

## PATRIMONIO CULTURALE IN CLASSE

Manuale pratico per gli insegnanti

Il patrimonio culturale, in ogni sua forma, è stato recentemente oggetto di grande attenzione in Europa. Tanto la **scuola primaria** quanto quella **secondaria** se ne sono servite con risultati spesso affascinanti; il patrimonio culturale si presta infatti molto bene a una pedagogia innovativa, crosscurricolare, basata sul lavoro a progetto. Era dunque necessario un nuovo manuale di formazione, ricco di materiali concreti ed esempi di buone pratiche: HEREDUC ha cercato di colmare questa lacuna. HEREDUC è l'acronimo di *HERitage EDUCation* (educazione al patrimonio) e il progetto fa parte del programma europeo Socrates (Comenius 2.1). Questo manuale è complementare al sito web [www.hereduc.net](http://www.hereduc.net), costantemente aggiornato.

Il manuale contiene alcune proposte di approccio al patrimonio in Europa, offrendo agli insegnanti alcuni strumenti per integrare la pedagogia del patrimonio nelle loro lezioni. Il manuale termina con una serie di 34 stimolanti esempi pratici, di cinque paesi europei diversi, e una bibliografia ragionata.





**Per informazioni su questo libro o il progetto da cui è nato, contattare:**

Veerle De Troyer o Jens Vermeersch  
 Het Gemeenschapsonderwijs - Internationalisation Department  
 Emile Jacqmainlaan 20  
 B - 1000 Brussel  
 telefono: +32 2 790 95 98 • fax: +32 2 790 97 97  
 e-mail: internationalisering@rago.be • [www.hereduc.net](http://www.hereduc.net)

**Curatore:** Veerle De Troyer

**Coordinamento amministrativo:** Veerle De Troyer, Jens Vermeersch e Katrien Lehouck (Het Gemeenschapsonderwijs, Internationalisation Department)

**Coordinamento dei contenuti:** Veerle De Troyer, Hildegard Van Genechten

**Autori:** Veerle De Troyer, Jens Vermeersch (Gemeenschapsonderwijs, BE), Hildegard Van Genechten, Patrick Van den Nieuwenhof (Culturele Biografie Vlaanderen vzw, BE), Klaus Kösters (Landschaftsverband Westfalen-Lippe, DE), Pieter Mols (Identiteitsfabriek Zuidoost, NL), Jacqueline Van Leeuwen (KU Leuven, BE), Nicole Vitré (Centre de Culture Européenne, St Jean d'Angély, FR), Maria Antonietta Destro, Maria Antonella Fusco, Fabio Pizzicannella (Centro per i Servizi educativi del Ministero per i Beni e le Attività culturali, IT)

Si ringraziano tutti coloro che, a vario titolo, hanno sostenuto l'elaborazione dei casi di studio (Capitolo 5). In particolare, per l'Italia, i progettisti di pedagogia del patrimonio: Emilia Alemà, Rosabianca Apolloni, Fabrizia Borghi, Francesca Bottari, Teresa Calvano, Rita Camerlingo, Daniela Coia, Emanuela Daffra, Patrizia De Socio, Simonetta Druda, Marzia Faietti, Giuseppe Fusacchia, Maria Rosaria Iacono, Paola Mangia, Maresita Nota, Maria Arcangela Parrulli, Clara Rech, Letizia Rosati, Marcella Serreli, Sandra Sicoli, Bianca Maria Valeri, Maria Teresa Valeri

**Versione olandese:** Patrick De Rynck

**Revisore esterno:** Tim Copeland, the International Centre for Heritage Education

**Progetto grafico:** Bart Vliegen ([www.watchitproductions.be](http://www.watchitproductions.be))

**Traduzione italiana:** Gian Paolo Castelli



Il contenuto di questo progetto non riflette necessariamente la posizione dell'Unione europea, né implica alcuna responsabilità da parte della Commissione europea

Con il sostegno della Commissione europea nell'ambito del programma Socrates Comenius. Progetto Comenius 2.1 n. 106171-CP-1-2002-1-BE-COMENIUS-C21

**Patrimonio culturale in classe**

*Manuale pratico per gli insegnanti*  
 Antwerp - Apeldoorn  
 Garant  
 2005

156 pp. - 24 cm.  
 D/2005/5779/75  
 ISBN 90-441-1800-5  
 NUR 810

Copertina: Watch It Productions  
 © Garant Publishers & the authors

Tutte le parti di questo libro sono protette dal diritto d'autore. Qualsiasi uso che vada oltre gli stretti limiti consentiti dalla legge sul copyright non è ammissibile senza la preventiva autorizzazione dei proprietari del diritto d'autore. Ciò vale anche per ogni tipo di riproduzione in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo elettronico, meccanico o altro.

**Garant**

Somersstraat 13-15, B - 2018 Antwerpen (Belgio)  
 Koninginnelaan 96, NL - 7315 EB Apeldoorn (Olanda)  
 Central, 99 Wallis Road, London E9 5LN (Gran Bretagna)  
 Coronet, 311 Bainbridge Street, Philadelphia PA 19147 (Stati Uniti)  
[www.garant-uitgevers.be](http://www.garant-uitgevers.be) • [uitgeverij@garant.be](mailto:uitgeverij@garant.be) • [www.garant-uitgevers.nl](http://www.garant-uitgevers.nl) • [info@garant-uitgevers.nl](mailto:info@garant-uitgevers.nl)

Al Congresso di Europa Nostra sulla pedagogia del patrimonio europeo, tenutosi a l'Aia nell'ottobre del 2004, mi sono servito di due citazioni per inquadrare le idee del mio discorso.

In primo luogo ho citato Kurt Lewin (1890-1947): "Non c'è niente di così pratico quanto una buona teoria". Deploravo il fatto che non vi fossero state molte discussioni teoriche sul concetto di pedagogia del patrimonio in Europa e pensavo che le attività pratiche prodotte da un certo numero di progetti europei sulla pedagogia del patrimonio necessitassero di una base teorica più solida.

In secondo luogo, ho rovesciato la massima di Lewin in: "Non c'è niente di così teorico quanto una buona pratica". Anche in questo caso lamentavo come la pratica non venisse sfruttata per costruire una teoria basata sui procedimenti dei progetti didattici europei, cosa che ci permetterebbe di definire esattamente cosa intendiamo per "buona pratica".

Rimasi colpito quando Veerle De Troyer mi parlò del progetto HEREDUC, dei suoi obiettivi e dei suoi sviluppi: sembrava un inizio promettente per i temi che avevo in mente mentre scrivevo il discorso. Con interesse ancora maggiore ho letto i risultati del progetto, un tentativo non solo di definire in cosa consista il patrimonio culturale, ma anche di discutere le sue conseguenze su scala europea e di elaborare alcune indicazioni per possibili progetti scolastici su una filiera di temi. L'efficacia di questa impostazione è evidente nei 34 esempi di modelli di progettazione.

I risultati di questo progetto meritano di essere ampiamente divulgati e bisogna congratularsi con chi vi ha partecipato per aver identificato, confermato e sviluppato la natura simbiotica tra patrimonio culturale, pedagogia ed Europa.

**Tim Copeland**

*International Centre for Heritage Education*  
*Università di Gloucester*  
 Cheltenham  
 Regno Unito



## Introduzione

Sin dal XIX secolo la nozione generale di 'patrimonio culturale' venne associata a monumenti e cimeli di valore storico, utilizzati - in molti casi - per legittimare la formazione di uno stato nazionale. Se il patrimonio rientrava tra le offerte formative della scuola, e ciò non accadeva spesso, era generalmente sotto forma di visite (passive) a monumenti e musei. A partire dagli anni Settanta del secolo scorso, la tutela del patrimonio ha avuto un ruolo sempre più rilevante nella società e ha assunto un significato più ampio; questa crescita d'interesse è testimoniata dall'ampia partecipazione alle giornate (europee) di apertura dei monumenti, con le quali si cerca di sviluppare una maggiore consapevolezza del patrimonio.

Nel corso degli ultimi dieci anni la definizione di patrimonio è stata ulteriormente ampliata con l'inclusione del patrimonio immateriale, come i racconti o le tradizioni popolari, nonché dei cosiddetti *paesaggi antropizzati*, che evidenziano l'impatto dell'uomo su località urbane o rurali destinate ad usi agricoli o ricreativi.

Parallelamente a questo nuovo interesse nei confronti del passato, anche la scuola si trova sempre più spesso ad avere a che fare con il patrimonio culturale: nuovi approcci didattici, come il dialogo tra diverse discipline e il lavoro a progetto, si prestano particolarmente bene ad un suo utilizzo tanto nella scuola elementare quanto in quella secondaria. Diversi progetti incentrati sul patrimonio sono stati felicemente attuati in vari paesi europei, ma fino a poco tempo fa mancava un'introduzione generale alla pedagogia del patrimonio su scala europea.

Il progetto triennale HEREDUC (*HERitage EDUCation*), partito nell'ottobre del 2002, mira a colmare questa lacuna. Operante nell'ambito del programma Socrates (Comenius 2.1), il programma europeo di sussidi formativi, esso ha offerto l'opportunità di sviluppare metodologie, strategie educative e materiali didattici di nuovo tipo, vedendo all'opera partecipanti di diversi stati europei. L'obiettivo principale era quello di sviluppare risorse dotate di nuovi strumenti ed esempi concreti di buone pratiche, destinate a insegnanti delle scuole elementari e superiori che vogliono inserire il patrimonio, come disciplina pienamente sviluppata, nelle loro attività pratiche in classe. Il presente manuale e il relativo sito web costituiscono i due prodotti finali del progetto.

L'idea è stata sviluppata da Veerle De Troyer e Jens Vermeersch della Het Gemeenschapsonderwijs. La supervisione dei contenuti è stata svolta sia da Veerle De Troyer che da Hildegard Van Genechten della Culturele Biografie Vlaanderen.

Al progetto hanno preso parte quattro istituzioni di Francia, Germania, Olanda e Italia. Questi paesi hanno consegnato i contenuti elaborati da insegnanti o funzionari attivi nel campo della tutela del patrimonio con una responsabilità pedagogica: Klaus Kösters del Landesmedienzentrum Westfalen-Lippe (Germania), Pieter Mols dell'Identiteitsfabriek Zuidooost (Olanda), Maria Antonietta Destro, Maria Antonella Fusco e Fabio Pizzicannella del Centro per i servizi educativi del Ministero per i Beni e le Attività culturali (Italia) e Nicole Vitré del Centre de Culture Européenne di St-Jean d'Angély (Francia). Jacqueline Van Leeuwen ha scritto il capitolo sui progetti destinati alle scuole superiori e Patrick De Rynck ha curato l'edizione olandese. Desideriamo ringraziare tutti coloro che ci hanno aiutato a compilare il repertorio di esempi del Capitolo 5. Ci auguriamo che questa collaborazione internazionale abbia realizzato un prodotto che possa costituire un valido aiuto negli anni a venire.

Il manuale viene pubblicato in cinque lingue: olandese, inglese, francese, tedesco e italiano. Sul sito web del progetto ([www.hereduc.net](http://www.hereduc.net)) gli insegnanti possono verificare le modalità d'interazione tra patrimonio e scuola nei vari stati partecipanti. Una volta terminato il periodo di finanziamento, Het Gemeenschapsonderwijs continuerà a gestire e ad aggiornare il sito in qualità di istituzione coordinatrice del progetto; ciò dovrebbe garantire una sua durata efficace e la realizzazione dei suoi obiettivi.

Entrambi gli strumenti (sito web e manuale), verranno utilizzati all'interno dei corsi di Comenius 2.2, che i coordinatori del progetto organizzeranno regolarmente a partire dall'ottobre 2005 in diverse località europee, alternativamente indirizzati alla scuola elementare e a quella secondaria. Queste attività saranno annunciate tramite il sito web.

Veerle De Troyer  
Jens Vermeersch

*Het Gemeenschapsonderwijs,  
Internationalisation Department*



Nelle vicinanze della scuola, un **monumento** è minacciato da un nuovo piano edilizio.

Gli alunni possono contribuire al dibattito?

Chi è a favore della conservazione del monumento e chi è contrario?

Perché?

I **mostri** della chiesa locale hanno un aspetto decisamente curioso.

Tipi strani, questi medievali.

Ma non c'è un'intera visione del mondo dietro questi mostri?

Un archivio non è che un magazzino stracolmo di scaffali, pieni di **noiose** informazioni senza senso.

Finché non capisci che in archivio puoi viaggiare.

Il patrimonio come un emozionante, misterioso, pericoloso

e affascinante **viaggio** nel tempo.

Un eccentrico scrittore decora la sua casa con **strani oggetti** provenienti da ogni angolo del mondo.

Sembra avere una curiosa visione delle altre culture,

ma le sue idee sono davvero così bizzarre?

Un museo è un negozio pieno di articoli **inutili?**

Questo negozio ti chiede di ideare una campagna pubblicitaria:

come convincere la gente della bontà delle tue **merci?**

Alcuni cittadini si adoperano per preservare un prezioso paesaggio antropizzato della loro zona.

Lo fanno per le generazioni **future**,

che dovrebbero avere il diritto di ereditare quel paesaggio.

La tutela del patrimonio è anche tutela del patrimonio per il futuro...

Percezione e immaginazione sembrano parole inventate recentemente.

I nostri antenati avevano molta più **immaginazione**.

Come fai a costruire una casa senza un architetto?

E come fai a spendere i tuoi soldi senza un supermercato?

Nel 1944 in un tranquillo paesino ha luogo un **massacro** di cittadini innocenti.

Appartiene anche questo al patrimonio culturale europeo?

Prefazione di Tim Copeland .....	5
Introduzione.....	7
Spunti.....	8

## CAPITOLO 1

TRA PASSATO E FUTURO.....	11
<i>Premessa</i>	

1.1 Il patrimonio culturale.....	12
1.2 Alcune definizioni.....	13
1.3 Criteri di definizione del patrimonio culturale.....	14
1.3.1 Senso comune.....	14
1.3.2 Valore per la collettività.....	14
1.3.3 Importanza storica.....	14
1.3.4 Relazione culturale.....	14
1.3.5 Significato per l'individuo.....	15
1.4 Preservare l'identità della nostra società.....	15
1.5 Conclusione.....	15

## CAPITOLO 2

PEDAGOGIA DEL PATRIMONIO, EUROPA E IDENTITÀ.....	17
<i>Un richiamo</i>	

2.1 La cultura e il patrimonio culturale in Europa.....	18
2.2 Patrimonio 'buono' e patrimonio 'cattivo'.....	18
2.3 Un patrimonio transnazionale.....	19
2.4 Il patrimonio come mezzo di confronto.....	19
2.5 Sostenibilità.....	20
2.6 Pedagogia del patrimonio e salvaguardia della natura.....	21
2.7 Pedagogia del patrimonio nella scuola primaria.....	21
2.8 Pedagogia del patrimonio nella scuola secondaria.....	22
2.9 Responsabilità.....	22

## CAPITOLO 3

IMPARARE CON E DAL NOSTRO PATRIMONIO.....	25
<i>La pedagogia del patrimonio nella scuola primaria</i>	

3.1 Un modello di insegnamento e di apprendimento.....	26
3.1.1 Tracce.....	26
3.1.2 La cultura come inesauribile fonte di tracce.....	27
3.1.3 Il patrimonio in ambito pedagogico.....	27
3.1.4 Di nuovo sulle biografie culturali.....	28
3.1.5 Un modello di insegnamento e di apprendimento.....	29
3.2 Esempi.....	32
3.2.1 Musei e collezioni.....	32
3.2.2 Il paesaggio.....	36
3.2.3 Ritualità e storie.....	40
3.2.4 Archivi.....	44

## CAPITOLO 4

PROGETTI SUL PATRIMONIO CULTURALE.....	47
<i>La pedagogia del patrimonio nella scuola secondaria</i>	

4.1 Aspetti organizzativi.....	48
4.1.1 Progetto chiuso o aperto?.....	48
4.1.2 La scelta del patrimonio culturale.....	49
4.1.3 I preparativi a scuola.....	50
4.1.4 Accordi con i partner.....	53
4.2 Un progetto d'indagine sul patrimonio.....	54
4.2.1 Fase orientativa.....	54
4.2.2 Programmazione.....	56
4.2.3 L'attività principale: l'indagine.....	57
4.2.4 Presentazione dei risultati.....	58
4.2.5 La valutazione: riscontri finali e ringraziamenti.....	59
4.3 Conclusione.....	60
• Organizzatore di progetti sul patrimonio.....	61

## CAPITOLO 5

BUONE PRATICHE.....	67
<i>Introduzione a 34 casi europei</i>	

5.1 Campioni e fonti di informazione.....	68
5.2 Filiera tematica negli studi di caso.....	68
5.3 Progetti per alunni più piccoli.....	69
5.3.1 Strani oggetti nei musei.....	69
5.3.2 Il museo come palcoscenico.....	70
5.3.3 I siti del patrimonio nella vita quotidiana.....	70
5.3.4 Il patrimonio (immateriale) nella vita quotidiana.....	71
5.3.5 Alla ricerca della storia.....	71
5.4 Progetti per alunni più grandi.....	72
5.4.1 Introduzione al lavoro degli archeologi e dei musei.....	72
5.4.2 I monumenti del quartiere.....	72
5.4.3 Paesaggi antropizzati.....	73
5.4.4 L'Europa cristiana.....	73
5.4.5 Historia magistra vitae.....	74
5.4.6 Il lato oscuro della storia europea.....	74

1. Cose vecchie e cose nuove.....	77
2. La stanza dell'identificazione.....	78
3. Il negoziante e il museo.....	79
4. Di chi è questa valigia?.....	80
5. Archeoludix.....	81
6. Alla scoperta di Brera.....	82
7. Cercasi personale e ispettori.....	84
8. Le avventure di Kalle, la talpa del museo.....	86
9. Avventure di viaggio in archivio.....	88
10. Una chiesa piena di mostri.....	90
11. Morto e sepolto.....	92

12. Una simpatica peste!.....	94
13. Il pane. Forme e significato.....	96
14. Le leggende del Reno.....	98
15. Il sale di Werl.....	100
16. La città nascosta.....	102
17. Lavorare in un museo.....	104
18. Il motel dei misteri.....	105
19. Ritorno al futuro.....	106
20. Un tesoro a scuola.....	108
21. Scuola e architettura.....	110
22. All'ombra di Santa Maria.....	114
23. Caserta: oltre la Reggia.....	116
24. Cookies.....	118
25. La diga e l'acqua.....	120
26. Tecklenburg.....	122
27. Il monastero di Hirsau.....	124
28. Il fascino del mistero.....	126
29. Propaganda politica e verità.....	128
30. Arte e politica.....	130
31. L'immagine dell'Oriente in casa.....	132
32. A tu per tu.....	134
33. Caccia alla strega.....	136
34. Qual è il valore della vita umana?.....	138

**APPENDICE 1**

PEDAGOGIA DEL PATRIMONIO: UNA BIBLIOGRAFIA RAGIONATA.....	141
--	-----

**APPENDICE 2**

I PARTNER DI HEREDUC.....	151
---------------------------	-----

Note.....	153
-----------	-----

Crediti fotografici.....	154
--------------------------	-----

# HEREDUC

HERITAGE EDUCATION



CAPITOLO

# 1

## TRA PASSATO E FUTURO

### PREMESSA

Le nostre aspettative nei confronti di questo manuale sono molto alte: vorremmo portare il nostro patrimonio culturale all'attenzione del maggior numero possibile di giovani e che essi, a loro volta, ce lo restituissero con le loro scoperte. Gli studenti saranno i futuri custodi del nostro patrimonio e devono quindi avere la possibilità di studiarlo meglio oggi. Per raggiungere questo obiettivo dobbiamo ottenere l'aiuto degli insegnanti, che possono suscitare l'interesse e l'entusiasmo degli studenti rendendo allo stesso tempo accessibile l'oggetto stesso della loro disciplina. Abbiamo un vantaggio: il patrimonio è uno strumento eccezionale per motivare gli studenti e aiutarli ad ottenere una preziosa percezione del passato, del presente e del futuro. Ciò permette agli insegnanti di superare i tradizionali confini delle discipline scolastiche e dei loro compiti quotidiani. Insomma, occorre trovare uno spazio *in classe* per la pedagogia del patrimonio e uno spazio *per la classe* nella pedagogia del patrimonio.





### 1.1 Il patrimonio culturale

Il patrimonio culturale merita certamente di svolgere un ruolo significativo nell'educazione; tuttavia, secondo la migliore tradizione socratica, dobbiamo in primo luogo definire i termini che usiamo. Che cosa si intende esattamente quando si parla di patrimonio? Riassumerne il significato in poche parole non è certo facile, sebbene indichi qualcosa di evidente in numerosi ambiti della nostra vita quotidiana.

Il patrimonio culturale (dal latino *patrimonium*, "beni ereditati dal padre, beni di famiglia") si presenta sotto forme diverse e in numerosi e ampi contesti, con Michelangelo, Rubens e Le Corbusier da una parte, e i Toby jugs (caratteristici boccali antropomorfi inglesi), dolci e foto di matrimonio dall'altra; può essere materiale e immateriale: manoscritti, vecchie foto e immagini, ma anche filastrocche e storie. Le vecchie ricette preferite, la lingua materna e persino gli scherzi fanno tutti parte del nostro patrimonio culturale; non si tratta solo di monumenti e opere d'arte né di beni o manufatti materiali. Il patrimonio è ovunque: potremmo non riconoscerlo, per il semplice fatto che è onnipresente.

Azzardiamo dunque una definizione di patrimonio culturale in una sola frase: il patrimonio culturale comprende le tracce e le espressioni del comportamento e della comunicazione umana ereditate dai nostri antenati e che scegliamo di conservare perché, sia come individui che come collettività, attribuiamo ad esse un valore. Bisognerebbe forse aggiungere, un valore *inestimabile*.

### STORIA DEL CONCETTO DI PATRIMONIO CULTURALE

#### Il quadro internazionale

Il concetto di patrimonio è mobile, cambia nel tempo: potremmo definirlo come interfaccia dinamica tra passato e presente, un processo in costante cambiamento che influisce sulla nostra vita. Non può dunque essere inteso come qualcosa di statico, dal momento che con esso muta anche la nostra percezione del passato. È il presente a determinare il modo in cui gli eventi passati vengono interpretati; intuizione preziosa ma che comporta una certa cautela. Il giudizio di oggi non è chiaramente lo stesso di ieri o di domani e ciò comporta conseguenze significative sulla scelta di cosa dobbiamo conservare o restaurare del nostro patrimonio culturale. Basti considerare le modalità in costante evoluzione con cui possiamo mostrare il nostro patrimonio: musei, siti, film, materiale illustrativo, programmi radiofonici ecc. Il patrimonio culturale è stato spesso oggetto di dibattito, e anche la storia dei suoi tentativi di definizione e descrizione fa di per sé parte di tale patrimonio.

Nell'Ottocento si prestava molta attenzione a grandi monumenti e opere delle "belle arti": nel periodo in cui nascevano le identità nazionali, l'arte svolse un ruolo notevole ai fini della legittimazione dei nuovi stati nazionali. Il patrimonio servì a dare identità a una terra, a un popolo, a uno stato. Il patrimonio culturale, così inteso, centrato sul passato fiero ed eroico di un popolo, da opporsi magari a un altro popolo, non solo incentivava l'orgoglio nazionale, ma risultò nei fatti un concetto statico. Tale visione durò fino alla seconda guerra mondiale. Nel quadro internazionale di riferimento, una tale concezione finì per attribuire ai "monumenti" lo status di cultura "alta" e persino ai siti naturali, di eccezionale bellezza, lo status di cultura popolare.

Dopo la seconda guerra mondiale, nell'ambito dell'ONU, venne fondata l'UNESCO (Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura). Uno dei suoi compiti



era quello di proteggere dalla distruzione o dal danneggiamento i siti del patrimonio culturale che si trovassero ad affrontare situazioni di guerra, identificandoli come di interesse e rilevanza mondiale. In un primo tempo rientrarono in quest'ambito solo siti archeologici, complessi architettonici e collezioni di musei.

A partire dagli anni Sessanta del Novecento, il concetto di protezione è stato applicato al nostro patrimonio in evoluzione. Si cominciò con l'arte, ma poco dopo la metà degli anni Settanta la definizione di patrimonio culturale venne ulteriormente ampliata. Tutte le aree di attività umana, incluse il lavoro, la scienza, le feste e così via, sono fonti potenziali del nostro patrimonio per il futuro. Rientra nel concetto di patrimonio anche quello non tangibile, il patrimonio immateriale, come le tradizioni orali che, in tempi recenti, sono state oggetto di grande attenzione.

Oggi il concetto di patrimonio culturale è entrato in una nuova fase: da una parte il processo di globalizzazione porta all'uniformità e alla standardizzazione delle varie culture; dall'altra, a livello locale esiste una diversità immensa. La necessità di combinare globale e locale conduce, in una prospettiva *glocal*, a rinnovare idee e metodologie di approccio al patrimonio, in una dimensione molto stimolante.

### 1.2 Alcune definizioni

Le definizioni di patrimonio si riferiscono alle diverse tipologie che ne indicano l'ambito. La distinzione tradizionale è quella tra patrimonio immateriale e materiale, che a sua volta può essere distinto in mobile e immobile.

MATERIALE		IMMATERIALE
immobile	mobile	
<b>esempi:</b> siti archeologici, centri storici, monumenti, mulini a vento, paesaggi, canali ecc.	<b>esempi:</b> quadri, statue, gioielli, cimeli, monete, francobolli, mobili, arazzi, libri, fotografie, film, strumenti musicali, documenti ecc.	<b>esempi:</b> abilità artigianali, rituali, racconti, usanze, ricette, feste, lingue, riti, credenze, canti, forme di spettacolo, sport e giochi ecc.

Distinzioni di questo tipo sono utili ma relative. Il patrimonio materiale e quello immateriale sono naturalmente in ovvio e stretto rapporto reciproco, dato che l'uno acquista spesso significato in relazione all'altro. Pensiamo all'orologio da tasca del nonno; è certamente qualcosa che vale la pena di conservare: risale a molti anni fa ed è un esempio dell'artigianato di una volta. Ma, indubbiamente, dietro quell'orologio si nasconde una storia: la circostanza particolare con cui il nonno arrivò ad averlo, come è entrato in nostro possesso, chi fu l'artigiano che lo realizzò. Considerando tutti questi aspetti, l'orologio acquista un valore e un interesse maggiore. La storia del manufatto - potremmo chiamarla la *biografia* dell'orologio - è forse ancor più illuminante dell'orologio in sé e conferisce all'orologio un'identità e una vita propria. Si potrebbero fare numerosissimi esempi di questo tipo: un monumento e la storia di chi lo ha occupato, un libro e la fortuna che ha avuto, un paesaggio e come è stato forgiato, un quadro con chi lo ha realizzato e chi lo ha successivamente posseduto ecc. Tutte queste storie contribuiscono a formare la biografia culturale di una strada, di una città, di una regione, di una terra. È irrealista pensare di poter mai descrivere tutto, perché il nostro patrimonio è inesauribile.

A prescindere dai diversi aspetti che materialmente assume, il patrimonio può anche essere classificato secondo gli ambiti della nostra vita che ne vengono maggiormente influenzati, come la religione, lo sport e i giochi, il lavoro, l'arte e la cultura, il modo in cui organizziamo la nostra società. Per questo abbiamo diverse categorie di musei, dedicati alle cosiddette arti popolari, alla stampa, allo sport, ai giocattoli e così via.

### COME E DOVE SI MOSTRA IL PATRIMONIO?

'Patrimonio culturale' è dunque un concetto molto ampio. Di recente vi è stata una netta tendenza a superare le barriere e a lavorare in modo pluridisciplinare. Ulteriori informazioni in proposito vengono fornite nella sezione sulla Biografia culturale.

#### Musei

Un museo colleziona, preserva, studia ed espone oggetti di valore, e questi oggetti sono di valore perché rari, belli, antichi o peculiari, oppure perché contribuiscono a una migliore comprensione della storia di un determinato settore. Ogni museo espone al pubblico la collezione e le opere che possiede e le valorizza tramite mostre, visite guidate, conferenze e altre attività. Esistono diversi tipi di musei, a seconda del luogo in cui sono situati e della finalità con cui sono stati progettati: ci sono musei d'arte, musei storico-archeologici, musei della città, musei di storia naturale, musei della tecnica, musei della fotografia e così via.

#### Archivi

Un archivio conserva documenti (cartacei, fotografie, materiali audiovisivi o digitali) del passato riferiti a persone, organizzazioni e istituzioni, li preserva e li rende accessibili. Si tratta soprattutto di resoconti, lettere, leggi, liste di appartenenza ad associazioni, calendari ecc. L'archivista classifica e ordina in sequenza i materiali, in modo che in futuro chiunque possa trovare esattamente ciò che sta cercando.

#### Patrimonio immateriale

Può trattarsi di storie, testimonianze, modi pensare, tradizioni, usanze, rituali, danze, canti, alimentazione, costumi nazionali, sport, dialetti, tecniche artigianali ecc. Questo patrimonio tradizionale, o cultura popolare (potremmo qui servirci del termine 'etnologia'), è sempre suscettibile di evoluzione.

#### Monumenti

I monumenti sono spesso edifici, ma possono anche essere ponti, fontane, torri, chiese, porte di mura ecc. Ogni monumento ha la sua storia, risultante dalla sua architettura, dai suoi spazi abitativi e da chi in passato vi ha vissuto. Ed è questo che li rende peculiari o addirittura unici, conferendo a molti di essi il diritto alla conservazione. Un monumento fornirà spesso al visitatore informazioni sull'area in cui si trova, ma può anche verificarsi il contrario: talora è la zona a diventare importante a causa della presenza di un monumento.

#### Paesaggi

I paesaggi antropizzati sono forgiati e caratterizzati dall'impronta dell'uomo. Hanno delle qualità speciali e caratteristiche ben riconoscibili: un'architettura ben progettata; la ripartizione della terra; inclusione di elementi naturali quali stagni, campi, prati; infrastrutture connesse con l'industria, il trasporto e le comunicazioni; eventuali vedute su città o paesi in lontananza. I paesaggi naturali sono invece costituiti interamente da elementi naturali e vengono, per quanto possibile, mantenuti incontaminati.





### 1.3 Criteri di definizione del patrimonio culturale

#### CINQUE ASPETTI DA CONSIDERARE

Come abbiamo visto, esistono infiniti tipi di patrimonio culturale e un crescente numero di persone che se ne occupa. A prima vista, si direbbe che i vari tipi abbiano poco in comune l'uno con l'altro: che rapporto c'è tra una chiesa barocca, un paesaggio, un'opera d'arte moderna e la ricetta favorita della nonna? E che dire di un'edicola religiosa, di un francobollo e dei riti relativi a una determinata festa? Sembrerebbero cose completamente diverse, ma allora perché le definiamo tutte 'patrimonio culturale'? Probabilmente per un motivo legato più al nostro atteggiamento e a nostri criteri di valore che alla forma o al contenuto obiettivo del patrimonio, senza considerare il valore economico dei termini in questione.

#### 1.3.1 Senso comune

Un sentimento più o meno generalmente condiviso all'interno di ogni cultura definisce quello che vale la pena di essere incluso nel retaggio del passato. Seguendo il senso comune, qualcosa appartiene al nostro patrimonio se vi identifichiamo un certo valore, se condividiamo l'idea che esso contribuisca alla definizione di chi e cosa siamo all'interno di una data cultura. Il valore in questione può anche essere simbolico e non necessariamente economico. In ogni caso, dato che il patrimonio è un'entità dinamica, per decidere cosa lo costituisce dobbiamo esercitare di continuo la nostra capacità di giudizio.

#### 1.3.2 Valore per la collettività

Il patrimonio culturale è l'ambasciatore di quella landa strana e inaccessibile - ma al tempo stesso familiare - che chiamiamo passato; comprende piccole e grandi storie che fanno parte della vita quotidiana, ma anche narrazioni eroiche, inquietanti, storie ridicole o incomprensibili. Tanto come resoconti individuali quanto come corpus complessivo, esse ci offrono la possibilità di cogliere oggi la vita e la storia dei nostri antenati e, con ciò, anche noi stessi e la nostra vita attuale. Il patrimonio culturale può inoltre aiutarci a comprendere lo stile di vita di altri popoli, che a prima vista ci appare straordinario; ciò avviene, ad esempio, quando non siamo consapevoli del contesto globale in cui alcune tradizioni e usanze si sono sviluppate. Insomma, uno sguardo sul passato - tanto nostro quanto di altri popoli - è un passo decisivo verso una migliore comprensione degli esseri umani nel presente, sia partendo dalla nostra che da

altre culture. Anche se non possiamo entrare in contatto diretto con il passato, proprio perché è passato e a noi inaccessibile, possiamo comunque usare le sue testimonianze per illuminare il presente e ipotizzare come potrebbe essere il futuro. Il patrimonio può anche incoraggiare un salutare scambio di idee tra culture diverse, superando confini geografici e temporali. Dato che il patrimonio conferisce alla collettività umana un potere e un valore così grandi, significa che se da una parte abbiamo il diritto di godere di questa ricchezza, dall'altra abbiamo anche la responsabilità di preservarlo e di aggiungervi qualcosa in modo da curarne a nostra volta la trasmissione alle generazioni future.

#### 1.3.3 Importanza storica

Servendoci di criteri condivisi, possiamo decidere quando un documento debba considerarsi significativo, vale a dire una testimonianza con cui chiarire eventi e processi importanti della storia umana. Le discipline coinvolte in questa valutazione sono la storia, la storia dell'arte, l'etnografia, l'archeologia, l'architettura ecc. Il patrimonio può così aiutarci a studiare le idee di società precedenti. Prendendo in esame materiale che possiamo toccare, ascoltare e vedere, possiamo ricavarne un giudizio sul passato, anche partendo da una distanza considerevole: i materiali sono i testimoni sopravvissuti, talora unici, che ci forniscono informazioni dall'interno, come fossero fonti primarie. Oggetti, storie, rituali, paesaggi, edifici ecc. sono tesori inestimabili che ci permettono di appagare la nostra sete di conoscenza della storia: i ritrovamenti archeologici ci parlano della vita quotidiana, delle abitazioni e della cultura religiosa; nei dipinti di Botticelli, Bosch o Goya figure allegoriche ci svelano le idee predominanti del tempo; tradizioni e rituali mostrano come i popoli contraddistinguano i riti di passaggio nella loro vita tramite delle feste. È solo per la sua importanza storica che nella società odierna il patrimonio culturale acquisisce spesso un valore economico.

#### 1.3.4 Relazione culturale

Molte tracce del passato non hanno un valore culturale in sé, ma solo in quanto pezzi di un puzzle complesso, come fossero tessere di un grande mosaico. Un'opera d'arte può essere significativa e preziosa non per suoi meriti intrinseci, ma in relazione alla collezione di cui fa parte; allo stesso modo, la collezione può

acquisire valore attraverso il legame che ha con la storia di una famiglia nobile, nell'ambito di una determinata città o paese e così via. Il patrimonio culturale cresce di valore se è parte di un quadro più ampio.

#### 1.3.5 Significato per l'individuo

Infine, il patrimonio culturale può anche avere un significato notevole per i singoli individui: magari siamo particolarmente legati a un edificio o a un vecchio brano musicale perché li ricollegiamo a un momento determinato e decisivo della nostra vita; o forse conserviamo delle lettere e fotografie perché ci ricordano la nostra famiglia; oppure visitiamo regolarmente un museo locale perché vi si trovano degli oggetti che hanno per noi un significato speciale e che non smettono mai di interessarci.

### 1.4 Preservare l'identità della nostra società

Il patrimonio culturale ha una grande influenza sul carattere, l'aspetto e l'individualità della società odierna. È importantissimo preservarlo perché appartiene a ciascun membro di ogni singola comunità, ma sarebbe paradossalmente inutile preservarlo se non venisse utilizzato in qualche modo. Abbiamo visto come un'eccellente opportunità di assicurare il futuro del patrimonio si ottenga gestendolo in modo da conferirgli una posizione significativa nella società odierna; per ottenere ciò, il modo migliore è stabilire dei collegamenti, servendosi dei rapporti tra tipi diversi di patrimonio, tra oggetti e storie, persone ed oggetti, storie e persone. Il modo migliore di dimostrare a tutti - ivi compresi quelli che prendono decisioni che influiscono sulla nostra vita - che il patrimonio è per noi qualcosa di essenziale è chiedere loro di immaginare un paese, una città o una regione che non abbia alcun tipo di patrimonio: sarebbe un mondo senza identità né significato.

Il termine usato per descrivere tale processo è 'gestione integrante e integrata del patrimonio': il patrimonio viene visto in tutti i suoi aspetti come qualcosa che integra la vita umana e che al tempo stesso deve essere integrato nella società.

### 1.5 Conclusione

Nella conservazione del patrimonio culturale sono coinvolte numerose organizzazioni, istituzioni e singoli individui, tra cui sia istituzioni gestite dallo Stato che associazioni private. In ogni luogo esistono persone che si prendono cura del proprio patrimonio: collezionisti, genealogisti, gruppi di esperti, curatori museali, archivisti ecc. Anche se non appartenete ufficialmente a uno di questi gruppi, siamo convinti che anche voi, in qualche modo, proteggiate il vostro patrimonio culturale. Forse avete in qualche cassetto un album di foto o un diario, un vecchio mobile in soffitta, un archivio personale privato o magari semplicemente dei ricordi custoditi nel cuore. Insomma, il patrimonio è un mezzo perfetto per rendere speciale ciò che è familiare e per creare un senso di meraviglia mettendo in comunicazione l'ambiente della scuola, fatto di studenti e professori, con quello dei nostri antenati. E il mondo di questi ultimi ha una qualità notevole: è al tempo stesso familiare e diverso.

