di impatto **ex post** vengono effettuate dopo il completamento dell'intervento quando è possibile misurare gli effetti a breve, medio e lungo termine degli interventi, sintetizzando e valutando l'impatto complessivo dell'intervento, la sua efficacia ed efficienza. È necessario istituire un intervallo di tempo affinché la sostenibilità dell'impatto possa essere valutata oggettivamente e i risultati, proponendo spunti per aggiornare, adattare, riproporre o introdurre progetti, politiche, norme e azioni collettive.

Applicazione del metodo SoPHIA a "Museo Egizio A/R"



INTRODUZIONE

L'applicazione del metodo SoPHIA al progetto "Museo Egizio A/R" nasce all'interno di un percorso di collaborazione tra il Museo Egizio e il Dipartimento di Economia Aziendale dell'Università degli Studi Roma Tre. Tale coinvolgimento ha permesso al Museo di approfondire la conoscenza di approcci innovativi alla misurazione degli impatti delle pratiche culturali e di riconoscere nel metodo SoPHIA uno strumento metodologico coerente con la propria visione.

Su queste basi, il Museo Egizio e il gruppo di ricerca hanno avviato un progetto di valutazione, basato sull'applicazione del metodo SoPHIA all'ultima edizione del progetto "Museo Egizio A/R" (anno scolastico 2024/2025) con l'obiettivo di analizzarne la capacità di generare cambiamenti duraturi nei comportamenti, nelle competenze e nelle relazioni tra gli attori coinvolti.

Il gruppo congiunto di valutazione (composto da ricercatori di Roma Tre e Museo Egizio) ha interagito in tutte le fasi del progetto, attraverso incontri organizzati online e scambi di contenuti tramite mail, al fine di assicurare un confronto costante e costruttivo in tutte le fasi del progetto. Il gruppo di valutazione

congiunto ha visto la partecipazione attiva, come referenti del Museo Egizio, di figure chiave provenienti dal dipartimento Educazione e Formazione, dal settore project management e dal concessionario della didattica REAR. Questa composizione ha garantito una visione multidisciplinare e integrata per valutare il progetto educativo. Inoltre, fin dall'avvio, il team di ricerca Roma Tre si è impegnato a costruire un ambiente di confronto aperto e riflessivo tra i ricercatori e i professionisti del Museo, in linea con la filosofia del metodo SoPHIA e con l'impostazione ricerca-azione, che concepisce la valutazione come un processo dialogico e partecipato, capace di coniugare rigore analitico e autoriflessione da parte di tutti i partecipanti al progetto di valutazione (Albano, 2012). Tale approccio ha trasformato la valutazione in un'occasione di apprendimento condiviso e di rafforzamento delle capacità dei professionisti del Museo di analisi degli impatti.

CONTENUTO DEGLI INCONTRI

Primo incontro	> Identificazione degli obiettivi del progetto e dei cambiamenti affrontati nelle diverse edizioni > Analisi e discussione della metodologia del metodo SoPHIA, con particolare attenzione alla scelta delle aree di impatto rilevanti rispetto agli obiettivi del progetto > Identificazione degli strumenti da utilizzare per la raccolta dei dati e dei relativi target
Secondo incontro	> Discussione della prima versione dei questionari destinati ai docenti > A seguito dell'incontro, si sono susseguiti numerosi scambi di e-mail tra i membri del gruppo di valutazione, che hanno portato alla stesura definitiva e condivisa dei questionari
Terzo incontro	> Presentazione e discussione dei risultati preliminari derivanti dall'analisi dei questionari > Discussione e prima interpretazione degli impatti rilevati secondo il metodo SoPHIA > Confronto congiunto sull'impostazione del report finale > Definizione dei successivi passi da compiere
Quarto incontro	> Discussione dei risultati della versione preliminare del report > Identificazione delle modifiche da apportare e da integrare nella versione finale del rapporto

L'esperienza ha rappresentato non solo un esercizio valutativo, ma anche un momento di riflessione congiunta su un progetto educativo in continua evoluzione, capace di rinnovare la propria organizzazione e i propri obiettivi alla luce delle esperienze maturate e delle precedenti analisi di impatto.

I seguenti paragrafi illustrano il percorso di implementazione della valutazione, seguendo le tre fasi che scandiscono l'applicazione del metodo (impostazione, implementazione e analisi dei risultati) così come delineate nel Toolkit prodotto nell'ambito del progetto europeo (SoPHIA Consortium, 2021).

FASE I: IMPOSTAZIONE DELLA VALUTAZIONE

La fase di impostazione rappresenta il momento fondativo del processo di valutazione, poiché consente di esplicitare in modo condiviso gli elementi essenziali che caratterizzano l'intervento oggetto di analisi e di definire il percorso metodologico da seguire. In questa fase, il gruppo di ricerca di Roma Tre e il team del Museo Egizio hanno collaborato strettamente per rispondere alle domande fondamentali che guidano ogni esercizio valutativo: le finalità della valutazione (perché valutare), i progetti e/o le attività da analizzare (cosa valutare), i beneficiari o destinatari (per chi valutare), gli attori coinvolti (con chi valutare) e le risorse umane e temporali disponibili.

Il lavoro congiunto si è inizialmente concentrato sulla definizione condivisa del metodo e del processo di valutazione, attraverso una discussione partecipata su obiettivi, modalità operative e criteri di analisi. Il confronto con precedenti esperienze valutative realizzate dal Museo si è rivelato particolarmente utile per individuare le aree che richiedevano ulteriori approfondimenti e gli aspetti da esplorare in chiave comparativa¹. In questa prospettiva, la valutazione è stata concepita come uno strumento di

apprendimento e miglioramento continuo, orientato alla riflessione sulle pratiche adottate e alla crescita istituzionale. Questa prima fase aveva inoltre l'obiettivo di chiarire la natura del progetto, la sua scala e tipologia, il contesto di riferimento, gli obiettivi e i beneficiari, così da costruire un percorso valutativo coerente con le finalità dell'iniziativa e con le aspettative dei soggetti coinvolti. Il dialogo tra i ricercatori di Roma Tre e le rappresentanti del Museo Egizio ha consentito di precisare e articolare gli obiettivi che hanno guidato la realizzazione del progetto da parte del Museo, nonché quelli degli stakeholder che hanno partecipato all'iniziativa come beneficiari diretti (le scuole) e come sostenitore e promotore (la Città di Torino).

Dal punto di vista del Museo, il progetto Museo Egizio A/R, nella sua edizione 2024/25, punta a rafforzare il legame con il territorio e la comunità educante, incoraggiando gli alunni e le alunne a visitare il Museo. In particolare, si propone di:

- > rafforzare la connessione con le scuole e il territorio, incentivando gli studenti e le studentesse a frequentare il Museo;
- > promuovere la destagionalizzazione delle visite al Museo (invitando il corpo

docente a programmare in periodi di minore flusso);

- > diversificare i pubblici;
- > rafforzare i legami territoriali e stimolare interesse per la cultura egizia attraverso un'offerta che tenga conto degli aspetti legati all'accessibilità culturale, fisica e cognitiva;
- > offrire un'istruzione di alta qualità, interattiva, equa e inclusiva attraverso un percorso di formazione innovativo, volti ad approfondire la conoscenza della cultura egizia, rispettando le caratteristiche del gruppo classe sia delle scuole primarie che secondarie (di I e II grado).

Gli obiettivi attesi dal Museo Egizio nello sviluppo del progetto trovano corrispondenza nelle finalità che le scuole si propongono di raggiungere attraverso l'adesione al progetto, in particolare per quanto riguarda l'opportunità di:

- > migliorare e ampliare il vocabolario degli alunni e delle alunne (soprattutto stranieri/e);
- > consentire alla classe di usufruire di una formazione aggiuntiva e specialistica sulla cultura egizia tramite i collegamenti

¹ Nel 2024 la Fondazione Santagata ha sviluppato un'analisi dell'impatto economico del Museo Egizio sul territorio. Al contempo ha condotto un'indagine approfondita sull'impatto sociale complessivo del progetto "Museo Egizio Andata e Ritorno A/R". I risultati di quest'indagine sono contenute nel volume Vasumi G., Lo Schiavo C., Borriero P. (2024). L'impatto economico e sociale del Museo Egizio di Torino.

live con il Museo, il contatto con lo staff specializzato in egittologia e la visita in presenza.

La Città di Torino, per tramite del Dipartimento Cultura, Sport, Grandi Eventi e Promozione turistica, condivide gli obiettivi generali dell’iniziativa promossa dal Museo, con particolare attenzione ai punti relativi al rafforzamento del legame tra le scuole della città (anche periferiche) e il Museo.

FASE II: IMPLEMENTAZIONE DEL FRAMEWORK

La seconda fase, come descritto dal manuale applicativo di SoPHIA (SoPHIA Consortium, 2021) prevede due passaggi fondamentali: il disegno (A) e l’implementazione (B) del framework multi-dominio.

Disegno. Il disegno o progettazione della valutazione multi-dominio consiste nella selezione dei 6 temi e dei 28 sottotemi al fine di cogliere gli impatti che sono ritenuti rilevanti nella situazione indagata. Propedeutica alla selezione dei temi è, dunque, l’individuazione degli obiettivi dell’intervento e delle attese degli stakeholder. Nel caso del progetto Museo Egizio A/R, considerata la natura sperimentale dell’attività di valutazione, il gruppo di ricerca, d’accordo con il team del Museo Egizio, ha deciso di concentrare l’indagine sugli impatti creati dal progetto con riferimento ad uno dei principali stakeholder, ossia gli insegnanti coinvolti nell’a.s. 2024/2025. Questi ultimi, infatti, sono in grado di riportare la loro esperienza in quanto docenti e, al tempo stesso, di veicolare alcune delle reazioni manifestate dal gruppo classe che ha partecipato al progetto come, ad esempio, il grado di interesse e il livello di partecipazione (Tabella 2).

OBIETTIVI DEL PROGETTO		MUSEO EGIZIO	SCUOLE
01 Rafforzare il legame tra scuole e istituzioni museali		✓ Consolidare il ruolo del Museo come istituzione educativa sul territorio	✓ Ampliare l’offerta formativa attraverso il contatto diretto con il Museo
02 Migliorare competenze linguistiche e consapevolezza della cultura egizia		✓ Offrire percorsi che arricchiscono il vocabolario specifico e la consapevolezza della storia	✓ Ampliare il lessico (specie per studenti e studentesse stranieri) e le conoscenze
03 Promuovere equità di accesso e ridurre le disuguaglianze	Garantire un supporto alle disabilità cognitive e fisiche	✓ Assicurare l’inclusività delle iniziative	✓ Garantire pari opportunità formative a tutti
	Superare barriere logistiche ed economiche	✓ Rafforzare la connessione con le scuole periferiche	✓ Accedere a opportunità formative altrimenti inaccessibili
04 Stimolare creatività, pensiero critico e competenze trasversali		✓ Offrire percorsi didattici innovativi	✓ Favorire apprendimento interdisciplinare e connessioni tra discipline
05 Innovare la didattica e ampliare le competenze degli insegnanti	Competenze digitali	✓ Costruire offerte formative che capitalizzano l’esperienza fatta durante la pandemia	✓ Incrementare le competenze e l’utilizzo del digitale nella scuola
	Competenze didattiche	✓ Offrire percorsi didattici innovativi	✓ Favorire la sperimentazione didattica dei docenti

Tabella 2 - Obiettivi e declinazioni degli stakeholder

Inoltre, come previsto dalla logica del metodo SoPHIA, la griglia multi-dominio è stata adattata al contesto specifico, selezionando e approfondendo i temi maggiormente pertinenti agli obiettivi e al significato dell'intervento con riferimento ai suoi potenziali impatti.

