



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

**Tutti a Iscol@ anno scolastico 2018/2019**

**Avviso Linea B1 - scuole aperte  
Laboratori didattici extracurricolari**

**Numero scheda operatore**

**13977**

**Titolo del progetto**

***A come Archeologia.***





## SOGGETTO PROPONENTE

ISABELLA ATZENI

L'operatore si presenta in forma singola

## CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

<b>Titolo</b>	A come Archeologia.
<b>Ambito di riferimento</b>	3. Arte (Musica, cinema, fotografia, teatro, danza, storia dell'arte, approfondimenti letterari e poesia, arti visive, pittura, scultura, lettura e scrittura creativa)
<b>Grado di scuola a cui è rivolto</b>	Primaria;Secondaria primo grado;Secondaria secondo grado;
<b>Distretti territoriali</b>	CA;NU;OR;SS;
<b>Giorni della settimana di disponibilità</b>	Lunedì;Martedì;Mercoledì;Giovedì;Venerdì;Sabato;
<b>Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15)</b>	30

### **Descrizione sintetica del progetto**

A come Archeologia è un percorso di 30 ore, suddivise in 9 incontri. Ogni incontro si focalizza su un aspetto dell'archeologia e approfondisce argomenti generalmente non associati a questa disciplina. Partendo dalla spiegazione di cosa sia l'archeologia e di quali siano i ruoli svolti dall'archeologo, si toccano argomenti come l'arte dalla Preistoria, i primi strumenti musicali e l'importanza dei suoni nell'antichità, l'archeologia della Sardegna. Ultimo è l'incontro dedicato all'esposizione di quanto realizzato e del video riassuntivo dell'esperienza, al quale saranno invitati familiari, amici e membri della scuola.

Il percorso è seguito da professionisti del settore: archeologa, storico dell'arte, musicista.

Il progetto prevede:

- Introduzione.
- Ma quanto ne sai?!
- Da piccolo voglio fare l'archeologo.
- Sardegna: un'isola di archeologia.
- Archeologia dell'arte.
- Archeologia della musica.
- Archeologia al museo.
- Archeologia nel cinema.
- Archeologia in mostra.



### Descrizione del progetto, strumenti utilizzati, risultati attesi, numero e tipo di prodotti da realizzare

Il progetto ha come tema principale l'archeologia intesa come scienza che abbraccia molteplici discipline e che mira a sensibilizzare, educare e comprendere ciò che ci circonda attraverso ciò che è passato: immagini, paesaggi, architetture, suoni ma anche persone e culture. A come Archeologia tocca quindi aspetti quali musica, arte e storia per scoprire il passato e utilizzarlo come veicolo di sviluppo del senso civico comune. Il percorso è pensato affinché i partecipanti possano apprendere informazioni nuove attraverso attività ludico-pratiche e con il confronto con esperti e professionisti delle materie trattate. La multidisciplinarietà del progetto mantiene alto l'interesse della classe migliorando anche il risultato finale: sostenere le azioni della scuola in materia di educazione ed insegnamento.

Il progetto è ideato affinché possa adattarsi alle diverse esigenze dell'interlocutore in modo tale da creare un ambiente di inclusione scolastica e sociale, rafforzato dall'uso di tecniche e metodologie di insegnamento varie, improntate sul lavoro di gruppo.

Durante i nove incontri saranno realizzati reperti archeologici (es. reperti vascolari, piccola statuaria), oggetti d'arte (riproduzioni di pitture rupestri su pannello o su parete in base agli accordi con la scuola), strumenti musicali (es. piffero). In aggiunta, gli studenti produrranno un diario di scavo in cui documentare gli incontri e le attività svolte. Per gli allievi delle scuole elementari, soprattutto dei primi anni, saranno utilizzati cartelloni, disegni e immagini in sostituzione o implementazione al diario di scavo.

Tutte le fasi del progetto saranno documentate con foto e video con i quali si realizzerà un reportage dell'intera esperienza da proiettare durante l'ultimo incontro e che sarà poi consegnato alla classe.

Per le attività teoriche e pratiche saranno utilizzati: proiettore, computer, tablet, fotocamera e videocamera, materiale di cancelleria e per pittura, argilla, gesso, attrezzi da scavo, materie prime di varia natura.