#### BIOGRAFIA CULTURALE

La biografia culturale è l'interpretazione personale di tracce lasciate da qualcun altro. Queste tracce possono assumere svariate forme: edicole religiose, monumenti, resti archeologici, collezioni di oggetti raccolti privatamente o in musei, arte moderna, storie, usanze, rituali ecc..

Ogni territorio possiede un enorme numero di tracce lasciate da chi vi abitava in precedenza: sono il risultato di abitudini di vita di individui, del loro lavoro o dell'interazione che essi avevano con il paesaggio. Tali caratteristiche possono essere state determinate per caso o deliberatamente. Il tesoro di testimonianze dell'attività umana dal passato a oggi è qualcosa di frammentario, identificato e registrato solo in parte. La classificazione e la conservazione di queste testimonianze ha luogo nei musei, negli archivi, nelle pubblicazioni storiche ecc.

Scopo dell'indagine biografica è ottenere, attraverso l'analisi di queste tracce, il maggior numero di informazioni utili. Costruire un museo è come dare una rappresentazione del passato. Si tratta di operare delle scelte, che possono essere personali ma che sono intrinsecamente legate all'importanza che attribuiamo a quelle testimonianze, utili a illuminare determinati periodi storici. Dal momento che non possiamo raccogliere tutto, dobbiamo operare una selezione. Osservando le tracce lasciate, possiamo ricostruire la biografia di un territorio. Nell'odierna gestione del patrimonio è molto importante incoraggiare le persone a leggere e interpretare le tracce presenti nel loro ambiente. In altre parole, è essenziale persuadere gli abitanti di un'area a scrivere la biografia del proprio patrimonio culturale.



## IL PATRIMONIO A LIVELLO EUROPEO

- Una vera e propria politica europea del patrimonio non esiste, principalmente perché le risorse dell'Unione europea (UE) destinate al patrimonio sono molto limitate (vedi art. 151 del trattato UE). Varie e numerose iniziative sono state comunque sovvenzionate con programmi di finanziamento UE, come Socrates o Culture 2000, in precedenza noto come Raffaello; HEREDUC, che è alla base di questa pubblicazione, ne è un esempio. I programmi di finanziamento educativi o culturali attirano sempre un gran numero di candidati, ma anche in programmi per la ricerca e lo sviluppo vengono richieste iniziative per il patrimonio. Un esempio è il progetto EPOCH, che cerca di rendere accessibile il patrimonio a un pubblico quanto più ampio possibile tramite la moderna tecnologia multimediale<sup>1</sup>.

- Oltre all'UE, anche il Consiglio d'Europa è attivo rispetto al patrimonio. A differenza dell'UE, il Consiglio ha in effetti un obiettivo propriamente culturale. La Convenzione culturale europea è la cornice di sfondo di tutto il lavoro del Consiglio negli ambiti dell'educazione, della cultura, del patrimonio, dello sport e della gioventù. 48 Stati hanno aderito alla Convenzione e partecipano alle azioni del Consiglio in questi settori. Dopo la Convenzione di Granada (patrimonio architettonico) e La Valletta (patrimonio archeologico) vengono ora stabiliti nuovi standard, metodi e procedure su temi come l'interpretazione e la spiegazione del patrimonio culturale, la digitalizzazione dei beni, la conservazione e la ricostruzione di edifici storici, il restauro urbano nei centri storici<sup>2</sup>. Le iniziative per il patrimonio si incentrano su Proposte e Raccomandazioni ambiziose, per lo sviluppo delle quali vengono organizzate Giornate di studio o laboratori, spesso all'interno di un insieme di iniziative da adottare in tutta Europa.

- Alla fine degli anni Settanta, sotto l'egida del Consiglio d'Europa, vennero sviluppate alcune iniziative di vitale importanza per accrescere il livello di consapevolezza nei confronti del patrimonio (conservazione), in particolare nel 1975 l'Anno dei monumenti e nel 1978 l'Anno del villaggio<sup>3</sup>. Basandosi su

questo lavoro, l'UE (allora CEE) pubblicò nel 1974 una Raccomandazione sulla conservazione del patrimonio architettonico e naturalistico<sup>4</sup>. A partire dagli anni Ottanta, nel mese di settembre, il Consiglio d'Europa e le Giornate europee del Patrimonio, organizzate in collaborazione con la UE, mettono in luce aspetti poco noti del patrimonio, aprendo eccezionalmente edifici o siti storici al grande pubblico e promuovendo iniziative culturali ed educative. Gli itinerari culturali europei - il primo è il Cammino di Santiago di Compostela - contribuiscono a rinvigorire il sentimento di affinità culturale e di condivisione di un passato comune.

Il Consiglio d'Europa ha recentemente avviato alcuni progetti per le scuole, come 'La città sotto la città' e 'Da una strada all'altro'. Si tratta delle Classi europee del patrimonio, in cui allievi di stati diversi lavorano insieme su un 'paesaggio storico' per esplorare il significato del passato nell'identità europea.

- Su scala europea, oltre a queste organizzazioni ufficiali, ne esistono anche di private - tra cui l'associazione no-profit Europa Nostra<sup>5</sup> - che esercitano un'azione di pressione, progettano giornate di studio e organizzano una cerimonia di premiazione annuale per i restauri esemplari. Un'altra iniziativa è 'La scuola adotta un monumento', un progetto creato dalla Fondazione Napoli Novantanove.

In conclusione, esistono indubbiamente iniziative che interessano alcuni Stati specifici, ma per il futuro vi è bisogno di un sostegno finanziario per ulteriori progetti europei sufficientemente concreti e duraturi. L'UE è ancora strettamente ancorata alle sue radici di organizzazione prettamente economica; per dar luogo a iniziative politiche durevoli e complessive in ambito europeo sarebbe auspicabile un coordinamento delle politiche del patrimonio. L'articolo 181 della nuova Costituzione europea sostituisce molti punti del precedente articolo 151, con l'importante differenza che ora, nel Consiglio dei ministri europeo, le decisioni possono essere prese a maggioranza qualificata, anziché con l'unanimità richiesta dalle regole precedenti: ciò dovrebbe in futuro contribuire a una maggiore attività dell'UE nei confronti delle politiche culturali.

## L'UNESCO E IL PATRIMONIO

- L'UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation), l'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura, è attiva dal 1945. Basata sull'idea estremamente ambiziosa di sviluppare la pace tra i popoli, il suo scopo è quello di promuovere la cooperazione internazionale nei campi dell'educazione, della scienza, della cultura e della comunicazione.

- L'UNESCO fa da avvocato della protezione del patrimonio. La Convenzione mondiale del patrimonio del 1972 aveva come punto di partenza l'idea che alcuni luoghi della terra avessero un ruolo così determinante nella storia umana, e fossero quindi così nodali per tutti i popoli del mondo, da dover rientrare nel patrimonio comune dell'umanità. La Lista del patrimonio mondiale svolge in ciò un ruolo importantissimo; fanno parte di questa lista, e sono riconosciuti come Patrimonio mondiale, più di 700 siti naturali e culturali, che vanno dal Taj Mahal in India al Beghinaggio di Bruges o al centro antico di Napoli. Ulteriori informazioni possono essere reperite all'indirizzo: <http://whc.unesco.org>

- Nel 1998 l'UNESCO ha inoltre istituito la Proclamazione dei capolavori del patrimonio orale e immateriale dell'umanità, allo scopo di mantenere vive manifestazioni immateriali, quali canti, lingue e feste. Ulteriori informazioni all'indirizzo: <http://whc.unesco.org/culture/heritage/intangible>

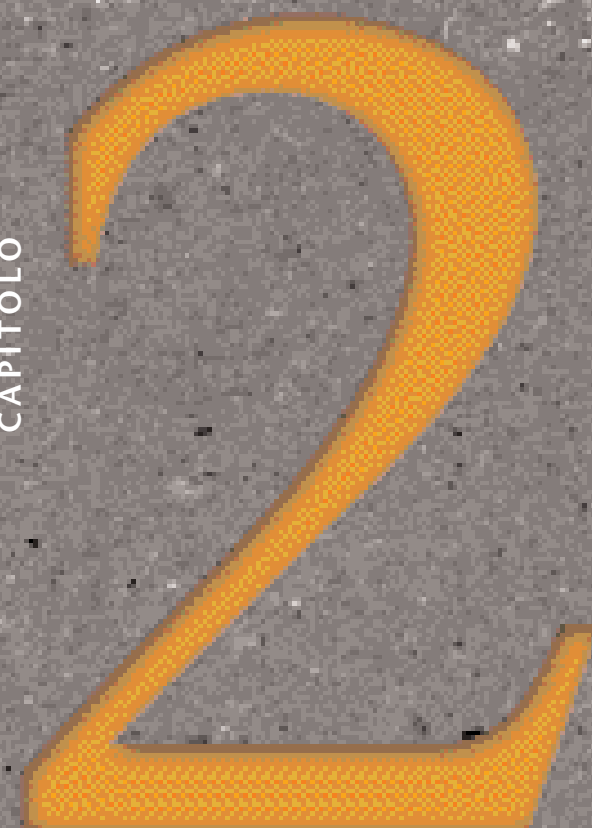
- Anche i documenti del patrimonio si trovano sotto l'egida dell'UNESCO. Il programma Memoria del Mondo è stato sviluppato per proteggere documenti del patrimonio di valore universale, e la loro digitalizzazione ne costituisce un elemento centrale. Ulteriori informazioni all'indirizzo: <http://whc.unesco.org/webworld/mdm>

# HEREDUC

HERITAGE EDUCATION



CAPITOLO



## PEDAGOGIA DEL PATRIMONIO EUROPA E IDENTITÀ<sup>6</sup>

### UN RICHIAMO

La pedagogia del patrimonio si trova presa tra due estremi: la ben nota esperienza del 'villaggio globale' e la sensazione, al tempo stesso, che la nostra località rimanga comunque il punto di riferimento della nostra vita e della nostra identità. In questo manuale, il patrimonio culturale esplora tematiche legate all'eredità storica e culturale dell'Europa. Non diamo importanza alla prospettiva storica per nostalgia; il nostro obiettivo, al contrario, è il futuro. La pedagogia del patrimonio costituisce uno stimolo formidabile a riflettere su una possibile identità europea, nel contesto delle nostre radici locali. In questa sezione cercheremo di identificare alcuni importanti valori della pedagogia del patrimonio e di collegarli a esempi pratici, come quelli presentati nel Capitolo 5.





## 2.1 La cultura e il patrimonio culturale in Europa

Cosa significa essere europeo? Quali sono i legami sociali e culturali che uniscono i cittadini dell'Unione europea? E quali sono, viceversa, le tradizioni o altre qualità che determinano la differenza di uno stato o di una regione da un'altra? Si tratta di questioni per noi oggi particolarmente rilevanti. La cultura e il patrimonio culturale hanno oggi un valore intrinseco in Europa, sia per i giovani che per i più anziani. Il patrimonio ha un ruolo centrale nella nostra società, perché la cultura può creare un senso di unione all'interno e all'esterno dei confini nazionali: è un aspetto essenziale dell'integrazione europea, alla base della comprensione reciproca e della condivisione di alcuni valori. Per l'identità europea è importante sottolineare i valori e le radici culturali comuni quale elemento chiave della nostra integrazione. Inoltre, la cultura è importante perché è parte della forza e della vitalità del modo in cui gli europei oggi vivono insieme, nonché dell'influenza internazionale esercitata dall'Europa nel suo complesso.

Esiste davvero una cultura europea? Spiegare cosa sia l'Europa sembra più facile di quanto non lo sia spiegare in cosa consista essere europeo. La cultura europea è sempre stata caratterizzata dall'importazione e dall'esportazione, è sempre stata un misto di elementi locali e di elementi esterni. Ciò nonostante, una cultura europea - sviluppatasi all'insegna dell'antichità greco-romana e del cristianesimo - sembra effettivamente esistere. Ma cosa significa questo per i giovani di oggi, che crescono in un'era di comunicazione globale? Il patrimonio culturale si trova preso nel mezzo di due forze contrarie: da una parte il *villaggio globale*, governato da uno o più gruppi che mirano all'uniformità; dall'altra infiniti *centri di diversità*. La pedagogia del patrimonio non può fornire una soluzione complessiva alla questione di cosa sia la cultura europea, ma può indirizzarci verso ciò che costituisce la nostra cultura locale, regionale o europea e contribuire quindi all'unione e all'integrazione.

### Un villaggio globale?

Il *villaggio globale* può essere visto come un mondo connesso 'on-line': chiunque possieda un computer e una linea telefonica può connettersi ad internet e scambiare informazioni e idee. Sembra un'idea meravigliosa, ma internet è davvero un *villaggio globale*? Chi sono, ad esempio, gli abitanti di questo villaggio e che modelli di collaborazione internazionale ha prodotto questa visione di un mondo interconnesso? Molti paesi sono preoccupati dal predominio culturale e dall'omologazione del *villaggio globale* propagati dalla società occidentale. Quali sono le vere sfide di questo *villaggio globale*? Non è il mondo troppo eterogeneo per produrre un'unità globale di questo tipo? La pedagogia del patrimonio può contribuire a mantenere un equilibrio tra unità globale e diversità regionale.



## 2.2 Patrimonio 'buono' e patrimonio 'cattivo'

Il passato non ha valore in sé, non è né buono né cattivo: dipende da come lo interpretiamo e dall'uso che ne facciamo. Può costituire un tesoro di valide esperienze delle generazioni passate, che possono illuminare il nostro presente e il nostro futuro e che chiamiamo patrimonio culturale. Preservare questo tesoro non ha niente a che vedere con la nostalgica esaltazione di battaglie, inimicizie e conquiste ataviche, ma non possiamo ignorare il fatto che il passato dell'Europa ha conosciuto spesso guerre ed aggressioni, e anche genocidi. Alcuni definiscono questo patrimonio 'cattivo' o 'oscuro': vale la pena conservare un patrimonio di questo tipo? Dobbiamo davvero conservare i siti dove sono accadute cose inenarrabili? Possono questi luoghi aiutarci a comprendere il nostro presente e far sì che l'Europa abbia un futuro? Il progetto HEREDUC suggerisce che anche la parte del nostro patrimonio connessa a questo 'lato oscuro' deve essere presa in considerazione, perché ha un suo valore e perché 'l'oscurità' può contribuire alla 'luce'. Questo manuale ha finalità pedagogiche: accrescere la comprensione del patrimonio nelle giovani generazioni e mostrare loro che lo studio del passato ha un'importanza fondamentale per il modo in cui ci comportiamo nel nostro mondo di oggi. Essere consapevoli del proprio patrimonio locale, con i suoi lati buoni e cattivi, ci aiuta a costruire dei ponti tra passato e futuro, ma anche ad aprirci verso gli altri e il loro passato. Opinioni, comportamenti ed esperienze diverse ampliano il nostro punto di vista e ci fanno crescere come cittadini e apprezzare i valori fondamentali della nostra società: la tolleranza e la comprensione reciproca, la coesistenza pacifica e l'assenza di ogni forma di odio, aggressione e pregiudizio nazionale o razziale.

Il nostro approccio pedagogico vorrebbe dunque essere definito dal nostro patrimonio comune europeo; è proprio tale patrimonio che ci consente di avere un'identità europea e che è alla base dei principi di una democrazia europea.

*Nel Capitolo 5 è presente un esempio francese di buona pratica, che si riferisce a Oradour-sur-Glane (pag. 138), un paese i cui abitanti furono nel 1944 brutalmente assassinati dalle SS: una brutta pagina della recente storia europea. L'odio e la violenza possono in questo caso essere superati. Il modo in cui guardiamo ad altri popoli o ad altre civiltà dipende in genere dai nostri pregiudizi e dai nostri desideri. Così, ad esempio, quello che hanno scritto gli antichi storici sulle imprese militari dell'esercito romano in Germania era destinato a un pubblico romano e non rispecchia necessariamente la piena verità dei fatti (vedi Propaganda politica e verità, pag. 128), alcuni confronti ci mostrano le differenze tra i resoconti romani e ciò che è stato appurato dall'indagine archeologica (pag. 81). Tale fenomeno si ripresenta anche in periodi successivi: l'esempio belga A tu per tu mostra cosa pensavano cento anni fa gli europei delle culture africane (pag. 134).*

## 2.3 Un patrimonio transnazionale

Nonostante alcuni punti di vista ristretti e preconcepi, la nostra cultura è essenzialmente transnazionale. Ad esempio, tutte le lingue nazionali europee sono lingue ibride, contenendo, oltre a un cospicuo nucleo di lessico di origine greca e latina, una discreta quantità di parole straniere. Il fatto che in Europa i processi culturali non conoscano confini conferisce al patrimonio un'ottica transnazionale. Un'introduzione a siti culturali di altre regioni o di altri stati ci è molto utile per comprendere la fede, i valori e la conoscenza dei popoli e delle culture che li hanno creati o il modo in cui interagivano con il loro habitat naturale, nonché a sostanziare l'idea di un patrimonio e di un'identità europea comune.



*Nel Capitolo 5 vengono presi in esame diversi esempi di questa dimensione transnazionale nella storia locale. Nella Francia occidentale, la chiesa di Aulnay ci introduce all'architettura romanica in Europa e alla comune fede cristiana di quel tempo (pag. 90). Il sito storico di Hirsau ci permette di studiare l'organizzazione di un monastero guidato dalla regola benedettina (pag. 124). In Belgio, l'Abdij van 't Park è un buon esempio per illustrare la storia di un'istituzione religiosa nel corso dei secoli (Il fascino del mistero, pag. 126). Ma non sono solo edifici o centri storici a rivelare una storia che può essere personale e generale allo stesso tempo; due esempi tedeschi - Il sale di Werl a pag. 100 e La città nascosta a pag. 102 - mostrano come individuare tracce del passato in città apparentemente moderne.*

## 2.4 Il patrimonio come mezzo di confronto

Come abbiamo visto nel capitolo precedente, il patrimonio può aiutarci a comprendere come la nostra attuale interpretazione degli eventi sia basata sull'esperienza di molte generazioni prima di noi. Non possiamo però limitarci a copiare il passato; dobbiamo piuttosto regolare l'insieme delle conoscenze storiche e archeologiche sui nostri bisogni e obiettivi attuali. L'educazione dovrebbe dare ai ragazzi l'occasione di praticare un'interpretazione personale degli eventi con l'aiuto delle tracce del passato, a partire da quelle esistenti nel loro ambiente quotidiano. Non è sempre una cosa semplice, perché ci sarà chi non vuole modificare il senso 'ufficiale' di un monumento o chi vuole usare il patrimonio per negare ad altri gruppi i loro diritti o per fini del tutto alieni alla sua natura, oppure distruggerlo per costruire al suo posto qualcosa da cui trarre un profitto economico. Il mondo che ci circonda, e i suoi valori, cambiano in continuazione: alcune cose vengono rigettate mentre altre vengono allo stesso tempo accolte. In un mondo così mutevole dobbiamo costantemente scegliere strumenti e competenze di cui servirci per svolgere un ruolo attivo. La pedagogia del patrimonio ha dunque l'importantissimo compito di dotare i giovani degli strumenti e delle competenze necessarie a prendere decisioni equilibrate, affinché possano costruire il futuro rispettando il passato e le sue tradizioni.





In questo manuale gli allievi vengono introdotti, tramite numerosi esempi, al lavoro svolto dagli storici e dagli specialisti del patrimonio. Nella scuola elementare tale introduzione ha luogo sotto forma di gioco di ruolo, come nei due esempi olandesi Il negoziante e il museo (pag. 79) e Cercasi personale e ispettori (pag. 84). Dalla Germania, Le leggende del Reno (pag. 98) invita gli allievi a scrivere e recitare una storia di fantasmi basata su leggende e racconti locali.

Nella scuola secondaria i metodi di insegnamento/apprendimento si avvicinano maggiormente alla prassi di lavoro degli specialisti. Dall'Olanda, Lavorare in un museo (pag. 104) mostra come si opera nel campo del patrimonio. Un affascinante esempio italiano, Un tesoro a scuola (pag. 108) insegna agli studenti come catalogare una collezione di fotografie. Affinché una visita a un archivio si riveli fruttuosa occorrono competenze e metodi specifici di cui gli studenti dovranno impadronirsi prima di iniziare a esaminare i documenti; è quello che mostra l'esempio tedesco Caccia alla strega (pag. 136).

Quando ci serviamo del patrimonio culturale in un contesto educativo, non ci interessa parlarne in termini scientifici o storici né aspiriamo a ricostruire i fatti per come si sono effettivamente svolti. Il nostro metodo è volto piuttosto a far comprendere ai giovani che siamo tutti parte di un lungo processo storico, che per qualsiasi problema dato esiste sempre più di una soluzione e che qualsiasi soluzione è destinata col tempo ad essere sostituita da un'altra. Vogliamo mostrare ai giovani che il loro comportamento e le loro soluzioni personali devono promuovere la tolleranza nei confronti di altri che possono avere scopi e stili di vita diversi da noi.

Le opere dell'artista rinascimentale Heinrich Aldegrever mostrano come anche all'epoca ci si servisse di precoci forme di comunicazione di massa per promuovere e introdurre nuove idee. Un esempio tedesco di questo tipo (Arte e politica, pag. 130) invita gli studenti a riflettere sui mezzi di comunicazione odierni.



#### “Chi sono io?”

Il nostro patrimonio incarna i nostri punti di riferimento culturali e la nostra identità. La domanda “chi sono io?” è strettamente connessa alla domanda “chi siamo noi?” (quando rappresentiamo, ad esempio, un gruppo etnico, la nazione o la religione in cui crediamo). Il patrimonio può essere usato, tra le altre cose, per costruire un'identità.

Uno degli obiettivi fondamentali della pedagogia del patrimonio è mettere in gioco la propria cultura personale in un rapporto di dialogo, di scambio e di collaborazione con altre persone di regioni e paesi diversi.

Lo scrittore francese Pierre Loti (L'immagine dell'Oriente in casa, pag. 132) raccolse nei suoi viaggi per il mondo una collezione unica di oggetti esotici, che non può essere propriamente definita sistematica, ma senz'altro rivelatrice delle sue idee e della sua visione del mondo. Egli aveva una visione decisamente peculiare dell'Oriente, ma è comunque affascinante seguire le sue orme e trarne delle idee personali.

## 2.5 Sostenibilità

Il nostro patrimonio culturale e naturale è fragile ed è stato in più occasioni seriamente minacciato, in particolare nel Novecento: nel corso delle due guerre mondiali molti antichi paesi e città furono gravemente danneggiati o rasi al suolo, come anche altri monumenti importanti o comunque significativi. Identica sorte è toccata ad altre forme di patrimonio, come gli archivi. Il nostro patrimonio è parimenti minacciato dalla crescente urbanizzazione, dalla povertà, dai disastri naturali e dall'inquinamento, dalla scomparsa delle lingue e così via. La conservazione - non solo di monumenti, ma anche di paesaggi e simili - rappresenta un compito arduo e i giovani devono collaborarvi attivamente.

Il gioco di ruolo olandese Ritorno al futuro (pag. 106) introduce gli studenti alla tutela dei monumenti in pericolo. Le strategie e le competenze apprese nel corso del gioco sono essenziali per un loro eventuale impegno in futuro. Lo sviluppo industriale e urbanistico degli ultimi 150 anni ha influito non solo sulla nostra vita quotidiana, ma anche sul nostro ambiente; il gruppo di lavoro tedesco sulla salvaguardia di Tecklenburg offre un quadro incoraggiante della lotta per la conservazione del paesaggio tradizionale (Tecklenburg, pag. 122).

Il turismo di massa può avere gravi conseguenze sulla tutela dei siti storici, per il deterioramento dovuto al gran numero di visitatori, e dei siti naturali, per l'introduzione di specie estranee da parte di turisti, per la costruzione di nuovi edifici destinati ad accogliere i visitatori in località dal delicato equilibrio o per l'inquinamento provocato dai rifiuti. I giovani dovrebbero essere stimolati a riflettere sul contributo che possono apportare a un nuovo tipo di turismo, che sostenga uno sviluppo sano e sostenibile da un punto di vista ecologico.

Alcuni studenti di varie scuole della provincia di Caserta hanno intrapreso un'iniziativa che mostri ai visitatori la ricchezza della loro regione. In questo modo hanno scoperto essi stessi le ricche tradizioni storiche e i valori culturali della loro terra (Caserta: oltre la Reggia, pag. 116).

## 2.6 Pedagogia del patrimonio e salvaguardia della natura

I giardini sono sempre stati un vero paradiso per piante ed animali rari o ricercati. La storia dei giardini in Europa illustra i diversi modi in cui la natura e gli habitat naturali sono stati considerati e rispettati. La salvaguardia del patrimonio naturale fornisce una risposta a diversi problemi chiave della gestione attuale dell'ambiente, come il crescente aumento di piante e animali minacciati o estinti e il parallelo deteriorarsi della biodiversità. È però altrettanto importante mantenere un equilibrio tra lo status di riserva naturale del patrimonio naturale e i bisogni della comunità locale, come il commercio, l'industria o la sopravvivenza economica. In ogni società sono i giovani a costituire la forza trainante e ciò permette loro di inserire prospettive nuove tra le priorità politiche, nonostante non abbiano responsabilità formali nelle decisioni prese. Offrendo ai giovani la possibilità di partecipare realmente alla gestione ambientale, diventeranno consapevoli delle questioni e delle sfide da affrontare, e prenderanno in considerazione - magari sviluppandoli - i mezzi per agire di conseguenza. La pedagogia del patrimonio è un valido mezzo per indurre nei giovani un nuovo atteggiamento e per coinvolgerli in una pratica a lungo termine di salvaguardia del patrimonio.

## 2.7 Pedagogia del patrimonio nella scuola primaria



Iniziando dalla scoperta del loro quartiere, i bambini delle scuole elementari possono sviluppare una sufficiente esperienza sociale che permetterà loro di comprendere culture e società radicalmente differenti. La zona più importante nella loro realtà quotidiana può essere usata per introdurre la pedagogia del patrimonio con la scoperta di alcuni aspetti storici della loro scuola, del loro quartiere, della loro città e delle istituzioni locali che tutelano la memoria collettiva, come il Comune, i musei e le biblioteche. A scuola i bambini possono imparare a conoscere piante e animali nel loro ambiente, lavori e professioni, feste locali e tradizioni familiari; possono così scoprire come è cambiato il loro paese o la loro città e indagarne le cause. Sottolineare cambiamenti, cause e conseguenze costituisce una solida base su cui costruire la loro comprensione dei cambiamenti che avvengono nel mondo in cui vivono, nel loro stato e in altri, in epoche diverse, nell'ambito del lavoro e delle abitazioni e così via.



Alla scoperta di Brera (pag. 82) è un esempio italiano di come introdurre i bambini a una collezione d'arte. Grazie a Le avventure di Kalle, la talpa del museo (pag. 86), acquisiscono invece familiarità con uno scavo archeologico.

Un altro esempio italiano presenta un modo insolito ma convincente di andare alla scoperta della loro vita quotidiana: Il pane. Forme e significato (pag. 96) mostra come nel pane si nascondano tradizioni e simboli. In Morto e sepolto (pag. 92), un esempio belga, un vecchio cimitero viene utilizzato per aiutare i bambini a confrontarsi con la morte, i funerali e le tradizioni religiose.



LE AVVENTURE DI KALLE,  
LA TALPA DEL MUSEO, P.86

Esperienza e coinvolgimento personale sono alla base di tre esempi olandesi che introducono i bambini al lavoro di un museo: il negoziante e il museo (pag. 79) li vede progettare una campagna pubblicitaria per promuovere alcuni oggetti esposti in musei; in Cose antiche, cose nuove (pag. 77) paragonano oggetti usati nella loro vita quotidiana agli oggetti corrispondenti usati nel passato; in Di chi è questa valigia? (pag. 80) esaminano alcuni oggetti antichi per riuscire a capirne la loro importanza e si interrogano allo stesso tempo su chi potrebbe averli posseduti. In Archeoludix (pag. 81) alcuni bambini francesi si calano nei panni dell'archeologo, similmente a quanto avviene in un altro esempio olandese destinato ad allievi più grandi (pag. 106): in quest'ultimo caso i bambini esaminano la nostra civiltà attuale vista dal futuro. Un ulteriore esempio belga li incoraggia a identificare alcuni oggetti sconosciuti in un museo per comprendere meglio cosa è esattamente un museo e che tipo di lavoro vi si svolge (La stanza dell'identificazione, pag. 78).

## 2.8 Pedagogia del patrimonio nella scuola secondaria

Nella scuola secondaria gli studenti vengono messi a confronto con la storia in modo più approfondito. Imparare dalla storia è uno dei mezzi fondamentali per apprendere ad amministrare il futuro: studiare storia significa anche studiare cose che non sono accadute, cose che si è evitato che accadessero e cose non portate a termine. Come già detto, l'analisi storica è di vitale importanza, facilitando la comprensione dei processi attuali e fornendo un contesto in cui poter considerare le pratiche sociali di oggi. L'identità storica offre inoltre una solida base per la comprensione di punti di vista, tradizioni ed esperienze diverse.

In un esempio belga, All'ombra di Santa Maria (pag. 114), gli studenti vengono invitati a esplorare il proprio quartiere per individuare un patrimonio culturale urbano lontano da monumenti e siti famosi. Questo approccio permette di scoprire i precedenti storici dell'esistenza quotidiana attraverso piazze, vie e case che non si immagina possano essere storicamente significative.

## 2.9 Responsabilità

Le considerazioni svolte in queste pagine ci portano a concludere che la pedagogia del patrimonio non deve limitarsi a cantare le lodi degli exploit culturali raggiunti dal nostro stato o regione in un glorioso passato. La pedagogia del patrimonio deve fornire ai giovani le competenze necessarie affinché essi sviluppino delle opinioni personali sulla società di oggi. Dobbiamo tener presente che la vita moderna dei giovani non è delimitata dai confini locali: *sentirsi a casa* non deve voler dire ritrarsi per evitare le influenze esterne. La pedagogia del patrimonio che ci interessa deve far luce su quello che riguarda tutti noi, a partire dalla nostra identità locale; deve considerare, a prescindere da monumenti storici e capolavori artistici, anche gli 'alti e bassi' della società europea, il confronto di opinioni opposte, la responsabilità collettiva per il futuro e le soluzioni a problemi posti da generazioni precedenti. La pedagogia del patrimonio cerca di creare una solida base a un futuro europeo comune.

Educare al patrimonio significa qualcosa di più che raccogliere informazioni sul passato e su siti storici. L'obiettivo più importante è quello di incoraggiare i giovani ad appropriarsi in modo razionale e creativo di un monumento storico, di tradizioni, di un oggetto esposto in un museo o di un altro oggetto o luogo. Un simile approccio interattivo può condurre dalla conoscenza alla responsabilità e proprio questo è l'atteggiamento necessario per conservare il patrimonio culturale a livello locale e ovunque. Non basta osservare e analizzare monumenti o manufatti storici, occorre rendere gli studenti consapevoli del fatto che devono svolgere un ruolo attivo, assumersi una responsabilità e agire in prima persona, anziché stare a guardare; devono sviluppare una consapevolezza personale della cultura, ampliandola con la collaborazione degli altri. Gli esempi di buona pratica raccolti in questo manuale danno un'idea della diversità di obiettivi, metodologie e tematiche rintracciabili nella pedagogia del patrimonio.







CAPITOLO

# 3

## IMPARARE CON E DAL NOSTRO PATRIMONIO LA PEDAGOGIA DEL PATRIMONIO NELLA SCUOLA PRIMARIA

In questo capitolo prendiamo in esame alcuni recenti sviluppi nel campo dell'educazione primaria e suggeriamo un modello di metodologia didattica, in cui le tracce del passato possano essere elaborate in una solida prospettiva didattica. Il capitolo include piani ed esempi di lezioni specifiche su diversi ambiti del nostro patrimonio, tra cui musei, il paesaggio, aspetti immateriali del patrimonio e archivi.





Ogni società ha una sua biografia culturale. E ogni società ha il compito di studiare le tracce del passato per comprendere quali influiscono maggiormente sul mondo di oggi.

In passato la vita degli uomini era più o meno determinata dall'alto, secondo un modello verticistico: erano i governanti a decidere quello che accadeva e i sudditi non avevano bisogno di leggere, perché c'erano altri che leggevano per loro. In un sistema di questo tipo l'educazione si basa sull'insegnante che legge ad alta voce alla classe: ancora un approccio verticistico, ormai non più praticato nel nostro mondo democraticamente e socialmente sviluppato. Ogni studente, oggi, deve partecipare attivamente al processo d'interpretazione del passato. Nella nostra società, ormai mutata sotto tutti gli aspetti, ciascuno costruisce la propria storia, basata sull'esperienza personale, su valori personali e su attività spesso condivise con altri, ma sempre usando gli stessi ingredienti: il passato viene costruito da ognuno di noi anche quando lavoriamo insieme ad altri. L'odierno sistema educativo, in via di costante evoluzione, incoraggia la partecipazione attiva in diversi modi: l'approccio esperienziale, il metodo di Reggio Emilia e quello fondato su un'idea di insegnamento/apprendimento 'a misura di bambino'. Gli insegnanti non leggono più ad alta voce alle loro classi sfogliando l'album della cultura; ci si concentra piuttosto sulle tracce o i singoli elementi che si combinano per formare la nostra cultura attuale. Gli allievi vengono stimolati in modi diversi a identificare questi fenomeni ed assegnare loro un significato. È una sorta di inseguimento: si cercano le tracce lasciate da altri, tentando di valutarne l'importanza. L'educazione di oggi consiste nel preparare i bambini a servirsi dell'attrezzatura necessaria e nello sviluppare le loro competenze a cercare tracce affinché possano costruirsi una valida visione del passato.

### 3.1 Un modello di insegnamento e di apprendimento

#### 3.1.1 Tracce

Ogni attività umana lascia tracce. Alcuni esempi dal presente: impronte sulla sabbia, segni di pneumatici dopo una frenata improvvisa, orme sporche di fango su un pavimento appena lavato, impronte digitali sulla maniglia di una porta. Sono tutti esempi di tracce involontarie lasciate da azioni umane quotidiane. Per il passato può trattarsi di frammenti di ceramica buttati via, un'impronta lasciata dalle dita del vasaio sull'argilla ancora fresca, orme in una palude, il relitto di una nave affondata durante una tempesta. Inoltre, gli uomini lasciano tracce anche deliberatamente: un biglietto scarabocchiato sulla credenza della cucina per informare che arriveremo tardi a casa, graffiti sulle pareti di un edificio o su vagoni ferroviari, un messaggio lasciato in una segreteria telefonica. Nel passato: castelli, chiese, resoconti di eventi, conti o testamenti. Ovunque intorno a noi sono presenti tracce dell'attività umana.

Interpretando queste tracce, raccogliamo informazioni. Un vagone ferroviario ricoperto di graffiti, ad esempio, può fornire indicazioni sull'identità di chi li ha realizzati. Dai piatti sporchi in cucina possiamo ricavare alcuni dettagli sulla sera precedente, quando quindici persone sono venute a cena; gli avanzi sui piatti potrebbero perfino dirci cosa hanno mangiato.

Oltre a queste tracce involontarie di azioni ed eventi ricorrenti, si possono anche trovare molti esempi di tracce lasciate deliberatamente, in modo assolutamente intenzionale.

#### TRACCE DI ARTISTI

Nel 1967 l'artista inglese Richard Long creò un'opera d'arte che fece scalpore: *Una linea fatta camminando*. Camminando più volte su e giù per un prato, sull'erba comparve una linea, evidente traccia di attività umana. Potremmo dire che questo lavoro costituiva un vero e proprio manifesto, delineando già di per sé le idee fondamentali dell'opera di Long.

Daniel Spoerri è un altro artista che ha usato nella sua opera il concetto di tracce. Quando invitava degli amici a cena, non sparecchiava mai la tavola; incollava invece ogni cosa esat-

tamente nel punto in cui era stata lasciata alla fine del pasto, riuscendo così a fissare un'immagine di un evento passato. Esaminando gli elementi di quell'immagine, si poteva in qualche modo ricostruire l'evento, anche dopo anni.

In entrambi i casi gli artisti scelsero deliberatamente di lasciare delle tracce, creando le condizioni per una futura ricostruzione; e non intendevano una ricostruzione dell'evento reale in sé, dato che ogni evento è unico, ma un'interpretazione personale di eventi passati da parte di futuri spettatori.

#### 3.1.2 La cultura come inesauribile fonte di tracce

Proprio come un museo può attingere all'insieme delle sue collezioni per organizzare sempre nuove esposizioni, allo stesso modo noi possiamo guardare alla cultura come a una fonte inesauribile di tracce dell'attività umana: ve ne sono nelle statue, negli spartiti, nei film, nei monumenti, nei siti archeologici, nella letteratura e nei paesaggi. Le tracce fisiche rimangono identiche: sono le immagini dell'album della nostra cultura; nell'interpretazione di queste immagini si possono invece constatare cambiamenti ricorrenti. In altre parole, le immagini non cambiano, ma il testo che le accompagna evolve nel tempo. Su tale processo di costante reinterpretazione alcuni fattori influiscono più di altri.

#### STORIE

Su alcune cose, ogni periodo storico racconta una storia diversa. Samuel IJsseling, un filosofo dell'Università di Leuven, ha affermato che "le storie costituiscono l'orizzonte della nostra esperienza, dei nostri ricordi e delle nostre aspettative e determinano in grande misura il nostro rapporto con noi stessi, con gli esseri umani nostri fratelli e con l'ambiente che ci circonda. [...] Le storie possono aiutarci a trovare la nostra collocazione in un mondo caotico e a ottenere una visione migliore del nostro passato, del nostro futuro, delle nostre origini e delle nostre aspettative. Senza storie saremmo condannati a vagare sulla terra stupidamente, senza alcun senso di coerenza".