La Tabella 3 evidenzia le relazioni fra gli obiettivi del progetto, i relativi sottotemi indicati dal metodo SoPHIA e le quattro azioni chiave del progetto, descritte nel capitolo 1 e qui di seguito sintetizzate:

- A) Organizzazione diretta degli spostamenti da parte del Museo, per agevolare le possibilità delle alunne e degli alunni di partecipare alla visita (Accorciare le distanze)
- B) Svolgimento di un percorso didattico composto da un momento di didattica a distanza e da una visita guidata in presenza (Digitale+ reale)
- C) Coinvolgimento di un'egittologo/a, per assicurare una fruizione più consapevole e stimolare le successive elaborazioni in classe (Intermediazione culturale)

D) Svolgimento di un'attività condotta delle alunne e degli alunni, sotto la guida dei docenti delle scuole, chiamati a produrre una "storia senza tempo", basandosi su quanto hanno appreso durante i due momenti didattici. (Spazio alla creatività)

OBIETTIVI	AREE DI IMPATTO (sottotemi di Sophia)	AZIONI CHIAVE
01 Rafforzare il legame tra scuole e istituzioni museali		Progetto nel suo complesso (Azioni A,B,C,D)
02 Migliorare competenze linguistiche e consapevolezza della cultura egizia		B) Svolgimento di un percorso didattico composto da un momento di didattica a distanza e da una visita guidata in presenza (Digitale+ reale) C) Coinvolgimento di un'egittologo/a, per assicurare una fruizione più consapevole e stimolare le successive elaborazioni in classe (Intermediazione culturale)

03 Promuovere equità di accesso e ridurre le disuguaglianze	Garantire un supporto alle disabilità cognitive e fisiche		B) Svolgimento di un percorso didattico composto da un momento di didattica a distanza e da una visita guidata in presenza (Digitale+ reale)
	Superare barriere logistiche ed economiche		A) Organizzazione diretta degli spostamenti da parte del Museo, per agevolare le possibilità delle alunne e degli alunni di partecipare alla visita (Accorciare le distanze)
04 Stimolare creatività, pensiero critico e competenze trasversali			D) Svolgimento di un'attività condotta delle alunne e degli alunni, sotto la guida dei docenti delle scuole, chiamati a produrre una "storia senza tempo", basandosi su quanto hanno appreso durante i due momenti didattici. (Spazio alla creatività)
05 Innovare la didattica e ampliare le competenze degli insegnanti	✓ Sperimentare forme ibride di didattica		B) Svolgimento di un percorso didattico composto da un momento di didattica a distanza e da una visita guidata in presenza (Digitale+ reale)
	✓ Favorire sperimentazioni didattiche interdisciplinari		

Tabella 3 - Obiettivi, aree di impatto, azioni chiave

Implementazione del framework multidominio: selezione degli indicatori e rilevazione delle percezioni delle persone. In assenza di indicatori disponibili per la valutazione del progetto, il gruppo di ricerca ha proposto al Museo Egizio di raccogliere informazioni e percezioni sul progetto attraverso la redazione di questionari on line destinati agli insegnanti partecipanti, differenziati per grado scolastico, in modo da cogliere le peculiarità delle attività e il livello di coinvolgimento richiesto a ciascun ordine di scuola.

Al fine di strutturare l’indagine, il gruppo di ricerca ha realizzato una prima versione del testo a partire dall’analisi dei sottotemi in relazione alle caratteristiche dell’intervento oggetto di valutazione. Ne è derivata una prima bozza strutturata in macrocategorie, ognuna corrispondente a un sottotema di SoPHIA, con l’intento finale di raccogliere informazioni, impressioni e pareri dei singoli docenti partecipanti al progetto. Tale versione è stata presentata, commentata e arricchita grazie alla collaborazione con le rappresentanti del Museo, le quali hanno ricoperto un ruolo fondamentale nel ridefinire il questionario sulla base delle caratteristiche delle scuole che hanno preso parte all’iniziativa realizzata nell’a.s. 2024/25. Il questionario è composto da un totale di 37 domande suddivise in 6 sezioni:

- > la prima sezione è dedicata a raccogliere informazioni sulle classi partecipanti al progetto (ordine scolastico e numero di partecipanti) e sulle modalità attraverso le quali l’insegnante era venuta a conoscenza del progetto;
- > le quattro sezioni centrali sono rivolte a raccogliere le percezioni circa gli impatti creati dal progetto sui singoli sottotemi;
- > l’ultima sezione è finalizzata a rilevare percezioni, giudizi e commenti degli insegnanti sul progetto e svolge una funzione di riscontro e rafforzamento rispetto ai giudizi raccolti nelle altre sezioni del questionario.

SEZIONE	ATTIVITÀ CHIAVE CONSIDERATE
1. Informazioni generali sull’iniziativa	A
2. Focus su educazione	B
3. Focus su accesso inclusivo	B, C
4. Focus su digitalizzazione	B
5. Focus su arte e creatività	D
6. Domande finali	A, B, C, D

Tabella 4 - Struttura del questionario

Di seguito si descrivono i contenuti delle 4 sezioni centrali del questionario dirette ad indagare l'impatto del progetto sui sottotemi selezionati.

Sez. 2. EDUCAZIONE. La sezione indaga l'efficacia complessiva dell'iniziativa, analizzando il livello di apprendimento e l'interesse degli studenti e delle studentesse verso la cultura egizia, e l'efficacia della struttura in due fasi. Le domande indagano le reazioni della classe in termini di partecipazione e interazione durante le due fasi del progetto (collegamento live e visita al Museo), gli eventuali cambiamenti apportati ai programmi scolastici (prima o dopo l'iniziativa), i giudizi dei docenti sulla qualità del progetto didattico e sul grado di partecipazione della classe ai collegamenti live con esperti.

Sez. 3. ACCESSO INCLUSIVO. La sezione indaga un aspetto centrale dell'esperienza educativa: la possibilità che i/le partecipanti possano partecipare e trarre beneficio dal progetto, indipendentemente dalla loro formazione, condizione economica, grado di competenza linguistiche o da eventuali disabilità. Le domande si concentrano su tre macro-argomenti riguardanti le differenze culturali/linguistiche, le difficoltà motorie e cognitive e la logistica (costo e trasporto) della visita al Museo,

per comprendere se e quanto il Museo è stato in grado di rispondere ai bisogni specifici delle classi coinvolte.

Sez. 4. DIGITALIZZAZIONE, SCIENZA E TECNOLOGIA. La sezione indaga la familiarità e l'utilizzo di strumenti informatici per la gestione e la realizzazione del progetto durante il collegamento live. Le domande si concentrano sia sulle condizioni di partenza degli istituti, sia sulle modalità con cui gli strumenti tecnologici hanno supportato l'esperienza educativa, esplorando l'infrastruttura tecnica delle scuole, l'efficacia e l'adeguatezza dei materiali didattici forniti alla classe e il ruolo delle guide egittologiche nel coinvolgimento degli studenti e delle studentesse durante l'incontro on line.

Sez. 5. ARTE E CREATIVITÀ. La sezione indaga se l'intervento faciliti e promuova le attività creative e artistiche. In primo luogo, si approfondisce la capacità del progetto di stimolare l'interesse delle alunne e degli alunni a costruire un testo dal titolo "una storia senza tempo", fornendo loro sufficienti elementi per la redazione dell'elaborato. Più in generale s'indaga sulla capacità del progetto di stimolare all'interno della classe altre forme di espressione e creatività.

Il questionario, realizzato sulla

piattaforma Microsoft Forms, è stato condiviso dal Museo Egizio con i docenti delle scuole primarie e secondarie di primo grado e delle scuole secondarie di II grado tramite un link inviato via e-mail.

La prima diffusione (4 giugno 2025) ha raccolto 19 risposte: 15 da docenti di primaria/secondaria di I grado e 4 da docenti di secondaria di II grado. A seguito di un sollecito (16 giugno 2025), sono pervenute ulteriori 44 risposte: 40 da primaria/secondaria di I grado e 4 da secondaria di II grado. In totale, sono stati acquisiti 63 questionari (55 da primaria/secondaria di I grado e 8 da secondaria di II grado).

	DOCENTI PRIMARIA/ SECONDARIA DI I GRADO	DOCENTI SECONDARIA DI II GRADO
Docenti e classi partecipanti al progetto	80	21
Primo invio (4 giugno 2025)	15	4
Secondo invio (16 giugno 2025)	40	4

Questionari ricevuti	55	8
Tasso di ritorno	69%	38%

Tabella 5 - La distribuzione dei questionari

Sulla base dei questionari ricevuti, il gruppo di ricerca ha ritenuto opportuno analizzare esclusivamente i risultati dei questionari compilati dai docenti delle scuole primarie e secondarie di I grado, escludendo i dati provenienti dalle scuole secondarie di secondo grado, in quanto quantitativamente insufficienti e, di conseguenza, non rappresentativi del campione di riferimento.

FASE III: ELABORAZIONE E ANALISI DEI RISULTATI

L'ELABORAZIONE DEI DATI. Il gruppo di ricerca di Roma Tre ha esaminato i 55 questionari pervenuti. L'analisi dei questionari è stata condotta mediante un approccio metodologico misto: per le domande a risposta chiusa è stata adottata un'analisi descrittiva delle distribuzioni di frequenza (statistica descrittiva), mentre le domande a risposta aperta (ossia le domande di follow up volte a specificare la scelta di una determinata opzione e le domande che consentono al rispondente di esprimere liberamente il proprio pensiero) sono state esaminate attraverso un'analisi qualitativa delle narrazioni contenute nelle risposte (analisi qualitativa descrittiva).

Per l'analisi dei questionari, è stato predisposto un unico database in formato Excel in cui sono state raccolte in maniera sistematica tutte le risposte fornite dai docenti, sia relative alle domande a risposta chiusa, sia alle domande aperte di tipo integrativo. Questa modalità di organizzazione dei dati ha consentito di mantenere una visione integrata delle risposte, permettendo di mettere in relazione, per ciascun quesito, le scelte effettuate e le motivazioni espresse, laddove richieste.

