

## PROGETTO REGIONALE IO AMO I BENI CULTURALI



### **Descrizione esperienza**

La descrizione delle attività che hanno caratterizzato lo sviluppo del progetto rappresenta un momento particolarmente importante di riflessione sulle dinamiche, le azioni, le strategie messe in atto dalle scuole e dai musei. La struttura della scheda, articolata in 6 punti d'attenzione, è narrativo-descrittiva e intende costituirsi quale rivisitazione e rielaborazione comune e condivisa dai partner del progetto dei percorsi realizzati, nel caso specificando i particolari approcci dei diversi soggetti proponenti (scuola-museo).

Le domande collegate al singolo punto d'attenzione servono come traccia per sviluppare il punto stesso.



Istituzione scolastica capofila\_Istituto Comprensivo di Bellaria Igea Marina

Museo\_Musas, Museo storico e archeologico di Santarcangelo

Altri partner (scuole, musei, associazioni...) Scuola primaria di Santarcangelo di Romagna, direzione didattica 1; scuola primaria di Verucchio, Istituto Comprensivo di Verucchio; scuola primaria di Savignano sul Rubicone, Istituto Comprensivo; scuole primarie di Saludecio e Mondaino, Centro Zaffiria, Comune di Bellaria Igea Marina, Museo archeologico Don Franchini di Savignano, Museo archeologico di Verucchio, Museo archeologico di Mondaino, CET (Comunità Educativa Territoriale), Unione dei Comuni della Valmarecchia.

Classi coinvolte 6 classi di scuola primaria di 6 scuole diverse (Bellaria Igea Marina, Santarcangelo, Verucchio, Savignano sul Rubicone, Mondaino, Saludecio)

Titolo del progetto Piccoliarcheologi.it

Eventuali link a siti internet in cui ci si riferisce al progetto [www.piccoliarcheologi.it](http://www.piccoliarcheologi.it)



indovina **fossile**

**scegli un gioco  
e inizia l'avventura...  
alla fine potrai stampare  
il tuo attestato!**



**archeostrumenti**

**stampa il tuo attestato!**

## Quadro di riferimento

Qual è il contesto sociale e culturale della realtà scolastica in cui l'esperienza è maturata e in particolare della/e classe/i direttamente interessata/e? Quale bisogno/problema ha portato a progettare l'esperienza? Che cosa si intendeva stimolare/valorizzare? Che cosa si voleva superare/migliorare? Il progetto voleva far appassionare i bambini all'archeologia usando le tecnologie come strumenti capaci di attivarli positivamente. I bambini diventavano infatti costruttori di contenuti e dovevano guardare e vivere il museo con un atteggiamento attivo, proporre, lavorare in gruppo, farsi ambasciatori di un luogo presso altri coetanei, attraverso il gioco multimediale. Entrare nel museo era un'esperienza diversa: la guida museale è stata una persona a disposizione dei bambini, da attivare su domande e interessi specifici dei bambini; le teche venivano osservate attentamente per scegliere gli oggetti preferiti da ri-raccontare a livello multimediale. I bambini che hanno partecipato al progetto non sono stati solo "fruitori" dei musei, ma realizzatori di contenuti per bambini, ampliando gli strumenti di comunicazione e interazione che questi musei avevano a disposizione. Il lavoro fatto dai bambini è un tesoro prezioso per questi musei che ora hanno uno strumento nuovo per potersi comunicare e per interfacciarsi con il pubblico dei bambini. Questo strumento può essere valorizzato anche nelle scuole che potranno, semplicemente collegandosi ad internet, approfondire contenuti archeologici attraverso il gioco e usando i musei locali come risorsa di conoscenze e saperi.



indovina **fossile**



vero **non** vero



giallo **il** musas



caccia **al** tesoro  
villanoviano



archeo **strumenti**

**stampa il tuo attestato!**

Finalità, obiettivi specifici e scelte di contenuto

Qual è la finalità generale del progetto? Nell'ambito di questa finalità, quali sono stati gli obiettivi specifici del progetto? Quali i loro tempi e quale la loro concatenazione logica? Quali contenuti sono stati scelti per il conseguimento degli obiettivi?

Il progetto voleva far appassionare i bambini all'archeologia, stimolando la loro curiosità come attivatore importante di conoscenza e ricerca. Voleva anche valorizzare le competenze medialie dei bambini facendo loro vedere come usarle per costruire qualcosa di positivo per la propria comunità.

