

## Dallo Scavo al Museo

*descrizione sintetica*

### **Premessa**

L'educazione al patrimonio culturale assume sempre più rilievo nei contesti educativi e culturali. Le linee politiche degli organi dell'Unione Europea (Consiglio Europeo e Commissione Europea) e delle organizzazioni mondiali quali l'UNESCO promuovono sia la tutela del nostro patrimonio culturale e naturale sia l'utilizzo del patrimonio stesso come strumento per arricchire i processi di apprendimento delle persone, con un'attenzione particolare ai giovani. La tutela da un lato e l'educazione al patrimonio dall'altro sono aspetti complementari che possono trarre benefici l'uno dall'altro. In tal modo gli allievi diverranno consapevoli del valore del patrimonio in quanto tale e della sua importanza per i processi di apprendimento e di sviluppo. Il patrimonio culturale sarà tenuto in maggiore considerazione e, di conseguenza, anche la sua tutela sarà considerata un valore da rispettare. Sia gli educatori che gli operatori culturali ne trarranno beneficio ma ciò che è più importante è che gli allievi sperimenteranno contesti di apprendimento significativi e stimolanti che miglioreranno i loro processi cognitivi.

### **Obiettivo generale**

Acquisire competenze-chiave attraverso l'educazione al patrimonio culturale. L'educazione al patrimonio culturale non può essere considerata una tematica esclusivamente storica o artistico-culturale ma comprende un complesso di risorse *extra muros* che offre grande potenziale in termini di accrescimento e mantenimento delle motivazioni, innovativi approcci multidisciplinari ed efficaci rapporti scuola – comunità. Allo stesso tempo l'educazione al patrimonio si apre ad una dimensione culturale europea e alla ricerca di competenze chiave trasversali per l'apprendimento permanente, così come delineate dal Quadro di Riferimento Europeo: imparare ad imparare, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa ed imprenditorialità, consapevolezza ed espressione culturali. Il concetto di competenze chiave ha origine con l'adozione della Strategia di Lisbona nel 2000. Da qui risulta il Quadro di Riferimento Europeo, il quale dichiara che: "ciascun cittadino dovrà disporre di un'ampia gamma di competenze chiave per adattarsi in modo flessibile a un mondo in rapido mutamento e caratterizzato da una forte interconnessione. L'istruzione, nel suo duplice ruolo, sociale ed economico, è un elemento determinante per assicurare che i cittadini europei acquisiscano le competenze chiave necessarie per la propria realizzazione personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale, l'occupazione nella nostra società basata sulla conoscenza".

### **Il laboratorio**

Il laboratorio mira ad approfondire alcuni aspetti sia teorici che pratici della ricerca archeologica, attraverso la diretta applicazione delle metodologie e delle tecniche impiegate dai ricercatori nel campo dell'archeologia e la sperimentazione di alcune delle attività che caratterizzavano la vita umana del passato, utilizzando i diversi materiali e le varie tecnologie che l'uomo usò nel corso del tempo, dalla Preistoria all'età medievale.

### **Fasi**

#### **1. Visita al Parco archeologico di Solunto (3 ore)**

Grazie alla visita al sito archeologico e all'antiquarium i ragazzi avranno l'opportunità: a) di conoscere una delle più importanti emergenze archeologiche del territorio; b) di constatare in cosa consiste l'attività di musealizzazione dei reperti trovati nel corso degli scavi archeologici.

Sede di svolgimento: Parco archeologico di Solunto (Santa Flavia, PA)

Nota: è preferibile indossare scarpe da trekking o da ginnastica.

## **2. Lo scavo archeologico (3 ore)**

Il laboratorio didattico dedicato allo scavo simulato consentirà agli studenti di vestire per qualche ora i panni dell'archeologo e di provare in prima persona l'emozione della scoperta attraverso le metodologie, le tecniche e gli strumenti propri della ricerca archeologica sul campo.

Sede di svolgimento: preferibilmente aiuola del giardino dell'istituto

Nota: è preferibile indossare scarpe da trekking o da ginnastica e tuta. Munirsi di quaderno, matita e macchina fotografica (ove possibile).

## **3. Dallo scavo al museo (3+3 ore)**

Il laboratorio presenta il lavoro che l'archeologo esegue da quando effettua lo scavo a quando espone i reperti al museo.

La prima parte dedicata allo scavo simulato consentirà agli studenti di vestire per qualche ora i panni dell'archeologo e di provare in prima persona l'emozione della scoperta attraverso le metodologie, le tecniche e gli strumenti propri della ricerca archeologica sul campo.

Ma qual è il viaggio che il reperto dovrà fare per arrivare alla vetrina? Il cammino è lungo e prevede il lavaggio, la classificazione, l'inventariazione, il disegno, il restauro e lo studio. La seconda parte del laboratorio vedrà gli alunni coinvolti nell'allestimento di una vetrina con i reperti che hanno trovato nel corso dello scavo simulato.

Sede di svolgimento: aula

Nota: munirsi di scatole di cartone entro cui musealizzare i reperti.

## **4. Visita al sito archeologico della Chiesazza (3 ore)**

**Visita guidata all'area degli scavi archeologici che si stanno conducendo presso il complesso religioso di S. Maria di Campogrosso (Chiesazza)**

Si prevede inoltre un incontro seminariale (1 ora) con i docenti della scuola sulla "Pedagogia del patrimonio" da concordare con l'istituzione scolastica

Destinatari: alunni delle classi 3B e 3D

Durata complessiva: 15 ore

Costi del laboratorio: compensi n. 2 operatori archeologi (Emanuele Tornatore, Paolo Zarcone) = € 600,00 (al netto di IVA 22%).

WALK ABOUT Soc. Coop. a r.l.

Cod. Fisc. / P.IVA 05191140820

e-mail: [cooperativawalkabout@gmail.com](mailto:cooperativawalkabout@gmail.com) | fax 091902297

Referenti: Paolo Zarcone (+39 349 2807322)

Emanuele Tornatore (+39 392 9792883)