L'**analisi quantitativa** si è concentrata

sulle 35 domande che prevedevano la scelta tra più opzioni riportate nel questionario. In una prima fase, le risposte sono state conteggiate e successivamente convertite in valori percentuali, al fine di identificarne le frequenze.

Occorre rilevare che il tasso di risposte alle domande a risposta chiusa è stato molto elevato (raggiungendo il 100% nella quasi totalità dei casi). Ciò può essere assunto come indicatore di un'ottima partecipazione dei rispondenti all'indagine.

Successivamente, le domande sono state aggregate nei seguenti **7 cluster** tematici:

- 1.** Giudizio sulle caratteristiche del progetto, quale azione che potenzia la funzione educativa del Museo sul territorio;
- 2.** Impatto su educazione e partecipazione degli studenti e delle studentesse;
- 3.** Impatto su accesso inclusivo - supporto alle disabilità cognitive e fisiche e grado di inclusività del progetto;
- 4.** Impatto su accesso inclusivo - mitigazione delle barriere economiche e logistiche;
- 5.** Impatto su attività artistiche e ricreative;

6. Impatto su digitalizzazione, scienza e tecnologia;

7. Impatto sulle competenze degli insegnanti.

Nella costruzione di tali cluster si è seguita una logica per "temi" e per "impatti" con l'obiettivo di:

- > aggregare domande provenienti da sezioni diverse del questionario che indagano lo stesso tipo di impatto
- > facilitare la lettura dei risultati per stakeholder specifici
- > evidenziare relazioni trasversali tra diversi aspetti del progetto

La tabella 6 evidenzia il collegamento di ciascun cluster con gli obiettivi e i sottotemi del metodo SoPHIA e indica le domande considerate per ciascun raggruppamento. Come conseguenza dell'approccio adottato, alcune domande compaiono in più cluster perché si riferiscono a impatti relativi a sottotemi differenti ma correlati.

Per facilitare la restituzione dei risultati, il gruppo di ricerca ha sottoposto le frequenze (calcolate dalle risposte al questionario) ad un processo di normalizzazione, in modo da ottenere

valori standardizzati e direttamente comparabili, esprimendo i risultati su una scala da 0 a 1 (dove 1 rappresenta il valore massimo) al fine di identificare, per ciascun cluster, la tendenza media delle risposte (positiva o negativa) e la relativa intensità attraverso l'utilizzo di grafici a colonne.

L'analisi qualitativa delle risposte aperte del questionario ha avuto lo scopo di approfondire le motivazioni sottese alle scelte espresse dai docenti e contestualizzare i risultati numerici. Sono stati esaminati i contenuti di tali risposte, identificando ricorrenze semantiche, categorie emergenti e nuclei di significato condivisi.

Sebbene non tutti i partecipanti abbiano sempre compilato le domande aperte, il numero di risposte ottenute risulta comunque adeguato a fornire spunti e punti di vista utili e a completare la valutazione quantitativa.

I risultati delle analisi dei questionari sono stati condivisi con le referenti del iEgizio, favorendo un confronto critico che ha permesso di mettere in relazione i dati emersi con le osservazioni e gli spunti raccolti dal Museo Egizio durante le interazioni con i docenti. L'utilizzo di grafici ha, inoltre, reso evidente i trend e facilitato il confronto tra i team, anche in funzione dalla preparazione del report.

OBIETTIVI	AREE DI IMPATTO (sottotemi di Sophia)	CLUSTER DI ANALISI DELLE PERCEZIONI	DOMANDE DI RIFERIMENTO
01 Rafforzare il legame tra scuole e istituzioni museali		1. Giudizio sulle caratteristiche del progetto, quale azione che potenzia la funzione educativa del Museo	8, 11, 12, 17, 27, 28, 31, 33 34, 35
02 Migliorare competenze linguistiche e consapevolezza della cultura egizia		2. Impatto su educazione e partecipazione degli studenti e delle studentesse	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 17, 18, 33
03 Promuovere equità di accesso e ridurre le disuguaglianze		3. Impatto su accesso inclusivo - supporto alle disabilità cognitive e fisiche e grado di inclusività del progetto	14, 15, 16
		4. Impatto su accesso inclusivo - mitigazione delle barriere economiche e logistiche	19, 20, 34
04 Stimolare creatività, pensiero critico e competenze trasversali		5. Impatto su arte e creatività	21, 29, 30, 32
05 Innovare la didattica e ampliare le competenze degli insegnanti		6. Impatto su digitalizzazione, scienza e tecnologia	13, 23, 24, 26, 27, 28
		7. Impatto sulle competenze degli insegnanti	5, 9, 22, 25, 36

ANALISI DEI RISULTATI. Nel complesso, l'integrazione tra analisi qualitativa e quantitativa mostra come il progetto abbia raggiunto con successo i propri obiettivi, combinando in modo efficace l'uso di metodologie educative innovative, la promozione dell'inclusione sociale e la valorizzazione del patrimonio culturale. La collaborazione tra il Museo e le scuole ha generato un'esperienza educativa di valore, in grado di ampliare le conoscenze storiche degli studenti e delle studentesse e, al tempo stesso, di rafforzare le loro competenze attraverso l'esperienza diretta, la creatività e il dialogo interculturale.

Di seguito si presentano, per ciascun cluster, i risultati emersi dall'analisi quantitativa delle domande corredati dalle relative rappresentazioni grafiche. Il commento ai risultati dell'analisi quantitativa è stato integrato con le evidenze emerse dall'analisi delle risposte aperte.

Tabella 6 - Cluster di analisi delle risposte
Riferimento a domande del questionario, obiettivi e sottotemi

CLUSTER 1.
GIUDIZIO SULLE CARATTERISTICHE
DEL PROGETTO E IMPATTO
SULLA FUNZIONE EDUCATIVA
DEL MUSEO EGIZIO

L'analisi del **cluster 1** (domande 8, 11, 12, 17, 27, 28, 33, 34, 35) restituisce una valutazione complessivamente molto positiva dell'iniziativa. In particolare, emergono giudizi favorevoli su diversi aspetti del progetto.

In primo luogo, **le modalità didattiche** risultano ampiamente apprezzate: il 73% dei docenti le giudica decisamente positive e il 25% positive (domanda 11: "Secondo lei, le modalità didattiche proposte dal progetto sono adeguate all'età degli studenti e delle studentesse?", punteggio normalizzato 0,90 su 1).

Analogamente, **il linguaggio utilizzato** negli incontri e nel materiale didattico è valutato decisamente positivo dal 71% dei rispondenti e positivo dal rimanente 29% (domanda 17: "Pensa che il linguaggio utilizzato negli incontri e nel materiale del progetto sia stato di facile comprensione?", punteggio normalizzato 0,90 su 1).

Un ulteriore elemento di forza riguarda **la qualità della docenza e il contributo**

delle guide egittologiche che sono stati decisamente apprezzati dal 69% dei docenti e apprezzati dal 29% (domanda 27: "Gli egittologi/ghe del Museo Egizio sono riusciti/e a coinvolgere attivamente gli studenti e le studentesse durante il collegamento live?", punteggio normalizzato 0,89 su 1).

Anche **la qualità e l'adeguatezza dei materiali didattici** proposti durante il collegamento live risultano particolarmente elevate: il 69% dei docenti li valuta molto positivi e il 27% positivi (domanda 28: "Nella sua opinione, i materiali digitali proposti dal Museo Egizio durante il collegamento live (es. video, animazioni, ecc.) sono stati adeguati all'età dei suoi studenti e studentesse?", punteggio normalizzato 0,89 su 1).

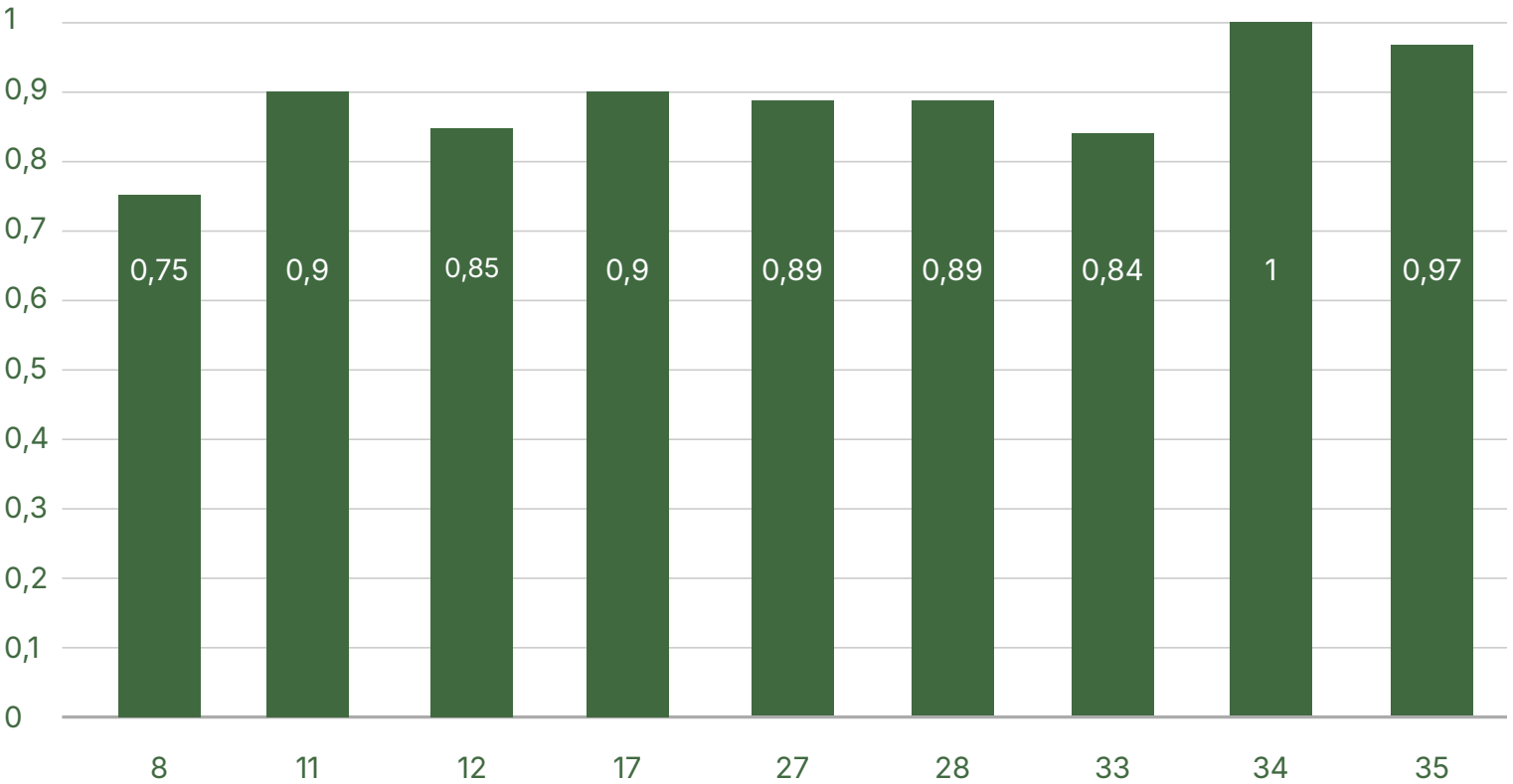
Per quanto concerne **l'organizzazione logistica**, essa ottiene una valutazione unanimemente positiva (domanda 34: "Il transfer offerto ha permesso di raggiungere facilmente il Museo Egizio?", punteggio normalizzato 1 su 1), rappresentando uno degli aspetti più solidi dell'intera iniziativa.