Secondo questa teoria, con le storie possiamo strutturare il caotico mondo in cui viviamo; ma tale struttura è fortemente soggetta a variazioni. Oggi raccontiamo delle storie diverse da quelle di cinquecento anni fa, perché "una storia non ha un inizio assoluto, proprio come non conosce una vera parola finale. [...] La maggior parte delle storie sono per lo più commenti al margine di altre storie o vengono raccontate all'interno delle lacune che ricorrono in tutte le altre".

Ogni generazione futura affronta la sfida di costruire la sua nuova interpretazione, basandola su tutte le tracce e le storie disponibili dal passato. Le storie delle generazioni precedenti sono perciò incluse nell'inesauribile fonte di tracce del passato.



#### 3.1.3 Il patrimonio in ambito pedagogico

In ambito educativo il patrimonio può essere utilizzato in particolare nei processi di interpretazione delle tracce del passato. In genere in questi casi si dà più peso a una ricostruzione storica 'veritiera'. Ad ogni modo, ai nostri fini l'obiettivo primario non è costituito da una ricostruzione di questo tipo, né da tentativi di definire e circoscrivere tracce del passato tramite un discorso solo scientifico o culturale. Nel nostro lavoro è assai più rilevante servirsi del patrimonio per raggiungere altri obiettivi, radicando nell'approccio al patrimonio una prospettiva pedagogica. Ad esempio, servendosene per far comprendere ai bambini come la nostra vita attuale non sia che una piccola parte di un processo evolutivo di elaborazione di una soluzione; come esista sempre più di una soluzione a ogni problema dato o come si possa sviluppare un giudizio personale basandosi su frammenti di informazioni. In questo approccio al patrimonio, il nostro fine ultimo è guidare gli studenti a un'interpretazione del mondo estremamente personale e significativa,

I processi di interpretazione e di assegnazione di significato sono correlati alla costruzione di storie. Il patrimonio offre un'enorme ricchezza di materiale sia per introdurre i bambini a soluzioni, scelte o significati formulati da altri, sia per costruire nuove storie personali basate su questa ricchezza di materiale. Rispetto a ciò, possiamo impiegare l'inesauribile fonte di tracce del passato - il nostro patrimonio - come potenziale fonte di significati.





### 3.1.4 Di nuovo sulle biografie culturali

Un biografo che voglia scrivere un resoconto della vita di qualcuno deve innanzi tutto raccogliere quante più tracce possibili lasciate da tale persona, in modo da poterne ricostruire la storia. Successivamente, proverà a collegare una selezione dei frammenti raccolti per scrivere una storia completa.

Ovviamente, questa storia sarà sempre un'interpretazione personale delle tracce raccolte dal biografo, anche perché le tracce restano sempre aperte a diverse interpretazioni e perché esistono così tante tracce che una qualche selezione si rende necessaria. Una biografia, quindi, non è che una ricostruzione personale di una vita vissuta.

Per analogia, potremmo immaginare una biografia culturale di una comunità o di un'intera società. Tutte le informazioni necessarie sarebbero in questo caso già a disposizione tramite le diverse tracce del passato reperite in luoghi diversi; il maggior problema sarebbe rappresentato dalla loro estrema frammentarietà. Il biografo deve dunque disporre di tecniche o strumenti che facilitino la costruzione della sua biografia culturale a partire dalle tracce frammentarie a sua disposizione e usare una sorta di 'immaginazione informata'. Naturalmente, anche una biografia di questo tipo sarà inevitabilmente influenzata dalla personalità del ricercatore.

Le tecniche e i metodi usati dai biografi, quando applicati in ambito educativo sono significativi rispetto al contenuto non meno che alla forma. Il fine ultimo dell'educazione, dal punto di vista del contenuto, è guidare e aiutare i bambini nel loro

cammino verso la costruzione del mondo in cui vivono. Vogliamo innanzi tutto insegnare loro il linguaggio di cui hanno bisogno per essere parte della società, e in secondo luogo vogliamo che capiscano che ciò li aiuterà. Il modo in cui è organizzata la nostra vita moderna è, come ricordato in precedenza il risultato di un lungo processo evolutivo. Di fronte a tracce di generazioni passate, i bambini possono comprendere che il nostro modo di vita discende da chi ha vissuto prima di noi. Inoltre, possiamo usare queste tracce per mostrare loro come a quasi ogni problema possono essere date soluzioni e risposte multiple. Queste tracce possono infine convincerli del fatto che ogni soluzione è temporanea e può, in un dato momento, essere sostituita da un'altra.

Accanto a questa argomentazione contenutistica, che propone di radicare il patrimonio culturale nell'educazione, ve ne è un'altra forse ancora più rilevante, quella interpretativa. Il patrimonio costituisce un ottimo mezzo per aiutare i bambini ad assegnare un significato al mondo in cui vivono. La convinzione che ciascuno debba formulare la propria costruzione personale, basandosi sulla ricchezza di tracce frammentarie disponibili, non è che il primo passo; quello successivo, assolutamente necessario, è presentare un insieme di strumenti e tecniche che facilitino questi processi interpretativi. Ogni volta che interpretiamo le tracce che costituiscono la biografia culturale ha luogo un processo di questo tipo. Da questo punto di vista, il patrimonio culturale è un'eccellente fonte di materiale su cui basarsi.



### 3.1.5 Un modello di insegnamento e di apprendimento

Su ogni gruppo di bambini influiscono diversi fattori: metodo e tempi di apprendimento, preferenze, ambiente di appartenenza, competenze; dobbiamo tenerne conto quando li aiutiamo a formarsi un'immagine personale del mondo circostante. A tal fine, un'introduzione generale fatta da un insegnante che formuli domande 'chiuse', da cui si aspetta una risposta standard, non è un'attività appropriata. Un'attività idonea deve essere caratterizzata da un'apertura assai maggiore e permettere l'espressione individuale, oltre ad individuare quello che i bambini già sanno su un determinato argomento. Un sistema di questo tipo potrebbe però risultare non pratico, dato che porterebbe a un curriculum strettamente personalizzato per ogni allievo.

Tra queste due posizioni occorre individuare un compromesso intelligente per creare, da una parte, la possibilità di un apprendimento individualizzato e, dall'altra, garantire che si verifichi un reale apprendimento. L'approccio qui definito 'a misura di bambino' può essere suddiviso in alcune fasi.

Prima di tutto determiniamo un'attività iniziale che può essere considerata come il **PUNTO DI PARTENZA**, una fase preparatoria che prenda i bambini di sorpresa, susciti la loro curiosità e li stimoli a porsi delle domande personali. Ciò permette anche all'insegnante di comprendere quali siano le conoscenze e le competenze su cui basarsi.

La seconda fase è quella della **RACCOLTA DEL MATERIALE**. Ai bambini vengono poste domande aperte atte a suscitare risposte aperte; si discute di diverse soluzioni possibili per un dato problema.

Nella fase successiva, che può essere vista come **l'ELABORAZIONE DI UNA SOLUZIONE**, gli allievi svolgono i loro compiti e cercano di dare ai frammenti e alle loro risposte parziali una forma determinata e presentabile.

Nell'ultima fase, definita **PRESENTAZIONE**, gli allievi riferiscono al resto della classe. Se nella loro ricostruzione hanno usato delle prove, la loro relazione deve essere giudicata valida e accettata, anche se diversa dalla visione che ha l'insegnante del passato.

Questo capitolo analizzerà principalmente le diverse parti del nostro metodo. Nel Capitolo 5 questo approccio teorico sarà trasposto in esempi pratici di lavoro, immediatamente applicabili in classe come sono descritti o a cui è possibile ispirarsi per lo sviluppo di attività più individuali.

#### Punto di partenza

trasformare l'ordinario in qualcosa di insolito

Il patrimonio riguarda principalmente cose molto ordinarie, quotidiane, che a prima vista non hanno niente di particolare; è quindi importantissimo trasformare l'ordinario in qualcosa di insolito. Gli oggetti in sé rimarranno, naturalmente, immutati, ma possiamo ciò nonostante provare a cambiare il modo in cui vengono visti o interpretati. Una fase preparatoria insolita che introduca un'attività (o una serie di attività) è un buon modo per far sorgere nei bambini varie domande personali e per invogliarli a volerne sapere di più. Ciò può essere ottenuto tramite un mutamento di punto di vista, ad esempio allontanandosi dalla prospettiva quotidiana. Per raggiungere questo fine specifico sono disponibili diverse tecniche, simili a quelle usate dagli artisti, come il contrasto, l'analogia, il rovesciamento, il movimento, il mutamento di contesto, l'applicazione del criterio letterale, la raccolta e l'assemblaggio, la modifica di tempo o spazio, la ripetizione o la combinazione di elementi diversi.

Queste tecniche non funzioneranno adeguatamente se non vengono adattate ai materiali a disposizione. Materiali utilizzabili per un *punto di partenza* stimolante sono reperibili un po' ovunque: in libri illustrati, canzoni, storie, giornali, film, poesie, oggetti, articoli, fotografie, esperienze, ricordi, transazioni economiche, usanze, luoghi, momenti, siti ecc.

Un libro illustrato famoso, ad esempio, può conferire a oggetti d'uso quotidiano un significato totalmente diverso. Una canzone famosa può costituire un punto di partenza ideale per un'attività d'indagine, in cui i bambini dovranno poi esplorare il quartiere in cui sorge la scuola. Un diario appartenente a uno dei bambini potrebbe essere un modo simpatico per avvicinarsi a diverse attività d'archivio. Una cosa importante da notare è che combinazioni o collegamenti meno ovvi portano spesso a risultati molto sorprendenti. Nella parte pratica di questo capitolo si possono trovare diversi esempi di punti d'entrata entusiasmanti; ogni esempio mette in pratica una (o più) delle tecniche e metodologie descritte, servendosi di materiali tratti dall'ambiente immediatamente circostante e rendendo insolito il familiare.

A questo proposito, David Hargreaves<sup>8</sup> ha affermato che in futuro l'educazione dovrà rinunciare a tutte le strategie d'apprendimento basate sull'accumulo di nozioni, vale a dire sulle strategie d'apprendimento dove frammenti di informazioni vengono presentate agli studenti in un modo predeterminato dagli insegnanti. Hargreaves sostiene che l'inclinazione per l'arte e la cultura è spesso determinata da una precedente e positiva esperienza traumatica. Spesso i suoi amici e conoscenti più interessati all'arte non erano stati stimolati ad apprezzarla in famiglia o a scuola; era stato piuttosto un improvviso contatto con l'arte, a un certo punto della loro vita, ad avere un effetto simile a quello di un trauma: il tempo sembrava essersi fermato, gli oggetti circostanti sembravano allontanarsi, mentre l'effetto del momento si impossessava di loro. Questo tipo di esperienza e di stimolo non può essere dimenticato, attraendo il giovane con esiti molto positivi. Hargreaves afferma che gli insegnanti



devono stimolare o addirittura provocare questi mini-trauma tramite un contesto educativo e un punto di partenza appropriato. Secondo lui questo è l'unico modo per ottenere negli allievi una motivazione intrinseca per sperimentare e apprendere.

### Raccolta del materiale

Dopo la prima fase (*punto di partenza*), che ha indotto nei bambini un senso di stupore, occorre dar loro l'opportunità di elaborare le sensazioni e le domande personali. Questo non vuol dire, naturalmente, che l'insegnante debba semplicemente fornire delle risposte alle loro domande, perché l'obiettivo principale di questo processo è permettere ai bambini di esplorare essi stessi, in modo personalissimo, domande e sensazioni. Per assicurarsi che i bambini siano in grado di formulare queste risposte, devono prima intraprendere la fase della *raccolta del materiale*.

Questa fase dovrebbe includere l'utilizzo di materiali originali del nostro patrimonio. Poiché questo è onnipresente, è utile sortire - da questo apparente caos - una qualche forma di ordine.

- Gli oggetti sono reperibili in musei, collezioni, a casa o in qualsiasi altro luogo.
- Il patrimonio comprende anche l'ambiente costruito e antropizzato, soprattutto quando si tratta di edifici o monumenti. A questo possiamo aggiungere statue e caratteristiche architettoniche del paesaggio.
- Il patrimonio riguarda anche il paesaggio in sé, il modo in cui è organizzato e progettato, o le strade e i percorsi che lo attraversano.
- Oltre a questi esempi di patrimonio materiale, che possono essere visti e toccati, possiamo anche distinguere manifestazioni di patrimonio immateriale, come usanze, tradizioni e storie.

Il contesto di ogni attività presentata in questa sezione dovrebbe essere considerato come fosse una ricetta di cucina: le attività sono simili a istruzioni 'aperte' con un certo numero di ingredienti fissi. In un libro di cucina troviamo moltissime istruzioni passo-passo, che illustrano vari metodi e descrivono come manipolare ingredienti diversi, ma i cuochi mantengono sempre la libertà di scegliere quali istruzioni seguire e quali modifiche apportare.

Definire i ruoli è sempre un buon punto di partenza, se si vuole comporre la ricetta di un'attività. Possiamo ad esempio immaginare una situazione in cui bisogna spedire una lettera ai responsabili di un monumento, oppure possiamo dare agli allievi la possibilità di calarsi nei panni del personale di un ufficio turistico locale che deve progettare un nuovo percorso in bicicletta all'interno di un determinato paesaggio; o magari i bambini potrebbero simulare di fare da assistenti a un fotografo locale, che sta facendo un servizio su persone il cui nome ricorre sui cartelli di una certa località; o potrebbero essere i direttori di un programma televisivo che parla di alcuni oggetti rinvenuti recentemente in uno scavo, o poeti che devono scrivere e recitare ad alta voce una poesia in un museo altrimenti mortalmente silenzioso.

La forma della ricetta è importante, ma lo è anche il contenuto. La fase di *raccolta del materiale* funziona al meglio se i bambini possono scegliere all'interno di un'ampia gamma di compiti o attività, se ciascuno di loro può usare la sua strategia di apprendimento e stabilire i propri tempi. In realtà, questa fase può essere descritta come una raccolta assortita di singole attività intorno a un argomento specifico. Come già detto, le descrizioni di queste attività assomigliano a ricette contenute in un libro di cucina.

La raccolta di ricette può essere presentata in diversi modi. Ogni volta dobbiamo immaginare una struttura comune cui adattare attività diverse, fornendo un modello di riferimento per le singole istruzioni.

### Per esempio:

**1** Si distribuisce la gamma di attività su un tavolo posto al centro del luogo d'azione. Sul tavolo vengono disposte un certo numero di ricette insieme ai diversi ingredienti necessari per realizzarle. Ad esempio, se un'attività è incentrata su un monumento, si può posizionare il tavolo nel giardino circostante il monumento stesso o in una delle stanze al suo interno. I bambini, singolarmente o in gruppi, devono poi operare una selezione personale tra le attività proposte.

**2** Per esporre le attività, invece di un tavolo si possono usare delle scatole. In questo caso, tutte le ricette vengono disposte in un unico scatolone insieme con i loro diversi ingredienti. Lo scatolone può poi essere portato sul luogo dell'azione. Se un'attività ha luogo in un museo, la scatola vi può essere trasportata molto facilmente. Questa mobilità costituisce, ovviamente, un vantaggio enorme.

**3** Un gioco da tavola consiste in pedine che si muovono su una plancia, secondo determinati percorsi (il gioco dell'oca è l'esempio più noto). Le varie caselle possono essere usate come punto di partenza per i nostri giochi personali. Possiamo ad esempio realizzare un gioco del paesaggio in cui alcune caselle del percorso conducono ad attività o istruzioni diverse.

**4** Si può organizzare una corsa a ostacoli o una caccia al tesoro, i cui ostacoli o tappe vengono superate portando a termine determinati compiti.



### Elaborazione di una soluzione

Nella fase finale, tutti i singoli risultati vengono combinati, in modo significativo, per favorire la formulazione di risposte di prova alle domande introdotte nel *punto di partenza*. I risultati della fase di *raccolta del materiale* possono aver condotto a un gran numero di prodotti diversi, in forma di lettere, disegni, testi, canzoni, scenette, carte, spettacoli di marionette o teatrali e così via.

Durante la fase di *elaborazione di una soluzione* i bambini ricevono un compito aperto, con cui devono riuscire a combinare i diversi elementi della fase precedente. Anche in questo caso può essere consigliabile ricorrere a un gioco di ruolo.

### Presentazione

Gli allievi, interpretando il loro ruolo, devono presentare i risultati ottenuti. Potrebbero essere ad esempio i conservatori di un museo che deve organizzare una mostra; oppure far parte del comitato editoriale di un giornale; o lavorare come web designer, consiglieri comunali o come membri del personale di una società storica.

Alla fine, questa presentazione viene trasmessa ad altri: i compagni di classe, l'intera scuola, i genitori, altri membri della famiglia o i vicini. A seconda del ruolo, l'insegnante può scegliere un contesto diverso per fare la presentazione: gioco di ruolo, mostra, filmato, discoteca o scuola di danza, un giornale, un libro ecc.

Durante questa fase si realizzerà un dialogo in cui gli allievi possano mettere alla prova le loro idee e le loro risposte, vedendo come reagiscono gli altri.



In conclusione, la programmazione del lavoro potrebbe essere così riassunta:

<b>DOMANDA</b> (punto di partenza)	cambiamento di prospettiva mini-trauma positivo
<b>ESPLORAZIONE</b> (raccolta del materiale)	indagine attività crosscurricolare curiosità individuale analisi
<b>RISPOSTA</b> (elaborazione di una soluzione)	sintesi ipotesi formalizzazione
<b>PRESENTAZIONE</b> (dei risultati)	comunicazione verifica delle reazioni



## 3.2. Esempi

Per illustrare il nostro modello di insegnamento e di apprendimento presentiamo qui alcune attività basate sul lavoro in classe, relative a diversi aspetti del nostro patrimonio comprendenti archivi, paesaggi, musei e collezioni, rituali, storie. Per ciascuno di essi forniamo uno scenario scolastico, utilizzabile sia come esempio replicabile sia come semplice fonte d'ispirazione.

### 3.2.1 MUSEI E COLLEZIONI

In ogni stato europeo esistono moltissimi musei. La maggior parte deve la sua esistenza agli sforzi e alla buona volontà di uno o più collezionisti, che hanno deciso a un certo punto di trasferire le loro collezioni in un unico edificio, in modo che potessero essere ammirate anche da altre persone; oppure hanno semplicemente deciso che bisognava raccontare la storia della loro collezione. Ogni collezionista ha un forte legame personale con gli oggetti della sua collezione: un oggetto apparentemente privo di valore potrebbe invece essere preziosissimo per un collezionista. La maggior parte dei musei più piccoli sono legati alle collezioni che espongono e fanno spesso affidamento sull'impegno di volontari desiderosi di raccontare la storia che si nasconde dietro ai preziosi oggetti.

Questo modulo tratta di oggetti preziosi; le attività svolte in classe su questo argomento possono essere completate da visite mirate a musei locali. In tutte le attività presentate in questo modulo i bambini devono portare a scuola degli oggetti preziosi personali. Con piccoli aggiustamenti, queste attività possono essere svolte anche con oggetti di un museo locale. Poiché è spesso impossibile recarsi in un museo per più giorni consecutivi, le attività dovranno essere preparate servendosi di un tavolo, posto ad esempio in una galleria di un museo, sui cui si trovano un certo numero di attività disposte come ricette insieme ai loro ingredienti. I bambini, a gruppi, dovranno quindi selezionarne e portarne a termine una. L'insegnante può mischiare le attività, stabilendo alcuni incarichi da svolgere in classe individualmente e altri da svolgere in gruppo nel museo.



#### Punto di partenza

L'insegnante porta da casa un oggetto personale, da usare in un'attività introduttiva, a cui è legato da un ricordo personale significativo. Si tratterà per lo più di un oggetto in apparenza banale, ma che per chi lo possiede è importante a un altro livello, essendo associato a un ricordo, un momento o un evento importante. L'oggetto viene mostrato ai bambini e l'insegnante spiega che per lui è molto importante, senza aggiungere altri dettagli. A questo punto è possibile che qualche bambino ritenga l'oggetto meno rilevante di quanto desideri l'insegnante. Dopo aver di nuovo spiegato ai bambini che per lui si tratta comunque di un oggetto di grande significato, l'insegnante può sfidarli a indovinare perché per lui sia così importante, senza però rivelare il ricordo personale legato all'oggetto finché non siano state avanzate un certo numero di proposte. Non deve diventare un indovinello con risposte tipo 'giusto' e 'sbagliato': le proposte dei bambini devono essere considerate valide e accettate.

Il passo successivo potrebbe consistere nell'invitare a scuola un collezionista per parlare della sua collezione, possibilmente in presenza di qualche pezzo rappresentativo. Durante la preparazione di questo incontro, l'insegnante sottolinea ai bambini che devono innanzi tutto cercare di scoprire perché il collezionista consideri gli oggetti così importanti da portarli a scuola. In secondo luogo, devono riflettere sulla potenziale importanza di tali oggetti per altre persone.

#### Raccolta del materiale

##### • Etichettare oggetti preziosi

Chiedete ad ogni allievo di portare a scuola la cosa più preziosa che possiede. Durante la settimana, i pezzi vengono etichettati. Ogni giorno l'etichettatura è basata su un punto di vista diverso e all'oggetto viene aggiunta fisicamente una nuova etichetta.

*Giorno 1:* Un'etichetta spiega come hai acquistato l'oggetto.

*Giorno 2:* Descrizione del tuo ricordo più caro associato a questo oggetto.

*Giorno 3:* Un testamento in cui stabilisci cosa accadrà all'oggetto quando morirai.

*Giorno 4:* Immagina un modo per incartare o impacchettare l'oggetto, se ti capitasse di portarlo in giro per il mondo.

*Giorno 5:* Descrivi come vorresti vedere esposto l'oggetto, se un museo decidesse di inserirlo in una mostra. Che genere di testo esplicativo dovrebbe accompagnarlo?

Alla fine di ogni giornata i bambini devono mostrare agli altri le diverse etichette. Alla fine della settimana gli allievi potrebbero organizzare una mostra per far vedere e ammirare i loro oggetti a tutta la scuola.

##### • Aggiungere un suono a oggetti preziosi

Gli oggetti raccolti dai bambini restano in genere silenziosi. Invitate i bambini a immaginarli emettere un suono e chiedete loro di descriverlo.

Segue un esempio di questo procedimento. Cathy Berberian interpretava ed eseguiva frequentemente composizioni del musicista contemporaneo Berio. *Stripsody*, ad esempio, era uno dei pezzi di Berio che Cathy Berberian amava cantare. A questa composizione Berio ha intrecciato alcune tipiche esclamazioni dei cartoni animati o dei fumetti, trasformandole in suono dinamico.

Gli insegnanti possono procurarsi una registrazione di *Stripsody* interpretata da Berberian da una biblioteca musicale e dare ai bambini l'opportunità di ascoltarla. In un primo momento il gruppo rimarrà sorpreso o anche sbigottito da questa composizione inusuale. Poco dopo, l'insegnante potrà mostrare loro alcune pagine di fumetti, preferibilmente contenenti esclamazioni simili. Il gruppo dovrà poi esaminare il rapporto tra la composizione di Berio e i fumetti.

Esamina la collezione di oggetti preziosi e immagina che sia un personaggio di una storia a fumetti. Che tipo di suoni (o esclamazioni) aggiungeresti alle nuvolette che accompagnano gli oggetti? Seleziona un certo numero di oggetti e usali in una breve striscia a fumetti. Aggiungi un suono (o un'esclamazione) che ritieni appropriata, mettendo una nuvoletta a un oggetto.

Servendoti di questi suoni componi una poesia. Usa le maiuscole per suoni forti e minuscole per suoni fiochi. Leggi la tua poesia





agli altri: i suoni forti devono essere letti a voce alta, quelli fiochi devono essere appena percepibili.

#### • 'Impacchettare' oggetti preziosi

Nel 1976 Pierre Kemp scrisse una poesia intitolata *Esuberanza*:

*Con ceste per prendere lune,  
con lattine piene di canzoni,  
con barattoli per portare luci  
viaggio tra gli occhi di questo paese.  
Con scatole di soli,  
con suoni racchiusi in barili  
e poesia di vetro nella stupida mano di tutti.  
Dovunque stenda le mie braccia,  
sono per tutti un folle.*

Questa poesia parla di una sorta di venditore ambulante che viaggia per un paese e fa affari di strano tipo. La gente guarda le sue merci e pensa che valgano poco. Pensano anche che quest'uomo sia leggermente folle.

Lo stesso può essere valido per gli oggetti preziosi raccolti dai bambini. L'importanza di un oggetto è grande per chi lo conserva, ma per gli altri la stessa cosa potrebbe non avere alcun valore. Dopo aver esaminato la poesia di Kemp, potremmo scriverne una noi su ciò che possediamo di prezioso.

Fa' una lista di almeno dieci diversi materiali da confezione: scatole, contenitori, sacchi, cassette, vaschette, borse ecc. Seleziona poi dieci oggetti della collezione che vuoi imballare. Elenca il tutto in una lista e riempi tutti i vuoti che trovi nella tua poesia. Quando è pronta, leggila ai tuoi compagni.

#### • 'Vendere' oggetti preziosi

Normalmente gli oggetti preziosi non si vendono, perché sono, per l'appunto, preziosi. Per questa ragione, molti collezionisti inseriscono nel testamento esplicite clausole concernenti le loro collezioni.

Immagina che tutti gli oggetti raccolti in classe siano tuoi. Per tutta la vita hai investito molta energia e molto denaro per mettere insieme la tua collezione e non hai voglia di perdere uno dei suoi pezzi. In ogni caso, per qualche ragione, ti ritrovi improvvisamente sul lastrico e sei costretto a venderne alcuni.

Decidi di mettere un oggetto all'asta. La casa d'aste ti chiede di preparare una pagina per il loro catalogo: si tratta di un passo importante, perché chi fa acquisti alle aste compie in genere una prima selezione proprio attraverso il catalogo. Scegli un pezzo della tua collezione e fotografalo. Scrivi il testo che accompagnerà la foto. Dovresti includere almeno i seguenti dettagli:

- una descrizione dell'oggetto
- informazioni sul valore dell'oggetto
- una descrizione dell'applicazione pratica dell'oggetto
- un prezzo di riserva

Questo compito può essere assegnato ai bambini in un'altra forma, leggermente diversa: elenca le clausole del testamento che stabiliscono cosa accadrà alla tua collezione dopo la tua morte. Questo testo includerà molti elementi necessari anche nel testo precedente (il catalogo d'asta), ma anziché indicare un prezzo dovrebbe forse nominare un beneficiario.

#### • Esporre oggetti preziosi

Alcuni collezionisti considerano i loro oggetti così importanti da desiderare che il mondo intero li possa conoscere. Talvolta prestano quindi la loro collezione, o una parte di essa, a un museo perché la esponga in una mostra. Il collezionista rimane ovviamente proprietario degli oggetti.

Immagina di prestare i tuoi oggetti preziosi a un museo; in questo caso chiederai che rimangano sempre in esposizione. Dovresti inoltre avere la possibilità di indicare il modo in cui desideri che un oggetto venga esposto.

Prova a descrivere il modo in cui vorresti che i tuoi oggetti preziosi vengano esposti in un museo: in una teca sotto l'elegante luce di un faretto? in una vetrina attaccata alla parete? in un contenitore illuminato sopra un tavolo? o semplicemente in un angolo? Fa' uno schizzo delle tue idee in modo da poterne discutere con la direzione del museo. Il personale del museo potrebbe anche chiederti di preparare un breve testo per accompagnare l'oggetto esposto, in modo da fornire ai visitatori informazioni importanti quando lo guardano. Le idee prodotte possono anche essere presentate dai bambini in una scenetta, in cui l'insegnante impersona il direttore del museo.

#### • Oggetti preziosi in un museo

Molti oggetti preziosi vengono tenuti in musei dove sono oggetto di grandi cure. Dopo aver completato un certo numero di attività su oggetti preziosi personali, può essere utile far visita a un museo locale con la classe. È importante accordarsi preventivamente con il conservatore del museo, quanto meno sullo scopo della vostra visita. Il concetto di oggetti preziosi deve essere certamente sottolineato. Il conservatore potrebbe ad esempio permettere che i bambini diano un'occhiata 'dietro le quinte', magari mostrando come alcuni oggetti vengono tenuti e conservati; oppure potrebbe parlare di alcune questioni importanti concernenti l'esposizione degli oggetti, come la luce o l'umidità.

Dopo la visita, ogni gruppo deve preparare una relazione. La classe può anche fare una relazione collettiva, e i vari gruppi occuparsi dei diversi aspetti della visita: un gruppo può essere la troupe televisiva, mentre altri possono impersonare giornalisti, fotografi o collezionisti interessati.

#### • Oggetti preziosi in casa di un collezionista

Anziché visitare un museo, l'insegnante può anche organizzare una visita in casa di un collezionista. Ogni gruppo dovrà stilare in precedenza una lista di domande di cui vogliono conoscere le risposte. Per creare questa lista, può essere utile scrivere alla lavagna la parola COLLEZIONISTA e invitare i bambini a fare delle libere associazioni. Successivamente, il gruppo può formulare delle domande basate su queste associazioni. Infine, tutte le domande possono essere raggruppate sotto titoli diversi.

Gruppi di bambini vengono poi invitati ad andare a trovare un collezionista locale. Il collezionista presenterà i suoi materiali e i bambini cercheranno di ottenere una risposta alle loro domande. Potrebbe essere interessante portare una videocamera per poter poi mostrare le loro riprese a tutti i compagni.

In seguito, ogni gruppo deve redigere una relazione della propria visita, con tutte le domande e le risposte da presentare ai compagni, possibilmente insieme a una ripresa video.

#### • La fiera degli oggetti preziosi

Dopo aver lavorato per qualche tempo con i loro oggetti preziosi personali, i bambini potrebbero essere incuriositi da oggetti che sono preziosi per altri. Così, gli oggetti etichettati nella prima attività vengono di nuovo esposti in uno spazio centrale della scuola. Oltre agli oggetti esposti, si lasceranno degli spazi liberi per altri che volessero aggiungere i loro oggetti. Tutti i bambini che partecipano al progetto vengono invitati a parlare delle loro attività sugli 'oggetti preziosi' ad altri gruppi di bambini della scuola. Dopodiché devono invitare altre classi ad aggiungere i loro oggetti preziosi per riempire gli spazi vuoti; genitori, nonni e altri familiari vengono invitati a fare altrettanto. È molto importante chiedere a ogni nuovo partecipante di etichettare il suo oggetto.

Prendendo accordi con un museo locale può anche essere possibile spostare in seguito la mostra, affinché gli oggetti dei bambini vengano esposti tra quelli della collezione del museo.

#### Elaborazione di una soluzione

Durante la fase di *raccolta del materiale* i bambini hanno radunato diversi elementi riguardanti il concetto di 'oggetti preziosi'. A questo punto devono dare coerenza a questi elementi con una nuova costruzione personale.

Presentate ai bambini una delle opere di Robert Rauschenberg, intitolata *Torre*. Informazioni sull'artista e immagini delle sue opere possono essere reperite in biblioteca o tramite una ricerca su internet; se ad esempio si digita 'Robert Rauschenberg' su Google (nella specifica sezione di ricerca delle immagini), appariranno sullo schermo numerose sue opere. In *Torre* Rauschenberg ha cercato di collegare tra loro vari oggetti quotidiani, senza alcun legame apparente, stabilendo delle connessioni estremamente personali. Per raggiungere tale obiettivo Rauschenberg ha costruito con questi oggetti quotidiani una torre. Ha usato lo stesso metodo anche in qualche altra sua opera, definendo i risultati di questo procedimento 'Combinazioni'.

Stiamo per costruire la nostra *Torre* personale, accumulando gli oggetti raccolti nella prima e seconda fase, e naturalmente possiamo anche aggiungere oggetti totalmente diversi. Prima di tutto dobbiamo fare uno schizzo della nostra *Torre* e farci venire in mente un titolo adatto. Poi, la *Torre* comincerà a prendere forma.

#### Presentazione

Nella scuola avrà luogo una mostra di *Torri*, corredate di testi, un catalogo, una visita guidata, inviti, avvisi, recensione di un giornale e una grandiosa inaugurazione. Se siete fortunati, il conservatore del museo potrebbe essere tanto entusiasta del progetto da permettere che la mostra abbia luogo in uno degli ambienti del suo museo.





### 3.2.2 IL PAESAGGIO

I bambini si troveranno di fronte a una serie di tracce riscontrabili nel paesaggio. Si tratterà di tracce lasciate involontariamente, magari come effetto collaterale o residuo di una certa attività, ma anche di tracce lasciate intenzionalmente per attirare l'attenzione su un certo evento o una certa attività.

#### Punto di partenza

##### • *Tracce involontarie*

Un giorno in classe viene recapitata una fotografia con l'immagine di impronte di pneumatici su una pista polverosa. L'origine della foto rimane misteriosa.

Il secondo giorno alla stessa classe viene inviato un messaggio di posta elettronica, con allegata l'immagine di un monumento locale. Quando i bambini, rispondendo al messaggio, chiederanno spiegazioni, non otterranno alcuna risposta.

Il terzo giorno la classe riceve un'immagine di un antico attrezzo, di nuovo senza ulteriori spiegazioni.

Il quarto giorno, in modo ormai non del tutto inatteso, i bambini ricevono una foto con dei graffiti.

L'ultimo giorno della settimana viene inviata un'immagine di un cartello stradale, allegata a un altro messaggio di posta elettronica ma proveniente da un altro indirizzo. Il cartello stradale sul segnale fa riferimento a una persona. L'insegnante chiede a questo punto ai bambini di mettere sul banco tutte le immagini e di cercare qualche possibile collegamento tra loro. I bambini cercano poi di comporre delle storie cui le immagini possono fare da illustrazione. Questo compito viene svolto in piccoli gruppi. Dopo di ciò, ogni gruppo presenta la sua storia agli altri.

Il primo giorno della settimana successiva, l'insegnante porta in classe alcune macchine fotografiche, dopo essersi accordato con il proprietario di un negozio di fotografia. Costui ha ammesso di aver mandato le immagini della settimana scorsa; racconta ai bambini che sono foto scattate da lui e spiega che ritraggono tutti luoghi cui è legato da ricordi personali. Rivela loro la storia che si nasconde dietro queste foto e aggiunge che questo è il suo modo di registrare delle tracce personali.

I bambini ricevono una rapida spiegazione su come funziona una macchina fotografica e vengono poi fatti uscire in piccoli gruppi: sarà loro compito esplorare le vicinanze della scuola e scattare cinque fotografie ciascuno. Ogni singola immagine deve contenere una traccia personale diversa lasciata nelle vicinanze della scuola. Una volta tornati in classe, tutte le foto - accompagnate da un breve testo esplicativo - vengono esposte in una mostra.



##### • *Tracce intenzionali*

I bambini vengono invitati a svolgere una ricerca su internet per reperire informazioni su Christo e Richard Long, due artisti della land art che lasciano intenzionalmente delle tracce in un paesaggio. Il materiale raccolto su questi artisti viene stampato e aggiunto alle fotografie personali del primo compito. Una discussione in classe dovrebbe portare alla seguente conclusione: nel paesaggio si possono trovare tracce volontarie e involontarie. I bambini vengono poi fatti uscire di nuovo, sempre in piccoli gruppi ma questa volta per fotografare tracce lasciate volontariamente nelle vicinanze della scuola.

#### Raccolta del materiale

Durante questa fase i bambini esplorano il quartiere e cercano tracce di vario tipo. L'insegnante definisce un ruolo specifico per la classe: i bambini sono impiegati di un ufficio che deve compilare una guida del comune alternativa, cioè un manuale che illustri le tracce reperibili nella zona. Tale guida dovrebbe assomigliare a quelle utilizzate dagli etologi per identificare gli animali a partire dalle loro tracce. Questo nuovo manuale di tracce è inteso come un aiuto per ottenere maggiori informazioni sugli abitanti del comune attuali e precedenti.

Le attività possono essere svolte da tutto il gruppo; in alternativa, l'insegnante può permettere a ciascuno bambino di scegliere tra gli incarichi disponibili o optare per una distribuzione di incarichi diversi a gruppi diversi, che dovranno poi presentare agli altri i loro risultati.

Tutti gli incarichi mirano a un diverso aspetto delle 'tracce nel paesaggio' e seguono tutti delle linee ben definite: in primo luogo occorre raccogliere informazioni, poi bisogna classificare i dati e infine i risultati devono essere trasformati in un prodotto presentabile, da includere nel nostro manuale di tracce.

##### • *Nomi di vie che si riferiscono a persone*

Quasi tutte le strade hanno un nome. A volte il nome di una via può fare riferimento a una persona che per qualche ragione è stata importante per la comunità locale o per la società in generale. Cerca un certo numero di targhe stradali sulle quali è presente il nome di una persona; fotografa le targhe e le vie rispettive.

#### > *Raccolta*

Ogni comune ha un comitato incaricato di scegliere i nomi delle vie. Prendi appuntamento con un membro di questo comitato e cerca di scoprire il maggior numero di informazioni possibili sulle targhe stradali che hai scelto. Puoi anche usare altre fonti per ottenere più informazioni sui nomi che compaiono sulle tue targhe: internet, una biblioteca o un archivio regionale, persone anziane che vivono nella zona.

#### > *Classificazione*

Esamina le informazioni che hai raccolto. Scegli tre nomi che ti interessano di più (o che hanno particolarmente attirato la tua attenzione) e metti da parte tutte le altre informazioni. Scrivi una breve biografia di queste tre persone e illustrala con immagini raccolte durante la ricerca o da te realizzate.

#### > *Sintesi*

Trasforma le tue biografie illustrate in tre pagine da destinare al manuale di tracce.

##### • *Monumenti commemorativi*

In ogni territorio comunale, o nelle sue adiacenze, possiamo trovare dei contrassegni (edicole votive, croci, targhe, alberi o fiori) lasciati sul ciglio della strada dopo un incidente mortale. Questi piccoli monumenti commemorativi sono tutte tracce lasciate deliberatamente per mantenere vivo un determinato ricordo.