Obiettivi specifici:

- Far conoscere la storia del territorio attraverso l'archeologia e il gioco;
- valorizzare le competenze digitali dei ragazzi per la realizzazione di un prodotto educativo multimediale;
- Favorire l'apprendimento attivo offrendo allo studente piste possibili di apprendimento e dandogli la possibilità di mettere il suo percorso a disposizione di altri studenti o cittadini interessati;
- far sentire i bambini e i giovani coinvolti nella vita dei musei e protagonisti di iniziative autonome;
- avvicinare i bambini e i giovani al patrimonio archeologico dei musei coinvolti non come utenti ma come co-responsabili di quel patrimonio.

Il progetto ha offerto un contesto in cui far vivere, mostrare, esercitare, aumentare alcune competenze chiave:

- 1) Saper elaborare un contenuto per poterlo comunicare rendendolo accattivante e attraente;
- 2) riflettere sulle proprie competenze digitali e applicarle per produrre contenuti per l'intera cittadinanza;
- 3) saper lavorare in gruppo;
- 4) saper raggiungere un obiettivo;
- 5) saper valorizzare un bene museale attraverso le nuove tecnologie;
- 6) saper lavorare anche in autonomia e seguendo una propria pista di ricerca;
- 7) saper usare la propria creatività finalizzandola in un progetto e dentro un percorso.

Per poter raggiungere i nostri obiettivi abbiamo prima delineato un progetto di massima partendo dalla consapevolezza che ogni museo aveva dei punti di forza e di debolezza che sono stati analizzati per non mettere in difficoltà i bambini in un momento successivo. Le piste di lavoro emerse sono poi state condivise con i singoli insegnanti e mediate con loro rispetto ai bisogni delle classi coinvolte. Occorre dire che la proposta, essendo nata da operatori museali che da anni lavorano con le scuole, è stata ovunque accolta con piacere: si è poi tenuto conto di alcune difficoltà singole nello svolgimento dell'attività affinché tutti i bambini potessero ritrovarsi dentro il lavoro fatto, soprattutto quei bambini che per particolari difficoltà non riuscivano a lavorare in gruppo (hanno ad esempio studiato il logo del gioco, usato poi come interfaccia da cliccare sul sito).

Se a Mondaino i fossili sono diventati oggetti da scoprire, a Verucchio sono stati la porta d'accesso ad interpretazioni fantastiche, a Santarcangelo invece gli oggetti hanno ispirato storie di paura da vivere nel museo... Tutte le classi hanno accolto con entusiasmo la proposta e li ha gratificati il fatto che ci fosse un sito internet fatto da loro, da mostrare agli amici.

# indovina fossile



ascolta una traccia audio  
e scegli la foto giusta!



## Percorso

Come si è sviluppata l'esperienza? Quali sono stati i passaggi più significativi del percorso? Quali gli aspetti più innovativi? Quali difficoltà sono state incontrate (a livello organizzativo, di partenariato scuola-museo, ecc.)? Su quali contenuti e in quali momenti l'esperienza ha modificato strategie e stili di apprendimento, clima di lavoro e relazioni interpersonali? Quali collaborazioni si sono rivelate più interessanti e perché?

L'esperienza si è sviluppata in modo molto fluido e informale: la maggior parte degli enti coinvolti sono abituati a lavorare insieme e questo ha permesso una piacevolezza e una semplificazione del percorso. I passaggi sicuramente più appassionanti sono stati quelli in cui i bambini hanno fatto loro l'idea e hanno cominciato a costruirla: ridendo tra loro, discutendo, indagando, cambiando idea... hanno a mano a mano prodotto i pezzettini di quel sito che gli era stato promesso. L'innovazione è stata rappresentata dal fatto che solitamente sono le scuole ad usufruire dei prodotti didattici pensati per loro: in questo caso le scuole si sono auto-costruite un loro supporto che permette di approfondire conoscenze storiche previste dal curriculum scolastico usando i musei e le tecnologie come risorse amiche. Le difficoltà incontrate sono state principalmente due. La scelta della partecipazione al progetto ha favorito le scuole vicine ai musei perché il pulmino non sempre è stato possibile. Occorre dire che tutti i soggetti coinvolti hanno sostenuto il progetto attivando anche risorse proprie o vedendosi riconoscere solo un forfait per i costi effettivamente avuti proprio perché tutto il gruppo di lavoro ha sentito importante l'obiettivo da raggiungere e lo ha favorito.