All'interno del cluster considerato, **la durata della visita guidata** costituisce l'unico elemento che riceve una valutazione relativamente inferiore:

l'82% ritiene le tempistiche della visita molto adeguate o adeguate mentre il 18% esprime un giudizio non positivo (domanda 8: "Secondo lei, le tempistiche della visita guidata al Museo Egizio sono state adeguate?", punteggio normalizzato 0,75).

Una lettura corretta di questo dato richiede tuttavia di integrare il risultato statistico con i commenti rilasciati dai docenti nell'ultima parte del questionario:

alcuni docenti suggeriscono infatti di dedicare più tempo alla visita del Museo (2 docenti), di inserire all'interno del percorso parti della collezione non contemplate dalla visita guidata (2 docenti), di ampliare il tempo di visita dedicato agli argomenti risultati maggiormente coinvolgenti durante il collegamento live (1 docente). Integrata con questi commenti, la valutazione apparentemente negativa espressa dal 18% dei docenti sulla



Cluster 1. Giudizio sulle caratteristiche del progetto, quale azione che potenzia la funzione educativa del Museo

durata della visita può essere invece interpretata come una richiesta rivolta al Museo Egizio di riprogrammare i tempi di visita dedicando un maggiore spazio all'incontro in presenza. Complessivamente, il giudizio sulla qualità del progetto didattico risulta estremamente positivo: il 54,5% dei docenti lo definisce eccellente, e il 45,5% lo ritiene buono. Tale valutazione è confermata anche dalle risposte alla domanda 35 ("In base alla sua esperienza, consiglierebbe ad altri docenti di partecipare al progetto Museo Egizio A/R?"): la totalità dei docenti consiglierebbe ai colleghi di partecipare all'iniziativa (91% risponde decisamente sì e il 9% sì).

Infine, **il valore formativo del progetto** risulta particolarmente evidente analizzando le risposte alla domanda 31 ("Oltre al progetto Museo Egizio A/R, gli studenti e le studentesse hanno preso parte ad altre attività laboratoriali con altre istituzioni museali durante l'anno scolastico?"): per 27 docenti su 55, il progetto Museo Egizio A/R ha rappresentato l'unica opportunità, nell'arco dell'anno scolastico, di offrire alla classe un'esperienza educativa centrata sulla valorizzazione del patrimonio culturale e sull'accesso diretto a un contesto museale. L'esperienza formativa, inoltre, ha incentivato gli allievi

a **ritornare autonomamente in visita al Museo** (domanda 33), evidenziando anche da questo punto di vista l'importanza del progetto come fattore di stimolo per promuovere la frequentazione del Museo nelle giovani e giovanissime generazioni.

**CLUSTER 2.
IMPATTO SU EDUCAZIONE E
PARTECIPAZIONE DEGLI STUDENTI
E DELLE STUDENTESSE**

Il **cluster 2** raccoglie un insieme di domande (1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 17, 18) volte a rilevare gli effetti del progetto su tre aspetti fondamentali del progetto educativo: la preparazione fornita al gruppo classe, il miglioramento dei livelli di apprendimento e il grado di partecipazione nelle diverse fasi dell'iniziativa. Nel complesso, i risultati evidenziano un impatto positivo del progetto su tutte e tre le dimensioni, con livelli di partecipazione elevati e un buon grado di efficacia delle attività proposte.

Per quanto riguarda l'impatto sulla **preparazione degli studenti e delle studentesse**, l'organizzazione del progetto - articolata in un incontro online introduttivo e una successiva visita in presenza - è stata considerata efficace nel supportare la formazione dei partecipanti (domanda 3 "In che misura ritiene che il progetto, concepito in due fasi (comunicazione live, visita in presenza), sia stato efficace nel supportare l'apprendimento dei temi trattati da parte degli studenti e delle studentesse?", punteggio normalizzato 0,87 su 1). I docenti ritengono che **l'incontro preliminare online** abbia

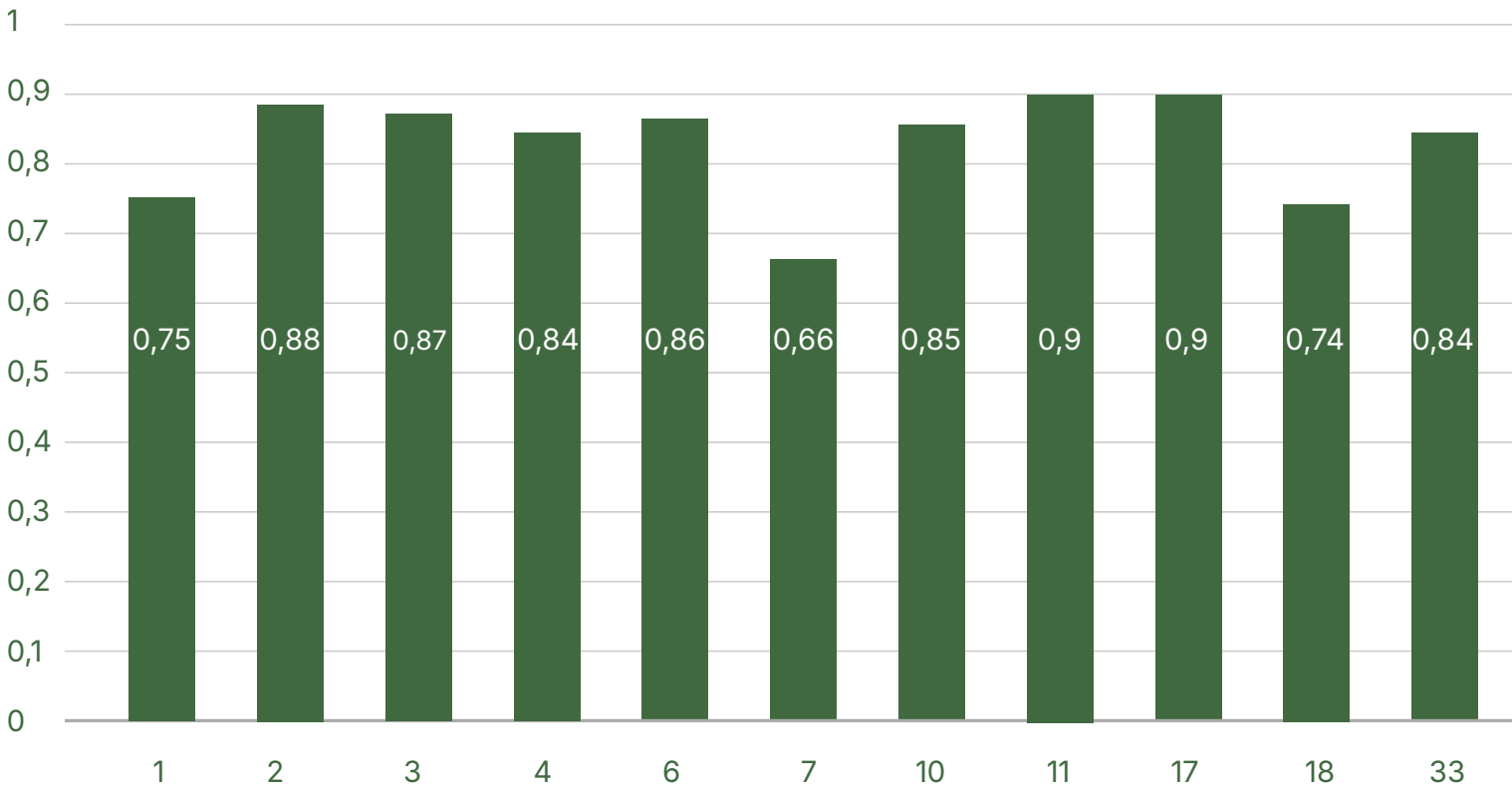
fornito un quadro chiaro e utile per orientare gli studenti e le studentesse alla visita, facilitando la comprensione dei temi affrontati al Museo (domanda 6, "L'incontro online introduttivo ha preparato adeguatamente gli studenti e le studentesse alla visita in presenza?", punteggio normalizzato 0,86 su 1).

Le **modalità didattiche** proposte dal progetto vengono ritenute adeguate all'età degli studenti e delle studentesse (domanda 11 "Secondo lei, le modalità didattiche proposte dal progetto sono adeguate all'età degli studenti e delle studentesse?", punteggio normalizzato 0,90 su 1) così come il **linguaggio** utilizzato durante gli incontri e nel materiale didattico (domanda 17 "Pensa che il linguaggio utilizzato negli incontri e nel materiale del progetto sia stato di facile comprensione? , punteggio normalizzato 0,90 su 1), giudicato "comprensibile anche per i bambini della primaria" ma la tempo stesso "approfondito e stimolante".

Relativamente all'**apprendimento**, i risultati indicano che la combinazione tra la comunicazione live con le guide egittologiche e la visita in presenza abbia favorito una comprensione approfondita dei temi trattati e un **ampliamento del vocabolario tecnico-disciplinare** (domanda 18, "Pensa che

la partecipazione al progetto abbia permesso agli studenti e alle studentesse di acquisire un linguaggio più ampio e tecnico sui temi trattati?"; punteggio normalizzato 0,83 su 1). Inoltre, tutti gli insegnanti ritengono che il progetto abbia offerto agli alunni e alle alunne una nuova prospettiva per apprendere la cultura egizia, integrando efficacemente dimensioni teoriche ed esperienziali (domanda 10 "Pensa che il progetto e le sue modalità didattiche abbiano offerto una **nuova prospettiva** per l'apprendimento della cultura egizia?",

punteggio normalizzato 0,85 su 1). Per quanto riguarda la **partecipazione**, i docenti riportano un coinvolgimento molto alto durante la visita al Museo Egizio (domanda 2 "Che tipo di reazione, in termini di partecipazione e interazione, ha riscontrato nei suoi studenti e studentesse durante la visita al Museo Egizio?" punteggio normalizzato pari a 0,88 su 1), uno dei valori più alti dell'intero cluster. Questo dato suggerisce che la visita in presenza costituisce un elemento particolarmente coinvolgente per la classe, favorendo



Cluster 2. Impatto su educazione e partecipazione degli studenti e delle studentesse

dinamiche di attenzione, curiosità e interazione attiva (il 76% degli insegnanti afferma che la partecipazione è risultata superiore rispetto alla media registrata in aula). Alcuni insegnanti (27%) segnalano che la presenza di altri visitatori durante la visita abbia in parte interferito con l'esperienza di apprendimento della classe (domanda 7 "Secondo lei, la presenza di altri visitatori ha interferito con l'esperienza di apprendimento della classe?", punteggio normalizzato 0,66 su 1). Il risultato indica che un ambiente più controllato o meno affollato potrebbe aumentare ulteriormente la concentrazione e la partecipazione della classe.