#### > *Raccolta*

Esplora una zona, cercando di trovarvi il maggior numero di monumenti commemorativi possibile. Fotografali e indica poi i luoghi dove hai scattato le foto su una cartina della zona esplorata.

Raccogli tutte le informazioni che riesci a trovare su queste località. Serviti di fonti diverse: internet, i tuoi genitori, l'archivio o una biblioteca locale, gli abitanti della zona.

#### > *Classificazione*

Scegli tre luoghi che consideri importanti e descrivili. Arricchisci la tua descrizione con delle foto.

#### > *Sintesi*

Trasforma ogni descrizione in una poesia, ad esempio cancellando tutte le parole superflue e lasciando solo quelle assolutamente necessarie per comporre il primo verso. Nel secondo verso, nel minor numero di parole possibile, puoi trascrivere le tue impressioni e sensazioni personali che il luogo ti ha suscitato. Nel verso finale devi cercare di definire, sempre nel minor numero di parole possibile, il motivo per cui secondo te questo luogo deve essere preservato per le future generazioni. Scoprirai così di aver creato tre poesie che costituiranno tre pagine del manuale di tracce.

##### • *Monumenti*

Quasi ogni cittadina possiede un edificio o una struttura, antica o recente, dotata di un certo valore storico. Questi monumenti hanno spesso avuto nel tempo funzioni anche molto diverse.

#### > *Raccolta*

Esplora il tuo comune o le sue adiacenze cercando di individuare dei monumenti. Scegline uno e fotografalo da angolazioni diverse.

Parla con gli attuali responsabili del monumento e cerca di ottenere il maggior numero di informazioni possibile sull'edificio.



Chi ci viveva? Perché vivevano lì? Per cosa era usato inizialmente l'edificio?

Puoi forse servirti di altre fonti per scoprire altre cose sul monumento: un archivio locale, le persone più anziane della comunità, gli impiegati del comune, una biblioteca o un gruppo che studia le usanze e le tradizioni popolari locali.

#### > **Classificazione**

A questo punto hai raccolto molte informazioni. Cerca di organizzare tutto il materiale in ordine cronologico, in modo da ottenere un resoconto della storia del monumento.

#### > **Sintesi**

Distribuisce le informazioni raccolte su una lunga linea del tempo (ripiegandola) e aggiungila al manuale di tracce.



#### • **Percorsi**

Tutti noi seguiamo dei percorsi fissi per spostarci da un posto all'altro. Tu, probabilmente, fai ogni giorno la stessa strada per andare a scuola e lo stesso avviene, probabilmente, quando vai a trovare un amico o se devi andare al supermercato. Inoltre, ogni città o territorio sono attraversati da vari percorsi fissi lungo i quali viene indirizzato il traffico. Ci sono molti tipi diversi di percorsi: quelli degli autobus, quelli pedonali, le piste ciclabili ecc.

#### > **Raccolta**

Esplora il quartiere della tua scuola e cerca di individuare alcuni percorsi prestabiliti: i tuoi, quelli degli autobus, quelli pedonali o piste ciclabili.

Potresti anche cercare di individuare percorsi fissi più antichi: rotte commerciali, vecchi tragitti tranviari o binari ferroviari caduti in disuso.

#### > **Classificazione**

Copia una cartina del quartiere della tua scuola segnandovi i percorsi che hai scoperto. Ogni percorso deve avere un colore diverso affinché sia facilmente identificabile con l'aiuto di una legenda.

#### > **Sintesi**

Allega la tua cartina con relativa legenda al manuale di tracce, aggiungendo qualche ulteriore informazione per facilitarne la consultazione.

#### • **Salvaguardia di determinate località**

L'artista **Christo** esprime la sua arte all'interno di un paesaggio (urbano e non); crea opere gigantesche, in genere impacchettando parti del paesaggio stesso: ha impacchettato tra l'altro intere isole, un ponte di Parigi e un enorme edificio di Berlino (il Parlamento); una volta ha steso un'enorme tenda in una valle d'America.

Con l'atto dell'impacchettamento, si può attirare l'attenzione dello spettatore su qualcosa altrimenti considerato ovvio, qualcosa cioè cui si è così abituati da non guardare più: è un modo per rendere insolito il familiare.

#### > **Raccolta**

Esplora il quartiere della tua scuola o quello dove abiti, cercando luoghi per te importanti, legati a un tuo ricordo personale. Potrebbe trattarsi, naturalmente, di luoghi importanti solo per te e totalmente insignificanti per gli altri. Segna questi luoghi su una cartina.

Pensa a un modo semplice per rendere questi luoghi invisibili, ad esempio impacchettandoli con carta da pacchi o con della stoffa, circondandoli con un paravento o formandovi intorno un circolo di bambini, e scatta delle fotografie.

#### > **Classificazione**

Traccia un percorso basato sui luoghi che hai indicato sulla tua

cartina e assicurati che possa essere seguito da persone che ti conoscono bene. Scrivi dei brevi testi per attirare ulteriormente l'attenzione su questi luoghi. attention to these places.

#### > **Sintesi**

Trasforma e incorpora tutti questi elementi (foto, testi e cartina) in una vera e propria descrizione illustrata di un percorso, che verrà acclusa al manuale di tracce.

#### **Elaborazione di una soluzione**

Durante la fase di *raccolta del materiale* sono state composte diverse pagine del manuale di tracce, che fornirà molte interpretazioni diverse dei paesaggi che circondano i bambini partecipanti al progetto. In questa fase i bambini dovranno portare a termine due incarichi. In primo luogo dovranno trasformare le singole pagine in un vero opuscolo che potrà poi essere usato da altri. In secondo luogo vengono invitati a trovare e aggiungere altre tracce del paesaggio circostante: storie raccontate da anziani, dai loro genitori, dai vicini o altre idee che possono venire loro in mente. Altre pagine andranno così ad aggiungersi all'opuscolo.

#### **Presentazione**

Una volta terminato l'opuscolo, i bambini possono invitare a scuola i loro genitori, i familiari e qualsiasi altra persona interessata per una presentazione del loro lavoro. Possono anche organizzare un'apposita mostra, in modo che tutti possano ammirare la grande quantità di materiale confluito nella costruzione del manuale.

La cosa più importante è distribuire le prime copie del loro opuscolo. Infine, il pubblico è gentilmente invitato a unirsi a piccoli gruppi di bambini in una passeggiata nel quartiere per poter vedere di persona le tracce selezionate.





### 3.2.3 RITUALI E STORIE

#### Punto di partenza

Come punto di partenza, l'insegnante inizia ogni giorno della settimana raccontando una leggenda metropolitana. Su internet se ne possono trovare una quantità enorme, ma agli allievi se ne riferirà una al giorno. Questo tipo di storie iniziano sempre citando una fonte più o meno affidabile - ad esempio "un mio amico..." o "i vicini di mio fratello..." - che garantisce l'apparente veridicità della storia.

#### > Lunedì

*"Un'amica di mia sorella aveva appena terminato gli studi e voleva fare una vacanza con la tenda per conto suo, tutta da sola. I suoi amici l'avevano sconsigliata di andare da sola: una ragazza carina come lei sarebbe inevitabilmente incorsa in qualche guaio.*

*Nonostante gli avvertimenti, se ne va in giro per diversi paesi. Si diverte molto e tutte quelle preoccupazioni le sembrano assolutamente fuori luogo.*

*Tornata dal viaggio, fa sviluppare immediatamente le foto che ha scattato. Quando le vede rimane scioccata, perché insieme alle immagini di luoghi stupendi ce ne sono altre dove compare mezza nuda, mentre dorme in tenda, a Milano, a Roma, in Toscana e in tutti gli altri posti che aveva visitato".*

L'insegnante riferisce la storia senza fare alcun commento. Lascia che i bambini, se vogliono, esprimano le loro reazioni. Poi procede con i normali compiti del giorno.

#### > Martedì

*"Ieri stavo parlando al supermercato con una persona che conosco, che mi ha raccontato questa strana storia su quello che è capitato a sua sorella. Un bel pomeriggio di sole lei e suo marito decidono di fare un giro in bicicletta. Il marito tira fuori le due bici e rientra in casa. Quando poco dopo escono tutti e due, pronti per partire, le biciclette erano sparite. Sconcertati e confusi, salgono in macchina per cercare di ritrovarle.*

*Dopo un'ora o giù di lì, decidono di lasciare perdere e tornano a casa. Indovina un po'? Le biciclette erano ricomparse con un biglietto attaccato sopra! Era un messaggio di quelli che le avevano prese, che li ringraziavano per avergli prestato le bici in un caso d'emergenza. C'erano anche due biglietti per andare a teatro quella sera stessa. Quando tornano dallo spettacolo, trovano un altro messaggio attaccato alla porta che dice: 'Grazie di nuovo!' Aprono la porta e scoprono che tutta la casa era stata svaligiata".*

Anche in questo caso l'insegnante racconta la storia senza fare alcun commento e aspetta l'eventuale reazione dei bambini.



#### > Mercoledì

*"Alcuni amici di un collega di mia moglie hanno un figlio che la sera esce spesso per andare a bere qualcosa. Lo scorso fine settimana gli è successo qualcosa di veramente strano. Era stato in città fino a tardi e doveva tornare a casa in moto passando per una strada buia in aperta campagna. All'improvviso, vede una ragazza sul ciglio della strada che sembrava sconvolta. Quando le chiede se va tutto bene, lei non risponde.*

*Le offre un passaggio e lei monta sulla moto. Continuano il tragitto in assoluto silenzio. Quando il ragazzo si gira per dare un'occhiata, lei era scomparsa. Gli sembra molto strano, perché non si era accorto di niente. Questa storia non gli piace per niente e decide di raccontare tutto alla polizia. Il poliziotto gli fa vedere una foto e gli chiede: "È lei?". Il ragazzo risponde di sì e il poliziotto ribatte: "Sei la terza persona questo mese che viene a raccontarci la stessa storia. Questa ragazza è stata uccisa un mese fa esattamente in quel luogo ed esattamente a quell'ora della notte".*

Questa terza strana storia farà insorgere nei bambini, che si stanno ormai abituando ad ascoltarne una ogni giorno, diversi interrogativi: sarà successo davvero? queste storie sono vere? L'insegnante non dà nessuna indicazione e si limita a far discutere i bambini.

#### > Giovedì

*"Mio fratello ha un collega negli Stati Uniti che va matto per le moto, specialmente le Harley Davidson. Un giorno è fuori in moto e incrocia un vecchio modello di Harley appoggiato all'edificio di una fattoria. Si ferma per ammirarla e gli piace così tanto che suona al campanello della casa vicino per chiedergli di vendergliela. Dopo un po' di trattative, la vecchia moto cambia proprietario per 800 dollari. Dopo averla portata a casa, non riesce a trovare il numero di matricola necessario per registrare il cambio di proprietà. Telefona a un concessionario locale di Harley che gli spiega dove cercare il numero, ma non riesce a trovarlo da nessuna parte. Come ultimo tentativo, telefona alla casa produttrice e gli passano vari uffici a cui ogni volta deve raccontare tutta la storia. Alla fine parla con qualcuno che gli fa domande molto specifiche, in particolare sulla sella. Viene messo di nuovo in attesa finché infine non gli passano il signor. Davidson in persona. "Può guardare sotto il motore? - gli chiede - "Guardi se riesce a trovare qualcosa inciso sopra". L'uomo gli conferma di aver trovato qualcosa e legge: "A Elvis. Grazie. Harley Davidson". Davidson gli offre 350.000 dollari sull'unghia, ma il nuovo proprietario gli risponde che preferisci pensarci un po' sopra.*

*L'uomo, che non è nato ieri, telefona a Graceland, il museo di Memphis dedicato a Elvis, e chiede se Elvis abbia mai posseduto una Harley Davidson. Gli spiegano che la fabbrica ha costruito quattro motociclette come dono speciale per the King, tre delle quali sono nel museo. "Beh, io ho la quarta", dice l'uomo. Il tizio di Graceland gli offre immediatamente tre milioni di dollari. "Ci devo pensare", gli risponde l'altro mettendo fine alla conversazione. Incredibile, no? Che avreste fatto voi al posto suo?*

In classe prosegue la discussione.

#### > Venerdì

Oggi l'insegnante inizia dando informazioni sulle storie raccontate durante la settimana. Storie di questo tipo hanno un nome - leggende metropolitane - e iniziano con: "Un mio amico...".

Esistono centinaia di queste storie in giro per il mondo. Qualche volta contengono un elemento di verità, come nel caso di Craig Shergold, un ragazzo che quando aveva sei anni soffrì di una terribile malattia mortale. Quale ultimo desiderio, chiese di entrare nel Guinness dei primati come il bambino che ha ricevuto più biglietti di auguri per la sua guarigione. I genitori si diedero da fare e inviarono richieste in tutto il mondo. Ben presto cominciarono ad arrivare biglietti da ogni angolo del pianeta: il problema è che questa storia sta ancora girando via fax, e-mail ecc. e Craig - fortunatamente guarito - viene tutt'oggi inondato di biglietti d'auguri. È riuscito a riempire interi armadi e sta implorando la gente di non spedirgli più niente.

Ci sono persone che raccolgono queste storie. Quelle qui riportate sono tratte dal newsgroup *alt.folklore.urban*, i Fratelli Grimm del nostro tempo, che non si limitano a raccogliere storie ma individuano anche la loro diffusione nel mondo: grazie a internet, storie raccontate in Inghilterra emergono dopo qualche giorno in Australia.

Gruppi di bambini vengono istruiti a cercare su internet questo tipo di storie: devono raccoglierne il più possibile e stamparle. Occorre tener presente che alcune possono essere assolutamente raccapriccianti. Se un insegnante vuole proteggere i bambini da questo tipo di leggende metropolitane, può selezionarne alcune e raccontarle lui stesso ai bambini.

I bambini vengono invitati a indagarle e a paragonarle tra loro, facendo una lista delle somiglianze che emergono.

## Raccolta del materiale

L'attenzione è qui incentrata su vecchi racconti popolari, favole e leggende metropolitane. Ai bambini si danno diverse attività su cui lavorare; si può stabilire che tutti i bambini faranno le stesse attività o possono essere loro stessi a decidere di lavorare in piccoli gruppi sulle attività che hanno scelto.

### > Storie del passato

Le antiche storie dei santi possono spesso sembrare simili alle leggende metropolitane. I miracoli dei santi, i fantasmi, le streghe e altri eventi improbabili fanno tutti parte del nostro patrimonio culturale. Molti di questi racconti furono pubblicati da alcuni insegnanti a cavallo tra XIX e XX secolo, preoccupati dalla loro scomparsa se nessuno le avesse più tramandate. Raccoglietene alcune sulla zona dove si trova la scuola e chiedete ai bambini di paragonarle a qualche leggenda metropolitana raccolta nella fase del *punto di partenza*. Cercate somiglianze o contrasti relativamente a tempo, spazio, eventi, dettagli, attributi, ripercussioni e mistero.

### > Leggere le sculture antiche

In passato la maggior parte delle persone non sapeva leggere e per ricordare una storia dovevano raccontarla di continuo. Esisteva anche un altro modo: la mettevano in versi, per ricordarla più facilmente. Si potevano anche 'leggere' le statue di santi, ad esempio, in chiese o cappelle. Cercate sculture di questo tipo nel quartiere della scuola, magari nelle chiese, sulle facciate di palazzi, sui monumenti. Fate scattare ai bambini delle fotografie per realizzarne poi una piccola mostra; dovrebbero anche scrivere dei testi esplicativi per i visitatori. Anziché una mostra, potrebbero realizzare un piccolo opuscolo.

### > Leggere le immagini moderne

I santi erano gli eroi e gli idoli del passato, anche se oggi questi sono più rappresentati dalla categoria dei calciatori e dei cantanti. È possibile 'leggere' le immagini degli eroi di oggi nello stesso modo in cui facciamo con le statue del passato? Portate a scuola qualche rivista che tratti di questi eroi dei nostri giorni; ritagliate delle immagini e fate una piccola mostra come sopra descritto.

Immagina di essere un impiegato del museo delle cere di Madame Tussaud e di dover individuare qualcuno degno di essere immortalato con la cera. Chi sono i nuovi eroi di oggi e come è possibile individuarli? Scrivi una lettera a Madame Tussaud e raccontale quali nuove statue di cera pensi debbano trovar posto nel museo. Puoi anche scrivere un depliant per il pubblico.

### > Raccontare antiche storie

Quest'attività potrebbe essere un breve corso su come raccontare antiche storie al pubblico. L'insegnante mostra in classe alcuni oggetti connessi a una storia e la racconta tenendone uno in mano. Per tenere avvinti i suoi ascoltatori, l'insegnante si serve di vari metodi: gesticola, mima, alza la voce, sussurra, si muove. Dopodiché viene realizzata una lista che descriva tutto quello cui si deve pensare quando si parla in pubblico: l'uso

della voce, il linguaggio del corpo, il coinvolgimento dell'uditorio ecc. I bambini dovranno quindi scegliere uno degli oggetti, pensare a una storia che possa adattarsi e raccontarla agli altri in modo convincente.

### > Diffusione delle storie 1

Le antiche storie si diffondevano tanto velocemente quanto le attuali leggende metropolitane, ma in un modo diverso. Se i Fratelli Grimm non avessero raccolto le vecchie favole parlando con gli anziani e trascrivendole, probabilmente non sarebbero sopravvissute sino ad oggi. In passato le storie venivano raccontate di continuo e nessuno le scriveva; oggi tutto avviene più velocemente e in modo diverso, specialmente con l'uso di internet. Scriviamo tutto, cosa che ci aiuta a far sì che le storie non andranno mai perse, ma tramite la costante ripetizione possono accadere strane cose: si aggiunge o tralascia qua e là qualche dettaglio, si esagera qualche elemento, mentre altri vengono attenuati.

Scegliete una delle storie dalla recente serie di lezioni e cambiatela. Potete fare diverse cose: esagerare, allungare o abbreviare la storia originale, tralasciare qualche dettaglio o modificare delle parti. Leggete entrambe le versioni di una stessa storia ai bambini e discutete con loro su cosa è successo.



### > Telefono senza fili

I bambini stanno in fila uno accanto all'altro. Il primo ha una storia scritta su un pezzo di carta e la sussurra al suo vicino senza che gli altri lo possano ascoltare. Il secondo bambino racconta quello che ha ascoltato al terzo della fila, senza l'aiuto del testo scritto, e così via. Alla fine, l'ultimo della fila racconta la storia a tutti gli altri e subito dopo il primo legge ad alta voce la storia iniziale. Cosa è rimasto della versione originale?

### > Diffusione delle storie 2

Ecco alcuni siti internet dedicati alla diffusione delle leggende metropolitane. Collegati al sito e cerca una storia, usando uno dei seguenti indirizzi:

[www.magnaromagna.it/leggende/](http://www.magnaromagna.it/leggende/)

[www.clab.it/cp/leggende/](http://www.clab.it/cp/leggende/)

[www.newsky.it/umorismo/leggende/index.htm](http://www.newsky.it/umorismo/leggende/index.htm)

[www.ilfronte.net/leggende.asp](http://www.ilfronte.net/leggende.asp)

### > Tipi di storie

Le leggende metropolitane, come le storie raccontate nel passato, possono essere divise in diverse categorie. Collegati a internet e cerca tipi diversi di storie, raggruppandole in gialli, storie di santi, racconti di streghe, racconti dell'orrore o storie divertenti. Vai nella biblioteca locale e rintraccia alcune storie del passato, vedendo se riesci a raccoglierle in categorie diverse. Mischia storie antiche e moderne. Fa' una *presentazione* alla tua classe in cui racconti una storia moderna subito dopo una antica, assicurandoti che appartengano entrambe alla stessa categoria.

### > Storie su antiche stampe e sulla piazza del mercato

In passato le storie non venivano trasmesse solo raccontandole; se ne potevano trovare anche al mercato e alle fiere. I cantastorie cantavano accanto a una tela dipinta, piena d'immagini che descrivevano i fatti narrati. I loro canti erano in genere o tristissimi o molto violenti. Il pubblico poteva anche acquistare i versi stampati e persino le tele dipinte.

Le storie venivano diffuse anche da persone che vendevano stampe sui banchi del mercato. Queste stampe costavano poco, perché realizzate su carta molto economica e in grandi tirature. Erano come dei fumetti, con delle immagini e un testo che le accompagnava. Erano prodotte in grandi quantità ma non duravano a lungo. Puoi forse trovarne qualcuna in museo locale; anche internet può essere una fonte utile.

### > Novellieri e cantastorie

Come illustreresti una storia moderna, una leggenda metropolitana, a un pubblico che non sa leggere? Immagina di essere un novelliere o un cantastorie. Sei al mercato e stai raccontando una storia accanto a un'enorme tela dipinta simile a una storia a fumetti. Scegli una leggenda metropolitana e dipingi il cartellone con cui accompagnarla. Recita la tua scena al gruppo. Gli altri bambini stanno girando per il mercato e si fermano per un po' ad ascoltarti.

### > Storie di quartiere

Scopo di questa fase è raccogliere storie nel vostro quartiere,

come storie popolari, saghe e leggende. A cavallo tra XIX e XX secolo molte storie vennero trascritte per evitare che andassero perdute. I Fratelli Grimm, in particolare, trascrissero un gran numero di favole, raccolte dagli anziani. Ci sono storie che un tempo venivano raccontate ma sono ormai dimenticate: non si può conservare tutto. Sarebbe forse una buona cosa salvare qualche storia dei nostri giorni per il futuro.

Dividetevi in gruppi e uscite dalla scuola per andare a trovare gli abitanti del quartiere. Potete anche portare con voi una videocamera o una normale macchinetta fotografica, un registratore o semplicemente un blocco e una matita. Chiedete a queste persone di raccontarvi le loro storie più importanti. Raccoglietene il maggior numero possibile, specialmente quelle che sembrano più interessanti, usando la vostra attrezzatura come e quando necessario.

## Elaborazione di una soluzione

Usa il materiale raccolto per fare una *presentazione*, che sia interessante e divertente per gli altri. Se sono più gruppi a farlo, vi sarà presto un'intera raccolta da usare per una mostra a scuola.

Scegli la tua storia preferita tra quelle raccolte e trasformala in qualcosa di spettacolare. Puoi anche rimaneggiarla, nei limiti in cui sia poi possibile recitarla.

## Presentazione

Si può organizzare a scuola una mostra divisa in due parti: la prima consiste in tutto il materiale raccolto nella prima fase, mentre la seconda è formata dal gruppo della *presentazione*, basata sulle attività completate nella fase di *elaborazione di una soluzione*. Un parte della *presentazione* dovrebbe consistere nel racconto delle storie raccolte.

Si invitano tutti gli interessati a una presentazione ufficiale. Si prepareranno inviti, manifesti e comunicati stampa; occorre anche pensare a un'introduzione, con un piccolo rinfresco, visite guidate e altre cose tipiche di questi eventi.



### 3.2.4 ARCHIVI

*No ghost just a shell* ("Nessun fantasma, solo un guscio") è un progetto che utilizza un personaggio virtuale (oltre a essere il titolo di una mostra al Van Abbenmuseum di Eindhoven, in Olanda, recentemente riaperto). Diciotto artisti hanno lavorato su un personaggio virtuale, una ragazza chiamata Annlee.

Originariamente sviluppata in Giappone per essere usata in giochi per computer, l'immagine di Annlee era un po' debole e non sembrava destinata a lunga vita. Nel 1999 due artisti francesi, Pierre Huyghe e Philippe Pareno, comprarono però i diritti del personaggio, dandole il nome di Annlee: era nato il progetto *No ghost just a shell*. Lo scopo del progetto era di riempire la *tabula rasa* di Annlee con storie e idee, per darle un'identità e farla vivere. Huyghe e Pareno idearono un modo relativamente economico per realizzare delle animazioni con Annlee e la offrono ad altri artisti con questa richiesta: usate Annlee in vostri progetti personali e lavorate con noi per sviluppare la sua storia.

In questo progetto vogliamo fare lo stesso, ma in modo diverso: Annlee è un guscio vuoto, un libro aperto. Le daremo un'identità non servendoci della nostra immaginazione, come hanno fatto gli artisti, ma tramite l'uso di archivi di diverso tipo, che - tra le altre fonti possibili - potrebbero includere registrazioni ufficiali del Comune, giornali, archivi di famiglia e individuali, pubblicazioni annuali che registrano i momenti salienti dell'anno precedente.

#### Punto di partenza

Presentate alla classe il personaggio virtuale scelto. Internet è una buona fonte e la casa editrice tedesca Taschen ha pubblicato un libro contenente centinaia di questi personaggi. Stampate un'immagine del personaggio in grande formato e accertatevi che i bambini non lo conoscano già.

Inventate una storia su questo personaggio: ha 22 anni e ha perduto la memoria. Quando aveva 12 anni rimase coinvolto in un incidente e rimase in ospedale per 12 mesi (quindi dieci anni fa, più o meno l'età dei bambini). Tutto quello che è successo in quell'anno si è cancellato dalla sua memoria. Riusciranno i bambini a informarlo?



#### Raccolta del materiale

In questa fase i bambini devono fare ricerche in diversi archivi per scoprire quello che è successo nell'anno dell'incidente (più o meno l'anno della loro nascita). Gli archivi possono essere indagati dall'intera classe o dividendo i bambini in più gruppi; in questo caso, ogni gruppo può cercare in un archivio diverso. Alla fine discuteranno insieme quello che hanno trovato. Ogni archivio indagato dà luogo a un prodotto definito, che verrà usato in seguito (*elaborazione di una soluzione*).

##### > Archivi di quotidiani

Gli editori di quotidiani usano un archivio. Dite ai bambini di telefonare ad alcuni giornali locali e nazionali, chiedendo una copia della prima pagina del giornale pubblicato il giorno in cui sono nati. Raccogliete tutte le prime pagine e fate scegliere al gruppo alcuni avvenimenti importanti. Ogni bambino sceglie quello ritiene più importante. Assumeranno poi il ruolo di direttore del telegiornale serale e realizzeranno un servizio a partire dall'articolo scelto. Presenteranno infine il telegiornale del loro anno di nascita da un finto schermo televisivo.

##### > Archivi di famiglia

Ogni famiglia conserva un archivio, anche se nella maggior parte dei casi non sistematico né propriamente catalogato. Può trattarsi di album fotografici, cimeli di famiglia, souvenir, diari, lettere d'amore dei nonni e così via. Questi ricordi sono in genere sparsi per la casa e vengono conservati da membri della famiglia diversi.

I bambini devono parlare ai genitori dell'anno in cui sono nati, chiedere di vedere oggetti o foto come materiale illustrativo e raccogliere testimonianze relative alle storie raccontate dai genitori sull'anno della loro nascita. Tutti questi materiali vengono poi trasformati in una mostra da tenere in classe: i bambini visitano le sezioni degli altri scambiandosi dettagli e informazioni personali. Dopo di ciò, ogni bambino produce un documento per la futura presentazione di tutte le informazioni. Il problema è come assicurare la futura conservazione del documento in modo che non vada perduto: saranno in grado in futuro le persone di leggere e capire le tue informazioni personali?

##### > Almanacchi

Raccogliete il maggior numero possibile di almanacchi pubblicati negli anni di nascita dei bambini: potete trovarli in biblioteca, ottenerli dai bambini stessi o in altre biblioteche private ecc. I bambini devono studiarli, leggendo i testi e guardando le figure per scoprire cosa è avvenuto nel loro anno di nascita, nonché discuterne in piccoli gruppi. Dopo di ciò, ogni bambino sceglierà un'immagine che considera la più significativa di quell'anno; le immagini scelte non devono essere rivelate agli altri.

Le fotografie selezionate formeranno la base di un *tableau vivant* realizzato in classe. Ogni bambino sceglie dei compagni per ricreare la foto, descrive le pose che gli altri devono assumere, dove devono mettere i piedi, indirizzare lo sguardo e così via. Gli altri bambini devono indovinare qual è la foto che



stanno copiando. Potete scattare una foto dei vari *tableau vivant* realizzati per poi realizzare un almanacco di classe, con l'aggiunta di qualche testo.

##### > Archivi ufficiali

Prendete accordi con l'archivista locale e programmate una visita per tutto il gruppo o più incontri con gruppi più piccoli. Lo scopo è duplice: mostrare ai bambini come lavora un archivio e far cercare loro dei documenti del loro anno di nascita.

L'archivista può fare preventivamente una selezione, ma sarebbe più stimolante se fossero i bambini stessi a condurre le ricerche, imparando ad orientarsi in un archivio. Il materiale trovato può essere fotocopiato e usato come punto di partenza per recite di piccoli gruppi di fronte a tutta la classe, immortalate da fotografie che saranno accompagnate da brevi testi.

##### > L'archivio mondiale

Internet può essere considerato un archivio mondiale, per quanto decisamente caotico. L'unico modo per mettere un po' d'ordine a tutte queste informazioni è fare domande molto dirette. Ad esempio, i bambini possono usare un motore di ricerca per trovare informazioni sul loro giorno di nascita, cosa che porterà indubbiamente a dei risultati, spesso di tipo genealogico. I bambini indagano le informazioni date quanto più a fondo possibile e assumono il ruolo di un giornalista particolarmente interessato al loro giorno di nascita. Scrivono un articolo per un quotidiano che descriva tutto quello che accadde quel giorno, secondo il World Wide Web (www).

#### Elaborazione di una soluzione

Con le informazioni date nella fase precedente realizziamo un catalogo, una specie di biografia, dell'anno di nascita dei bambini. In questo modo possiamo riattivare la memoria di Annlee, o di qualsiasi altro personaggio scelto nel *punto di partenza*.

Portate qualche biografia in classe e spiegate ai bambini come lavora un biografo. In primo luogo raccoglie tutte le informazioni possibili sul soggetto scelto; poi ordina le informazioni e sceglie un mezzo per dare forma alla sua ricerca: un libro, un documentario o altro.

Dividete i bambini in due gruppi che svolgeranno ciascuno un ruolo diverso: un gruppo assume il ruolo dell'editore e l'altro porta tutte le informazioni raccolte per la cosiddetta biografia. Il compito dell'insegnante è quello di sviluppare i loro ruoli: in cosa consiste il ruolo di un editore? come affrontano gli scrittori le osservazioni sollevate da un editore? L'insegnante, per definire meglio i ruoli, può aver bisogno di scrivere un canovaccio sommario.

#### Presentazione

Le varie biografie vengono presentate agli altri gruppi e i risultati discussi insieme. Per terminare, le biografie possono anche essere presentate ad altre persone, ad esempio in uno spettacolo per i genitori, i nonni, altri bambini della scuola o chiunque altro.



CAPITOLO

# 4

## PROGETTI SUL PATRIMONIO CULTURALE<sup>10</sup>

### La pedagogia del patrimonio nella scuola secondaria

Le camere dei nostri ragazzi sono tappezzate di poster di calciatori, sportivi o cantanti, ma chi era l'idolo della nonna? Le loro foto delle vacanze li fanno sospirare al pensiero dei bei mesi estivi, ma come viaggiavano un tempo gli uomini? Gli sms che inviano ogni giorno sono per loro indispensabili, ma come comunicavano gli innamorati cinquanta anni fa? Un progetto sul patrimonio offre l'opportunità di scavare nel passato e di trovare una risposta a queste e molte altre domande.

In questo capitolo indichiamo le possibilità crosscurricolari di progetti di questo tipo nella scuola secondaria e forniamo suggerimenti per applicazioni concrete.





Questo capitolo è concepito come una guida pratica per gli insegnanti della scuola secondaria che vogliono realizzare un progetto sul patrimonio e siano in cerca di idee. Abbiamo perciò inserito anche una grande quantità di materiale esemplificativo. Vorrebbe essere d'aiuto anche all'insegnante che voglia sporadicamente includere il patrimonio nel suo schema di lavoro, ad esempio per introdurre e illustrare il materiale della lezione. Il capitolo offre inoltre spunti a chi voglia apprendere competenze particolari. Le idee qui raccolte possono rivelarsi molto utili nell'organizzazione di progetti di diversa ampiezza. Per la descrizione di progetti specifici, occorre fare riferimento al Capitolo 5.

Per prima cosa ci occupiamo della fase preliminare e analizziamo più da vicino la scelta della tipologia di patrimonio, l'organizzazione a scuola e gli accordi con i partner. In un secondo momento delineiamo il possibile svolgimento di un progetto ideale. Gli insegnanti possono elaborare un progetto secondo ogni tipo di possibilità, commisurate alle capacità della classe, all'età degli studenti, al tempo disponibile e alla disciplina che insegnano.

#### 4.1 Aspetti organizzativi

Una buona organizzazione vale la metà del lavoro e ciò è sicuramente vero per i progetti riusciti. Affinché tutto proceda senza ostacoli, occorre che ogni cosa sia stata chiaramente predisposta, in modo che tutte le persone coinvolte sappiano quello che stanno facendo. In questo capitolo elenchiamo gli elementi più importanti per organizzare un progetto sul patrimonio. Consideriamo innanzi tutto l'impostazione generale e la scelta del tipo di patrimonio; dopodiché inizia la programmazione a scuola e si prendono accordi con i partner. Questi elementi, nella pratica, vanno in genere di pari passo. Quello che segue non è quindi un programma strettamente in sequenza, quanto piuttosto una raccolta di idee per guidare un progetto sul patrimonio nella giusta direzione.

##### 4.1.1 Progetto chiuso o aperto?

Se si sceglie un progetto chiuso, il controllo del suo sviluppo e dei suoi risultati rimane nelle mani dell'insegnante, che fa da 'processore centrale' attraverso cui devono passare tutte le informazioni; anche gli esiti devono essere conformi alle sue aspettative e ai suoi principi. È l'insegnante che stabilisce i compiti, che mostra come trovare una soluzione alla domanda posta e che assegna a ogni studente un lavoro specifico. Questo tipo di approccio è particolarmente adatto a ragazzi dalla limitata capacità di lavorare in modo indipendente. Quando c'è poco tempo, inoltre, un approccio chiuso può essere una buona scelta perché l'insegnante rimane totalmente responsabile delle scadenze e dell'andamento del progetto.

È anche possibile un'impostazione più aperta, con un controllo meno stretto sugli studenti e dall'esito più imprevedibile. In questo caso gli studenti sono liberi di scegliere un'attività particolare o una parte specifica del progetto; possono porre essi stessi degli interrogativi, decidere indipendentemente come trovare una soluzione e scegliere in prima persona come presentare i loro risultati. Questa autonomia può dare loro una motivazione ulteriore, a patto che non vengano interamente abbandonati a sé stessi. In qualità di organizzatore, l'insegnante deve fornire una struttura e un inquadramento generali ed essere pronto ad aiutarli a rispondere ai loro interrogativi; in qualità di istruttore, deve agevolare la conoscenza, offrire supporto nello svolgimento del progetto e assistenza continua. È un metodo di lavoro molto impegnativo, ma anche molto remunerativo e piacevole per gli studenti.

Queste definizioni rappresentano naturalmente due punti estremi. Ci sono in realtà molte sfumature tra un'impostazione aperta e una chiusa: sta all'insegnante scegliere all'interno di questa gamma di possibilità, a seconda del tempo disponibile e delle capacità degli studenti. Nella seconda parte del capitolo si forniscono alcuni esempi di come sia possibile dare più libertà agli studenti in una qualsiasi parte del progetto.



##### 4.1.2 La scelta del patrimonio culturale

###### • L'ambiente circostante

Un buon soggetto per un progetto sul patrimonio può spesso essere individuato nelle immediate vicinanze della scuola. Gli studenti, naturalmente, potranno anche partecipare a un'escursione e l'insegnante potrà sfruttare l'occasione di una gita all'estero, ma questo spesso non è necessario. Inoltre, partendo dalle immediate vicinanze e non limitandosi a un'escursione occasionale, gli studenti si identificheranno più facilmente con il patrimonio e saranno in genere più motivati. Per l'insegnante il miglior modo di procedere è individuare qualcosa con cui gli studenti possano entrare in rapporto, ma che non hanno mai preso in considerazione: quella fabbrica davanti alla quale passano ogni giorno non è un bell'esempio di archeologia industriale? perché l'agricoltura della regione era un tempo indirizzata a una particolare coltura? quali eventi si nascondono dietro le rovine del castello dove un tempo giocavano a nascondino? Lo stesso edificio scolastico potrebbe essere un monumento, o magari è la storia delle origini e dello sviluppo della città a offrire un punto di partenza interessante. Cimiteri, monasteri o vecchie foto di classe possono raccontare molto più di quanto non si direbbe a prima vista.

Oltre al patrimonio materiale, si può prendere in considerazione anche quello immateriale: da dove viene la specialità locale? perché in città si venera il tale santo? che storia si intravede dietro alla processione, al mercato di strada o alla fiera annuale? Si possono indagare le usanze, il dialetto e anche i nomi di battesimo e i cognomi della regione. Le foto delle vacanze costituiscono un buon punto di partenza per indagare come si passassero un tempo le vacanze; il legame tra le feste di oggi e l'antica cultura della festa è facile da stabilire.

Poiché occuparsi del patrimonio significa molto di più che riflettere semplicemente sul passato, è consigliabile la scelta di un argomento rilevante anche per il presente e il futuro: forse in città si dibatte su una possibile variazione d'uso per un antico complesso di edifici? Per gli studenti può essere stimolante prendere posizione in questa discussione o anche formulare una loro idea. Tradizioni che cambiano o lo sviluppo urbano costituiscono dei buoni punti di partenza: la ricostruzione di una vecchia piazza può suscitare interrogativi sulla struttura dei mercati più antichi e sul rapporto tra progettazione urbana e vita quotidiana. Insomma, se si guarda all'ambiente immediatamente circostante in modo diverso dal solito, gli insegnanti avranno a disposizione materiale per sorprendere tanto gli studenti quanto loro stessi!