L'altra difficoltà più complessa da gestire è stato il favorire la creatività dei bambini dentro piste di lavoro possibili. I bambini non dovevano diventare esecutori delle idee degli adulti e non dovevano nemmeno rimanere delusi una volta visto il sito perché troppo distante o diverso dal lavoro fatto. Penso che questa sia stata la parte più difficile del progetto e tanti sbagli passati ci hanno permesso questa volta di evitare entrambi gli errori.



**clicca su una foto  
e scegli la definizione  
corretta!**

Quali metodologie didattiche sono state adottate? Quali forme di collaborazione fra colleghi, alunni, genitori, operatori museali sono state usate? E quali forme di collaborazione con il territorio, con realtà esterne alla scuola? Qual è stata la suddivisione dei ruoli fra i partner del progetto? Quali risorse e quali strumenti sono stati necessari nelle diverse fasi di realizzazione dell'esperienza? Strumenti e risorse erano già presenti? Se no, come è stata programmata la loro ricerca o la loro ideazione/elaborazione?

Il progetto si incentra sulla pedagogia del fare, un "fare" che è stato ispirato al Metodo Bruno Munari ®: attivare la curiosità, scoprire variabili, tenere l'adulto nel ruolo di supporto tecnico, favorire l'agire e la scoperta secondo interessi individuali, sviluppare il pensiero progettuale creativo, valorizzare il limite. I genitori sono stati coinvolti in modo molto diverso: come autisti per sopperire ai pulmini, come riserva di oggetti da usare in classe, come accompagnatori. Il territorio è stato coinvolto come amplificatore del lavoro: il CET si occupa da anni della formazione docenti e piccoli archeologi.it diventerà uno degli strumenti didattici da promuovere tra le scuole e il corpo docente; il Festival del Mondo Antico, grazie all'attivazione degli Assessorati alla Cultura dei Comuni coinvolti, ha messo in programma la presentazione del sito permettendo così anche ad un Comune esteso come Rimini di venire a conoscenza del sito. Il Comune di Verucchio ha realizzato una presentazione pubblica con un gioco per bambini legato alla sezione del sito sviluppata dal Museo archeologico.

La strumentazione informatica e tecnologica necessaria alla realizzazione del progetto è stata fornita dal Centro Zaffiria: scuole e musei ne hanno potuto beneficiare evitando di dover recuperare attrezzature.

Non c'è stata una vera e propria suddivisione dei compiti: ogni persona ha coinvolta ha pensato al progetto in generale, non solo al proprio "orticello". Sicuramente i musei hanno avuto un ruolo trainante nel progetto anche perché le scuole da anni collaborano con queste istituzioni e c'è quindi una fiducia di base sulla bontà delle proposte.



ascolta la storia

ascolta la storia  
e trascina i balloon  
sul personaggio giusto!



## Valutazione

Quali criteri hanno guidato la/e verifica/che? Quali strumenti sono stati utilizzati? Erano già in uso e in tal caso come sono stati adattati? I risultati delle eventuali valutazioni intermedie hanno apportato delle modifiche alle fasi successive dell'esperienza? Quali?

Ogni museo e scuola ha dato un feed back del lavoro fatto che è possibile vedere anche nel video che documenta l'attività. Il piacere di lavorare provato dai bambini è stato sottolineato dai docenti coinvolti e dagli operatori museali. Sicuramente l'attenzione più alta è stata sul prodotto finale perché intercettava anche l'autovalutazione dei bambini, la loro possibilità di potersi valorizzare a partire da qualcosa che piaceva e che trovavano ben fatto.

Gli insegnanti hanno confermato l'entusiasmo dei bambini quando hanno cliccato su [www.piccoliarcheologi.it](http://www.piccoliarcheologi.it)  
Conoscenze e piacere di conoscere si erano fuse in un gioco a disposizione di tutti.

# caccia al tesoro villanoviano



infomuseo



**sarà vero?  
trova tu la sua vera  
identità cliccando sulla  
descrizione corretta!**

Manico di un vaso che utilizzavano le donne villanoviane.