Durante la **comunicazione live**, il 50,5% dei docenti rileva un coinvolgimento degli studenti e delle studentesse superiore alla media, il 47,3% lo considera in linea con la media registrata in aula, mentre solo un insegnante riferisce un livello inferiore (domanda 1 "Che tipo di reazione, in termini di partecipazione e interazione, ha riscontrato nei suoi studenti e studentesse durante la comunicazione live con gli/le egittologi/ghe?", punteggio normalizzato 0,75 su 1).

In generale, il progetto ha avuto un impatto molto positivo sugli allievi e sulle allieve: infatti, i docenti affermano che la partecipazione al progetto ha

prodotto sia un **aumento dell'interesse nei confronti della cultura egizia** (domanda 4, "Ha notato un cambiamento nel livello di interesse o motivazione degli studenti e delle studentesse verso la cultura egizia dopo il progetto?" punteggio normalizzato 0,84 su 1), sia della **motivazione** degli allievi e delle allieve **a tornare autonomamente al Museo** (domanda 33 "Ha notato, nei suoi studenti e studentesse, un cambiamento di interesse o motivazione a tornare in visita al Museo Egizio in autonomia?" punteggio normalizzato 0,84 su 1), segno di un coinvolgimento che prosegue oltre le attività previste dal progetto.

CLUSTER 3.
IMPATTO SU ACCESSO INCLUSIVO:
SUPPORTO ALLE DISABILITÀ
COGNITIVE E FISICHE E GRADO
DI INCLUSIVITÀ DEL PROGETTO

Il **cluster 3** comprende le domande 15 e 16, elaborate con l'obiettivo di raccogliere il punto di vista dei docenti interessati alle problematiche connesse alla presenza nelle loro classi di **studenti e studentesse con disabilità fisiche e/o cognitive** così da valutare il livello di accessibilità garantito dal progetto. Il cluster include inoltre la domanda 14, dedicata all'analisi del **grado di inclusività del progetto** rispetto a ragazzi/e con background culturale differente.

Un primo elemento da sottolineare riguarda l'alta percentuale di docenti partecipanti al progetto che registrano la presenza di allievi portatori di disabilità: il 55% dei docenti è risultato interessato dalle problematiche legate alla disabilità fisica ma la percentuale cresce sino al 87% con riferimento alle disabilità di tipo cognitivo.

Con riferimento alle domande specifiche, i risultati registrano reazioni complessivamente positive. Il Museo Egizio risulta in grado di rispondere in maniera adeguata

alle esigenze degli studenti e delle studentesse con disabilità motorie (domanda 15, "Durante l'incontro in presenza, il Museo Egizio è stato capace di rispondere alle necessità degli studenti e delle studentesse con disabilità motorie?" punteggio normalizzato 0,86 su 1), mentre le guide egittologiche mostrano una buona capacità di adattamento ai bisogni degli studenti e delle studentesse con disabilità cognitive (domanda 16, "Gli egittologi/ghe sono stati/e capaci di rispondere alle necessità degli studenti e delle studentesse con disabilità cognitive?" punteggio normalizzato 0,84 su 1).

Particolarmente apprezzata, la disponibilità di una guida in CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa) a sostegno di un'alunna con disabilità ("Cosa utile e rara", come definita da una delle docenti nella sua risposta alla domanda aperta contenuta nella domanda 17). Tale elemento testimonia l'attenzione posta dal progetto verso una didattica realmente inclusiva e orientata alla rimozione delle barriere all'apprendimento.

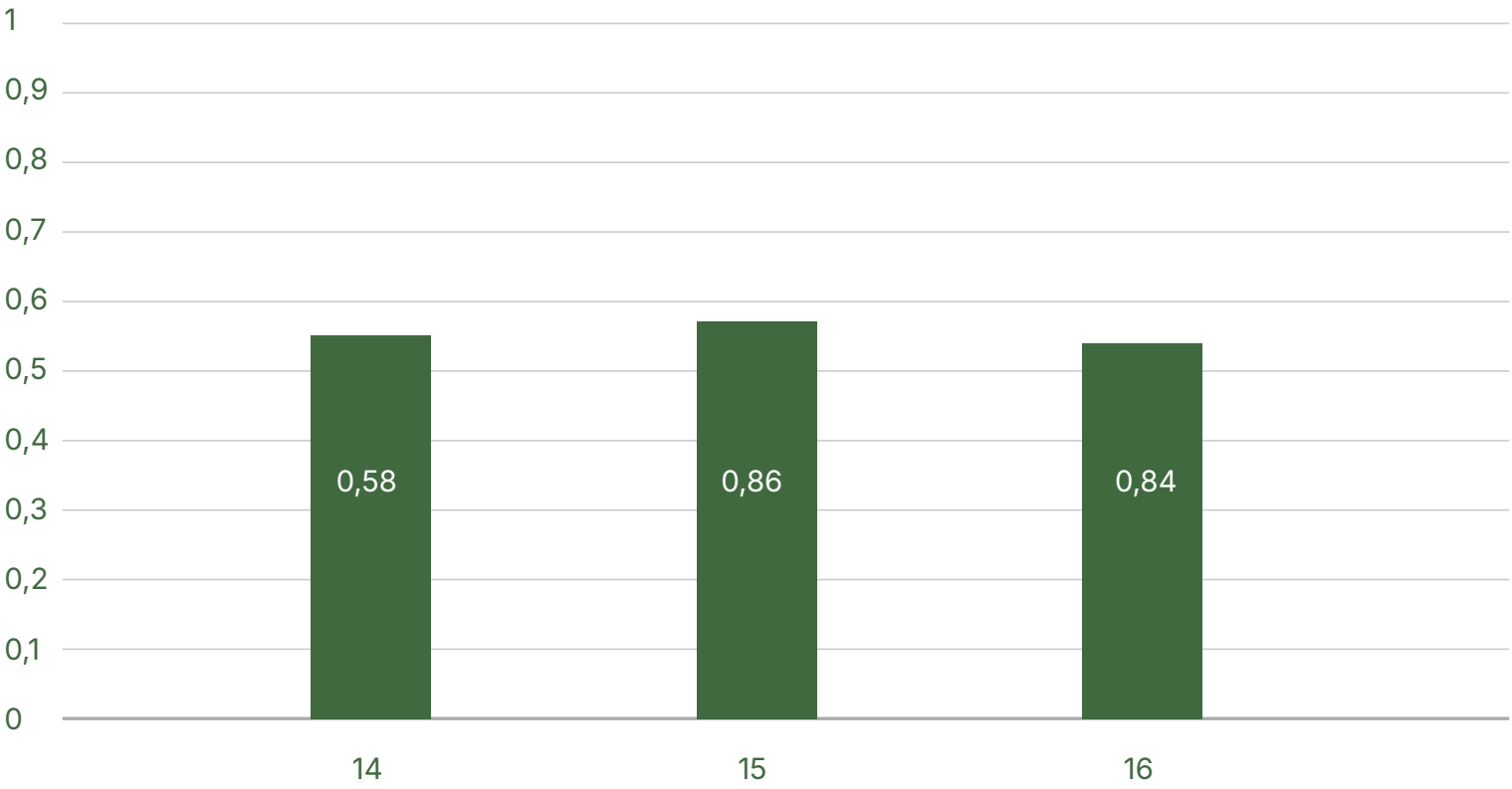
Un elemento di grande interesse riguarda **la valorizzazione dei diversi background culturali** presenti nelle classi partecipanti al progetto.

Anche in questo caso si osserva come la questione rivesta un'elevata rilevanza per i docenti coinvolti nel progetto, i quali hanno tutti fornito risposta alla domanda 14 del questionario ("Gli studenti e studentesse con diverso background culturale hanno reagito in modo differente/mostrato interesse particolare per alcuni aspetti del progetto?").

Le risposte fornite dai docenti delineano un quadro polarizzato. Il 63,6% dei docenti segnala reazioni positive o

molto positive da parte degli alunni e delle alunne con differente background culturale. Tale esito trova conferme nelle i risposte aperte, nelle quali numerosi docenti sottolineano come l'origine araba o egiziana degli studenti e delle studentesse abbia favorito una connessione personale e affettiva con i contenuti trattati.

In alcune classi, talvolta composte esclusivamente da studenti e



Cluster 3. Impatto su accesso inclusivo: supporto alle disabilità cognitive e fisiche e grado di inclusività del progetto

studentesse provenienti da tali contesti, il riconoscimento identitario ha contribuito a incrementare la partecipazione, la motivazione e il senso di autostima degli allievi.

La visita guidata al Museo, la possibilità di osservare manufatti riconducibili alla vita quotidiana dell’antico Egitto e il confronto con esperienze pregresse (come la visita al Museo del Cairo) hanno ulteriormente stimolato interesse, partecipazione attiva e motivazione allo studio.

Allo stesso tempo, il progetto ha permesso anche a chi non aveva familiarità con questa civiltà di scoprire e apprezzare una cultura diversa, sviluppando curiosità e atteggiamenti di apertura interculturale. Tra i temi maggiormente apprezzati dagli allievi risultano il cibo, le tecniche di conservazione dei defunti e gli oggetti della vita quotidiana.