###### • Cercasi patrimonio con potenzialità crosscurricolari

Il materiale del patrimonio non viene scelto per la sua particolare bellezza; è più importante che ponga interrogativi interessanti e stimolanti. In questo senso, le foto di matrimonio possono essere più affascinanti di un'esposizione d'arte. È molto importante che il patrimonio possa essere affrontato da prospettive diverse, che gli studenti possano coinvolgere nel progetto più discipline e che vari insegnanti siano disponibili a seguirli. In questo modo il progetto si fa realmente crosscurricolare. Spesso è più semplice di quanto sembri.

Prendiamo ad esempio una chiesa. A parte gli aspetti religiosi, se ne possono trarre numerosissimi spunti storici: possono esservi seppelliti vari personaggi famosi e vi saranno probabilmente molti riferimenti a corporazioni e confraternite. Gli insegnanti di arti creative presteranno attenzione alle vetrate o ai capitelli scolpiti e al modo in cui il loro significato è stato reso formalmente. Gli insegnanti di fisica si concentreranno sull'applicazione delle scienze naturali, studiando l'uso della luce, la costruzione degli archi e l'acustica, mentre l'insegnante di matematica calcolerà le proporzioni architettoniche del monumento. La geografia viene coinvolta rintracciando l'origine dei materiali da costruzione e per quanto riguarda la musica si può studiare l'organo o gli spartiti dei canti presenti. I tutor della formazione professionale, in discipline come costruzioni, rimangono naturalmente impressionati dal lavoro dei loro predecessori. Il modo in cui sono stati integrati i servizi moderni (elettricità, riscaldamento e gli impianti igienici) può servire a valutare l'equilibrio tra conservazione e modernizzazione degli edifici storici. Discutendo con gli altri colleghi si scopriranno numerosi approcci inaspettati. L'obiettivo fondamentale è che gli studenti affrontino l'argomento in modo creativo e che esso faccia scaturire diversi interrogativi.

###### • Creare le condizioni

Osservando l'ambiente circostante con occhi diversi e meravigliati dalla storia che si cela dietro il quotidiano, gli studenti saranno incoraggiati a porsi nuovi interrogativi. Più interrogativi insorgono, meglio è, a condizione che troveranno una risposta, ed è compito dell'insegnante scoprire se esistono le condizioni per individuare informazioni rilevanti: libri sul patrimonio che gli studenti possono usare; un buon sito web; una buona biblioteca o archivi dove consultare documenti; vecchie riviste per indagare sulla moda o sull'arredamento; persone da intervistare sul loro nome di battesimo o sul loro cognome, sulla via in cui vivono o sulla gestione di un panorama protetto; libri dove reperire vecchi ritratti di famiglia; attrezzatura per misurare la luce di una cappella, la corrente di un fiume o un campo coltivato; un numero sufficiente di microscopi per analizzare l'acqua del vecchio pozzo; una macchinetta fotografica, una videocamera o uno scanner per raccogliere dati specifici.

È perciò molto importante, anche per evitare delusioni, fare una lista esaustiva dell'attrezzatura necessaria al progetto e verificare chi consegnerà questo materiale.



- **Trovare un titolo attraente**

Un titolo stimolante aiuta ogni progetto, conferendogli un'identità riconoscibile, una nozione con cui chiunque può identificarsi. È assai più stimolante di un'idea vaga, che può essere spiegata solo usando parole difficili: confrontate ad esempio 'La rappresentazione dell'unità familiare nelle fotografie dell'Ottocento' con 'Sorridetel!'. Fate scegliere agli studenti stessi un breve titolo accattivante, per farli appropriare del progetto.

#### 4.1.3 I preparativi a scuola

- **Durata del progetto**

Una decisione importante da prendere è la durata del progetto: per quanto tempo gli studenti lavoreranno sul patrimonio? In linea di massima, esistono tre possibilità:

- Un progetto sul patrimonio può occupare una sola lezione o un breve ciclo di lezioni e può essere realizzato nell'ambito di una singola disciplina o come esempio di attività crosscurricolare. Per risparmiare tempo sull'orario delle lezioni, si possono dare agli studenti degli esercizi da svolgere o terminare a casa; in questo modo i ragazzi hanno anche più tempo per riflettere e scoprire ulteriori possibilità, nonché per individuare un riferimento specifico ai contenuti della materia. Lo svantaggio consiste nel fatto che occorrerà motivarli all'inizio di ogni lezione e che un progetto limitato non è normalmente crosscurricolare. In ogni caso, gli studenti lavoreranno in modo più individuale e la loro creatività personale verrà più stimolata.

Naturalmente l'insegnante può anche scegliere di inserire il patrimonio nel corso di una lezione senza dover necessariamente sviluppare un progetto: può servirsene per aprire una lezione, come esempio o come applicazione concreta dell'argomento della lezione. Anche senza un vero progetto, gli studenti possono sempre scrivere una poesia su un antico monastero in rovina, preparare una vecchia ricetta o discutere della popolazione di pipistrelli di una fortezza.

- Una seconda possibilità è quella di organizzare una 'giornata del progetto': per quanto possa sembrare un lasso di tempo troppo breve, il Capitolo 5 contiene alcuni esempi di attività di un giorno. In questo caso è consigliabile svolgere in anticipo la programmazione e la fase orientativa (vedi paragrafi 4.2.1 e 4.2.2) affinché gli studenti possano iniziare le attività il più presto possibile.

- È infine possibile anche una 'settimana del progetto' o un periodo di lavoro integrato. Con un approccio intensivo di questo tipo si potrà lavorare secondo modalità diverse e in maniera creativa e indipendente, offrendo a studenti e insegnanti anche l'opportunità di conoscersi da un altro punto di vista. Vantaggi e svantaggi di questa settimana del progetto dovranno naturalmente essere valutati con attenzione, considerando ad esempio il possibile disturbo arrecato al normale schema di lavoro: una settimana isolata, separata dalla normale vita scolastica, può essere vista come qualcosa di cui dimenticarsi in fretta, una volta terminata l'esperienza. I progetti sul patrimonio non sono una forma opzionale di 'turismo'; costituiscono invece un buon mezzo per realizzare obiettivi crosscurricolari. Se la scuola non ha una tradizione organizzativa di questo tipo, la cosa migliore può essere cominciare con progetti più limitati e crescere a partire da questa esperienza. Una settimana del progetto può essere un ottimo modo per favorire il senso di squadra all'inizio dell'anno scolastico. È importante inserire la programmazione del progetto all'interno delle attività organizzate dalla scuola, onde evitare conflitti con altri eventi ed escursioni. Potrebbe rivelarsi una buona idea organizzare queste settimane del progetto poco prima dell'*open day* della scuola, in modo da presentarne i risultati anche ai visitatori esterni.

- **Dentro o fuori la scuola?**

Un progetto sul patrimonio può svolgersi all'interno della scuola, sfruttando ad esempio, come punto di partenza, l'invito di un relatore: un archeologo dilettante che venga a mostrare i suoi ritrovamenti preistorici o un anziano che parli della sua gioventù. Anche l'insegnante può procurare del materiale, facendo scegliere agli studenti un quadro (o una foto, un racconto ecc.) da una raccolta da lui assemblata; oppure gli studenti possono portare a scuola un oggetto che si riferisca alla loro 'storia' personale: sarà il loro 'oggetto del patrimonio'. Possono anche essere incoraggiati a riflettere sulle tradizioni familiari, esaminando parole, espressioni, ricette e abitudini ricorrenti in casa: come festeggiano una ricorrenza, ad esempio, e perché la festeggiano in quel modo. Le foto scattate durante le vacanze possono costituire il punto di partenza per esaminare la cultura del viaggio o l'arredamento della loro camera da letto, nonché stimolare un'indagine sul rapporto tra architettura e vita quotidiana. Si può anche partire dal tragitto casa-scuola: cosa notano durante la strada, su cosa sono o non sono informati, su cosa vogliono saperne di più? Il lavoro d'indagine può essere svolto nella biblioteca scolastica o su internet, e in questo modo anche i monumenti, i paesaggi e il patrimonio immateriale possono essere studiati a distanza.

Quando ne esista la possibilità, è comunque vivamente consigliato portare fuori gli studenti per metterli concretamente in contatto con il patrimonio della zona. Spesso un aiuto sarà fornito dalle stesse istituzioni del patrimonio coinvolte, che operano anche da

centri di divulgazione e di studio, e avranno probabilmente esperienza di progetti simili. Gli accordi presi con questi partner (vedi paragrafo 4.1.4) devono però essere chiari: non sarà fatica sprecata, perché un contatto diretto con il patrimonio è sempre qualcosa che vale la pena di sperimentare.

Se gli studenti vengono portati fuori dalla scuola, occorre valutare gli eventuali rischi per la loro sicurezza e verificare che vengano seguite tutte le relative procedure (in particolare rispetto agli studenti con necessità particolari). Fare una valutazione dei rischi può sembrare una perdita di tempo, ma è estremamente importante per la sicurezza dei ragazzi e la tutela della scuola.

- **Integrazione di diverse discipline**

In un progetto l'insegnante può includere obiettivi didattici propri di una disciplina. Laddove sia centrale il significato sociale e storico-culturale del patrimonio, entrano in gioco discipline come storia, lingue, religione, arte e musica, anche se l'obiettivo finale è la comprensione del patrimonio in sé. Quando poi il patrimonio sia inteso come mezzo, le possibilità si fanno molto più ampie, perché esso funge allora da strumento didattico per favorire conoscenze proprie di una disciplina specifica o per esercitare delle competenze. Partendo da qualcosa di concreto, è possibile fare ingegnosi collegamenti con numerose aree disciplinari: un castello fortificato non istruisce gli studenti solo sulle tecniche difensive medievali, ma anche sui luoghi di nidificazione delle civette nelle sue soffitte, insegna loro a studiare in dettaglio i soffitti e a tradurre testi latini.

*Quasi tutti gli insegnanti dovrebbero cercare di vedere la loro materia rappresentata all'interno di un progetto sul patrimonio: talora occorre una notevole inventiva, ma può essere molto proficuo. Sono qui elencati alcuni suggerimenti su contenuti e metodi, ma una discussione con i colleghi produrrà probabilmente ancora più idee.*

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Storia:</b> funzione del patrimonio nel passato e nel presente; importanza delle istituzioni del patrimonio come archivi e musei, e di organizzazioni come l'UNESCO (patrimonio mondiale); implicazioni politiche della tutela dei monumenti; inoltre: folklore, economia domestica, archeologia, storia militare</li><li>• <b>Religione:</b> importanza di chiese, moschee, sinagoghe, circoli di pietre preistorici ecc. per la religione e l'interpretazione; elementi di superstizione e racconti popolari; feste e processioni, cultura funeraria</li><li>• <b>Geografia:</b> influenza umana sul paesaggio e sull'ambiente, influenza della posizione geografica sullo sviluppo di un insediamento; coltivazioni tradizionali e moderne, campi e misurazioni agrarie; origine dei materiali da costruzione; migrazioni; prodotto finale: una cartina, un itinerario</li><li>• <b>Lingua:</b> racconti e tradizioni orali, leggende e leggende metropolitane; toponimi e cognomi; influenza di monumenti o paesaggi su poesie e romanzi; uso del dialetto nella vita quotidiana</li><li>• <b>Modellazione in 3d:</b> opere d'arte in musei, chiese e monasteri; architettura a fini estetici e pratici; influenza di monumenti e paesaggi sugli artisti; prodotto finale: disegni e plastici, foto</li><li>• <b>Matematica:</b> forme e dimensioni architettoniche, applicazioni pratiche, calcoli durante l'indagine (statistiche); crittografia</li><li>• <b>Fisica:</b> misurazione della luce ed effetti sonori in un edificio; distribuzione delle forze nella costruzione di un arco</li><li>• <b>Informatica:</b> scrittura elettronica; gestione e accessibilità dell'informazione in un database (ad es., come fa una scuola ad archiviare tutte le sue vecchie foto di classe in un database?); progettazione e aggiornamento di un sito web, creazione di una pagina in html</li><li>• <b>Economia:</b> archeologia industriale, sviluppo di una fabbrica nella storia; vendita di souvenir durante una processione; offerta e domanda di un determinato prodotto locale, influenza dei regolamenti europei sulle specialità gastronomiche (cosa può essere</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>chiamato 'Tocai'?)</li><li>• <b>Biologia:</b> flora e fauna di un determinato sito, specie animali estinte o migratorie; analisi dell'acqua e del suolo; metodi tradizionali per accrescere la produzione rispetto ai prodotti chimici moderni; uso alimentare e terapeutico delle erbe</li><li>• <b>Educazione fisica:</b> storia dello sport e dei giochi</li><li>• <b>Turismo:</b> interazione con città storiche e musei; interviste a turisti; prodotto finale: depliant turistico, itinerari a piedi e in bicicletta</li><li>• <b>Scienza dell'alimentazione:</b> abitudini alimentari e menù festivi nei secoli; ricette e tradizioni gastronomiche locali; fine prodotto: menù festivo</li><li>• <b>Moda:</b> evoluzione della moda; uniformi, costumi tradizionali; tessuti e tecniche tradizionali; prodotto finale: défilé</li><li>• <b>Elettricità:</b> come veniva generata in passato l'elettricità? come funzionavano i primi elettrodomestici? integrazione di un impianto elettrico in un monumento; tecnologia del suono e dell'illuminazione; prodotto finale: progetto per l'aggiunta di un impianto elettrico, ricostruzione di un dato macchinario</li><li>• <b>Assistenza all'infanzia:</b> come ci si prendeva cura in passato dei bambini? storia dei giocattoli e cultura del gioco; prodotto finale: ricostruzione di un vecchio gioco</li><li>• <b>Arredamento d'interni:</b> impatto degli elettrodomestici (televisione, lavatrice, bollitore) sull'arredamento della casa; stili di arredamento; prodotto finale: esposizione di un arredamento rétro</li><li>• <b>Fotografia:</b> foto delle vacanze, foto di matrimonio, foto di famiglia, foto per la stampa e foto documentarie; vecchie foto della zona in cui si vive</li><li>• <b>Musica:</b> musica popolare, strumenti tradizionali, canti locali; prodotto finale: concerto, proiezione di diapositive con accompagnamento musicale</li><li>• <b>Arte:</b> cosa esprimeva in passato l'arte? che significato può avere oggi? indagine su oggetti d'arte in spazi privati e pubblici</li></ul> |
|--|--|

A prescindere da obiettivi specifici di una disciplina, i progetti sul patrimonio possono condurre a moltissimi esiti multidisciplinari. Resta fondamentale, soprattutto in un progetto aperto, lo studio indipendente; l'intento non è certo quello di far fare agli studenti una semplice visita guidata in un museo.



Un progetto sul patrimonio è particolarmente adatto ad acquisire competenze di informazione: come si individuano le informazioni, come si valutano, come si fanno le interviste, come si misurano le cose, come si usano le biblioteche e le opere di consultazione ecc. Nel corso del progetto, e in particolare durante la presentazione, occorrono competenze per parlare in pubblico e di scrittura; sono richieste anche competenze sociali, come il lavoro di squadra e la comunicazione. Gli studenti studiano infine il patrimonio e come viene gestito, in modo da apprezzarne il significato in relazione al presente e al passato.

Per assicurarsi che il lavoro sul patrimonio non venga percepito come totalmente separato da altre discipline, è consigliabile integrare il più possibile le attività nell'orario delle lezioni. Il patrimonio potrà magari sostituire un capitolo, oppure il progetto fare da supporto a qualcosa già studiato o per esercitare delle competenze; il patrimonio potrà forse costituire un'introduzione di cui poi servirsi per evidenziare il contenuto di un certo corso. Gli studenti vorranno sicuramente sapere quali altre discipline trarranno vantaggio dagli sforzi profusi nel progetto.

Poiché il progetto può coinvolgere diverse discipline, può essere utile costituire con altri colleghi un gruppo di lavoro per organizzare al meglio le cose. Se si ha un piano d'azione chiaro e si sceglie un coordinatore, ognuno saprà cosa deve fare e a chi rivolgersi. Può inoltre rivelarsi molto utile organizzare una giornata di studio per tutti gli insegnanti della scuola, nella quale proporre il progetto e usare competenze che potranno essere adoperate anche dagli studenti: una presentazione in Powerpoint, ad esempio, o le condizioni applicate ai rilevamenti scientifici. È un modo per coinvolgere molti colleghi, che aggiungeranno probabilmente altre idee.

#### • *Implicazioni finanziarie*

È necessario, beninteso, stimare preventivamente i costi del progetto: i materiali da acquistare o da affittare, le spese di trasporto, eventuali assicurazioni extra ecc. Sorge allora la questione del finanziamento del progetto. Talora le scuole dispongono per i progetti di un budget specifico, ma potrebbe anche essere necessario chiedere agli studenti un piccolo contributo. Dato che non tutti i genitori dispongono dei medesimi mezzi, si dovrà forse ricorrere a uno sponsor. In alcune scuole sono gli studenti stessi a organizzare un proprio piano di autofinanziamento, cosa che accresce il loro coinvolgimento nel progetto. Per ottenere una sovvenzione occorre invece presentare domanda con molto anticipo. Prestate particolare attenzione a una chiara formulazione degli obiettivi, dei mezzi e della durata del progetto.



#### 4.1.4 Accordi con i partner

Un progetto sul patrimonio viene normalmente organizzato con uno o più partner. In molti casi si tratterà di istituzioni del patrimonio, come archivi o musei, ma altri contatti rientrano tra le possibilità, con collaborazioni relative al contenuto, alla logistica e all'organizzazione. In questo paragrafo facciamo per lo più riferimento alla prima categoria. Quando ad esempio gli studenti esaminano la cultura di vita di una periferia, sarà opportuno cercare dei collaboratori tra gli abitanti, onde accertarsi che il quartiere non si trovi impreparato a un'improvvisa invasione di studenti; il direttore della fabbrica di biscotti o il fotografo che rende accessibile la sua collezione di foto di famiglia devono essere adeguatamente informati sugli obiettivi e lo svolgimento del progetto. Anche quando si finisce per non lavorare veramente insieme, discutere un po' con altre persone produce in genere delle buone idee e i partner (istituzioni del patrimonio, persone coinvolte, professionisti ecc.) conoscono il loro materiale meglio di chiunque altro. Possono evidenziare nuovi interrogativi e altre fonti, nonché fornire informazioni su come accedere ai materiali; purché non si limitino a fornire delle risposte: di qualsiasi tipo sia la collaborazione con loro, l'obiettivo principale è quello di istruire gli studenti a indagare e a cercare da soli delle soluzioni.

##### • *I partner nel progetto*

- I partner devono essere informati dell'obiettivo del progetto e di tutte le sue fasi, comprese quelle che non li vedono direttamente coinvolti. Cosa vuole ottenere l'insegnante o la scuola con questo progetto e qual è il ruolo del partner? La visita alla fabbrica di biscotti è intesa come introduzione ai problemi della rivoluzione industriale o il punto centrale è rappresentato dagli studi d'impresa? Il fotografo locale aiuterà anche nella presentazione dei risultati o la sua collezione è solo un punto di partenza? Sarebbe possibile esibire nella stazione locale i risultati di un'indagine sul traffico ferroviario?
- Si passa poi a discutere con il partner il suo contributo. Se vuole dare un contributo interessante e idoneo agli studenti, dovrà avere un'idea del loro livello: quali competenze hanno già acquisito e da che tipo di conoscenze partono? Sulla base di queste informazioni si può decidere quale sezione del museo o degli archivi sia più appropriata alle loro conoscenze e agli obiettivi del progetto. Sarà permesso agli studenti fare esperimenti nel laboratorio del fotografo o analizzare foto di matrimonio di tre decenni? Lavoreranno in piccoli gruppi? Di quanta assistenza avranno bisogno? Potranno realizzare un documentario?
- Una volta chiariti gli obiettivi e la struttura del lavoro, ci si accorda sul momento in cui gli studenti potranno incontrare il partner, se devono venire a un'ora stabilita o possono arrivare quando vogliono; se devono venire in piccoli gruppi e se sia preferibile che qualcuno li guidi durante la loro visita.

Si dovranno infine stabilire degli accordi chiari sui contributi dei partner durante il progetto: chi sarà presente, tra gli abitanti, durante l'esame del quartiere e chi apprezzerà meno il contatto con gli studenti? L'archivista farà solo un'introduzione generale o dovrà aiutare gli studenti e rispondere alle loro domande?

##### • *Accordi*

Affinché tutto vada come previsto, consigliamo di stilare un elenco delle regole da rispettare durante la visita, preparando insieme ai partner una breve e chiara descrizione di cosa gli studenti possono e non possono fare. Si tratterà per lo più di questioni concrete: ad esempio, se gli studenti possono portare con sé cibo e bevande, e dove li possano eventualmente consumare; dove possono lavorare e quali aree saranno per loro inaccessibili. L'elenco conterrà anche informazioni sui materiali necessari per lavorare: la carta sarà fornita dal partner o la devono portare gli studenti? sarà possibile usare la fotocopiatrice dell'archivio? sarà consentito l'uso di attrezzatura fotografica e video? chi sarà possibile intervistare e qual è l'ora migliore per farlo? Si penserà anche a individuare un contatto che possa rispondere a richieste di questo tipo e si verificherà se gli studenti abbiano bisogno di un lasciapassare. Infine, nell'elenco (e possibilmente sul sito web del partner) vengono inseriti gli orari di apertura dell'archivio, del museo e della fabbrica.

## 4.2 Un progetto d'indagine sul patrimonio

Questo paragrafo può fornire degli spunti a chi voglia organizzare con gli studenti un progetto d'indagine, più o meno ampio. L'attività centrale consisterà nello svolgere una vera e propria indagine, senza escludere creatività o spontaneità. In linea di massima, un progetto consiste di cinque fasi:

- **fase orientativa:** qual è il problema? cosa vogliamo scoprire?
- **programmazione:** come trovare una risposta? che impostazione scegliere?
- **indagine:** che informazioni cerchiamo esattamente? come possiamo trovarle? chi ci può aiutare?
- **presentazione dei risultati:** qual è la risposta? come comunicarla agli altri?
- **valutazione:** cosa abbiamo imparato?

Le fasi possono essere ripartite su più giorni o concentrate in una singola giornata. Potete scegliere quanto tempo dedicare ad ogni fase e come fare lavorare gli studenti in modo più indipendente. È anche possibile alternare modalità diverse di impostazione tra le varie fasi di un progetto. La gamma di possibilità è quindi molto ampia.

### 4.2.1 Fase orientativa

Ogni progetto inizia con un'introduzione che presenti agli studenti quello che si accingono a studiare. Gli studenti verranno stimolati a interrogarsi sul valore del patrimonio scelto e a elencare tutte le possibilità del progetto. Questa fase può essere svolta a scuola o nei locali dell'eventuale partner; in un progetto breve, essa può aver luogo prima del giorno effettivo del progetto.

#### • *Sorpresa!*

Il modo migliore per dare inizio a un progetto sul patrimonio è sorprendere gli studenti, mettendo in una luce diversa qualcosa a loro familiare: un vecchio edificio di fronte al quale passano per andare a scuola, una specialità locale, i poster dei loro idoli appesi in camera da letto e così via; cose su cui gli studenti in genere non riflettono, ma che vengono ora invitati a guardare in modo diverso e che hanno la capacità di sorprenderli. Quel vecchio edificio è in realtà una fabbrica dell'Ottocento con una storia affascinante; la specialità locale - secondo la tradizione - ha origine da una leggenda inquietante; l'idolo dei ragazzi non è che uno dei tanti eroi venerati nel corso dei secoli: cos'è che li ha resi speciali?

Anche un trauma positivo (vedi p. 29) funzionerà benissimo: gli studenti vengono deliberatamente confusi dal confronto con qualcosa che non si sarebbero mai aspettati. Potete anche essere brutali: in fondo, dovete accendere la loro passione e sollecitare la loro indignazione! Potete, ad esempio, mostrare fotografie dell'Ottocento con degli handicappati usati come attrazioni da circo o immagini di tragedie di ampie dimensioni. Questo tipo di trauma positivo deve essere preparato con cura.

Se si ha a disposizione poco tempo, si può optare per una discussione di tipo formativo, possibilmente supportata da oggetti portati a scuola dagli studenti. Se c'è più tempo, è possibile una fase orientativa più ampia: il tema, ad esempio i problemi della rivoluzione industriale o la vita di corte, può essere introdotto da un film; oppure si può partire da una visita a un'istituzione del patrimonio, da un'indagine in loco o da un esercizio basato sulla fotografia o sul disegno. Qualsiasi sia la scelta, l'obiettivo è quello di suscitare curiosità; sarà così più facile far lavorare gli studenti sul patrimonio culturale in modo creativo.

#### • *Fare domande*

In un progetto ideale, la fase orientativa è sufficientemente stimolante da motivare gli studenti e trasformare il patrimonio in qualcosa che li riguarda. Vorranno a questo punto esprimere i loro sentimenti e le loro idee in modo spontaneo, e non saranno quindi necessarie domande di tipo tradizionale. Ma se gli studenti sono meno indipendenti, per far partire la fase d'indagine potranno sempre ricorrere a domande più strutturate.

In questo caso, la cosa migliore è farli discutere per un po', ad esempio in piccoli gruppi. Vengono istruiti a fare libere associazioni e a trascrivere a grandi lettere le parole o gli interrogativi sollevati, senza alcuna restrizione. È in ogni caso importante che gli studenti non si limitino a elaborare delle domande ma che riflettano anche sul perché; non solo come venivano arredate un tempo le case, quindi, ma anche perché lo si faceva in quel determinato modo. Un esempio: l'introduzione della televisione ha portato a una radicale riorganizzazione del soggiorno, con tutti i mobili orientati verso la nuova arrivata. L'obiettivo del progetto non è solo far riflettere gli studenti sul ruolo che il patrimonio aveva nel passato, ma anche sul suo significato nel presente e per il futuro.

Una sessione di discussione può servire a far selezionare agli studenti alcune questioni, perché sarebbe impossibile prestare attenzione a tutti i loro interrogativi. È dunque necessario stabilire dei limiti e decidere se a una domanda si darà risposta oppure no. Insieme con gli studenti si definiscono le aree d'indagine principali e quelle secondarie; ulteriori separazioni verranno effettuate a seconda delle conoscenze dell'insegnante. È necessario incentrarsi sull'obiettivo del progetto, perché se l'area esaminata si fa troppo ampia o l'indagine troppo complessa, gli studenti non seguiranno più.

Una volta individuate le questioni da sviluppare durante il progetto, occorre ripartire il lavoro in piccoli gruppi, perché per gli studenti è molto più stimolante lavorare sul pezzettino di un puzzle da mostrare poi agli altri durante la presentazione finale (vedi il paragrafo 4.2.4), anziché giungere tutti alle stesse conclusioni indipendentemente. Per evitare discussioni sulla divisione dei compiti, date agli studenti l'opportunità di indicare tre scelte e assegnate in modo chiaro e definitivo le questioni - suddivise in aree principali e secondarie - ai vari gruppi, che possono essere formati sulla base delle preferenze degli studenti. In caso di progetti molto ampi, in cui vengano coinvolti colleghi di diverse discipline, ciascun gruppo può avere un suo tutor: l'insegnante di fisica li aiuterà, ad esempio, a misurare la luce all'interno di un edificio, mentre lo specialista di materie umanistiche può assisterli nell'interpretazione di un monumento.

Se sono gli studenti stessi a porre le domande, come abbiamo descritto sopra, stiamo parlando di una metodologia aperta. Se non si ha molto tempo o gli studenti (o l'insegnante!) non sono pronti per questo tipo di impostazione, questa fase può essere snellita. Gli studenti sceglieranno allora tra le questioni suggerite dall'insegnante, ma potranno sempre formulare di loro iniziativa altre questioni secondarie.

#### • *Elementi di base su cui procedere*

Una terza parte importante della fase orientativa consiste nell'accordarsi con chiarezza affinché tutti - studenti, insegnanti e partner - possano lavorare insieme in modo adeguato. Occorre dunque, a questo punto, elencare gli elementi di base del progetto.

Verificate che gli studenti siano consapevoli dell'obiettivo del progetto, preferibilmente facendolo formulare a loro stessi. Possono anche decidere quale sarà il loro contributo personale alle varie fasi. Stimolateli a fare proposte più chiare possibile e a dare istruzioni concrete per ogni fase del lavoro. La chiarezza è fondamentale: inserire un nuovo esercizio a metà del progetto porta solo confusione. Se non saranno essi stessi a cercare le fonti (vedi paragrafo 4.2.2), date loro i materiali da usare. È comunque utile che gli studenti siano consapevoli di tutte le fasi del progetto e dispongano di una tabella dei tempi, dove siano indicati i giorni o le ore assegnate a ciascuna di esse; indicate pure da chi e in che modo verranno guidati in una determinata fase. Gli studenti vorranno ovviamente anche sapere quali discipline trarranno profitto dai loro sforzi.

Tutti questi elementi possono essere distribuiti agli studenti in forma scritta, aggiungendo eventualmente indirizzi (internet), numeri telefonici e riferimenti bibliografici rilevanti. Questa sorta di opuscolo, per quanto non assolutamente indispensabile, costituisce un valido aiuto nel corso di un progetto.





#### 4.2.2 Programmazione

Una volta che il patrimonio sia stato presentato, gli studenti possono scegliere la loro attività. In molti casi si tratterà di una breve indagine che risponda a un interrogativo, ma si può anche concepire un progetto più spontaneo e inventivo, chiedendo agli studenti di esprimere le loro idee sul patrimonio in un altro modo. Vorranno magari scrivere una poesia o denunciare un'ingiustizia per mezzo di un collage, ad esempio. Lasciateli scegliere e date al progetto la possibilità di crescere.

Per la fase esecutiva è comunque essenziale una buona programmazione, cui andrà dedicato - se necessario - del tempo in più. L'obiettivo di questa fase è insegnare agli studenti come cercare informazioni, nonché introdurli alle varie possibilità offerte dai mezzi di comunicazione. L'ideale sarebbe che fossero gli studenti stessi a organizzare il proprio piano d'azione, ma l'esperienza insegna che un metodo didattico così indipendente è adatto a studenti più grandi, che abbiano già esperienza di altri progetti. In ogni caso, durante questa fase dovete offrire una struttura di riferimento e far circolare idee. Questa fase di continua consultazione con l'insegnante può essere particolarmente stimolante per gli studenti e dare eccellenti risultati. L'insegnante assume sempre più la funzione di un tutor che inviti gli studenti a scoprire nuove frontiere. La cosa più importante è che gli studenti devono imparare a cavarsela; anche quando non saranno particolarmente efficienti, prendendo direzioni diverse, perdendo molto tempo o persino fallendo i loro obiettivi, ciò può sempre risultare utile: scopriranno così, senza sentirsi forzati, i benefici di una buona impostazione.

##### • Fonti d'ispirazione e mezzi di comunicazione

Il prodotto finale di un progetto sul patrimonio (vedi paragrafo 4.2.4) può essere prescritto dall'insegnante o fatto scegliere liberamente agli studenti, nel qual caso è utile che venga deciso nella fase di programmazione. Sarà infatti questo prodotto a determinare per lo più il tipo di materiali da raccogliere: se vogliono costruire un plastico di una fabbrica, affronteranno le cose in modo diverso dalla messa in scena di un atto unico sulla vita degli operai. Ma anche in progetti spontanei e creativi, servono fonti d'ispirazione e saranno gli studenti a cercarle.

Una volta individuato il tipo di informazioni di cui hanno bisogno, decideranno quali sono le fonti cui poter attingere. Come abbiamo sottolineato nel paragrafo precedente, l'insegnante deve elencare in precedenza le fonti che gli studenti possono usare per la loro indagine. Sarebbe meglio che l'insegnante abbia una certa conoscenza delle fonti che gli studenti useranno; chiedete dunque dove cercheranno o hanno cercato le loro informazioni. Devono rendersi conto che non tutte le informazioni hanno uguale importanza rispetto a questioni specifiche: alcuni mezzi di comunicazione sono più adatti di altri. Gli studenti, ad esempio, ricorreranno molto probabilmente a internet e potrebbero restare delusi se la loro ricerca non portasse a dei risultati. Sottolineate la possibilità di servirsi di biblioteche e archivi o mandateli a raccogliere informazioni tramite interviste, conferenze, registrazioni video o audio. In questo modo potranno fotografare essi stessi dei graffiti, ad esempio, anziché ricorrere a siti web con informazioni minime sul più ampio contesto della scrittura.

Occorre anche tenere presenti le circostanze: sarà difficile intervistare dei turisti se il progetto si svolge fuori stagione. In questo caso sarà meglio ricorrere a un libro dei visitatori (anche virtuale). Una preventiva discussione in proposito servirà a evitare che gli studenti si demoralizzino.

Potete offrire degli spunti riassumendo le possibili fonti utilizzabili e facendo una lista di domande concrete: che parte del museo visiterete? chi intervisterete e che domande farete? cosa vorreste fotografare? cosa vorreste misurare, dove e in che modo? Se c'è poco tempo o serve più aiuto, si possono dare direttamente le fonti, ma in questo modo gli studenti perderanno la possibilità di riflettere sui vantaggi e gli svantaggi dei diversi mezzi di comunicazione in relazione a questioni specifiche.

##### • Programmazione

La selezione delle fonti e la scelta del modo in cui il risultato finale sarà presentato possono essere d'aiuto alla costruzione di una programmazione specifica: come si possono preparare gli studenti? Chiedete loro di scrivere una lista di prerequisiti per l'indagine e per il risultato finale, che indichi ad esempio il modo in cui raccoglieranno e registreranno le informazioni (appunti, registrazioni, foto), come presenteranno le loro scoperte e se l'attrezzatura (scanner, videocamera, microscopio) vada prenotata. Gli orari di apertura di un'istituzione del patrimonio possono essere limitati e potrebbe essere necessario fissare un appuntamento con gli intervistati. Insomma, gli studenti devono elaborare un piano d'azione, discutendo cosa andrà fatto prima e cosa seguirà poi: se, ad esempio, devono suddividere il carico di lavoro su più giorni; quando avrà luogo esattamente ciascuna fase; quando devono ini-

ziare a lavorare al prodotto finale; come dividere i compiti tra i membri del gruppo e cosa ci aspetta da ciascuno. Elaborare un piano d'azione del genere non è un'impresa trascurabile e richiede molta assistenza. È necessario un controllo costante: gli studenti potrebbero ricorrere all'insegnante in qualsiasi momento. In ogni caso, se la programmazione è stata fatta in modo appropriato, possono anche cominciare indipendentemente. Tramite un'esauriente discussione con gli studenti dovete indagare la fattibilità del loro piano d'azione e suggerire eventuali cambiamenti da apportare. Analizzate la tempistica e controllate se sono stati definiti tutti gli aspetti pratici. Per evitare discussioni, chiedete a tutti se sono d'accordo con la programmazione. Accertatevi che alla fine di questa fase gli studenti siano consapevoli di quali informazioni andranno a cercare, dove le potranno trovare, in che modo le registreranno e le presenteranno.

#### 4.2.3 L'attività principale: l'indagine

L'attività principale di un progetto sul patrimonio, al di là di qualsiasi forma e ampiezza possa assumere, consiste spesso in una breve indagine. Lasciando iniziare gli studenti per conto proprio, si realizzeranno diversi obiettivi: impareranno a selezionare le informazioni, a deciderne il valore, a controllare l'accuratezza delle fonti, a mettere in discussione i loro interrogativi e a interpretare le informazioni. Tutte queste competenze d'indagine possono essere acquisite durante un progetto.

L'applicazione pratica della fase d'indagine è connessa alla presentazione del risultato finale: per scrivere un articolo di giornale serve un approccio diverso da quello necessario per scrivere una canzone o progettare un sito web. Anche l'età ha la sua importanza: con tredici-quattordicenni si può affrontare il progetto da un'angolatura più ludica, lasciando che cerchino i dati con una sorta di caccia al tesoro o facendoli giocare. In generale, tuttavia, le fasi che seguono sono sempre presenti.

##### • Raccolta, selezione e organizzazione dei dati

Innanzitutto gli studenti raccolgono i dati. Ci sono molti modi per farlo: possono andare in giro con una videocamera, un registratore o una macchina fotografica; possono effettuare misurazioni e annotare i risultati; oppure, per fare due esempi specifici, possono passare in rassegna vecchi quotidiani e riviste alla ricerca dell'immagine di una donna nelle pubblicità di un aspirapolvere o intervistare delle persone sui giochi che facevano quando erano giovani. Qualsiasi sia l'attività concreta, il risultato è una serie di dati più o meno grezzi.

Dopo aver raccolto i dati, gli studenti devono decidere quali informazioni vogliono usare e quali sono invece meno rilevanti. Per fare una selezione, i dati vengono organizzati e descritti, spesso sotto forma di testi: l'itinerario di una processione, la ricetta di un dolce tradizionale, l'idolo della nonna ecc. L'organizzazione del materiale può anche avvenire con criteri numerici, ad esempio indicando la percentuale dei turisti intervistati che ha trovato il tale monumento importante o il nome di battesimo più comune nelle famiglie di un tempo; anche i risultati di misurazione del suono in una chiesa, della profondità di un pozzo o della velocità con cui scorre l'acqua di un fiume vengono espresse numericamente. Oppure si può esibire una raccolta di immagini stampate, ad esempio gli avvisi pubblicitari di aspirapolvere più ricorrenti in periodi diversi: la raccolta può così riprodurre i processi di evoluzione.

È quindi molto importante che gli studenti cataloghino i risultati delle loro ricerche prima di trarre ulteriori conclusioni. L'insegnante può scegliere di far preparare una descrizione assemblando un questionario dettagliato: chi è l'architetto dell'edificio? quando è stato costruito il monumento? che fini aveva? Nel caso in cui li si lasci invece liberi di farlo autonomamente è necessario un frequente riscontro. Solo quando padroneggino le informazioni di base, gli studenti possono cominciare a lavorare sull'interpretazione.