Conocchia d'ambra che le donne utilizzavano per filare la lana.

Spille che le donne villanoviane usavano per legarsi i loro bei vestiti a tancia perché in quel tempo non avevano ancora inventato i bottoni.

Legare i vestiti con le spille.

Mantello di lana di un grande capo villanoviano.

Manico di tazza in cera.

Trono utilizzato dal capo villaggio dei villanoviani. Sullo schienale ci sono delle scene di vita del villaggio villanoviano. Ha dei finimenti di bronzo ed è fatto di legno. È piccolo perché i villanoviani erano più bassi degli uomini di adesso. Si trova, appunto, nella sala del trono insieme alla sua cassa funebre.

Le donne villanoviane cucivano i dischetti di lamina d'oro sopra i loro vestiti per farli più belli.

Le donne villanoviane usavano i dischi di ambra come orecchini. Il gancio era molto grosso e veniva appoggiato sopra l'orecchio. Non si faceva il buco nel lobo.

Dischi di ambra per orecchie, che usavano le signore al tempo dei villanoviani e indossavano per bellezza.

Collana villanoviana formata da pezzettini d'ambra e pietra infilati nei tendini che venivano presi dagli animali. Le donne villanoviane la indossavano per abbellirsi in tutte le cerimonie e nei momenti importanti della loro vita e della vita del villaggio.

È tonda, sembra una ciotola nera, ha dei manici ed è molto arrugginita, è di forma piccola e sotto è piatta. Ha dei buchini e dei decori strani, è un po' rosta e sta in posizione obliqua. Serviva per mettere il cibo.

Mantello di lana di un grande capo villanoviano.

Manico di tazza in cera.

Trono utilizzato dal capo villaggio dei villanoviani. Sullo schienale ci sono delle scene di vita del villaggio villanoviano. Ha dei finimenti di bronzo ed è fatto di legno. È piccolo perché i villanoviani erano più bassi degli uomini di adesso. Si trova, appunto, nella sala del trono insieme alla sua cassa funebre.

Piccolo scudo in bronzo che ovviamente usavano a caccia ed in guerra per proteggersi il busto.

Rocchetti che servivano per tenere tesa la lana e per filare con il telaio.

## **Risultati e ricaduta sulla didattica**

In che misura gli obiettivi iniziali sono stati raggiunti? Quali ricadute sono state rilevate nella didattica quotidiana o nei comportamenti degli alunni, che possano essere fatte risalire a questa esperienza? I risultati della valutazione finale hanno suggerito degli spunti di cambiamento per la prosecuzione dell'esperienza?

Gli obiettivi proposti ci sembrano tutti raggiunti anche perché sono stati continuamente riletti alla luce del lavoro che veniva fatto, cominciato a ottobre e finito in maggio, proprio per non perdere di vista cosa volevamo che i bambini raggiungessero con questo progetto. Tutti i bambini sono stati coinvolti, con particolare attenzione per quei bambini che faticano di più a interagire con il mondo. La presenza degli educatori di sostegno, motivati anche loro, ci ha permesso anche mediazioni individuali importanti. La valutazione positiva del progetto ha fatto sì che altri musei e Comuni si attivassero per usare la stessa idea di fondo: usare le tecnologie che solitamente sono altamente motivanti per fare qualcosa di buono per la comunità e per demolire un po' l'immagine dei musei come luoghi noiosi...

# archeostrumenti



metti gli strumenti  
dell'archeologo  
nel secchio  
e cestina gli altri!



infogioco

## Promozione

Quali sono gli strumenti di presentazione del progetto (eventi, siti internet, materiali cartacei, etc...)? Quali sono le strategie di offerta per la reiterazione dell'esperienza all'interno delle proprie istituzioni e sul territorio? Ci sono state ricadute sul territorio?

Il progetto è un sito internet che ora tutte le istituzioni coinvolte si impegnano a far conoscere e usare. Per favorire poi il contatto tra mondi virtuali e reali, i musei coinvolti hanno proposto l'ingresso gratuito alle famiglie che presenteranno l'attestato di piccolo archeologo guadagnato sul sito dopo aver investigato fossili, villanoviani, reperti romani, strumenti dell'archeologo...

I siti dei vari musei si sono linkati con questa esperienza che entrerà a far parte anche di altri progetti di rete tra musei come esempio di innovazione nella didattica museale.