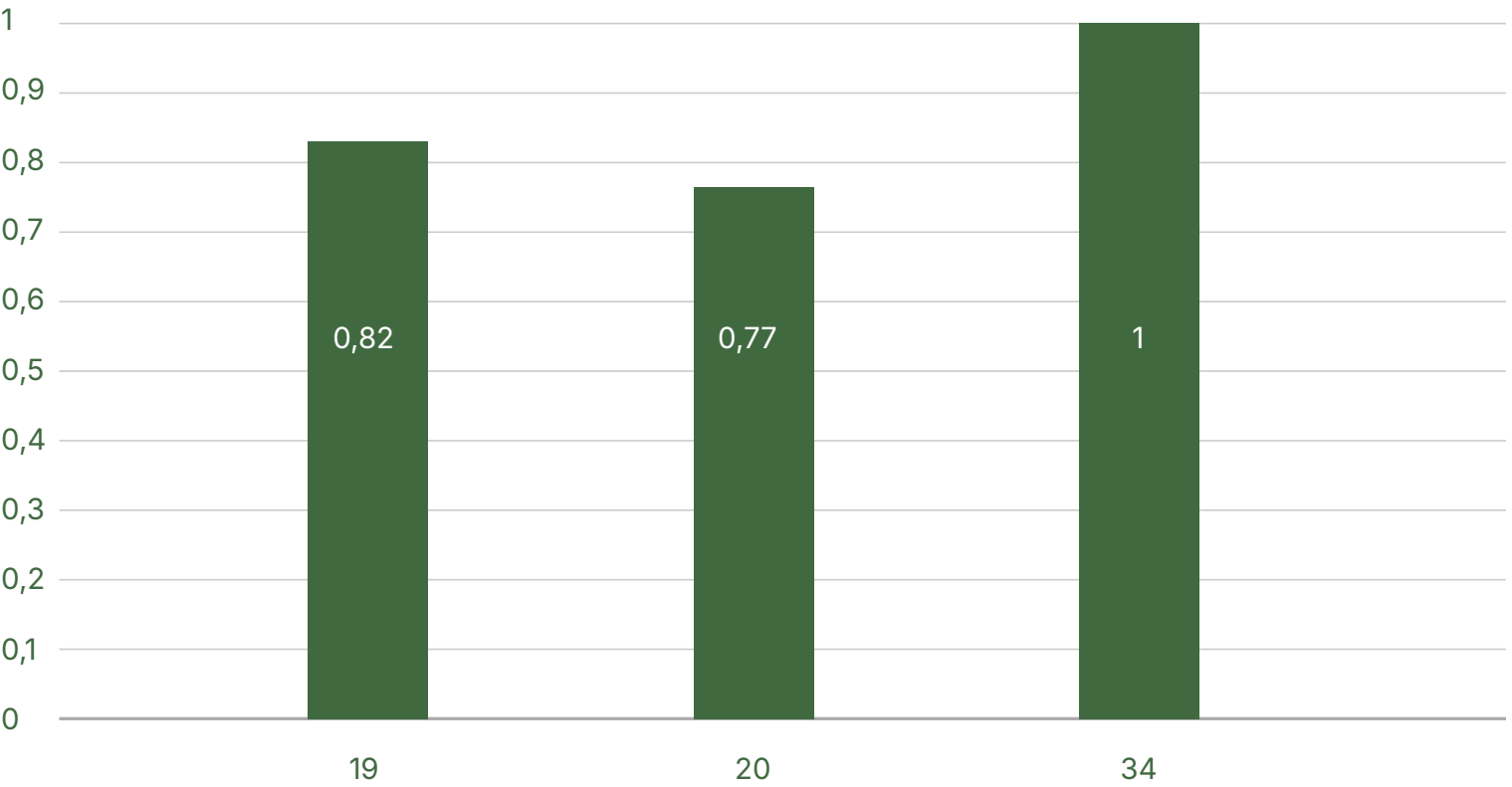
Pur a fronte di queste evidenze molto positive, occorre evidenziare che 20 insegnanti su 55 (pari al 36,4%) dichiarano di non aver rilevato nessun particolare interesse da parte di partecipanti con diverso background culturale nei confronti del progetto. Tale evidenza segnala uno spazio ulteriore di progettazione di interventi capaci di ampliare la partecipazione

attiva degli studenti e delle studentesse con background culturale differente e di rafforzarne l’ingaggio nelle future edizioni dell’iniziativa.

CLUSTER 4.
IMPATTO SU ACCESSO INCLUSIVO:
MITIGAZIONE DELLE BARRIERE
ECONOMICHE E LOGISTICHE

Il **cluster 4** evidenzia in modo chiaro come la **gratuità del progetto** - sia rispetto al costo di ingresso al Museo sia in relazione al trasporto - abbia costituito un elemento decisivo nel garantire un’ampia adesione e una maggiore accessibilità. I dati confermano

tale dinamica sia per quanto riguarda l’impatto dell’assenza di una quota di partecipazione (domanda 19: “Secondo la sua esperienza, se il progetto non fosse gratuito, il pagamento di una quota di partecipazione (pari a 175 euro per classe – trasporto escluso) potrebbe costituire una barriera economica alla partecipazione delle alunne e degli alunni?”, punteggio normalizzato 0,84 su 1), sia in riferimento al ruolo della gratuità del trasporto (domanda 20,



Cluster 4. Impatto su accesso inclusivo: mitigazione delle barriere economiche e logistiche

“All’interno del progetto, la gratuità del trasporto quanto ha inciso sulla scelta di partecipare?”, punteggio normalizzato 0,77 su 1).

Nello specifico, l’85,5% dei docenti dichiara che il pagamento della quota avrebbe rappresentato una barriera economica alla partecipazione; analogamente, la gratuità del transfer ha favorito l’adesione per il 67,3% dei rispondenti.

Il trasporto gratuito in autobus ha permesso a numerosi istituti, in particolare quelli situati in aree periferiche, di prendere parte al progetto, rispondendo non solo a un fabbisogno economico, ma anche a un’esigenza di natura logistica, legata alle difficoltà organizzative degli spostamenti in una grande città metropolitana. Tale funzione è confermata dal punteggio massimo attribuito alla domanda 34 (“Il transfer offerto ha permesso di raggiungere facilmente il Museo Egizio?”, punteggio normalizzato 1 su 1).

Le dieci risposte aperte fornite dai docenti alla domanda finale collegata al quesito 20 ribadiscono questa duplice valenza del transfer nel facilitare la partecipazione. Alcuni insegnanti sottolineano, ad esempio, che “potersi spostare con due classi

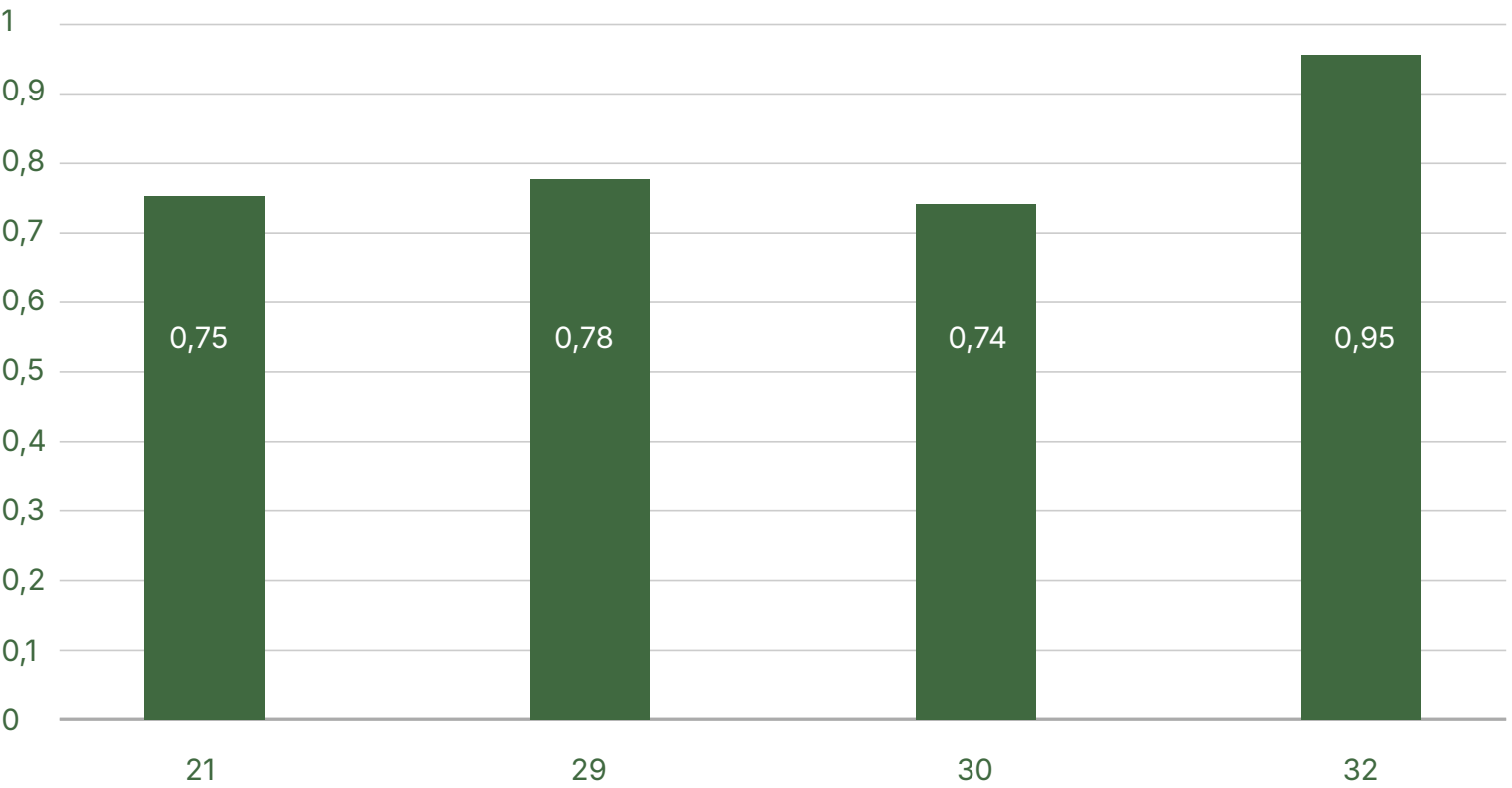
contemporaneamente con mezzi pubblici, a gennaio, in condizioni atmosferiche precarie, sarebbe stato molto problematico” e che “il budget economico per le famiglie oggi è molto limitato”.

**CLUSTER 5.
IMPATTO SU ATTIVITÀ ARTISTICHE
E CREATIVE**

Il **cluster 5** riguarda le domande relative alla “storia senza tempo” (domanda 21 e 29) - il report richiesto ai partecipanti al progetto, da redigere a conclusione dell’esperienza – e, più in generale, si propone di rilevare l’impatto generato dal progetto sulla **creatività** degli studenti e delle studentesse (domande 30 e 32).

Le domande relative alla redazione della **“storia senza tempo”** indagano due

aspetti principali: se gli incontri abbiano fornito elementi sufficienti per la scrittura della storia e se la realizzazione di questo compito abbia favorito l’immersione degli studenti e delle studentesse nella cultura egizia, promuovendo apprendimento e creatività. Circa la domanda 21 (“Il collegamento live e la visita al Museo hanno offerto elementi sufficienti agli studenti e alle studentesse per creare la loro “storia senza tempo?”), l’83,6% degli insegnanti ritiene che il materiale messo a disposizione dal Museo Egizio sia stato adeguato a far lavorare gli alunni



Cluster 5. Impatto su arte e creatività

e le alunne su un progetto creativo e individuale (punteggio normalizzato 0,75 su 1). Una percentuale ancora superiore (90,9%) ritiene che la redazione della storia senza tempo sia uno strumento decisamente utile per favorire l'approfondimento e la riflessione da parte dello studente sull'esperienza vissuta durante gli incontri in presenza e in live (domanda 29 "La redazione di una "storia senza tempo", ha permesso agli studenti e alle studentesse di immergersi nella cultura egizia?", punteggio normalizzato 0,78 su 1).