##### • Interpretazione, contesto ed elaborazione del materiale

Dopo aver raccolto e organizzato il materiale, è tempo di interpretare i dati e trarre delle conclusioni. Gli studenti hanno ad esempio concluso che le pubblicità di aspirapolvere sono cambiate: all'inizio ritraevano massaie ordinate con l'aspirapolvere in mano, mentre un dolce appena sfornato si freddava sul tavolo della cucina; in seguito le massaie si sono trasformate in donne in carriera e i testi di accompagnamento sottolineavano il risparmio di tempo ottenuto con l'aspirapolvere. Perché? Perché l'artista ha scelto quel determinato soggetto e perché la processione segue quel determinato itinerario? Perché un certo nome di battesimo era particolarmente comune negli anni Cinquanta del XX secolo? Perché la corrente del fiume scorre più velocemente in quella località? Perché per quel monumento si è scelto quel particolare sistema del suono? Perché qui cresce questa pianta?

Per poter rispondere a interrogativi di questo tipo, gli studenti andranno alla ricerca del contesto più ampio in cui i loro dati sono



inserirli: l'aumento di donne in carriera negli anni Sessanta spiega i cambiamenti nelle pubblicità di aspirapolvere; l'iconografia di un mito dell'antichità può essere compresa solo se si conosce il mito e si è consapevoli del modo in cui gli artisti lo abbiano rappresentato nei secoli; il modo in cui gli interni erano e sono arredati prende in considerazione aspetti come il riscaldamento, l'elettricità, la televisione ecc. È spesso difficile per gli studenti identificare da soli un contesto e questo è il momento in cui ricorreranno agli insegnanti per chiedere suggerimenti e consigli. Avranno naturalmente la possibilità di elaborare delle ipotesi e l'insegnante può stimolarli a dare nuove spiegazioni e aiutarli nella ricerca di materiale.

Se gli studenti usano il materiale in modo inventivo, la loro interpretazione sarà più personale. Per realizzare un atto unico su un venditore al mercato devono disporre di un certo contesto, ma l'interpretazione che daranno della sua vita sarà interamente loro. Lo stesso vale per un'esercitazione di moda creativa in cui gli studenti si ispirino alla moda degli anni Trenta: in questo caso, lasciate che vadano avanti con la loro interpretazione!

Gli studenti controllano i materiali che useranno per la presentazione dei risultati e come la affronteranno: useranno dei grafici o una tabella per illustrare un articolo? cercheranno delle immagini accattivanti per una presentazione video? che effetti sonori useranno per il loro radiodramma? in che ordine metteranno i loro argomenti? di quali informazioni avranno ancora bisogno e dove potranno trovarle?

#### • **Momenti di informazione**

In questa fase è necessario mantenersi informati sulle attività degli studenti. Seguendone lo sviluppo passo dopo passo, l'insegnante sarà in grado di fornire assistenza al momento giusto, di veicolare nuove idee o di stimolarli ulteriormente. Un momento di informazione quotidiano dà agli studenti l'opportunità di autovalutarsi, mostrando cosa hanno fatto fino a quel momento, identificando cosa non ha funzionato bene e sottolineando cosa possono ancora fare per raggiungere i risultati. Dato che sbagliando si impara, non bisogna disperarsi se una certa fase non procede bene; al contrario, è un'occasione per scoprire perché una strategia non abbia funzionato e come possa essere migliorata in futuro.

La valutazione, avvenga essa con tutta la classe o in piccoli gruppi, è una sicura opportunità didattica. Un modo utile per far riflettere gli studenti sul loro modo di lavorare è quello di tenere durante il progetto un diario, che conterrà domande generali del tipo: che misure avete adottato? cosa è andato bene, meno bene e perché? quanto ci è voluto? che materiale avete raccolto? a che punto siete nello sviluppo del progetto? qual è il prossimo passo?

#### **4.2.4. Presentazione dei risultati**

L'obiettivo finale cui gli studenti stanno lavorando è la presentazione dei risultati (il che non significa che il processo in sé non abbia un valore educativo decisivo). In questa fase gli studenti dovranno rendere note le loro scoperte a un pubblico più ampio e serviranno competenze di presentazione, di cui fanno parte quelle di comunicazione e di scrittura. Dopo un progetto lungo, diciamo di una settimana, dà molta soddisfazione terminare con un grande evento, in cui tutti i gruppi di studenti si ritrovino per presentare i loro risultati. Ciò può avvenire sotto forma di una mostra, nel corso di una serata con tante rappresentazioni, con la pubblicazione di un giornale, di un sito web e così via. Verificate anche se gli studenti possano parlare del loro progetto a una radio o a una televisione locale. Qualsiasi sia l'opzione scelta, sarà per loro molto stimolante divulgare i loro risultati a un pubblico più ampio, anziché solo all'insegnante che valuterà il loro lavoro. Un risultato concreto - da esibire ai genitori, alla famiglia, ai compagni, ai vicini, ai collaboratori del progetto e così via - è molto più divertente.



#### • **Possibilità**

Esistono mille possibilità di presentare i risultati di un progetto: da quelle più tradizionali (un elaborato scritto) a quelle ultramoderne (un sito web), da quelle scientifiche (grafici) a quelle artistiche (un quadro), con tutte le possibilità intermedie. La scelta di un prodotto e di una forma specifica può essere fatta dagli studenti. In questo caso, si raccomanda di guidarli e di offrire spunti che prendano in considerazione i materiali a disposizione: è molto difficile progettare un sito web senza uno scanner! In un tipo di progetto più chiuso, il risultato può essere prescritto dall'insegnante, il che non significa ricorrere al tradizionale elaborato scritto.

- Gli studenti possono optare per una presentazione in forma scritta: un articolo per un quotidiano, una relazione, una colonna su una rivista ecc. Possono anche scegliere l'approccio creativo: la sceneggiatura di un film, un lavoro teatrale, una poesia sul patrimonio. Oppure possono realizzare un opuscolo turistico o degli slogan pubblicitari.
- I risultati possono essere presentati in forma orale. Fate recitare agli studenti una *pièce* o organizzare un gioco di ruolo in cui vengano rappresentati i gruppi favorevoli e contrari alla conservazione di un monumento. Possono guidare i loro genitori in un museo che hanno visitato o fare una breve apparizione in un programma radiofonico; senza escludere un avvincente radiodramma o una canzone toccante!
- Gli studenti possono lavorare a un livello visivo. Possono produrre un video sulla storia della fabbrica di biscotti oppure una mostra di vecchie pubblicità o di foto di matrimonio. Plastici e cartine possono costituire un buon risultato, come pure la preparazione di un piatto locale. Possono realizzare un disegno, un quadro o una scultura; o un fumetto in cui il patrimonio svolga un ruolo centrale.

In ogni caso, è una buona idea discutere un'interessante presentazione del progetto insieme ad altri colleghi.

#### • **Assistenza**

Anche in questa fase è necessaria assistenza. Qui potreste servirvi di relazioni progressive o 'diari di progetto', tramite i quali assicurarsi che gli studenti raggiungano la scadenza decisa. Decidete con i vostri colleghi chi farà da guida e rispetto a quale forma di presentazione. L'insegnante di lingua può fornire spunti e suggerimenti su stili di scrittura e argomentazioni costruttive, mentre l'insegnante di arte può aiutare nelle illustrazioni e nelle attività creative. La cosa interessante di un progetto sul patrimonio cross-curricolare è il fatto che insegnanti di discipline diverse possano offrire assistenza agli studenti, in base alla loro personale esperienza e delle loro conoscenze.

#### **4.2.5 La valutazione: riscontri finali e ringraziamenti**

Con la Grande Presentazione il progetto è finito. Gli studenti tornano a casa e i libri vengono chiusi... Ma una fine brusca sarebbe un'opportunità mancata e le esperienze acquisite durante il progetto non devono andare perdute. Alcuni aspetti sono andati molto bene e hanno meritato un plauso, mentre altri erano difficili e hanno forse causato problemi anche notevoli. Per evitare che progetti futuri incorrano in difficoltà simili, è importante valutare il lavoro con l'aiuto degli studenti coinvolti. I risultati di questa valutazione possono aiutare a migliorare progetti futuri.

In primo luogo, occorre dare agli studenti la possibilità di esprimere le loro opinioni sul progetto. Come hanno trovato l'argomento? Era di loro interesse? Lo hanno trovato affascinante o non li ha veramente interessati? Hanno idee su un prossimo progetto? È anche importante controllare se tutte le fasi del progetto siano state sufficientemente chiare. L'assistenza ricevuta durante il lavoro è stata sufficiente? Quali elementi ritengono meno riusciti e quali avrebbero preferito affrontare in modo diverso?

La tentazione di valutare solo gli aspetti logistici del progetto è grande, ma - come fanno i professionisti del patrimonio - è importante porsi la domanda: 'e adesso?'. Dove portano i nostri sforzi? Riusciamo a immaginare il progetto come una spirale anziché un cerchio da completare? (una spirale sembrerebbe una metafora appropriata perché non viene sviluppata solo la conoscenza ma anche le competenze). Su quali aspetti del patrimonio vogliamo basarci nel prossimo progetto? Abbiamo trovato qualcosa che ci piacerebbe indagare in futuro?

Oltre a valutare l'organizzazione del progetto in sé, per gli studenti sarà interessante anche fare un'autovalutazione: cosa hanno imparato durante il progetto? quali parti sono andate bene, cosa è andato storto e come si comporteranno la prossima volta? In questo modo potreste anche determinare se il loro atteggiamento verso il patrimonio sia cambiato: sono più preparati, ad esempio, per andare in un museo? capiscono l'importanza della conservazione di un monumento o delle tradizioni? hanno trovato il progetto sufficientemente utile, entusiasmante e stimolante da volerne organizzare un altro di un giorno o una settimana?

Da parte sua, l'insegnante dovrà valutare gli studenti, tenendo conto del loro progresso nel corso dell'intero progetto. La cosa



importante, perciò, non è solo il risultato. In che misura ogni singolo studente ha lavorato indipendentemente? Quali competenze ha sviluppato? Ha riflettuto sul suo approccio personale e ha corretto i suoi sbagli?

Oltre agli studenti, può rivelarsi fruttuoso chiedere un riscontro ai colleghi. Cosa pensano dell'organizzazione e del ruolo che hanno avuto nel progetto? Quali aspetti, secondo loro, possono essere migliorati e cosa vale la pena di ripetere? Come ha funzionato la collaborazione tra i colleghi e chi ha diretto il progetto? Come è andata l'assistenza degli studenti? Erano in grado di lavorare da soli o hanno avuto bisogno di essere (molto) seguiti? Hanno suggerimenti per un nuovo progetto?

Quando il progetto è terminato, ringrazierete i partner e le persone contattate per il tempo e l'energia investiti nel lavoro e consegnerete loro una copia del risultato finale: un quadro, un articolo scritto dagli studenti, una registrazione video dello spettacolo che hanno recitato. In questa occasione, avete la possibilità di chiedere ai partner coinvolti come abbiano vissuto il loro contributo al progetto: sono rimasti soddisfatti dei preparativi e delle informazioni fornite dalla scuola in precedenza? come è andata la collaborazione con i vari insegnanti coinvolti? quali aspetti hanno creato confusione o irritazione e dovranno essere rivisti in futuro? come è stato il contatto con gli studenti? hanno fatto domande e svolto un ruolo attivo nel progetto? che tipo di impressione ne hanno ricavato i partner? sono stati in grado di determinare il loro livello? Infine, potete sondare il terreno per stabilire se i partner fossero interessati a ripetere in futuro un progetto di questo tipo e quali argomenti vorrebbero vedere inquadrati. I risultati di queste indagini possono essere archiviati in una relazione finale in cui devono essere elencati sia i punti positivi che quelli negativi. Questa relazione può fare da base al prossimo progetto.

### 4.3 Conclusione

Un progetto sul patrimonio offre agli insegnanti l'opportunità di conoscere il loro quartiere, gli studenti e i colleghi in un modo totalmente diverso dal solito. Può richiedere molta organizzazione ma imparerete presto che la fatica viene ampiamente ripagata. Non solo l'entusiasmo dei partecipanti ha un effetto stimolante, ma anche gli obiettivi specifici che potete raggiungere con progetti di questo tipo meritano chiaramente gli sforzi fatti: vi imparerete in conoscenze di discipline specifiche e gli studenti avranno anche la possibilità di mettere in pratica le loro competenze d'indagine, di presentazione, sociali e così via.


Soprattutto, è salutare interagire con gli studenti non come comunicatore di conoscenza ma come un tutor stimolante, che li segue da vicino. Poiché l'insegnante del futuro avrà sempre più questa funzione, un progetto di questo tipo costituisce un buon allenamento e aiuta a sviluppare la professionalità.


L'organizzazione di un progetto sul patrimonio fornisce anche l'opportunità di lavorare congiuntamente con altri colleghi, scambiandosi riflessioni e idee, e costringe a considerare i vostri materiali sotto diversi aspetti: per realizzare obiettivi didattici specifici di una disciplina, bisogna essere in grado di individuarla all'interno del patrimonio e in questo modo l'aspetto crosscurricolare diventa molto importante. Ciò richiede talvolta molta fantasia, ma allo stesso tempo - e forse proprio per questo - fa scaturire un gran numero di idee, anche per lezioni 'normali'. In ogni caso, per usare il patrimonio in classe non occorre necessariamente iniziare un progetto, perché avendo così tanti aspetti (nascosti), può essere utilizzato per iniziare una lezione, dare avvio a un dibattito o illustrare la vostra materia. Insomma, più usate il patrimonio, più vi rendete conto di quanto sia attuale il passato!




## ORGANIZZATORE DI PROGETTI SUL PATRIMONIO

Anche se pensato per aiutare gli insegnanti ad avviare un progetto, può essere facilmente adattato per rendere gli studenti autonomi nella loro programmazione.

FASI	DESCRIZIONE	SUGGERIMENTI	CHECKLIST	SI	NO
1. L'IDEA	<p>Quando avete un'idea di partenza relativa a un progetto, datele un titolo provvisorio e abbozzate uno schema. Se riesce bene, l'idea è sufficientemente chiara per passare alla seconda fase.</p> 	<p><b>Descrivere</b> brevemente l'idea e accertarsi che:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nasca dalla vostra esperienza</li> <li>• sia più di una visita guidata</li> <li>• vi sia un rapporto con il mondo di oggi e di domani</li> <li>• gli studenti svolgano un ruolo attivo</li> <li>• prenda sostanzialmente in considerazione la cultura e l'ambiente degli studenti</li> </ul> <p><b>Specificare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• chi volete coinvolgere nel progetto (una determinata classe di studenti, studenti di classi o livello diversi ecc.)</li> <li>• quando volete realizzare il progetto (in orario scolastico, in un periodo dell'anno, durante le vacanze, in un'ora, in una settimana, in un mese, in un anno o in più anni)</li> </ul>	Il progetto è nato dalla mia personale esperienza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Lo svolgimento è molto importante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			In questo progetto il patrimonio è parte di un passato 'aperto' in rapporto con il presente e con il futuro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Gli studenti svolgono un ruolo attivo nel progetto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Il progetto presta sostanziale attenzione alla cultura e all'ambiente degli studenti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			I livelli e/o le classi con cui lavoro sono chiaramente identificati	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I tempi del progetto sono definiti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
2. LAVORO DI GRUPPO A SCUOLA	<p>Discutete in questa fase l'idea con i vostri colleghi. L'obiettivo è elaborare una strategia crosscurricolare</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un progetto sul patrimonio culturale non è l'esibizione di un insegnante!</li> <li>• Parlate ai colleghi della vostra idea.</li> <li>• Formate un gruppo di lavoro.</li> <li>• Decidete quali e quanti insegnanti saranno coinvolti nel progetto e quale sarà il loro ruolo.</li> </ul>	Il progetto si basa su un lavoro di gruppo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Il progetto è crosscurricolare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. IL PROGETTO PEDAGOGICO	<p>Elaborate con il gruppo di lavoro una strategia crosscurricolare. L'obiettivo è centrare obiettivi pedagogici e migliorare le competenze degli studenti nel quadro del loro curriculum.</p>	<p>Un buon progetto funziona in un certo senso come un treno: Stazione di partenza: <b>quali competenze vengono coinvolte nel progetto?</b></p> <p>Tragitto: <b>qual è il rapporto con il curriculum?</b></p> <p>Perché viaggiamo? <b>rapporto con la cultura di</b></p>	Le competenze necessarie al progetto sono descritte in modo esauriente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Il progetto è fondato sul curriculum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Il progetto si ricollega alla cultura del mondo di oggi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

FASI	DESCRIZIONE	SUGGERIMENTI	CHECKLIST	SI	NO
		<p><b>oggi</b> (mescolanza di culture, tematiche interculturali), cittadinanza, contesto culturale e obiettivi pedagogici come:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• apprendimento (nuove competenze, parole, capacità di stabilire collegamenti ecc.)</li> <li>• comprensione (nuovi punti di vista, necessità di preservare e di proteggere il patrimonio culturale ecc.)</li> <li>• capacità di giudizio (punti di vista più ampi, capacità di lavorare nel settore del patrimonio, significato della parola cittadinanza ecc.)</li> <li>• sviluppo di nuovi atteggiamenti (la scuola come offerta di un approccio crosscurricolare e pluridisciplinare ecc.)</li> </ul> <p>Il carburante: <b>Strumenti pedagogici</b> informatica, scrittura (documenti, racconti, relazioni, drammi), spettacolo (teatro, musica), uso della conoscenza esistente, tecniche d'intervista, ricerca ed elaborazione delle informazioni ecc.</p> <p>La destinazione: <b>Il prodotto finale</b> (un cd-rom, un cartellone, un opuscolo, una rappresentazione, una mostra)</p> <p>Valutazione: prima, durante e dopo</p>	<p>Il progetto si ricollega al concetto di cittadinanza</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<p>Il progetto incoraggia l'ampliamento dei punti di vista (culturale, europeo)</p> <p>Gi obiettivi pedagogici sono descritti in modo chiaro</p> <p>Gli strumenti pedagogici sono definiti</p> <p>I prodotti finali sono stati decisi</p> <p>I metodi di valutazione sono stati decisi</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>4. LO SCENARIO</b>	Decidete in quale scenario possono essere raggiunti gli obiettivi pedagogici.	<p>In un buon progetto gli studenti sperimentano una vera introduzione al patrimonio, che non si limiti a una fugace occhiata o a un contatto astratto con il patrimonio.</p> <p>Si dovrebbe scegliere un ambiente esterno alla scuola (ma talora può essere anche al suo interno) dove il progetto avrà luogo (museo, biblioteca, archivio, monumento, paesaggio ecc.).</p>	Il patrimonio verrà coinvolto concretamente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

FASI	DESCRIZIONE	SUGGERIMENTI	CHECKLIST	SI	NO
<b>5. I PARTNER</b>	Decidete con quali istituzioni del patrimonio e con quali partner volete realizzare il progetto. Mettetevi in contatto con i servizi educativi delle istituzioni del patrimonio e verificate quale aiuto saranno in grado di fornire al vostro progetto.	<p>Dopo aver delineato il progetto e il suo scenario, è fondamentale coinvolgere una o più istituzioni del patrimonio. Ciò può accrescere il numero di persone coinvolte e offrire eventualmente agli insegnanti un surplus di formazione.</p> <p>I siti del patrimonio e i musei non esistono soltanto per le scuole e il mondo dell'educazione. Occorre perciò verificare quale sia il modo migliore per collegare i vostri obiettivi pedagogici con quello che le istituzioni possono offrire.</p>	<p>Nel progetto sono coinvolte istituzioni del patrimonio</p> <p>Gli insegnanti ricevono un'adeguata preparazione al progetto</p> <p>Una collaborazione con i servizi educativi è possibile per l'intero progetto</p> <p>Il supporto pedagogico offerto dalle istituzioni del patrimonio vale solo per una parte del progetto</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>6. IL PROGETTO FINITO</b>	Stabilite esattamente, in termini definitivi, come si svolgerà il progetto.	<p>Trasformate tutta la documentazione delle fasi precedenti in un progetto dettagliatamente programmato.</p> <p>Accordatevi alle condizioni stabilite con le istituzioni del patrimonio e altri partner: tempi, personale, budget ecc.</p> <p>Il prospetto può seguire questo ordine: titolo e sottotitolo, sito del patrimonio, soggetto, durata (approssimativa), gruppo d'età, descrizione del progetto, fasi del progetto, missione (perché questo progetto è importante e quali sono gli obiettivi generali), obiettivi didattici auspicati e in che modo si inquadrano complessivamente nel curriculum, competenze richieste e favorite dal progetto, prodotto finale. Descrivete anche le istituzioni del patrimonio e i servizi o le istituzioni educative coinvolte (descrizione, contatti, nome delle persone coinvolte).</p>	<p>La versione finale del progetto corrisponde a tutte le fasi identificate al suo inizio</p> <p>Occorre trovare un accordo con tutte le istituzioni coinvolte</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
					



FASI	DESCRIZIONE	SUGGERIMENTI	CHECKLIST	SI	NO
7. VALUTAZIONE	Valutate il progetto tenendo presenti i possibili miglioramenti da apportare	<p>La perfezione non è di questo mondo...</p> <p>Dopo il progetto dovremo guardarci indietro: quali sono stati i punti di forza e quali i punti deboli? Quali opportunità sono state colte e quali mancate?</p>	Il progetto mi stimola a iniziare un altro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Il progetto sembra applicabile ad altre situazioni e altri luoghi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Il progetto è un buon esempio di collaborazione tra istituzioni del patrimonio e scuole	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Il progetto era veramente di natura crosscurricolare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Oltre al prodotto finale, anche il suo svolgimento è stato di grande importanza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Il progetto è stato una vera esperienza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			C'è stata una forte connessione con il curriculum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Gli studenti hanno partecipato attivamente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sono stati raggiunti numerosi obiettivi didattici	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			





CAPITOLO

# 5

**BUONE PRATICHE**  
**INTRODUZIONE A 34 CASI EUROPEI**





### 5.1 Campioni e fonti di informazione

I 34 esempi di progetto contenuti in questo capitolo servono a esemplificare il lavoro entusiasta di molti insegnanti e istituzioni del patrimonio in cinque paesi diversi. Ogni giorno in tutta Europa si svolgono centinaia di progetti affascinanti sul patrimonio, che coinvolgono migliaia di allievi. Non è qui possibile purtroppo menzionarli tutti: ci limitiamo quindi a una piccola selezione.

Innanzitutto, questi esempi vogliono essere solo dei campioni e dei possibili spunti di ispirazione. Delineano sommariamente lo scopo e l'ambito dei progetti, indicando anche i riferimenti degli ideatori e dei partner. Un'analisi più approfondita di tutti i progetti non sarebbe stata possibile e, del resto, sta all'insegnante decidere come vuole scandire le fasi di un progetto (come discusso nei due precedenti capitoli). Ogni sistema educativo funziona in modo diverso: talvolta l'insegnante lavora con classi molto numerose e talvolta con classi più piccole, o con alunni che sono più o meno abili di altri; può voler lavorare da solo o con altri colleghi, avere molto tempo o non abbastanza. Questo non dovrebbe però impedire di poter trasferire gli esempi in circostanze o contesti diversi. I criteri di scelta sono stati la trasferibilità ad altri contesti, il carattere interdisciplinare e crosscurricolare, il modo in cui entrano in rapporto con la vita degli alunni, la collaborazione con partner del patrimonio, il contributo attivo degli alunni, l'impostazione di un progetto in cui si presti attenzione al suo svolgimento, a prescindere dal prodotto finale. Si spera che questa selezione comprenda eventi dall'età della pietra fino al giorno d'oggi. Ci affidiamo all'inventiva degli insegnanti nell'estrarre da questi esempi gli elementi che li aiutino a organizzare un loro progetto, accordandosi alle necessità del proprio contesto educativo. È inutile dire come i confini nazionali siano irrilevanti, cosa che purtroppo non vale per molti manuali scolastici.

Gli esempi sono stati ordinati per tematica e classi di età (dai più giovani ai più grandi) ma una buona idea non è necessariamente legata all'età. Può essere proficuo ignorare i livelli di età indicati e soprattutto non limitarsi a leggere solo gli esempi che si riferiscono alle classi di età in cui state insegnando.

### 5.2 Filiera tematica negli studi di caso

Se rispettiamo la tradizionale divisione tra educazione primaria e secondaria, queste sono le linee approssimative dell'impostazione dei progetti campione:

- I progetti per gli alunni più piccoli mirano a sviluppare la consapevolezza nei confronti del patrimonio culturale. Gli esempi si riferiscono al contesto immediato degli alunni: si visitano musei e siti del patrimonio, e si fanno laboratori e altre attività pratiche che coinvolgano attivamente i bambini. La nozione di patrimonio culturale non è ristretta a siti e monumenti, ma è considerata un aspetto del vivere in società.
- Molti progetti per la scuola secondaria sono orientati al patrimonio europeo comune celato dietro materiale locale e regionale. L'Europa può essere, dopo tutto, definita tramite il suo passato e il suo patrimonio culturale comune: basti pensare alla tradizione greco-romana e a quella cristiana, all'arte e al patrimonio architettonico comune e alle comuni esperienze storiche (feudalesimo, nazionalismo e così via). Molti esempi riflettono queste esperienze comuni nel loro contesto locale, inserendosi in uno scambio paneuropeo di influenze e idee. Questo non vuol dire ignorare le diversità che caratterizzano l'Europa o il fatto che la storia europea sia stata saturata da conflitti e altre forme di aggressione: nella loro coscienza storica, i giovani devono imparare a essere critici anche nei confronti di questi temi. Rispetto a questo, anzi, i progetti sul patrimonio possono contribuire positivamente; e d'altra parte la tradizione può rendere i giovani consapevoli del significato della democrazia, dell'umanesimo, della tolleranza e della solidarietà. In questo senso, i progetti scelti sono estensibili su scala europea, nonostante siano inevitabilmente legati a determinate località e periodi storici.



### 5.3 Progetti per alunni più piccoli

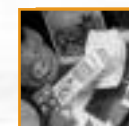
I numeri delle brevi descrizioni che seguono corrispondono a quelli usati più avanti nelle descrizioni dettagliate.

#### UN ELENCO DI TEMATICHE

##### 5.3.1 Strani oggetti nei musei

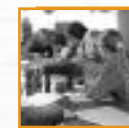
I bambini che visitano un museo per la prima volta sono affascinati dai tanti strani oggetti che incontrano nelle sale. Perché questi oggetti si trovano in un museo? Da dove vengono? Come venivano usati un tempo? Sorgeranno molte domande provocate dalla loro curiosità. I progetti campione in questo ambito cercano di presentare ai bambini le collezioni di un museo, affinché osservino e identifichino gli oggetti: scopriranno così il loro retroterra storico o racconteranno delle storie, con l'aiuto della loro immaginazione.

###### 1. Cose vecchie e cose nuove



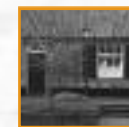
Molti oggetti della nostra vita quotidiana erano conosciuti già in passato, anche se oggi sembrano diversi, mal ridotti come sono. I bambini comparano gli oggetti della loro vita quotidiana con i loro corrispondenti nel museo. Li studiano, evidenziano differenze e somiglianze nella loro struttura e inventano su questi oggetti delle storie.

###### 2. La stanza dell'identificazione



In un museo devono essere identificati alcuni oggetti segreti e sconosciuti: questo è l'esercizio. I bambini li possono osservare da vicino, toccarli e darne un'interpretazione personale. Si scambiano idee e opinioni con i loro compagni. Le loro scoperte e i loro suggerimenti potrebbero aiutare il personale del museo a identificare questi oggetti sconosciuti.

###### 3. Il negoziante e il museo



"Un commerciante espone nel suo negozio una serie di strani oggetti che non servono a nessuno. Ciò fa sì che nessuno vada più nel suo negozio e quindi il negozio minaccia di chiudere". Questa breve storia sembra una bizzarra metafora di un tranquillo e piccolo museo pieno di oggetti apparentemente inutili, ma è anche il punto di partenza per un gioco di ruolo: i bambini vengono invitati a ideare una campagna pubblicitaria non per un negozio, bensì per un museo del loro quartiere. Devono spingere le persone a venire a visitarlo. Scelgono alcuni oggetti del museo stesso e scoprono su di essi alcune cose che torneranno utili alla campagna pubblicitaria. In questo modo, fanno loro più o meno il lavoro del museo.

###### 4. Di chi è questa valigia?



Alcuni oggetti provenienti dal magazzino di un museo vengono messi in una valigia e portati a scuola. Gli studenti li osservano ma nessuno sa a chi appartengano. Ci riflettono e cercano di identificare sia il padrone che gli oggetti. Poi in classe entra un attore. Sostiene di essere lui il proprietario degli oggetti e racconta ai bambini che cosa è successo. Insieme discutono le ipotesi che avevano fatto loro. Per finire, vanno a visitare il museo dove vengono tenuti gli oggetti.

###### 5. Archeoludix



Una visita al museo di Rauranum accenna a diversi modi di presentare le tecniche di scavo, la documentazione e l'interpretazione dei ritrovamenti. Questo esempio è facilmente trasferibile a moltissimi musei.

###### 6. Alla scoperta di Brera



In questo approccio globale a un museo d'arte e alle sue collezioni sono combinati diversi aspetti: vi si affrontano il museo come spazio, l'ambiente naturale nei quadri, i sentimenti e le emozioni umane messe su tela e le storie nascoste in alcune (selezionate) opere d'arte. Passo dopo passo - e su un lungo periodo - i bambini hanno la possibilità di conoscere le funzioni più importanti di un museo, nonché la ricchezza del patrimonio culturale lì esposto.

### 5.3.2 Il museo come palcoscenico

Le dimore storiche forniscono un eccezionale scenario per giochi di ruolo che ritraggano situazioni della vita moderna o della storia dei luoghi in questione. Molti musei, monumenti e patrimonio di altro tipo si servono dell'effetto stimolante che il teatro può avere sugli alunni e, a loro volta, molti alunni sono attirati dal teatro come chiave per comprendere la storia e personalità storiche.

#### 7. Cercasi personale e ispettori



I bambini recitano il ruolo di camerieri e servitori in un museo che era la casa di un'agiata famiglia patrizia. Assumendo il ruolo di maggiordomo, sperimentano come era la vita di cento anni fa e scoprono come passava i suoi giorni una ricca famiglia di Amsterdam. Un secondo gruppo di attori affronta un'altra situazione: i padroni vogliono cedere la casa e ciò che contiene alla città, a condizione che venga trasformata in un museo. Cosa deve accadere per trasformare il tutto in un museo? I bambini ispezionano la casa e fanno un inventario. Devono stimare e classificare gli oggetti e imparano come avere a che fare con il personale del museo.

### 5.3.3 I siti del patrimonio nel quartiere

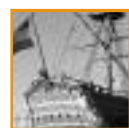
L'esperienza sociale dei bambini delle scuole elementari è troppo limitata perché siano in grado di capire una cultura o una civiltà lontana dalla nostra. Al loro livello, gli oggetti storici devono essere vicini alle loro esperienze e rilevanti per i loro interessi. Negli esempi seguenti il contatto con il patrimonio culturale è inserito all'interno di una storia o uno scenario avvincente: ciò stimola la loro curiosità e accresce la motivazione.

#### 8. Le avventure di Kalle, la talpa del museo



Kalle è una talpa particolarmente curiosa, cui piace il lavoro degli archeologi perché - proprio come lei - compiono dei viaggi sotterranei. Uno scavo nella sua zona le dà l'opportunità di imparare molte cose sulla archeologia. Durante il suo viaggio, Kalle è accompagnata dagli alunni.

#### 9. Avventure di viaggio in archivio



L'avventura di un ragazzo olandese del XVII secolo porta gli alunni fino in India, a bordo di un vascello commerciale della Compagnia Olandese delle Indie Orientali (VOC). Durante il viaggio incontrano gente di ogni sorta con stili di vita diversissimi. Insieme al ragazzo, in giro per il mondo, sulla nave gli alunni passano attraverso pericolosissime avventure. La storia, basata su un libro, offre l'opportunità di recarsi in archivio per consultare i documenti della Compagnia (o ad essa relativi): gli alunni non ottengono soltanto informazioni sugli archivi, ma hanno anche la possibilità di risolvere alcuni "segreti del passato" sfruttando la documentazione esistente.

#### 10. Una chiesa piena di mostri



Un'antica chiesa medievale è un luogo affascinante, che dà la possibilità di entrare in un mondo bizzarro: il mondo dei misteri e dell'immaginazione che è animato da mostri e bestie di ogni tipo sulle colonne e le pareti di chiese (romantiche). Tutto ciò si fa ancora più affascinante confrontando questo ricco bestiario con i mostri di oggi, disegnandoli, creandone di nuovi, inventando delle storie che li vede protagonisti... E dietro questa attività si nasconde un grande interrogativo: perché gli uomini di tutti i tempi e i luoghi sono sempre stati affascinati dai mostri?

#### 11. Morto e sepolto



Un vecchio cimitero sembrerebbe un luogo insolito per fare un'esperienza di patrimonio culturale, ma la morte, i rituali funebri - con i simboli che li accompagnano - e l'architettura funeraria fanno parte del nostro patrimonio culturale non meno che la credenza in una vita dopo la morte. Perché allora non portare gli alunni in un vecchio cimitero e iniziare un'indagine per cercare di scoprire chi vi è sepolto? Tramite una caccia al tesoro, i bambini esplorano il cimitero in piccoli gruppi, osservano da vicino alcune lapidi e cercano di decifrarne i testi. Dopodiché i gruppi si scambiano i risultati delle loro scoperte.

#### 12. Una simpatica peste!



I bambini assistono a un'opera lirica, che li stimola a creare le loro varianti della storia, relative all'ambiente in cui vivono. La loro opera viene scritta ed eseguita in presenza di un pubblico appositamente invitato. In questo modo la cultura, spesso vista come qualcosa di sofisticato, assume una nuova rilevanza e impegna gli alunni in attività culturali di vario tipo, dalla scrittura di un libretto fino alla vera e propria esecuzione.

### 5.3.4 Il patrimonio (immateriale) nella vita quotidiana

Le cose nuove, insolite e stravaganti attirano l'attenzione, ma gli oggetti della vita quotidiana sembrano troppo ordinari per riuscirci. Una volta che si vada al di là dell'apparenza, ecco però schiudersi un mondo affascinante, fatto di vecchie tradizioni, abitudini e mestieri tramandati di generazione in generazione. La nostra vita attuale si è formata tramite un lungo accumularsi di esperienze e conoscenze umane. Il patrimonio immateriale è importante tanto quanto i monumenti e i siti: comprende tradizioni, abitudini, saperi, espressioni artistiche, modelli e valori, leggende e racconti ecc. Tutto questo sostiene la cultura dell'uomo.

#### 13. Il pane. Forme e significato



Mangiamo pane ogni giorno: l'affascinante storia del pane scorre parallela a gran parte della storia dell'umanità. Credenze religiose, antichi rituali, diverse forme e ingredienti mostrano quanti aspetti culturali siano connessi con il pane. È perciò affascinante vedere cosa si nasconde dietro il concetto di pane quotidiano e scoprire un gran numero di simboli e ricche tradizioni.

#### 14. Le leggende del Reno



Quasi ogni luogo ha associate leggende e antiche storie trasmesse di generazione in generazione. In questo progetto due leggende del Reno non vengono soltanto raccontate agli alunni ma anche riportate in vita in modo creativo: gli alunni le trasformano in uno spettacolo di ombre cinesi, dopo aver realizzato delle silhouette, e si esibiscono di fronte a un pubblico di spettatori.

### 5.3.5 Alla ricerca della storia

Ogni luogo e insediamento umano ha una storia, ma i giovani vivono nel presente, nelle loro immediate vicinanze: guardano al futuro, non al passato. Il patrimonio può contribuire ad orientarsi nel mondo in modo diverso e migliore, a guardare il loro quartiere e ambiente di vita con altri occhi. Il passato è necessario, se vogliamo comprendere il presente.

#### 15. Il sale di Werl



Il sale è ovunque e lo usano tutti, ma solo pochi ne conoscono la storia. Gli alunni si recano in una città il cui passato era segnato dall'estrazione del sale e la esplorano: scopriranno un patrimonio ricco e affascinante, che ha contribuito a formare la città, tramite monumenti, musei, storie, canti e persino strade. Questo esempio mostra come si possa indagare la storia locale. Ciò può essere fatto in qualsiasi luogo che abbia una sua tradizione specifica.

#### 16. La città nascosta



Cosa rimane di una città storica quando nuove case e strade sostituiscono quelle di un tempo? L'esempio della prima fortificazione di Soest, costruita più di mille anni fa, offre degli spunti per insegnare agli alunni a osservare scavi archeologici, reperti e metodologie di lavoro: studiano la disposizione delle strade, la situazione del suolo e la topografia di luoghi dal ricco passato. Tramite brevi giochi di ruolo individuano tracce insospettite di vecchie mura e fondamenta e, passo dopo passo, vengono introdotti alla città vecchia che giace al di sotto di quella odierna.



## 5.4 Progetti per alunni più grandi

### 5.4.1 Introduzione al lavoro degli archeologi e dei musei

Diversi esempi in questa guida possono aiutare gli alunni a comprendere meglio il lavoro degli archeologi, degli storici e degli specialisti del patrimonio. Il fine è far loro acquisire familiarità con le istituzioni del patrimonio e sviluppare interesse per il lavoro che fanno e il ruolo culturale che ricoprono nella società attuale.