Al termine degli incontri ci si attende di registrare un miglioramento delle conoscenze sugli argomenti trattati, una maggiore sensibilità riguardo alla cura del paesaggio e del territorio e un incremento della propensione allo studio. Gli studenti avranno modo di apprendere in maniera spontanea quali possano essere gli aspetti positivi dello studio e dell'istruzione.

### Obiettivi che si intende realizzare

A come Archeologia si pone come obiettivi principali il potenziamento dell'insegnamento scolastico e l'incremento dell'interesse alla scuola e allo studio da parte degli studenti. Scopo degli incontri è, infatti, quello di offrire un nuovo modo di vivere gli ambienti scolastici e di comprendere che lo studio può essere interessante, divertente e pratico. Questo tipo di impostazione vuole essere uno strumento per avvicinare gli studenti alle materie umanistiche e, in generale, allo studio. In tal senso, il singolo studente ha modo di vivere la scuola e i suoi ambienti in modo differente e interessante, riducendo il rischio di abbandono scolastico o di disinteresse nei confronti della scuola, della sua classe e dei suoi insegnanti. Imparare divertendosi e mettendo in pratica quanto appreso può stimolare un senso di empatia e di preservazione del gruppo, composto in questo contesto dai compagni e dal corpo docenti.

Un obiettivo altrettanto importante è quello di dare ai partecipanti gli strumenti per comprendere l'importanza alla cura e alla preservazione del proprio territorio e di quanto li circonda. Uno studente che è stato ispirato e che comprende cosa si cela dietro un rudere o il muro di un antico edificio non avrà l'istinto di danneggiarlo e, piuttosto, spingerà anche i suoi pari a non agire in maniera distruttiva, mostrando e dimostrando le sue ragioni. Questo porta il bagaglio di conoscenze e coscienze fuori dalla scuola, in un contesto sociale e culturale più ampio: famiglia, amici, gruppo di pari.

Oltre questi obiettivi generali, gli incontri e le attività hanno una o più finalità specifiche.

- Introduzione. Il primo incontro ha lo scopo di conoscere i partecipanti e la loro attitudine all'argomento.

Mira ad essere un momento di conversazione e confronto, nonché di stimolo al percorso che si percorrerà insieme. In questo frangente anche la classe avrà modo di conoscere il gruppo di lavoro e entrarvi in sintonia.

L'attività "Ma quanto ne sai?!" vuole essere un momento in cui i docenti abbiano modo di verificare le conoscenze di partenza degli studenti, in modo tale da modulare gli incontri successivi sulla classe con il quale lavoreranno. Il quiz ha anche lo scopo di comprendere le dinamiche di gruppo e stimolare il lavoro di squadra.

- Da piccolo voglio fare l'archeologo. Questo incontro si pone l'obiettivo di far riflettere sull'importanza dell'archeologia e sulle metodologie di scavo, di studio e di conservazione dei reperti. Attraverso le informazioni acquisite gli studenti comprenderanno gli aspetti più importanti della disciplina e quali siano i



compiti dell'archeologo.

- Sardegna: un'isola di archeologia. Questi incontri hanno lo scopo di approfondire le conoscenze della classe sulla storia della propria isola a partire dalla Preistoria e dare un quadro preciso e lineare della cronologia e delle differenze tra le varie fasi.
- Archeologia dell'arte. Gli obiettivi di questo laboratorio sono capire varie forme di arte attraverso le sue prime testimonianze e sviluppare capacità di progettazione di un progetto artistico e di messa in opera.
- Archeologia della musica. L'incontro mira a far acquisire i principi della musica e l'importanza rivestita da questa disciplina, nonché imparare a progettare uno strumento musicale utilizzando materie prime di facile reperibilità.
- Archeologia al museo e Archeologia nel cinema. In questi due laboratori i partecipanti metteranno in pratica quanto appreso precedentemente, sviluppando il senso critico e la comunicazione di opinioni e idee.
- Archeologia in mostra. La condivisione del percorso affrontato con esterni (familiari e compagni) ha lo scopo di creare un senso di soddisfazione per quanto prodotto e appreso e di migliorare il senso di appartenenza al gruppo con il quale si è lavorato.