Relativamente alla domanda 30 ("Oltre, la redazione di una "storia senza tempo", il progetto ha stimolato altre attività artistiche o creative nella sua classe (disegni, scrittura, presentazioni, performance, ecc.)?") 46 docenti su 55 (83,6%) rispondono affermativamente mentre 9 su 55 dichiarano di non aver rilevato impatti positivi sotto questo aspetto. Circa gli elementi che potrebbero favorire lo sviluppo di tale creatività (domanda 32 "Ritiene che l'inserimento di attività pratico-creative durante il progetto (es. laboratori, dimostrazioni, incontri con esperti, ecc.) possa stimolare maggiormente la creatività degli studenti e delle studentesse?"), la totalità dei rispondenti ritiene che l'inserimento di attività pratico-creative durante il progetto (es. laboratori, dimostrazioni,

incontri con esperti, ecc.) potrebbe avere un effetto positivo e stimolare maggiormente la creatività degli studenti e delle studentesse.

CLUSTER 6.
IMPATTO SU DIGITALIZZAZIONE,
SCIENZA E TECNOLOGIA

Il **cluster 6** raccoglie le domande 13, 23, 24, 26, 27, 28 e si propone di indagare due questioni: **il livello di "maturità" digitale** della classe (precedenti esperienze dotazione di strumentazione informatica e familiarità nell'utilizzo degli strumenti informatici) e le **percezioni degli insegnanti sulla fase online del progetto** (contenuti digitali, capacità delle guide egittologiche di coinvolgere la classe, adeguatezza dei materiali digitali).

Con riferimento al primo aspetto, le domande si concentrano sia sulle condizioni di partenza degli istituti, indagando se l'infrastruttura tecnica in dotazione nelle scuole rispondesse o no ai requisiti richiesti per partecipare al progetto (domanda 23), sulle difficoltà incontrate nell'utilizzo della strumentazione necessaria per il collegamento live (domanda 24) ma anche sull'esperienza pregressa degli insegnanti maturata in precedenti collegamenti live (domanda 13).

Per quanto riguarda la dotazione di infrastrutture la maggioranza dei docenti (48 docenti su 55) dichiara che l'istituto di appartenenza era dotato di attrezzature rispondenti ai requisiti

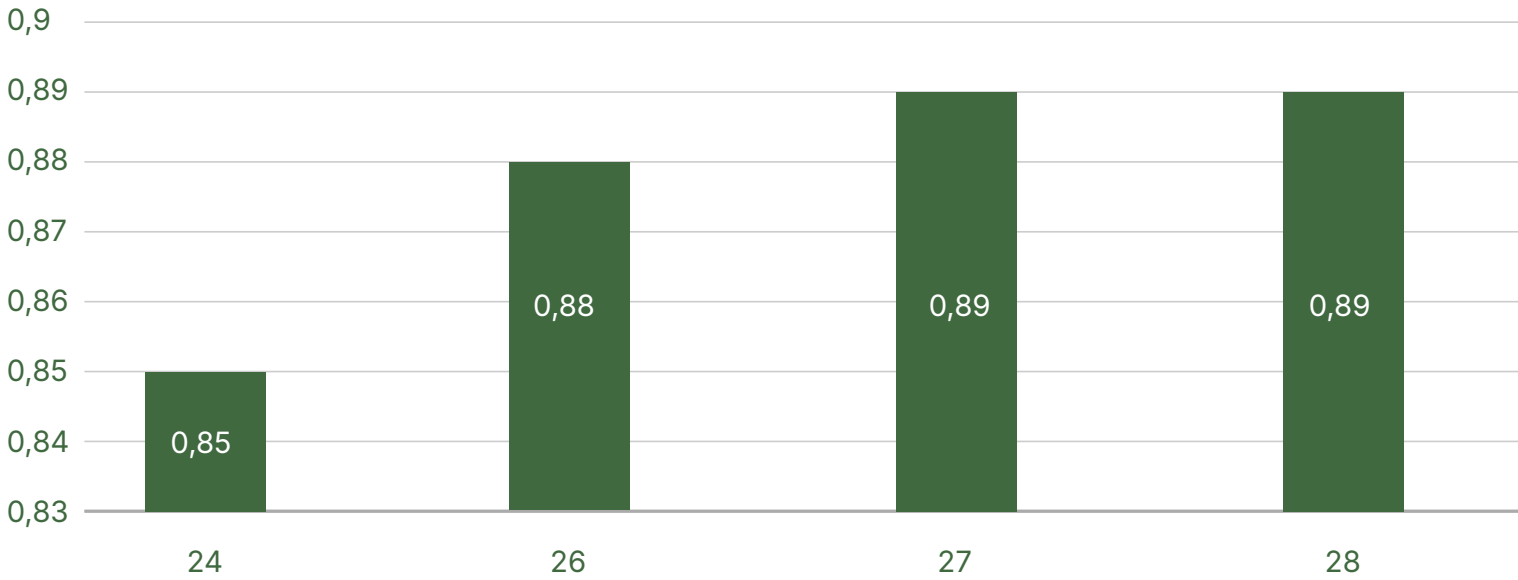
tecnici richiesti dal Museo per poter svolgere il progetto in modalità online. Questo dato dimostra una buona riuscita del progetto sul piano operativo e la relativa adeguatezza delle infrastrutture tecnologiche a disposizione delle scuole.

Tuttavia, va comunque riportata l'esperienza di 7 docenti che segnalano come sia stato necessario apportare modifiche per soddisfare i requisiti. Questo dato è correlato alle risposte ottenute alla domanda 24 ("Ha riscontrato difficoltà nell'uso della strumentazione necessaria durante il collegamento live (Zoom e Lim)?", punteggio normalizzato 0,84 su 1), dove esattamente 7 docenti dichiarano di aver riscontrato difficoltà nell'uso della strumentazione informatica necessaria per il collegamento live. In particolare, dalle risposte alla domanda aperta (contenuta all'interno della domanda 24), in cui si chiedeva di specificare la tipologia di problematica incontrata dai docenti, 4 riportano difficoltà nell'uso della LIM e 3 problematiche legate alla connessione Internet, evidenziando come sia importante adeguare e potenziare le infrastrutture digitali in tutte le scuole.

Per quanto riguarda, le precedenti esperienze di collegamenti live (domanda 13), solo 12 docenti su 55 dichiarano di aver avuto precedenti esperienze di

collegamenti live con esperti esterni: ciò suggerisce che l’iniziativa abbia introdotto una pratica poco consolidata all’interno delle scuole, contribuendo all’innovazione della didattica e all’apertura della scuola verso esperienze interattive.

Con riferimento alla valutazione degli incontri online, il giudizio dei docenti è molto positivo circa l’apprezzamento da parte della classe dei contenuti digitali proposti durante i collegamenti (domanda 26, punteggio normalizzato 0,88 su 1)



Cluster 6. Impatto su digitalizzazione, scienza e tecnologia

e la capacità delle egittologhe e degli egittologi di coinvolgere attivamente il gruppo classe durante i collegamenti (domanda 27, punteggio normalizzato 0,89 su 1) Anche i materiali digitali (video, animazioni, ecc.) sono stati ritenuti dai docenti adeguati all’età degli alunni e delle alunne (domanda 28, punteggio normalizzato 0,89 su 1). Solo due docenti hanno rilevato una complessità nei contenuti proposti, suggerendo l’esigenza di una maggiore calibrazione rispetto all’età.

CLUSTER 7.
IMPATTO SULLE COMPETENZE
DEGLI INSEGNANTI

L’**ultimo cluster** si propone di indagare l’impatto che la partecipazione al progetto ha creato sugli insegnanti con riferimento **ai cambiamenti intrapresi nelle modalità di svolgimento della didattica**. Le domande comprese in questo cluster sono le seguenti: 5, 9, 22, 25, 36.

Le risposte ottenute alla domanda 5 (“In vista di questa esperienza, ha apportato delle modifiche al suo programma didattico per preparare gli studenti e studentesse al progetto?”) e alla domanda 9 (“Questa esperienza ha apportato delle modifiche al suo modo di fare didattica sui temi trattati dal progetto?”) mostrano come il progetto abbia avuto un impatto rilevante sui docenti inducendoli a modificare le loro modalità didattiche per prepararsi a questa esperienza (78,8%). Inferiore, ma in ogni caso rilevante, è la percentuale di docenti che dichiarano di aver apportato modifiche alla propria didattica successivamente alla partecipazione al progetto (63,6%).

Anche i materiali didattici messi a disposizione dal Museo sono stati consultati dal 69% dei docenti

rispondenti (domanda 25 “Dopo la partecipazione al progetto, ha fatto ricorso al materiale didattico online messo a disposizione dal Museo Egizio per sviluppare le sue lezioni?”, punteggio normalizzato 0,64 su 1).

Un risultato molto positivo del progetto è rappresentato dallo stimolo a sviluppare, durante il lavoro di classe, collegamenti tra le discipline (domanda 22 “Il progetto ha stimolato la prosecuzione del lavoro in classe anche attraverso il collegamento a discipline diverse (storia, letteratura, scienze, educazione civica, ecc.)?”, punteggio normalizzato 0,81 su 1).

La domanda 36, a risposta aperta, approfondisce i risultati emersi dalle domande a scelta multipla presentate nel paragrafo precedente, offrendo una lettura qualitativa dell’impatto del progetto sulle pratiche didattiche. Il tasso di risposta è stato estremamente alto (51 su 55), un dato rilevante che indica un coinvolgimento significativo da parte dei docenti.

La partecipazione al progetto ha stimolato un numero significativo di insegnanti **a ideare e realizzare nuove attività didattiche** all’interno delle proprie classi.