#### 17. Lavorare in un museo



Gli alunni vengono invitati a realizzare una campagna pubblicitaria per un museo. Devono quindi raccogliere informazioni su di esso, sulle sue collezioni, su alcuni oggetti specifici e sulle persone che vi lavorano. Questo progetto può essere svolto in un qualsiasi museo, perché l'essenziale non è rappresentato da una determinata collezione ma dal museo in sé come istituzione culturale e dai numerosi compiti svolti dalle persone che vi lavorano.

#### 18. Il motel dei misteri



Che tipo di oggetti devono essere conservati in un museo? Come possono essere interpretati e identificati? Un gioco di ruolo trasferisce gli alunni nell'anno 4020: come fossero dei veri archeologi, dovranno indagare su alcuni strani oggetti del 2000 tenuti nei magazzini del museo.

### 5.4.2 I monumenti del quartiere

Il patrimonio culturale non è solo una questione di singoli monumenti isolati. I monumenti nel quartiere della scuola sono per definizione adatti a stimolare negli alunni la coscienza delle minacce al loro patrimonio e a insegnare loro le nuove competenze richieste per preservare il patrimonio per le generazioni future.

#### 19. Ritorno al futuro



Perché dobbiamo conservare i monumenti e come possiamo farlo? C'è un monumento nelle vicinanze della scuola di cui si sta discutendo? Gli alunni vanno a indagare e raccolgono argomentazioni per alimentare il dibattito.

#### 20. Un tesoro a scuola



I luoghi che vediamo ogni giorno, paradossalmente, scompaiono dalla nostra attenzione, diventano insignificanti. Per i ragazzi potrebbe trattarsi, ad esempio, della loro stessa scuola: a Bologna alcuni studenti hanno indagato la storia della loro istituzione, documentato la collezione di foto didattiche che possiede e organizzato una mostra. Questo progetto non solo contribuisce a far comprendere meglio ai ragazzi il luogo dove passano buona parte del tempo, ma li ha anche aiutati a scoprire molte cose sul valore storico dell'attualità.

#### 21. Scuola e architettura



Indagando l'architettura della loro scuola, gli studenti scoprono un affascinante monumento culturale e possono anche avvicinarsi all'impatto che l'architettura e l'urbanistica hanno sulla società. Per presentare i loro risultati, i ragazzi realizzeranno un documentario e un film sul 'loro' edificio.

#### 22. All'ombra di Santa Maria



Nelle vicinanze della scuola gli studenti possono diventare consapevoli non solo degli eccezionali monumenti che ci sono, ma anche della bellezza di luoghi che normalmente non notano. Una quadro dell'intero quartiere - non solo della sua architettura ma anche di aspetti della vita quotidiana - li porta a riconsiderare il loro ambiente circostante e a crearsi un'identità.

#### 23. Caserta: oltre la Reggia



Gli studenti di diverse scuole nell'ambito di una provincia assumono il ruolo di anfitrioni e guide turistiche nei confronti dei visitatori che vi giungono. Creano così un quadro storico-culturale della loro zona, in uno sforzo di gruppo che fa nascere uno spirito comunitario. Questo è già di per sé un aspetto valido di questo progetto, ma oltre a ciò i ragazzi

familiarizzano anche con il patrimonio culturale della loro provincia e cominciano a riflettere sulle misure necessarie alla sua protezione. Conversare con i visitatori che arrivano da fuori li aiuterà ad allargare i loro orizzonti.

#### 24. Biscotti



Come si fa a organizzare una lezione che non si limiti a ripetere un determinato contenuto storico? Magari lavorando sul patrimonio locale insieme a un artista, che incoraggi gli studenti a porsi nuovi interrogativi, stimolando il loro interesse nei confronti del patrimonio e la loro creatività. In questo modo, anche il patrimonio più noto può forse acquisire un nuovo significato e raggiungere un maggior numero di persone.

### 5.4.3. Paesaggi antropizzati

Quasi tutti i paesaggi del continente europeo sono stati rimodellati nel corso della storia in paesaggi coltivati per generazioni, al fine di assicurarsi i mezzi di sostentamento. Anche i paesaggi appartengono quindi al nostro patrimonio culturale, come gli edifici storici e alcune zone delle città antiche.

#### 25. La diga e l'acqua



Il progetto si occupa di una diga olandese e del paesaggio in cui è inserita. Alcuni studenti indagano aspetti storico-archeologici, mentre altri osservano la flora e la fauna, o la vita e l'opera di chi vi vive. È questo un tipico esempio di progetto crosscurricolare, dove la collaborazione tra diverse discipline mira a offrire un quadro globale di un determinato paesaggio.

#### 26. Tecklenburg



La tutela del paesaggio costituisce uno dei numerosi obiettivi europei. Con l'evoluzione della moderna società industriale, questa rilevante parte del nostro patrimonio culturale ha subito molti cambiamenti, alcuni dei quali hanno costituito una vera e propria minaccia, in alcuni casi ancora esistente. Gli sforzi fatti dai cittadini di Tecklenburg per preservare il loro paesaggio storico per le generazioni future possono essere un aiuto per altri che desiderino fare altrettanto.

### 5.4.4 L'Europa cristiana

La cultura europea si è sviluppata sotto l'egida dell'antichità greco-romana e del cristianesimo. La chiesa cattolica del medioevo fu la prima organizzazione transnazionale in Europa e ha lasciato le sue tracce ovunque.

#### 27. Il monastero di Hirsau



La cultura monastica ha avuto un enorme influsso sulla cultura e l'identità europea. La Regola di san Benedetto era seguita dall'Abbazia di Hirsau, come del resto da moltissimi altri monasteri e abbazie benedettine d'Europa. Questo esempio mostra come esaminare un'abbazia in luoghi e paesi diversi.

#### 28. Il fascino del mistero



Un'abbazia medievale viene trasformata in un luogo dove gli studenti possono mettersi al lavoro. Ne esaminano la pianta, i dettagli architettonici, il giardino e così via. I risultati delle loro indagini assumono la forma di opere artistiche create da loro stessi. La vita religiosa, la cultura monastica, l'architettura europea, la conservazione di monumenti... Quest'abbazia offre di volta in volta spunti diversi. Esempio facilmente trasferibile ad altri siti.

#### 5.4.5 Historia magistra vitae

Imparare dalla storia è fondamentale se vogliamo controllare il futuro. Non è utile solo per comprendere modi diversi di vita o soluzioni alternative, ma permette anche di comparare circostanze e fenomeni a situazioni che ci troviamo ad affrontare nel presente. La ricerca storica offre agli studenti la garanzia di studiare un ambito limitato, che possa essere rapportato al presente.

##### 29. Propaganda politica e verità



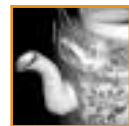
Lo storico non è sempre obiettivo: le sue osservazioni e le sue riflessioni sono sovente indirizzate dalle sue stesse intenzioni. Un confronto tra i resoconti romani delle campagne militari in Germania e i ritrovamenti archeologici nell'ambito della vita quotidiana di popolazioni germaniche o di soldati semplici offre una buona opportunità per esaminare propaganda politica, verità, realtà e invenzione.

##### 30. Arte e politica



La Riforma rappresentò un punto di svolta nella storia europea. Quello che ebbe luogo a Soest può essere simbolo di ciò che il protestantesimo ha risvegliato altrove in Europa. Il ruolo svolto dall'artista Heinrich Aldegrever, proprio mentre la nuova religione si stava diffondendo, permette di studiare l'irrompere delle nuove idee e l'emergere di nuove forme di mezzi di comunicazione di massa: la stampa e le incisioni.

##### 31. L'immagine dell'Oriente in casa



Lo scrittore francese **Pierre Loti** aveva una sua personale visione nei confronti di paesi stranieri e gruppi etnici. La sua fascinazione per la cultura musulmana era un misto di idee romantiche e di avventura, un atteggiamento esotico e una passione per il mistero. Trasformò la sua casa in un fantastico palazzo orientale e viveva come un uomo misterioso, dalle strane abitudini. Ma la sua vita era davvero così strana? I nostri viaggi in paesi e culture straniere non sono influenzati da quello che ci aspettiamo di trovare? Cerchiamo forse altrove cose che ci mancano nella nostra stessa vita? Le nostre interpretazioni di paesi esotici e lontani non sono spesso influenzate dai nostri stessi desideri e dalle nostre frustrazioni? L'esempio fornito da Loti premette di riflettere tanto su di noi quanto su altre culture.

##### 32. A tu per tu



Un museo contenente una serie di collezioni africane è un luogo affascinante per riflettere sull'immaginario coloniale, sugli stereotipi culturali e i pregiudizi razziali che avevano gli europei durante un periodo di dilagante imperialismo. Un gioco di ruolo aiuta i ragazzi a comprendere come le immagini della pubblicità non siano neutrali, quanto piuttosto il veicolo di interessi commerciali e/o ideologici.

#### 5.4.6 Il lato oscuro della storia europea

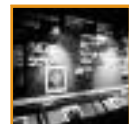
Lotte intestine, nazionalismo, xenofobia, intolleranza, stermini di massa, pulizie etniche... Tutto ciò ha fatto parte della storia europea e deve quindi essere incluso in progetti sul patrimonio. Questo può aiutare gli studenti a comprendere cosa sia accaduto, a sviluppare la loro consapevolezza e a prevenire futuri crimini contro l'umanità.

##### 33. Caccia alla strega



La crudele storia della caccia alle streghe costituisce un triste capitolo della storia europea. Un senso di paura e insicurezza condiviso da molte persone porta talora al fanatismo, all'odio e alla brutalità verso una minoranza. Persecuzioni e condanne a morte da parte di autorità religiose o secolari sono sintomo di una cultura in cui la legalità e la tolleranza sono andate perdute. Questo esempio spinge a riflettere sul pregiudizio, la tolleranza, la libertà di parola e l'accettazione di gruppi minoritari.

##### 34. Qual è il valore della vita umana?



Ciò che è avvenuto nel 1944 a Oradour-sur-Glane rappresenta un triste episodio di storia recente. Una visita al memoriale di questo luogo - o a un altro simile - aiuta gli studenti a comprendere quello che è avvenuto nella seconda guerra mondiale e li rende consapevoli delle numerose forme di aggressione e brutalità che hanno segnato la storia del Novecento.

#### CONCETTI, COMPETENZE, ATTEGGIAMENTI UTILIZZATI NEGLI STUDI DI CASO

Queste caratteristiche saranno in certa misura presenti in ogni progetto e non vengono menzionate specificamente nelle singole descrizioni, tranne nel caso che specifiche qualità vengano ritenute particolarmente significative e siano diverse da quelle elencate qui sotto.

#### EDUCAZIONE PRIMARIA

##### OBIETTIVI DIDATTICI NELLA SCUOLA PRIMARIA

###### Gli alunni devono

- 1 essere in grado di rapportare la loro casa, il loro paese, la loro scuola a un contesto più ampio
- 2 imparare a riconoscere le tracce del passato e a dotarle di un significato personale
- 3 essere in grado di dimostrare tramite esempi che una situazione che sanno riconoscere e che è stata influenzata dalla storia era un tempo diversa ed è soggetta al cambiamento nel tempo
- 4 comprendere che il patrimonio culturale è parte della vita quotidiana
- 5 essere in grado di ordinare in sequenza cronologica o di specificare il periodo di eventi o esperienze personali particolarmente importanti
- 6 imparare a riflettere su termini relativi come 'bello' e 'brutto', 'utile' e 'inutile'
- 7 acquisire nuove competenze per guardare ad ogni forma di patrimonio e a porre domande in proposito
- 8 essere in grado di comparare aspetti della vita quotidiana di periodi o luoghi diversi con la propria
- 9 imparare a osservare il loro ambiente di vita
- 10 imparare a interagire rispettosamente con gruppi diversi nella nostra società multiculturale
- 11 comprendere i concetti di monumento e opera d'arte
- 12 comprendere l'importanza di una lunga e rispettosa interazione con il patrimonio culturale
- 13 conoscere meglio espressioni culturali come la musica, il teatro, la letteratura, la danza, la pittura e l'architettura, il design, l'arredamento, la moda e gli abiti, gli utensili ecc.
- 14 essere in grado di descrivere il loro albero genealogico per almeno due generazioni precedenti
- 15 conoscere le istituzioni impegnate nella salvaguardia e nella ratifica del patrimonio culturale
- 16 cominciare a riconoscere i diversi modi in cui il passato è rappresentato nella vita quotidiana

##### COMPETENZE CROSSCURRICOLARI NELL'EDUCAZIONE PRIMARIA

- 1 **COMPETENZE DI INFORMAZIONE**
  - a. riconoscere, cercare e comparare informazioni sul loro ambiente circostante
  - b. strutturare e presentare informazioni sul loro ambiente circostante
- 2 **COMPETENZE DI INDAGINE**
  - a. usare piantine, mappe, calendari
  - b. usare fonti diverse appropriate al loro livello
  - c. registrare osservazioni tramite la parola scritta, il disegno, la macchina fotografica, la videocamera ecc.
  - d. compiere ricerche efficaci su internet
  - e. sviluppare un senso critico nel trasmettere informazioni
- 3 **COMPETENZE SCRITTE E ORALI**
  - a. comunicare interpretazioni ottenute con il tatto (sensazione tattile) e la vista (sensazione visiva)
  - b. esprimersi in una presentazione scritta o orale
- 4 **COMPETENZE SOCIALI**
  - a. essere in grado di lavorare insieme
  - b. imparare, giocando con altri, a rappresentare esperienze, sentimenti, idee e fantasie
  - c. fare affidamento sulla loro capacità di espressione creativa e usarla creativamente
  - d. crearsi un'identità sociale aperta e tollerante

##### ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELLA SCUOLA PRIMARIA

- a. rispetto per le testimonianze
- b. impegno nella tutela delle fragili testimonianze del passato
- c. inizio di un sentimento di empatia con persone vissute nel passato, soprattutto bambini
- d. sincerità nel reagire alle fonti



## EDUCAZIONE SECONDARIA

### OBIETTIVI DIDATTICI NELLA SCUOLA SECONDARIA

#### Gli studenti devono

- 1 essere in grado di collocare la loro casa, il loro paese, la loro scuola in un contesto più ampio
- 2 essere in grado di riconoscere e di spiegare tracce del passato
- 3 comprendere le connessioni tra patrimonio e sviluppi socio-culturali
- 4 comprendere che il patrimonio culturale appartiene all'intera comunità ed è parte della vita quotidiana
- 5 comprendere le culture europee in tutta la loro unità e diversità
- 6 imparare a riflettere su termini relativi come 'bello' e 'brutto', 'utile' e 'inutile'
- 7 acquisire nuove competenze per osservare tutte le forme di patrimonio ed essere in grado di interpretarle tramite domande mirate
- 8 essere in grado di comparare gli aspetti della vita quotidiana di periodi o luoghi diversi con quelli che influenzano la loro vita
- 9 imparare a osservare il loro ambiente di vita senza pregiudizi
- 10 imparare a interagire rispettosamente con gruppi diversi nella nostra società multiculturale
- 11 comprendere i concetti di monumento e opera d'arte, e aspetti come manutenzione, conservazione e restauro
- 12 comprendere l'importanza di una duratura e rispettosa interazione con il patrimonio culturale
- 13 conoscere meglio espressioni culturali come la musica, il teatro, la letteratura, la danza, la pittura e l'architettura, il design, l'arredamento, la moda e gli abiti, gli utensili e così via, nonché elementi che si riferiscono all'immagine culturale di una comunità, status symbol, espressioni di gusto personale o elementi funzionali
- 14 sperimentare il patrimonio culturale come elemento chiave nello sviluppo della loro identità e dell'identità della comunità in cui vivono
- 15 conoscere le istituzioni impegnate nella salvaguardia e nella ratifica del patrimonio culturale
- 16 essere consapevoli di come i popoli e le culture hanno costruito e interpretato un passato diverso con fini diversi

### COMPETENZE CROSSCURRICOLARI NELL'EDUCAZIONE SECONDARIA

- 1 **COMPETENZE DI INFORMAZIONE**
  - a. raccogliere e selezionare informazioni
  - b. strutturare e presentare informazioni
- 2 **COMPETENZE DI INDAGINE**
  - a. leggere piantine, mappe, documenti di archivio
  - b. consultare fonti storiche e testimoni viventi
  - c. documentare un'osservazione tramite la parola scritta, la macchina fotografica, la videocamera ecc.
  - d. compiere ricerche su internet in modo critico
  - e. sviluppare un senso critico nell'interazione con le informazioni e nella loro elaborazione
- 3 **COMPETENZE SCRITTE E ORALI**
  - a. analizzare e sintetizzare informazioni
  - b. produrre come risultato una presentazione scritta e/o orale
- 4 **COMPETENZE SOCIALI**
  - a. essere in grado di lavorare insieme
  - b. discutere e argomentare razionalmente
  - c. essere in grado di assumersi una responsabilità
  - d. crearsi un'identità sociale aperta e tollerante

### ATTEGGIAMENTI DA SVILUPPARE NELLA SCUOLA SECONDARIA

- a. rispetto per le testimonianze
- b. impegno nella tutela delle fragili testimonianze del passato
- c. crescita di un sentimento di empatia con persone di ogni età vissute nel passato
- d. motivazione a sapere che l'azione, diretta e indiretta, può influire sulla futura sopravvivenza del patrimonio
- e. sviluppo di un approccio equilibrato al valore del patrimonio e alla sua sopravvivenza nel mondo attuale
- f. essere in grado di valutare anche il patrimonio 'oscuro'

# 1

## Titolo: COSE VECCHIE E COSE NUOVE

SITO DEL PATRIMONIO:	museo
DISCIPLINE:	storia, lingua
DURATA:	2 giorni
ETÀ:	4-6 anni



### IL PROGETTO

L'insegnante presenta in classe un libro su due bambini, Lotte e Lodewijk. Tenendo presente questo racconto in mente, gli alunni visiteranno il museo.

### Obiettivi didattici

Obiettivi specifici del progetto :

- gli alunni imparano a confrontare gli oggetti moderni con quelli antichi
- gli alunni imparano che oggetti con funzioni simili non sempre hanno lo stesso aspetto
- gli alunni imparano a esprimere verbalmente le loro percezioni sensoriali
- gli alunni imparano a sviluppare una propria opinione e a renderla verbalmente

### Competenze

Vedi le competenze generali

### COME FUNZIONA

Nel museo viene mostrata ai bambini una gran varietà di oggetti moderni di uso comune che essi dovranno mettere a confronto con oggetti simili appartenenti a epoche passate esposti al museo, spiegandone con parole loro le differenze e le somiglianze.

Il progetto termina in classe: l'attività svolta al museo viene discussa e presentata sotto forma di spettacolo o di mostra.

### MISSION

Lo scopo generale del progetto è creare una situazione in cui agli alunni sia data l'opportunità di elaborare idee proprie sui manufatti storici di un museo e di mettere a confronto quelle 'cose vecchie' con oggetti utilizzati nella vita di ogni giorno, senza concentrarsi su specifici oggetti, ma stimolando le capacità interpretative in generale e lo sviluppo di opinioni individuali. Questo progetto può essere applicato a qualsiasi museo (del patrimonio) europeo. Occorrono una scatola con alcuni oggetti moderni e una storia incentrata su due bambini che posseggono una collezione di oggetti di uso comune. I piccoli alunni, orgogliosi del loro tesoro, chiedono al direttore di un museo locale di poter esporre i loro oggetti nel museo. Il direttore, d'accordo, li invita a posizionare le loro cose nei luoghi più appropriati e alla fine chiederà conto delle loro scelte. Il ruolo del direttore può essere interpretato dal direttore reale del museo o dall'insegnante.

### PRODOTTO FINALE

Nessun prodotto finale specifico.

### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

#### Descrizione

Museum Het Valkhof has its own education service, which develops a wide range of quality activities for all sorts of schools. In most of these activities the pupils play an active role. Information provided by guides is not the most important thing here, but this is the story created by the pupils.

**Informazioni**  
Museum Het Valkhof  
Kelfkensbos 59  
Postbus 1474  
NL - 6501 BL Nijmegen  
telefono: : +31 24 360 88 05  
fax: +31 24 360 86 56  
e-mail: [mhv@museumhetvalkhof.nl](mailto:mhv@museumhetvalkhof.nl)  
sito web: [www.museumhetvalkhof.nl](http://www.museumhetvalkhof.nl)

### DIDATTICA

**Informazioni**  
Odette Straten o Patricia Bergmans  
e-mail: [o.straten@museumhetvalkhof.nl](mailto:o.straten@museumhetvalkhof.nl)

# 2

identificazione di oggetti sconosciuti

## Titolo: LA STANZA DELL'IDENTIFICAZIONE

SITO DEL PATRIMONIO:	museo	
DISCIPLINE:	storia, antropologia, lingua	
DURATA:	2 ore	
ETÀ:	8 anni e più	

### IL PROGETTO

Che fare di quegli oggetti non identificabili che ogni museo conserva nei magazzini? Nella cosiddetta stanza dell'identificazione del 'Huis van Alijn', un museo di Gent sulla vita quotidiana, vengono mostrati dodici oggetti dei quali si sa poco o niente. Si tratta di un'esposizione permanente, ma gli oggetti vengono cambiati regolarmente. Per gli esperti rappresentano una sfida: come catalogarli e dove esporli? Per rispondere a queste domande il museo chiede aiuto a tutti i visitatori, in particolare ai bambini, per cercare di identificare gli oggetti e svelare così il mistero che nascondono. I bambini possono toccare gli oggetti liberamente e confrontare le proprie interpretazioni con quelle proposte dagli altri. Ogni congettura è lecita, dal momento che il personale stesso del museo non ha idea di cosa stiano guardando!

### Obiettivi didattici

Obiettivi didattici generali: vedi in particolare i punti 7 e 15.  
Obiettivi specifici del progetto:

- gli alunni imparano a esprimersi correttamente e accuratamente nel descrivere oggetti e il loro possibile impiego
- gli alunni imparano a posizionare gli oggetti nel tempo e nello spazio

### Competenze

Molto importanti ai fini del progetto sono la curiosità, la creatività, la spontaneità e l'immaginazione.

### COME FUNZIONA

Si dispone al centro di una delle sale del museo un grande tavolo con sopra dodici pezzi sconosciuti presi dai magazzini. Per questa attività i bambini sono divisi in piccoli gruppi; ogni gruppo deve identificare due oggetti. Armati di lente di ingrandimento, i bambini devono riportare su dei fogli i nomi degli oggetti, tentare di indovinare chi li fece, di cosa sono fatti, per cosa furono utilizzati e come ecc.

Successivamente i bambini possono esplorare il resto del museo alla ricerca di oggetti (ai loro occhi) ancor più misteriosi. Questa attività può costituire lo spunto per tutta una serie di domande sulle funzioni e i compiti di un museo, ma l'aspetto più importante del progetto rimane la ricerca e l'interpretazione dei significati.

### MISSION

Gli alunni sono tenuti a partecipare attivamente al progetto a un livello pratico e teorico: non sono trattati come visitatori passivi, ma vengono incoraggiati a sviluppare un'interpretazione personale in merito al patrimonio culturale.

### PRODOTTO FINALE

Nessun prodotto finale specifico.

### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

#### Descrizione

Il *Huis van Alijn* (già museo del folclore) presenta ai suoi visitatori la vita quotidiana di Gent dal XIX alla prima metà del XX secolo. La collezione permanente è incentrata su quattro temi: il ciclo della vita, la religione popolare, il lavoro (arti e mestieri) e il tempo libero. Oltre alla *Stanza dell'identificazione*, c'è anche una *Stanza della lingua*, dove ai visitatori viene presentato il patrimonio immateriale dei dialetti fiamminghi, con l'ausilio di strumenti digitali e multimediali.

#### Informazioni

Huis van Alijn  
Kraanlei 65  
B - 9000 Gent

telefono: +32 9 269 23 50  
fax: +32 9 269 23 58

e-mail: [huis.aliijn@gent.be](mailto:huis.aliijn@gent.be)  
sito web: [www.huisvanalijn.be](http://www.huisvanalijn.be)

### DIDATTICA

#### Informazioni


referente: Els Wuyts  
e-mail: [els.wuyts@huisvanalijn.be](mailto:els.wuyts@huisvanalijn.be)

Ulteriori informazioni:

[www.huisvanalijn.be/kindersite/idkoffer/index.html](http://www.huisvanalijn.be/kindersite/idkoffer/index.html)

# 3

## Titolo: IL NEGOZIANTE E IL MUSEO

SITO DEL PATRIMONIO:	museo	
DISCIPLINE:	teatro, storia, letteratura, lingua, arti espressive	
DURATA:	da 1 a 5 giorni	
ETÀ:	6-12 anni	

### IL PROGETTO

Il progetto comincia con una storia ispirata all'opera dell'autore olandese Toon Tellegen. È la storia di un negoziante che non ha niente di utile da vendere. Quindi nessuno va mai al negozio (cioè al museo) ed è costretto a chiudere. In questo progetto, gli alunni devono salvare il negozio/museo e il suo personale per mezzo di una campagna pubblicitaria.

### Obiettivi didattici

Obiettivi specifici del progetto:

- gli alunni imparano che la storia e il patrimonio culturale materiale sono soggetti sotto ogni rispetto a diverse possibili interpretazioni
- gli alunni imparano che l'interpretazione è qualcosa di provvisorio e che tutto comincia e finisce con gli oggetti
- gli alunni imparano l'importanza che riveste il patrimonio culturale (nonché la sua conservazione) e che qui ci si riferisce a un tipo diverso di utilità

### Competenze

Vedi le competenze generali

### COME FUNZIONA

1. La storia del padrone di un negozio pieno di articoli inutili viene raccontata all'interno del museo. Il riferimento è quindi immediato: anche il museo è pieno di oggetti che nessuno può usare. I bambini lavorano come designer per un'agenzia pubblicitaria specializzata in campagne 'difficili'.

2. Nel museo gli alunni (lavorando possibilmente a coppie) scelgono a piacimento un oggetto da usare per la campagna pubblicitaria, scattandone una foto istantanea o digitale.

3. Armati di fotografie e degli altri materiali richiesti, a scuola stilano una prima bozza della loro campagna pubblicitaria. Lo scopo è attirare più clienti possibile al negozio/museo.

4. Per finire un compito pratico, inteso come arricchimento. In classe gli alunni guardano il video *Well spotted*, che presenta molte attività pratiche in cui degli alunni imparano a interpretare manufatti storici. A seconda dell'interesse mostrato, si può procedere con un'estensione del progetto o con ulteriori attività.

### MISSION

Il progetto affronta l'interpretazione di notizie storiche e il contatto con il patrimonio. Temi centrali sono: quali informazioni

fornisce un oggetto e come si può interpretare la storia che sta dietro ad esso.

### PRODOTTO FINALE

Una campagna pubblicitaria incentrata su manufatti storici, visti secondo un'ottica moderna.

### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

#### Descrizione

Il museo 't Oude Slot è una vecchia fattoria che raccoglie oggetti del XIX secolo utilizzati prevalentemente dai coltivatori del Kempen (una regione dell'Olanda meridionale). L'esposizione del museo si fonda su temi di attualità: eroi e idoli, il corpo umano, la morte, i maiali, gli stranieri, il divertimento ecc. Vecchi oggetti, opere d'arte e materiali contemporanei sono esposti tutti insieme. Il museo rappresenta una vera e propria sfida per i suoi visitatori - in particolare per i bambini in età scolastica - a sviluppare opinioni personali fondate sui materiali storici in mostra.

(il video *Well spotted* è stato realizzato dal *Stichting Erfgoed Actueel*)

#### Informazioni

Museum 't Oude Slot  
Hemelrijken 6  
NL - 5502 HM Veldhoven

telefono: +31 40 253 31 60


e-mail: [mslot@iae.nl](mailto:mslot@iae.nl)  
sito web: [www.dse.nl/oudeslot](http://www.dse.nl/oudeslot)



# 4

il patrimonio in classe

## Titolo: DI CHI È QUESTA VALIGIA?

SITO DEL PATRIMONIO:	oggetti provenienti da musei storici in valigia	
DISCIPLINE:	patrimonio, lingua, teatro, storia	
DURATA:	due settimane	
ETÀ:	6-10 anni	

### IL PROGETTO

Una valigia appartenente a una persona sconosciuta è stata lasciata in classe. È piena di oggetti di tanto tempo fa, provenienti dai magazzini di musei storici. La sfida per gli alunni è tentare di determinare a chi sia potuta appartenere sulla base degli oggetti che contiene.

### Premessa

Partendo dalla considerazione che al pubblico non capita mai di vedere gli oggetti in deposito nei magazzini dei musei, che sono molto più numerosi di quelli esposti, è stata organizzata dal governo un'iniziativa a sostegno di progetti che portino ad esporre oggetti di magazzino interessanti, preferibilmente in luoghi pubblici molto frequentati, come l'aeroporto di Schiphol vicino Amsterdam. Fa parte del piano generale anche l'utilizzo di tali oggetti nelle scuole. Poiché inoltre l'apprendimento delle lingue è un aspetto dell'istruzione molto importante e problematico a Rotterdam, dove vivono molti immigrati, un fine specifico del progetto *Di chi è questa valigia?* è stato l'utilizzo del patrimonio culturale nelle lezioni di lingua.

### Obiettivi didattici

Obiettivi specifici del progetto:

- gli alunni imparano a sviluppare delle idee su oggetti storici
- gli alunni imparano a comunicare in olandese su oggetti storici con bambini di provenienza e prima lingua diverse
- gli alunni vengono sensibilizzati nei confronti degli oggetti 'storici'

### Competenze

Vedi le competenze generali

### COME FUNZIONA

1. I musei prestano una serie di oggetti provenienti dai magazzini per riempire alcune valigie. Una valigia piena di oggetti del patrimonio viene lasciata in classe. Nessuno sa a chi appartenga. Ogni giorno della settimana la lezione comincia con un'indagine sugli oggetti della valigia. Lo scopo è scoprire chi potrebbe esserne il proprietario.

2. Diversi giorni dopo, un attore fa visita alla classe, felice di aver ritrovato la sua valigia. Attraverso gli oggetti della valigia, racconta la storia della sua vita e contemporaneamente chiede agli alunni cosa hanno pensato di quegli oggetti.

3. La classe ha poi la possibilità di visitare uno dei quattro musei da cui provengono gli oggetti 'smarriti'.

### MISSION

Lo scopo principale del progetto è l'istruzione linguistica: il patrimonio culturale è utilizzato per insegnare ad alunni di paesi diversi a comunicare in olandese. Inoltre, il progetto incoraggia gli alunni ad apprendere la storia, a comprendere quello che vedono e a formulare le loro idee in modo da essere capiti dagli altri.

### PRODOTTO FINALE

Nessun prodotto finale specifico.

### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

#### Descrizione

Il progetto, pur non coinvolgendo direttamente le istituzioni museali, richiede comunque che esse concedano in prestito oggetti in deposito nei magazzini. Il progetto è stato sviluppato dalla Stichting Kunstzinnige Vorming (Società per la formazione artistica) di Rotterdam, che principalmente si occupa dell'allestimento di progetti artistici inerenti alla danza, la musica, la letteratura, la pittura, la scultura ecc., ma collabora anche con istituzioni legate al mondo dell'istruzione. Arte e pedagogia del patrimonio, emergendo sempre più frequentemente all'interno della didattica culturale, trovano posto nella scuola con maggiore regolarità.

#### Informazioni


Stichting Kunstzinnige Vorming Rotterdam  
Calandstraat 7  
NL - 3016 CA Rotterdam

telefono: +31 10 436 13 66  
fax: +31 10 436 36 95

e-mail: [info@skvr.nl](mailto:info@skvr.nl)  
sito web: [www.skvr.nl](http://www.skvr.nl)

# 5

## Titolo: ARCHEOLUDIX

SITO DEL PATRIMONIO:	un sito archeologico e il museo di Rauranum	
DISCIPLINE:	archeologia, storia	
DURATA:	da 1 a 3 giorni, a seconda delle scelte dell'insegnante	
ETÀ:	6-15 anni	

### IL PROGETTO

In questo progetto i bambini, interpretando il ruolo di archeologi professionisti, imparano a trovare e a interpretare dei reperti. Scattano fotografie e imparano a sviluppare le conoscenze che in seguito permetteranno loro di interpretare i ritrovamenti e la relativa documentazione.

### Obiettivi didattici

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 2, 7, 8, 11, 13 e 15.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti imparano che l'archeologia utilizza molte tecniche diverse, scoprendo l'importanza dell'osservazione dei siti e degli oggetti ivi rinvenuti
- gli studenti imparano che l'archeologia serve ad ampliare le nostre conoscenze sulle antiche civiltà e che non ha a che vedere solo con le piramidi egizie o con avventure alla Indiana Jones

### Competenze

Vedi le competenze generali

### COME FUNZIONA

- Il progetto comincia con una visita al museo, dove verrà chiarito il contesto storico, geografico e sociologico del sito gallo-romano. Gli alunni entreranno a contatto con le botteghe di artigiani rinvenute sul sito: un bronzista, un maniscalco, un macellaio ecc.
- Successivamente visitano il sito archeologico per farsi una prima idea sugli scavi e l'interpretazione dei ritrovamenti, e possono finalmente conoscere le aree del sito da dove provengono i corrispondenti gruppi di oggetti descritti nella guida del museo.
- Poi scoprono tutte le tecniche archeologiche usate in uno scavo del genere: la fotografia aerea, la ricognizione e i saggi di scavo, lo scavo vero proprio (di un'area circoscritta), le tecniche ceramiche, la ricostruzione di alcuni pezzi; tecniche che in parte possono provare in prima persona.
- Seguendo le tecniche antiche, opportunamente adattate, facendo riferimento alle forme della *sigillata*, produrranno oggetti in ceramica (lucerne, vasi ecc.) che alla fine del progetto porteranno a casa.

### MISSION

Un approccio simile alla pedagogia del patrimonio è stimolante e fortemente innovativo, almeno per quel che riguarda l'archeologia: gli studenti imparano *in situ* attraverso un contatto diretto

con il patrimonio culturale. Il progetto si incentra sulle tecniche e sui reperti archeologici, e sul patrimonio culturale di un museo o di un sito da un punto di vista concreto: che informazioni possiamo ricavare da oggetti o fotografie, e quale spiegazione ne diamo? quali significati e interpretazioni si possono trarre partendo da qualcosa di 'materiale'? cosa possiamo imparare oggi dal periodo gallo-romano?

### PRODOTTO FINALE

Un manufatto ceramico basato su tecniche e forme antiche.

### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

#### Descrizione

Il sito fu scavato tra il 1994 e il 1998 dall'Università di Poitiers. Il museo di Rauranum, dove sono esposti i reperti ed è raccontata la storia degli scavi, si trova lì vicino, ospitato in un grande edificio antico con un vasto giardino, dove - in una zona appositamente progettata per loro (come tutto il museo, del resto) - si svolgono i saggi di scavo dei bambini. All'interno del museo i reperti vengono utilizzati per illustrare nei dettagli la vita quotidiana di Rauranum in epoca romana.

#### Informazioni

Musée de Rauranum  
Place de l'église  
B.P. 3  
F - 79120 Rom

telefono: +33 5 49 27 26 98  
fax: +33 5 49 27 04 47

e-mail: [musee-rauranum@wanadoo.fr](mailto:musee-rauranum@wanadoo.fr)  
sito web: [www.mellecom.fr/musee\\_rom](http://www.mellecom.fr/musee_rom)

# 6

"quando ascolto, dimentico; quando guardo, ricordo; quando faccio, capisco" (Confucius)

## Titolo: ALLA SCOPERTA DI BRERA

SITO DEL PATRIMONIO:	museo	
DISCIPLINE:	storia, letteratura, arte	
DURATA:	da 2 a 4 anni	
ETÀ:	7-11 anni	

### IL PROGETTO

Una singola visita affrettata a un sito del patrimonio non può essere considerata un vero e proprio studio. Gli alunni devono arrivare a conoscerlo in modo graduale e a considerarlo come un luogo affascinante, dove poter scegliere percorsi diversi di scoperta. È questo lo scopo principale di *Alla scoperta di Brera*, progetto che si fonda su una stretta collaborazione tra il museo e le scuole elementari.

### Obiettivi didattici

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 6, 7, 11, 13, 15.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli alunni imparano le funzioni più importanti di un museo
- gli alunni si fanno un'idea su diversi aspetti della storia sociale attraverso un'osservazione approfondita dei dipinti, in particolare dei costumi e delle credenze religiose di determinati periodi storici
- gli alunni acquisiscono familiarità con un sito del patrimonio, in questo caso un museo, inteso come spazio fisico, e con alcune tecniche di pittura
- gli alunni acquisiscono familiarità con l'arte utilizzando ludicamente materiali visivi
- gli alunni imparano a comprendere il significato della documentazione iconografica, visiva e scritta

### Competenze

Vedi le competenze generali

### COME FUNZIONA

Il percorso educativo del progetto ha una durata compresa tra due e quattro anni. Dapprima il museo viene presentato agli alunni come uno spazio con sue proprietà specifiche e strumenti atti alla conservazione e all'esposizione di collezioni. A seguire, ogni classe intraprende uno o più percorsi di scoperta, a partire dall'analisi dei dipinti: l'arte descrive, l'arte immagina, l'arte racconta, l'arte è detta... ecc. Infine, gli insegnanti e il personale educativo, in base a quanto appreso dagli alunni, progettano le tappe successive.

Vengono qui brevemente descritte le diverse fasi.

#### 1. Introduzione (spazi e oggetti)

A SCUOLA

- Gli alunni fanno domande sul concetto di spazio. Lo spazio è qualcosa in cui essi vivono e si orientano.

- Gli alunni descrivono le parti dello spazio, che comprendono una rete di suddivisioni e funzioni, attraverso disegni, elaborazioni scritte e simboli convenzionali.