### Articolazione in fasi/attività

I 9 incontri avranno come tema l'archeologia e, ciascuno di essi, approfondirà un aspetto connesso con questa disciplina. I contenuti, gli strumenti, le metodologie e i materiali saranno adattati all'età dei partecipanti, al territorio in cui insiste l'istituto e al programma di studi.

1. Introduzione e Ma quanto ne sai?!: 3 ore. Il primo incontro prevede la presentazione del gruppo di lavoro e della classe. Dopo essersi presentati, i docenti chiederanno ai singoli partecipanti di fare altrettanto e di aggiungere una loro definizione di archeologia. Sarà introdotto successivamente il progetto del diario di scavo: con la collaborazione dell'insegnante, si creeranno gruppi di lavoro ai quali sarà assegnato un compito da portare avanti durante tutto il percorso. Al termine, si darà inizio a Ma quanto ne sai?!. La classe sarà divisa in gruppi che si sfideranno in un quiz sul mondo dell'archeologia. I quesiti saranno scritti sulla base dell'età dei partecipanti.

2. Da piccolo voglio fare l'archeologo: 5 ore. Il laboratorio è dedicato alla comprensione della professione dell'archeologo. Attraverso uno scavo simulato, gli studenti potranno comprendere come si organizza una campagna, quali sono i principali compiti e attività e come interpretare i dati ottenuti. Impareranno così che il reperto archeologico non ha importanza per la preziosità dell'oggetto ma per il suo valore storico e documentario.

Con la collaborazione dell'istituto, sarà realizzata un'area delimitata nel cortile della scuola, in cui collocare reperti archeologici. La classe sarà divisa in gruppi di lavoro, i quali ruoteranno allo scopo di coprire le diverse attività: inventario, setaccio, scavo, diario. Allo scavo seguirà il laboratorio in cui la classe imparerà a pulire i reperti ritrovati, inventarli, siglarli e riconoscerli.

3 e 5. Sardegna: un'isola di archeologia: 2 incontri di 3 ore ciascuno. Si parlerà della Sardegna dal Paleolitico al Medioevo. Si creerà con la classe un pannello cronologico in modo da avere uno strumento lineare e semplice per ricordare la successione e le principali caratteristiche delle fasi storiche.

Successivamente ai partecipanti, divisi in gruppi, sarà assegnato un periodo cronologico e, in base a quanto appreso, dovranno realizzare riproduzioni di reperti tipici di quel periodo, usando argilla o gesso.

4. Archeologia dell'arte: 3 ore. Lo storico dell'arte condurrà la classe alla scoperta delle prime testimonianze artistiche nel mondo, a partire dalle pitture rupestri. Al termine della teoria, la classe dovrà progettare un murale e, usando tinture naturali prodotte in classe, realizzarlo in una parete della scuola o su pannello, in base alla disponibilità dell'istituto.

5. Archeologia della musica: 3 ore. La musicista parlerà della musica, dei primi strumenti musicali e dell'importanza di questa nella vita delle popolazioni antiche. Al termine, gli studenti dovranno realizzare strumenti musicali usando materie prime selezionate dai docenti.

7. Archeologia al museo: 4 ore. L'incontro prevede la visita al museo archeologico più vicino. Gli studenti dovranno esaminare l'esposizione e guidare il gruppo alla scoperta del percorso espositivo. Il luogo sarà raggiunto con scuolabus, mezzi privati dei familiari o mezzi pubblici.

8. Archeologia nel cinema: 3 ore. I docenti mostreranno parti di spot, film, serie tv in cui è presente l'archeologia. Ogni spezzone dovrà essere esaminato dalla classe, la quale analizzerà in maniera critica ciò che vede.

9. Archeologia in mostra: 3 ore. Questo incontro chiude il percorso con l'esposizione dei materiali realizzati



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

a familiari, altri membri della scuola e amici. Sarà poi proiettato il video realizzato dall'operatrice del progetto il quale mostrerà le varie fasi del progetto. Al termine tutti i partecipanti saranno chiamati a partecipare a Ma quanto ne sai?! Classe VS esterni. La classe sfiderà gli altri presenti al quiz sull'archeologia e sugli argomenti trattati nel corso del progetto.