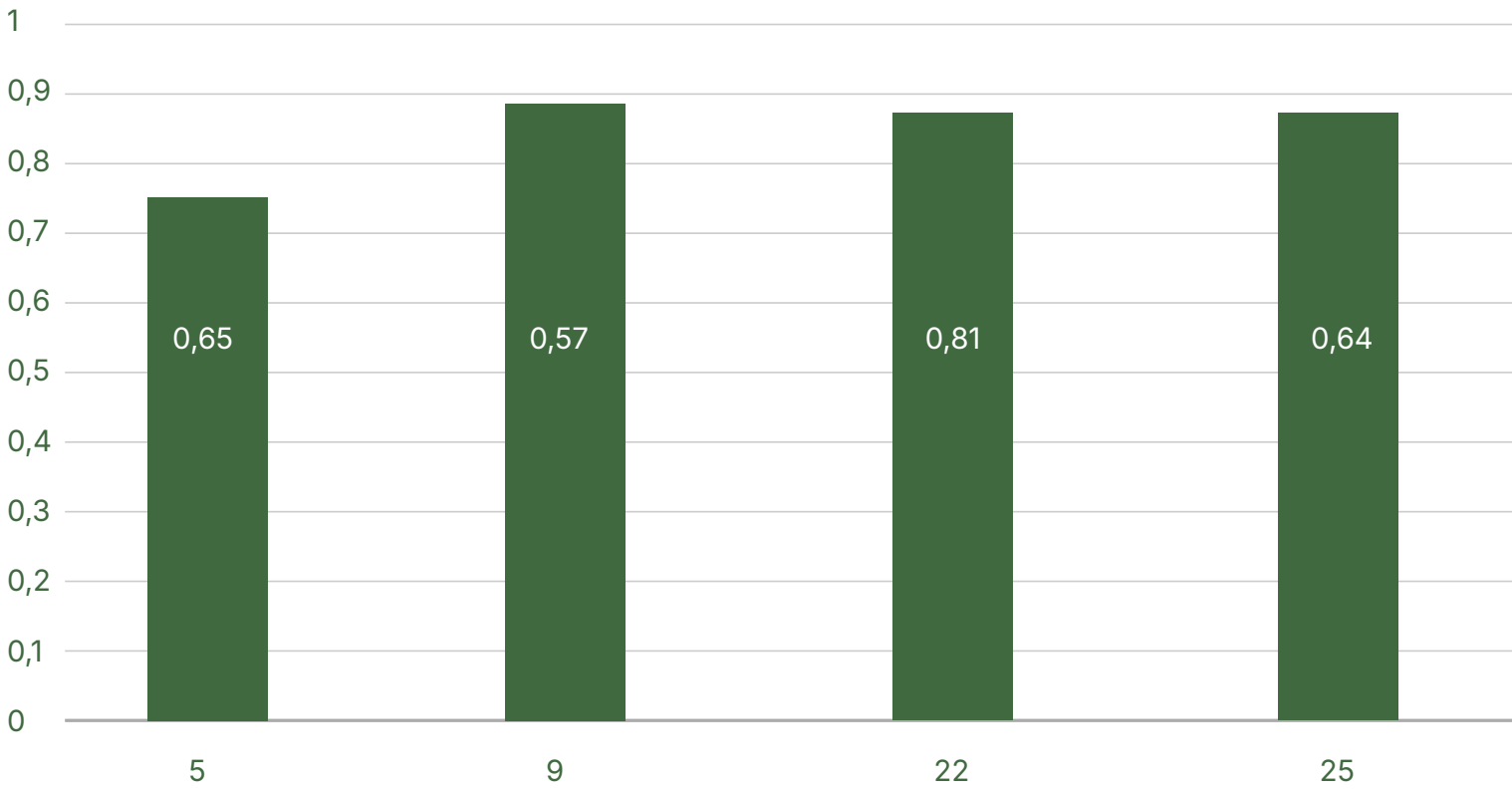
Sebbene alcune risposte indicano che in

alcune classi non sono state sviluppate attività successive alla partecipazione al progetto (circa 20 su 55), la maggioranza dei docenti ha colto l'occasione offerta dal progetto per ampliare il lavoro in aula in chiave laboratoriale, creativa e interdisciplinare.

L'ambito più stimolato è stato quello **linguistico-espressivo**. Diverse classi hanno scritto storie, dettati e racconti ispirati all'antico Egitto o ad altre civiltà affrontate durante l'anno, mentre alcuni

insegnanti hanno ideato veri e propri laboratori di scrittura, portando alla produzione di papiri, lapbook, podcast, fumetti e in particolare, una classe ha trasformato la "Storia Senza Tempo" in una recita teatrale, accompagnata dalla costruzione di piramidi e mummie simboliche. Il progetto ha offerto numerosi spunti per approfondimenti su alcune tematiche legate all'antico Egitto, come aspetti della vita quotidiana, la scrittura geroglifica, la religione e il processo di mummificazione. Inoltre,

alcuni insegnanti hanno sottolineato come il progetto abbia favorito **attività interdisciplinari**, capaci di unire storia, arte, lingua italiana e tecnologia, in percorsi didattici coerenti e coinvolgenti.



Cluster 7. Impatto sulle competenze degli insegnanti

Considerazioni finali



LE AREE DI MIGLIORAMENTO

I feedback ricavati dal questionario rivolto ai docenti, oltre ad affermare la solidità del progetto, forniscono alcuni suggerimenti che possono delineare prospettive di sviluppo del progetto stesso. Tra queste, l'ampliamento delle attività pratico-laboratoriali, una gestione più calibrata dei tempi di visita e il rafforzamento dell'ingaggio degli alunni e delle alunne con background culturali differenti rappresentano ambiti di potenziamento coerenti con gli obiettivi.

Molti docenti sottolineano, infatti, come l'incremento delle attività pratico-laboratoriali durante il progetto (laboratori, dimostrazioni, ecc.) potrebbe indurre negli studenti e nelle studentesse un significativo miglioramento della creatività e della motivazione a svolgere attività artistico-culturali

Il livello di partecipazione durante il collegamento live risulta positivo ma inferiore rispetto alla visita in presenza; ciò suggerisce l'opportunità di calibrare ulteriormente contenuti e modalità di interazione in relazione alle caratteristiche delle classi. Ancora molti docenti segnalano l'opportunità di aumentare i tempi di visita durante la visita in presenza per consentire di ampliare lo spazio dedicato

agli argomenti che maggiormente coinvolgono la classe durante il collegamento live.

Infine, sebbene una netta maggioranza di docenti segnali una reazione positiva degli studenti e delle studentesse con background culturale diverso (63,6%), una quota non trascurabile non rileva differenze significative, indicando un possibile spazio di sviluppo per strategie didattiche che valorizzino ulteriormente la dimensione interculturale del progetto.

Va rilevato inoltre che anche l'attivazione di alcune risorse di contesto potrebbero incidere positivamente sullo sviluppo del progetto.

Tra queste senza dubbio va rilevata la necessità di potenziare le infrastrutture e la dotazione digitale delle scuole in modo da consentire ai docenti e alle loro classi di partecipare più agevolmente a progetti didattici di natura ibrida che prevedono il coinvolgimento on line. Da questo punto di vista, si segnala uno spazio di azione rilevante da esercitare da parte della città di Torino al fine di informare le scuole del Territorio di tutte le attività sviluppate dai Musei della città in modo di incentivare l'adesione a tali iniziative.

L'IMPATTO NEL LUNGO PERIODO

Una sfida futura riguarda la misurazione dell'impatto nel lungo periodo. Al momento, questa dimensione non è concretamente rilevabile: la valutazione si concentra sugli effetti immediati e a breve termine, ma non consente di comprendere se e in che misura l'esperienza produca una reale trasformazione stabile nei comportamenti culturali dei partecipanti.

Il dato più significativo, sia dal punto di vista quantitativo sia qualitativo, dovrebbe derivare dalla rilevazione di quanti ragazzi e ragazze torneranno a visitare il Museo Egizio negli anni successivi, quanti lo faranno con le proprie famiglie e, più in generale, quanti svilupperanno una consuetudine di frequentazione culturale, includendo anche altri musei della propria città. È in questa continuità nel tempo che si potrebbe misurare in modo realmente concreto la capacità del progetto di incidere sui comportamenti, sulla formazione e sulle scelte dei singoli partecipanti.

Albano R., (2010). La ricerca intervento, in Fabbri T. (a cura di), *L'organizzazione: concetti e metodi*, Carocci, Roma, pp. 285-310.

Baioni M., Cicerchia A., Demartini P., Marchegiani L., Marchiori M., Marucci F., (2021). SoPHIA Model: The Conceptual Approach. In Marchiori M. et al. *An innovative Holistic Approach to Impact Assessment of Cultural Interventions: the SoPHIA Model. Economia della Cultura, Special Issue 2021* (pp. 15–20), Il Mulino, ISBN 978-88-15-29973-4.

Chiaravalloti F., (2014). Performance evaluation in the arts and cultural sector: A story of accounting at its margins. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 44(2), 61-89.

Chiaravalloti, F., & Piber, M., (2011). Ethical implications of methodological settings in arts management research: The case of performance evaluation. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 41(4), 240-266.

Cicerchia A., (2021) in Marchiori M. et al. (2021) *An innovative Holistic Approach to Impact Assessment of Cultural Interventions: the SoPHIA Model*, Il Mulino, ISBN 978-88-15-29973-4.

Garcia B., Melville, R. and Cox, T., (2010). *Creating an impact: Liverpool's experience as European Capital of Culture. IMPACTS 08 European Capital of Culture research programme*. Liverpool: University of Liverpool.

Gielen, P., Elkhuisen, S., Van den Hoogen, Q., Lijster, T., & Otte, H., (2015). *Culture: The substructure for a European common*. Rijksuniversiteit Groningen

Holden J., (2006). *Cultural value and the crisis of legitimacy*. London: Demos.

Mannino F., & Mignosa A., (2017). Public private partnership for the enhancement of cultural heritage: the case of the Benedictine monastery of Catania. In *Enhancing Participation in the Arts in the EU: Challenges and Methods* (pp. 207-219). Cham:

Springer International Publishing.

Marchiori M., Anastasopoulos N., Giovinazzo M., Mc Quaid P., Uzelac A., Weigl A., Zipsane H., (2021). *An innovative Holistic Approach to Impact Assessment of Cultural Interventions: the SoPHIA Model*, Il Mulino, ISBN 978-88-15-29973-4.

Marchiori M., Demartini P., Baioni M., Cicerchia A., Marchegiani L., (2024). Assessing the impact of Cultural Heritage through a holistic perspective: reflections from the application of the SoPHIA model. *Economia della Cultura*, 34(2-3), 317-335.

Radbourne J., Johanson K., Glow H., & White T., (2009). The audience experience: Measuring quality in the performing arts. *International Journal of Arts Management*, 11(3), 16–29.

SoPHIA (Social Platform for Holistic Impact Heritage Assessment) European Union Horizon project (grant agreement 870954), 2021. Deliverable 3.1.

Vasumi G., Lo Schiavo C., Borrione P. (2024). L'impatto economico e sociale del Museo Egizio di Torino.

Yung, E. H., & Chan, E. H. (2012). Implementation challenges to the adaptive reuse of heritage buildings: Towards the goals of sustainable, low carbon cities. *Habitat international*, 36(3), 352-361.

SITOGRAFIA

CHCfE. (2015). Cultural Heritage Counts for Europe. CHCfE: Krakow, Poland. Retrieved from: http://blogs.encatc.org/culturalheritagecountsforeurope/wp-content/uploads/2015/06/CHCfE_FULL-REPORT_v2.pdf

Marchiori, M., Baioni, M., Marucci, F., & Petrini, C. (2024b). Valutare l'impatto degli interventi sui beni culturali attraverso il metodo SoPHIA. Il caso Teatro Akropolis. Roma TrE-Press. <https://romatrepress.uniroma3.it/wp-content/uploads/2025/01/WP-8-ebook.pdf>