AL MUSEO

- Nel cortile gli alunni, con l'ausilio di una piantina, identificano gli elementi più importanti di quello spazio, discutendone le connessioni e la funzione. Poi fanno la stessa cosa all'interno del museo.
- Gli alunni, dopo averne osservato le dimensioni e il materiale di cui sono fatti, discutono sulla funzione e il significato dei dipinti. Dopo aver osservato da vicino le tracce dei danni subiti e averne cercate le ragioni, vengono introdotti al lavoro del restauratore, con gli strumenti usati per la climatizzazione, i magazzini e la loro funzione.

#### 2. Viaggio di scoperta 1: l'arte descrive

(gli elementi naturali nei dipinti di Brera)

A SCUOLA

- Gli alunni identificano le manifestazioni della natura nei dipinti (fiori, piante ecc.) e ne fanno dei disegni.
- Gli alunni imparano a ottenere i colori primari e secondari e provano diverse tecniche di pittura. Distinguono le variazioni cromatiche e altri aspetti come il primo piano, lo sfondo ecc.

AL MUSEO

- Gli alunni si cimentano in una caccia al tesoro (basata sulla natura), confrontando la natura reale con una selezione di dipinti che la raffigurano: nel museo saranno stati preventivamente posizionati elementi naturali reali. Alla fine dell'esercitazione, un membro del personale li aiuta a descrivere i dipinti.
- Gli alunni visitano un giardino botanico legato al museo, dove piantano i semi dei fiori che hanno visto nei dipinti. Qui possono osservare scientificamente questi fiori e disegnarli.

#### 3. Viaggio di scoperta 2: l'arte rappresenta

(i sentimenti, la posa e i gesti nei dipinti di Brera)

A SCUOLA

- Gli alunni analizzano le foto che hanno scattato per esporre il rapporto tra le emozioni, gli eventi e la posa fisica, realizzando uno schema di base delle emozioni e dei colori che le rappresentano.
- Gli alunni osservano più da vicino i gesti, tramite la documentazione fotografica, tentando di classificare e descrivere il linguaggio del corpo e il linguaggio dei segni, e di esprimere delle emozioni.

AL MUSEO

- Ogni alunno riceve un esercizio consistente nell'esprimere emozioni e sentimenti che gli altri devono indovinare. Poi vanno insieme alla ricerca del dipinto del museo che ritragga tali sentimenti ed emozioni.
- Il personale educativo aiuta gli alunni a identificare la scena specifica presa in esame (tratta dalla Bibbia, dall'antichità ecc.).
- Gli alunni fanno un disegno a matita di metà di una faccia di un dipinto, e tentano di trovare il compagno che ha disegnato l'altra metà. A scuola le loro opere d'arte vengono ingrandite ed elaborate.

#### 4. Viaggio di scoperta 3: l'arte racconta

(la connessione tra testi e immagini descrittive)

A SCUOLA

- Gli alunni analizzano una serie di brevi racconti al fine di identificare gli elementi più importanti.
- Gli alunni analizzano la relazione tra testi e immagini, creano un racconto basandosi solo sulle immagini e scelgono le illustrazioni adatte a un determinato racconto.

AL MUSEO

- Gli alunni cercano una serie di buste contenenti racconti attinenti a determinati dipinti del museo. Li identificano e li descrivono.
- Gli alunni illustrano una storia in un libro tridimensionale (a soffietto). Punto di partenza è l'elemento di un dipinto.

A SCUOLA

- Gli alunni progettano la copertina di un libro o un libro tridimensionale con racconti e immagini.

#### 5. Viaggio di scoperta 4: l'arte è raccontata

(la prospettiva storica)

- Ogni alunno, tramite interviste e documenti, ricostruisce le vicende di un oggetto appartenente alla sua famiglia, esaminandone gli usi che ha avuto, lo stato di conservazione, l'importanza affettiva e così via.
- Gli alunni cercano alcune caratteristiche dell'epoca a cui appartiene il loro oggetto (utilizzando foto, riviste, articoli di moda).
- Gli alunni disegnano l'oggetto e scrivono una storia (illustrata) delle sue vicende.

AL MUSEO

- Gli alunni ricostruiscono le vicende di un'opera d'arte e identificano alcune caratteristiche dell'epoca a cui questa è legata.
- Gli alunni verificano lo stato di conservazione del dipinto in oggetto.
- Gli alunni apprendono e ricostruiscono le fasi più importanti del restauro.

A SCUOLA

- Viene organizzata una mostra degli oggetti e del lavoro svolto dagli alunni.

### MISSION

Lo scopo di questo progetto è stimolare la consapevolezza che i siti del patrimonio fanno parte della nostra quotidianità e che occorre tempo e pazienza per capirli e imparare ad apprezzarli.

Il punto chiave del progetto possiede due risvolti: una collaborazione interattiva a lungo termine tra istituzioni diverse (le scuole e il museo; gli insegnanti hanno seguito un apposito corso di dieci ore progettato sin dal 1996) e il monitoraggio e la valutazione da parte di valutatori esterni. Il museo si trasforma così in un laboratorio didattico e viene contemporaneamente sperimentata una metodologia trasferibile ad altri contesti.

### PRODOTTO FINALE

Disegni, racconti, una mostra.

### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

#### Descrizione

La Pinacoteca di Brera, il museo più importante di Milano, ha sede in un palazzo nobiliare e fu fondata all'inizio del XIX secolo per permettere al pubblico di ammirare opere d'arte rimosse da alcune istituzioni ecclesiastiche da Napoleone. La raccolta comprende opere dei più grandi pittori italiani dal XIV secolo in poi: Gentile da Fabriano, Mantegna, Giovanni Bellini, Piero della Francesca, Carpaccio, Raffaello, Tintoretto, Veronese, Caravaggio ecc.

#### Informazioni

Soprintendenza per il PSAE di Milano,  
Bergamo, Como, Pavia, Sondrio, Varese, Lecco e Lodi  
(Ministero per i Beni e le Attività Culturali)  
Via Brera 28  
I - 20121 Milano

telefono: +39 02 72 26 31  
fax: +39 02 72 00 11 40

e-mail: [spsad.artimi@arti.beniculturali.it](mailto:spsad.artimi@arti.beniculturali.it)  
sito web: [www.brera.beniculturali.it](http://www.brera.beniculturali.it)

### DIDATTICA

#### Descrizione

Il servizio educativo è responsabile di visite didattiche del museo (preparate in accordo con le scuole coinvolte), corsi per insegnanti, esperienze lavorative per studenti universitari e operatori culturali.

#### Informazioni

Emanuela Daffra, responsabile del servizio educativo  
Via Brera 28  
I - 20121 Milano  
telefono: +39 02 72 26 32 19



# 7

gioco di ruolo al museo

## Titolo: CERCASI PERSONALE E ISPETTORI

SITO DEL PATRIMONIO:	museo	
DISCIPLINE:	storia, teatro, lingua, antropologia	
DURATA:	da 1 a 2 giorni	
ETÀ:	8-10 anni (personale) • 10-12 anni (ispettori)	

### IL PROGETTO

In questi due progetti gli alunni interpreteranno un gioco di ruolo in un museo del patrimonio, sperimentando cosa significherebbe lavorare a servizio in un'antica casa patrizia di Amsterdam e come ci si dovesse prendere cura di una collezione.

#### Obiettivi didattici

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 8, 11, 12, 15.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti sperimentano in prima persona le differenze tra la vita attuale e quella di un tempo, traendone conclusioni personali e formative
- gli studenti imparano cosa significhi essere responsabili della conservazione di una collezione di oggetti

#### Competenze

Le competenze necessarie al progetto vengono sviluppate durante la preparazione stessa del lavoro: recitare un ruolo, scrivere, confrontare diversi periodi storici, sviluppare una comprensione della storia ecc.

### COME FUNZIONA

- Cercasi personale. Gli alunni, in cerca di lavoro, vengono accolti nella casa prescelta da una guida, abbigliata come un servitore di cento anni fa. Un breve giro della casa serve da introduzione al loro nuovo posto di lavoro. I bambini devono ricordare quanto più possibile sulla vita e il lavoro del personale perché poi avranno un colloquio con la padrona di casa. Incentrato sul mangiare e il bere, e tutto quello che vi è connesso, il giro ha termine in cucina. Gli aspiranti servitori, come prova per ottenere il lavoro, devono preparare la tavola per la cena.
- Cercasi ispettori. Un gruppo diverso di alunni ha ricevuto una lettera della signora Willet, la padrona di casa, nella quale prima di morire ha espresso la volontà di trasformare la sua casa in un museo. Nella lettera si specifica anche che fa dono della sua collezione alla città di Amsterdam, purché qualcuno se ne occupi adeguatamente, e si richiede che essi compiano un'ispezione della casa e della collezione. Gli alunni, dotati degli strumenti necessari, alla fine dovranno produrre un resoconto dell'ispezione.

Il progetto, pur svolgendosi all'interno del museo, può essere ampliato con una lezione propedeutica (per esempio per preparare il gruppo a svolgere il ruolo dell'ispettore tramite attività 'poliziesche' e investigative) e con tutta una serie di attività

successive in classe, volte a rafforzare le conoscenze acquisite al museo.

### MISSION

Lo scopo principale del progetto concerne più l'esperienza, l'immaginazione e la conoscenza emozionale che non la conoscenza cognitiva del passato. Gli alunni devono immaginare come fosse la vita in una casa patrizia del XIX secolo, interpretando il ruolo dei servitori o degli ispettori e lavorando in un contesto 'reale' (il palazzo o il museo e i relativi oggetti che contengono), piuttosto che attraverso letture scolastiche sul periodo preso in esame.

Il progetto, incentrandosi su un'intera raccolta - più che su singoli elementi - e sul lavoro che si svolgeva nelle case di questo tipo, può essere calato anche in altre palazzine nobiliari europee, stanze d'epoca e case appartenute a personalità prominenti. In questo caso è più importante la sensibilizzazione personale che la conoscenza storica acquisita.

### PRODOTTO FINALE

La parte più importante del progetto è la fase di sviluppo e in particolare l'interpretazione dei ruoli. Il prodotto finale potrebbe consistere in un pasto (per il personale) o una relazione (per gli ispettori), ma non è questo lo scopo principale del progetto.

### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

#### Descrizione

L'Amsterdams Historisch Museum si è trasferito nel 1975 in un ex orfanotrofio. Le facciate, i cancelli, la stanza delle governanti e i cortili rimandano continuamente i visitatori al suo passato. La storia dell'orfanotrofio, raccontata nel museo, è illuminante anche ai fini della ricostruzione della storia della città di Amsterdam.

#### Informazioni

Amsterdams Historisch Museum  
Kalverstraat 92/Nieuwezijdsvoorburgwal 357  
Postbus 3302  
NL - 1001 AC Amsterdam

telefono: +31 20 523 18 22  
e-mail: [info@ahm.amsterdam.nl](mailto:info@ahm.amsterdam.nl)  
sito web: [www.ahm.nl](http://www.ahm.nl)

### DIDATTICA

#### Descrizione

Il dipartimento didattico del museo organizza una vasta serie di attività di qualità per scuole di ogni ordine e grado. Gli alunni rivestono un ruolo attivo nella maggior parte dei progetti. Il dipartimento ha elaborato anche il Handboek Interculturele Museale Leerroutes (manuale per lo sviluppo della didattica interculturale attraverso i musei) per gli insegnanti in collaborazione con la Nederlandse Museumvereniging (NMV, associazione olandese dei musei), che spiega come organizzare una visita al museo attiva e utile attraverso una miscela di teoria e di buona pratica.

Il dipartimento è molto attivo anche in un altro museo di Amsterdam, fondamentale per il progetto, l'ex casa patrizia della famiglia Willet-Holthuysen.


#### Informazioni

indirizzo: vedi sopra  
e-mail: [educatie@ahm.amsterdam.nl](mailto:educatie@ahm.amsterdam.nl)

# 8

## introduzione allo scavo archeologico

### Titolo: LE AVVENTURE DI KALLE, LA TALPA DEL MUSEO

SITO DEL PATRIMONIO:	museo e scavo archeologico, ove possibile	
DISCIPLINE:	storia, lingua, arte	
DURATA:	da 1 a 6 giorni, a seconda del contesto	
ETÀ:	scuola dell'infanzia o elementare	

#### IL PROGETTO

Fondamentale per il progetto è il libro per bambini *Kalle, la talpa del museo: problemi in vacanza!* Kalle è una piccola talpa che svolge il suo lavoro sotto terra, proprio come gli archeologi. Anzi, Kalle si ritiene un archeologo molto importante, tanto da pensare che senza di lui i suoi colleghi, il professore Sandgrain e il suo assistente Theo, non sarebbero in grado di svolgere il loro lavoro. In realtà Kalle interpreta i reperti di scavo in maniera stravagante e fantastica. Lavorando con gli archeologi, la talpa impara (e con lei i bambini che leggono il libro) a fornire interpretazioni più accurate.

#### Premessa

“Ogni cosa e ogni essere umano appartengono a un contesto storico”. Apparentemente sembrerebbe un'affermazione banale, ma lo è davvero? I giovani vivono nel presente, nella loro zona, nel loro quartiere, nella loro città, senza pensare in genere al passato. Alle elementari imparano che dietro la loro vita, la loro famiglia, il loro quartiere e la loro città si nasconde un passato e che, per essere in grado di comprendere il presente, è fondamentale conoscere il proprio passato.

#### Obiettivi didattici

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 1, 2, 12.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti apprendono gli scopi e i metodi dell'archeologia
- gli studenti imparano che i reperti e i siti archeologici forniscono numerosi indizi per la ricostruzione dei contesti storici
- gli studenti imparano a visitare un museo o uno scavo
- gli studenti imparano a leggere o ad ascoltare un libro, sfruttando l'immaginazione per abbellire un antico racconto per mezzo di disegni, leggendo o continuando loro stessi la storia
- gli studenti usano i ritrovamenti archeologici come ispirazione per i loro lavoretti manuali e acquisiscono una migliore comprensione della vita quotidiana nel passato

#### Competenze

Seguendo l'esempio della talpa, i bambini devono usare l'immaginazione e la creatività per comprendere i risvolti storico-archeologici del racconto.

#### COME FUNZIONA

1. Per prima cosa i bambini discutono dei musei partendo dalla

loro esperienza personale: cosa fanno i musei? perché esistono? Automaticamente la discussione conduce alla domanda: cosa significa *passato*? A quest'età i bambini infatti non possiedono il concetto di periodo storico né della durata del tempo. Al fine di acquisire familiarità con le tematiche storiche, sono invitati a portare a scuola vecchi oggetti e a parlarne, interpretando la parte dell'archeologo alle prese con dei reperti.

2. I bambini, leggendo insieme il libro o ascoltandolo su internet, vengono motivati a seguire l'esempio della talpa e, in tal modo, a imparare e comprendere meglio l'archeologia. I disegni sul libro, o su internet, e la lingua parlata stimolano la loro immaginazione a continuare il racconto, a finirlo o... a crearne uno nuovo.

3. Successivamente, viene organizzata una visita a un museo o a uno scavo archeologico, soluzione questa altamente raccomandabile, considerato l'interesse che uno scavo riesce a suscitare. I bambini vengono istruiti a trovare i reperti che sono illustrati anche nel libro (tutti gli oggetti menzionati nel libro appartengono a una casa del basso medioevo di cui restano solo tracce di colore nel terreno: ma gli archeologi trovarono anche oggetti che ci parlano della vita quotidiana: filatoi, pesi da telaio, fuseruole). Gli alunni possono condurre la ricerca divisi in piccoli gruppi e rivolgere domande al personale del museo. Si può preparare un questionario e si possono fare disegni dei reperti.

4. Alla fine del progetto, i bambini ricevono un foglio contenente la ricostruzione di una fattoria tardomedievale, cosa che offre un'altra opportunità di parlare delle ricostruzioni storico-archeologiche.

#### MISSION

Lo scopo generale del progetto è introdurre i bambini all'archeologia e alla salvaguardia dei monumenti storico-archeologici. Con l'aiuto della talpa, curiosa e priva di preconcetti proprio come loro, riescono a comprendere meglio il lavoro degli archeologi.

Grazie alla talpa, e accanto a lei, i bambini apprendono nozioni sullo scavo e i ritrovamenti archeologici, sui metodi di conservazione e sui musei. I bambini e la talpa, ricevendo informazioni sulla vita del passato, vengono introdotti alla loro storia locale e motivati a riflettere sul patrimonio culturale e sulla necessità di preservarlo.

I musei e i siti archeologici possono essere luoghi affascinanti, dove scoprire cose che non si incontrano tutti i giorni: questa dovrebbe essere la conclusione tratta dal progetto.

#### PRODOTTO FINALE

Nessun prodotto finale specifico.

#### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

##### Descrizione

Il Römermuseum Haltern, situato in corrispondenza di un accampamento romano, è un museo incentrato sulla vita quotidiana dei soldati romani durante le campagne militari in Germania. Il Westfälisches Museum für Archäologie presenta uno scavo artificiale. Dove i visitatori possono trovare informazioni sulla storia locale della regione.

##### Informazioni

Westfälisches Römermuseum Haltern  
Weseler Strasse 100  
D - 45721 Haltern am See  
telefono: +49 2364 9376-0  
sito web: [www.roermuseum-haltern.de](http://www.roermuseum-haltern.de)  
(Kalle auf Wohnungssuche)

Westfälisches Museum für Archäologie, Landesmuseum  
Europaplatz 1 • D - 44623 Herne  
telefono: +49 2323 94628-0  
sito web: [www.landmuseum-herne.de](http://www.landmuseum-herne.de)  
(Kalle lernt spinnen)

##### Materiale supplementare

Il progetto è stato elaborato da Cordula Edelbroich: H. Hilgers, C. Edelbroich, Kalle der museumsmaulwurf - Ferien und nichts als Ärger, Verlag Lensing-Wolff, Münster, 1995.  
sito web: [www.westfaelische-geschichte.de](http://www.westfaelische-geschichte.de).

##### Ulteriori informazioni storiche:

Gundi Frick-Lemmer, Alltagsleben der Sachsen. Vor- und Frühgeschichte in westfälischen Museen, Heft 3. Münster 1995  
(illustrato, disponibile anche su [www.westfaelische-geschichte.de](http://www.westfaelische-geschichte.de)).



# 9

un ragazzo olandese nell'India nel XVII secolo

## Titolo: AVVENTURE DI VIAGGIO IN ARCHIVIO

SITO DEL PATRIMONIO:

Archivio di Stato

DISCIPLINE:

storia, antropologia

DURATA:

2 ore circa

ETÀ:

10-12 anni



### IL PROGETTO

Il progetto si ispira al libro *Thijs en de geheime VOC-kaart* ('Thijs e la mappa segreta della VOC') di Lizette Koning, che descrive il viaggio del giovane Thijs nell'India del XVII secolo su una nave della VOC, ossia della Verenigde Oost-Indische Compagnie (Compagnia Olandese delle Indie Orientali) che gestiva le rotte commerciali tra l'Olanda e le Indie Orientali. Thijs, braccio destro di Smelius, il cartografo della VOC, affronta tutte le avventure tipiche della vita di bordo: dalle battaglie navali ai naufragi, all'amico che muore di scorbuto. Alla fine giungono in India, dove Thijs è ammesso alla corte dell'imperatore Aurangzeb. Durante il viaggio Thijs deve anche portare a termine una missione segreta.

Questo progetto si svolge tramite internet.

### Premessa

La Verenigde Oost-Indische Compagnie (VOC) fu fondata il 20 marzo 1602. A quel tempo i rappresentanti delle province della Repubblica le conferirono il monopolio del commercio con le Indie Orientali, con la concessione e l'incarico di combattere contro i nemici della Repubblica e di impedire agli altri stati europei di commerciare con le Indie Orientali.

### Obiettivi didattici

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti hanno la possibilità di identificarsi con un ragazzo del XVII secolo
- grazie a tale identificazione, gli studenti approfondiscono lo studio della storia, della geografia, della società, della tecnologia, dell'ambiente e della natura; ricevono informazioni sulla cura della salute e l'igiene del tempo

### Competenze

Il progetto si propone di suscitare interrogativi che stimolino la creatività degli alunni, che devono completare un cruciverba e decifrare un testo dell'archivio. Per trovare risposta ad altre domande devono navigare su internet (necessiteranno quindi di alcune nozioni di base sulla rete e sulle sue modalità di ricerca).

### COME FUNZIONA

Il pacchetto didattico *Thijs en de geheime VOC-kaart* consiste di cinque file pdf: un manuale per gli insegnanti, esercizi da svolgere in classe, una serie di quesiti da sottoporre individualmente, le risposte ai quesiti e una scheda di valutazione ([www.nationaalarchief.nl/onderwijs/basisonderwijs/thijs/](http://www.nationaalarchief.nl/onderwijs/basisonderwijs/thijs/)).

Dopo aver letto il libro (purtroppo non disponibile in rete: può essere ordinato tramite e-mail o per telefono al prezzo di 12,50 euro, spese di spedizione incluse), l'insegnante fornisce informazioni sui documenti conservati all'Archivio di Stato, tra i quali si trova anche l'archivio della VOC. Gli alunni devono rispondere a una serie di domande basate sulle informazioni ricevute, individualmente o a piccoli gruppi. Teoricamente potrebbero rispondere a molte domande anche senza leggere il libro, ma la cosa non sarebbe stimolante: saranno proprio le avventure di Thijs a destare il loro interesse.

I bambini non devono visitare l'Archivio di Stato; l'ubicazione della scuola non ha quindi alcuna importanza.

### MISSION

Nei suoi viaggi in giro per il mondo, Thijs impara molte cose su culture diverse. E proprio come lui, grazie all'archivio, anche gli alunni possono cimentarsi in un viaggio attraverso il tempo, sperimentando così quanto possa essere affascinante ripercorrere la storia e scoprire i segreti del passato conservati negli archivi.

### PRODOTTO FINALE

Alla fine del progetto, gli alunni dovrebbero essere capaci di aggiungere un nuovo capitolo al libro o riscriverne uno di quelli esistenti. L'Archivio di Stato richiede agli insegnanti e agli alunni la compilazione di una scheda di valutazione sul pacchetto didattico.

### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

#### Descrizione

L'Archivio di Stato è il vero centro nazionale per lo studio della storia e la cultura olandese. Comprende sia documenti ufficiali sia documenti di privati che hanno rivestito o rivestono tuttora un ruolo importante nel paese. Compiti dell'archivio di stato sono la raccolta, la conservazione e la catalogazione di tali documenti, nonché l'esposizione degli stessi a un pubblico più vasto possibile.

#### Informazioni

*Indirizzo per le visite*

Prins Willem Alexanderhof 20  
NL - Den Haag

*Indirizzo per la corrispondenza*

PO Box 90520  
NL - 2509 LM Den Haag

telefono: +31 70 331 5400 o 5444

fax: +31 70 331 5540

e-mail: [info@nationaalarchief.nl](mailto:info@nationaalarchief.nl)

sito web: [www.nationaalarchief.nl](http://www.nationaalarchief.nl)

### DIDATTICA

#### Descrizione

I servizi educativi dell'Archivio di Stato organizzano varie attività per chiunque si occupi di studi storici: corsi pratici, conferenze, visite per principianti e ricercatori. Il servizio progetta anche pacchetti didattici per le scuole elementari e superiori, e per studenti universitari.

#### Informazioni

Nationaal Archief Nederland  
Educatieve dienst  
Prins Willem Alexanderhof 20  
NL - 2595 BE Den Haag

Postbus 90520

NL - 2509 LM Den Haag

telefono: +31 70 331 5400

fax: +31 70 331 5540

e-mail: [educatie@nationaalarchief.nl](mailto:educatie@nationaalarchief.nl)

sito web:


[www.nationaalarchief.nl/onderwijs/introductie/](http://www.nationaalarchief.nl/onderwijs/introductie/)

referenti:

Louisa Balk o Alexandra Daniels

# 10

## Titolo: UNA CHIESA PIENA DI MOSTRI

SITO DEL PATRIMONIO:	una chiesa normanna (romanica)	
DISCIPLINE:	storia, lingua, arte	
DURATA:	diverse ore distribuite nell'arco di una settimana	
ETÀ:	8-12 anni	

### IL PROGETTO

I bambini condurranno un'indagine in una chiesa normanna (romanica) da un punto di vista cui sono in grado di rapportarsi: i mostri. In questo tipo di chiese, diffuse in tutta Europa, si possono trovare figure mostruose ovunque: sulle colonne, sui capitelli, sui muri, nelle lapidi, alle finestre o nei portici. Il progetto si è svolto in Francia, nella chiesa del XII secolo di Saint Pierre, a Aulnay de Saintonge.

La caccia ai mostri serve ai bambini per acquisire familiarità con una chiesa medievale. A quest'età i bambini non hanno molta consapevolezza dei periodi storici, come il medioevo, l'Ottocento o l'infanzia dei loro genitori e nonni: tutto ciò è semplicemente 'vecchio' e appartiene a un mondo diverso. Obiettivo importante di questo progetto è insegnare ai bambini a osservare un'antica chiesa nei particolari, da una prospettiva attraente, in modo da destare curiosità per altri aspetti della storia medievale e interesse per i monumenti e il loro mantenimento. Un altro obiettivo è indurre i bambini a riflettere sul 'rapporto' tra gli uomini e i mostri: perché esistono i mostri? cosa rappresentano? cosa simboleggiano?

### Premessa

Le figure mostruose costituiscono un importante aspetto della spiritualità medievale e si pensava che esistessero realmente. Visto che la cultura medievale non faceva differenza tra categorie etiche ed estetiche e la bruttezza fisica rappresentava il segno evidente di difetti morali, la maggior parte dei mostri rappresentava i poteri del male.

La concezione medievale per cui i mostri rappresentano l'assenza di umanità e, in virtù del loro stesso aspetto, sono il contrario di quel che gli uomini vogliono essere è viva ancora oggi. I mostri moderni, che vediamo nei film, nei giochi per computer o nei fumetti, sono il simbolo delle forze oscure e irrazionali del nostro mondo così accuratamente organizzato. Anche se i bambini conoscono poco le cause del terrore, percepiscono comunque il potere occulto dei mostri e la loro influenza sotterranea sul pensiero moderno.

In altre parole, la caccia alle figure mostruose storiche spingerà i bambini a riflettere su quelle di oggi: ne conoscono? che origine hanno? esistono davvero? cosa rappresentano per loro?

### Obiettivi didattici

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 2, 3, 7, 8, 12.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti imparano a leggere le storie medievali, a osservare e interpretare le sculture di quel tempo; vengono introdotti all'arte, all'architettura, alla storia e in particolare alle concezioni del medioevo
- gli studenti imparano a utilizzare l'informatica nelle lezioni sul patrimonio
- gli studenti acquisiscono nozioni e opinioni tramite un approccio crosscurricolare
- gli studenti creano racconti propri e li trasformano in recite teatrali
- gli studenti possono realizzare dei mostri propri attraverso attività manuali (pitture murali, sculture ecc.).

### Competenze

Vedi le competenze generali

### COME FUNZIONA

Le figure mostruose di una chiesa normanna possono essere classificate, fotografate e disegnate. I bambini possono inventare storie o realizzare una recita in cui essi stessi svolgono un ruolo. Inoltre, il tempo passato nella chiesa dà loro l'opportunità di acquisire familiarità con un sito del patrimonio. Durante o dopo la visita, possono raccogliere informazioni sulla storia e sulle diverse fasi di costruzione dell'edificio, imparare a riconoscere le diverse parti di cui si compone e riflettere sull'importanza della conservazione di questo tipo di edifici per il futuro.

#### 1. Compiti in situ (una mattinata)

- visita al monumento; l'interrogativo principale è: perché questo monumento è protetto e cosa vuol dire?
- i bambini disegnano le sculture, in particolare quelle dei mostri del bestiario medievale
- si scattano fotografie delle sculture (con una macchina fotografica digitale)

#### 2. Compiti a scuola (diverse ore nell'arco di una settimana)

- i bambini cercano nei libri i nomi medievali dei mostri che hanno incontrato
- utilizzo dell'informatica: le fotografie digitali vengono stampate, onde essere inserite nell'opuscolo prodotto dai bambini
- si leggono in classe storie di mostri
- i bambini realizzano una serie di mostri moderni, con dipinti, disegni o un collage di parti diverse di corpi umani e animali; ai mostri vengono anche assegnati nomi diversi
- scrivono un racconto (con l'aiuto di un programma di

scrittura) da inserire nell'opuscolo sui mostri

- il racconto viene anche recitato
- dalla raccolta di disegni si ricava un manifesto per una pubblicità turistica (in tal modo i bambini si fanno promotori diretti del patrimonio culturale)

### MISSION

- Il progetto fa leva su diverse competenze secondo una prospettiva interdisciplinare, incoraggiando i bambini a interessarsi di edifici antichi e strani, da un punto di vista attraente per la loro età. È un progetto facilmente trasferibile perché in Europa è possibile trovare chiese romaniche o comunque antiche un po' ovunque.
- Gli elementi pedagogici di un progetto di questo tipo non si esauriscono nella raccolta di esempi di figure mostruose antiche e moderne. I bambini saranno posti di fronte a una serie di domande, quali: perché i mostri continuano a 'esistere'? cosa rappresentano, cosa simboleggiano, cosa impersonificano? Il progetto, adattandosi alla loro fascia di età, può aiutare i bambini a capire che i mostri esistono in ogni tempo e luogo, semplicemente perché impersonificano le paure e le insicurezze degli uomini: sono i prodotti della nostra immaginazione.

### PRODOTTO FINALE

A parte testi scritti, il progetto produce anche opere d'arte, come sculture, disegni, pitture ecc. I testi possono essere usati per opuscoli realizzati da singoli studenti, mentre le opere possono confluire in una mostra. Un altro risultato del progetto può essere un manifesto di gruppo.

### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

#### Informazioni

Centre de Culture Européenne  
Abbaye Royale  
F - 17400 Saint Jean d'Angély

telefono: +33 5 46 32 60 60  
fax: +33 5 46 32 60 70

e-mail: [cceangely@wanadoo.fr](mailto:cceangely@wanadoo.fr)  
sito web: [www.cceangely.org](http://www.cceangely.org)

### DIDATTICA

#### Descrizione

Il servizio educativo del C.C.E. (Centre de Culture Européenne) elabora programmi nazionali e internazionali sul patrimonio culturale per le scuole, in particolare superiori, della durata di alcune ore, uno o due giorni, una o due settimane (secondo la normativa europea sui progetti scolastici). Il loro approccio prevede la piena coesione fra patrimonio materiale e immateriale (lingua, monumenti, usi e costumi, forme d'arte, musica ecc.).

#### Informazioni

Alain Ohnenwald, direttore  
referente : Nicole Vitre  
e-mail: [Nicole.Vitre@ac-poitiers.fr](mailto:Nicole.Vitre@ac-poitiers.fr)

indirizzo: vedi sopra

#### Materiale supplementare

- Gabriel Bianciotto, *Bestiaires du Moyen-Âge*, Stock, 1992.
  - (CD-ROM) *Voyage au coeur des pierres romanes*, Aulnay, Cosei/Centre de Culture Européenne, 1997.
- Jacques Lacoste, *La sculpture romane en Saintonge*, Christian Piot, 1998.
  - *Curiosa et mirabilia*, CRDP Poitou-Charentes, 1995 (modern art, booklet, images).
- Jacques Voisenet, *Bêtes et hommes dans le bestiaire medieval. Le bestiaire des clercs du Vème au XIIIème siècle*, Brepols, 2000.
  - Franc Ducros, *L'odeur de la panthère, Dante, la poésie*, Thémète, 1997.
- Pierre Miquel, *Dictionnaire symbolique des animeux: zoologie mystique*, Léopard d'or, 1991.
  - Laurence Harf-Lancner, *Métamorphose et bestiaire fantastique au moyen-Âge*, École Normale Supérieure de jeunes Filles, 1985.
    - Ignacio Malaxecheverria, *Le bestiaire médiéval et l'archétype de la féminité*, Lettres Modernes Minard, 1982.
  - Arnaud Zucker, *Physiologos, le bestiaire des bestiaires*, éditions J.P. Millon, 2004.



# 11

## Titolo: MORTO E SEPOLTO

### SITO DEL PATRIMONIO:

un cimitero storico

### DISCIPLINE:

storia, storia delle religioni, antropologia, arte, lingua, natura

### DURATA:

2 ore e mezza

### ETÀ:

10-12 anni



### IL PROGETTO

Il progetto mette gli alunni a contatto con temi quali la sepoltura, i riti e i simboli funerari, l'architettura funebre e i fiori cimenteriali, senza per questo risultare troppo tetto. La classe, accompagnata da un insegnante (non da una guida professionista quindi) con guida alla mano, si reca in visita presso il Cimitero Vecchio (het Oude Kerkhof) di Hasselt, risalente al XIX secolo. I bambini hanno a disposizione una valigetta con tutti i compiti che devono svolgere.

#### Obiettivi didattici

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 4, 7, 12, 14.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti vengono introdotti a tematiche come la morte, la sepoltura, la religione, i riti e il simbolismo, l'architettura funebre, la flora ecc.
- gli studenti analizzano i diversi modi di affrontare la morte e la sepoltura nel XIX e XX secolo

#### Competenze

Vedi le competenze generali

### COME FUNZIONA

Il compito si suddivide in cinque fasi comprendenti un'introduzione, un gioco, un'attività di esplorazione, uno scambio di informazioni e, infine, di valutazione e relazione.

Gli alunni, dopo una breve introduzione dell'insegnante sui compiti da svolgere all'interno del cimitero, suddivisi in gruppi, si cimentano in un gioco con lo scopo di indovinare quale pietra tombale e quale parte del cimitero devono esplorare. Raggiunto l'obiettivo, ricevono un opuscolo contenente la pianta del cimitero, fotografie di lapidi, informazioni sul cimitero stesso e una serie di compiti da svolgere.

Devono poi trovare la zona del cimitero loro assegnata. Una volta trovata la lapide giusta, devono osservarla attentamente e cercare di rispondere individualmente e senza aiuto a una serie di domande: a chi appartiene? di che materiale è fatta? confrontandola con quelle circostanti, la lapide presenta similitudini o differenze significative? che dati vi sono incisi? come morì il defunto? L'opuscolo li invita a chiedersi cosa significhino i simboli e le abbreviazioni presenti sulle pietre tombali e, infine, a prestare attenzione alle piante che rivestono un significato simbolico, come l'edera, il tasso o il salice piangente.

Finita l'*indagine tombale*, i vari gruppi si riuniscono per effettuare un giro delle diverse parti del cimitero. Raccontano le loro scoperte e comunicano all'insegnante quali compiti hanno trovato più interessanti e su quali aspetti vorrebbero indagare ulteriormente. Tali aspetti - per esempio, i significati e lo sviluppo dei simboli, le pratiche e le filosofie religiose, la prospettiva della vita dopo morte, gli altri monumenti ecc. - possono essere analizzati successivamente in classe.

#### MISSION

In questo progetto i bambini hanno l'opportunità di sperimentare il cimitero, lasciandosi alle spalle il loro mondo. È importante che la visita non li spaventi, anzi che li invogli a tornare per ulteriori scoperte e a visitare altri siti del patrimonio. La loro capacità di osservazione viene stimolata grazie all'*indagine tombale*, piuttosto che guardando semplicemente date e fatti storici. Applicare lo stesso procedimento ad altri cimiteri o a monumenti di genere diverso risulta piuttosto semplice. Questo progetto dimostrerà che i bambini possono imparare da temi difficili quali la morte e la sepoltura, in modo stimolante.

#### PRODOTTO FINALE

Nessun prodotto finale specifico.

### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

#### Descrizione

Al museo comunale "Het Stadsmus" i visitatori possono immergersi nella storia di Hasselt e della contea di Loon, all'interno della quale Hasselt gioca una parte importante. La storia di Hasselt, il passato e il presente, è raccontata attraverso una vasta raccolta di porcellane, ceramiche, argenteria, dipinti e statue.

Fa parte del museo anche il Cimitero Vecchio (Oude Kerkhof) della città. La cappella centrale è utilizzata come centro informazioni, dove è possibile approfondire la storia della sepoltura in generale e in particolare a Hasselt, l'architettura funebre e la vegetazione di un parco cimenteriale del XIX secolo.

#### Informazioni

Het Stadsmus  
Guido Gezellestraat 2  
B - 3500 Hasselt

telefono: +32 11 23 98 90  
fax: +32 11 26 23 98  
e-mail: hetstadsmus@hasselt.be

#### Informazioni per la didattica

referente: Davy Jacobs  
e-mail: davy.jacobs@hasselt.be

#### Ideazione e produzione

Mooss vzw (Chris Ferket)  
Diestsesteenweg 104  
B - 3010 Kessel-Lo (Leuven)

telefono: +32 16 25 60 22  
fax: +32 16 25 89 94

e-mail: chris@mooss.org  
sito web: [www.mooss.org](http://www.mooss.org)

**Titolo: UNA SIMPATICA PESTE!**

SITO DEL PATRIMONIO:	teatro dell'opera	
DISCIPLINE:	musica, drammaturgia, lingua, modellismo	
DURATA:	1 giorno a settimana per 10 settimane	
ETÀ:	10-12 anni	

**IL PROGETTO**

I bambini di una scuola elementare assistono all'opera *L'Enfant et les sortilèges*, scritta da Maurice Ravel, al teatro lirico 'De Munt' di Bruxelles. Lo spettacolo li affascina a tal punto che decidono di scrivere loro stessi un'opera ispirata alla trama dell'opera originale. La musica, i movimenti, la scenografia e i costumi vengono scelti ed elaborati dai bambini, con l'aiuto dei loro insegnanti e di due membri del personale dell'opera.

**Premessa**

1. La trama di *L'Enfant et les sortilèges* è la seguente:

**Atto Primo**

Un bambino si rifiuta di fare i compiti. Quando la madre si offre di aiutarlo, si mostra insofferente e scontroso. Come punizione, la madre lo spedisce in camera sua e il bambino pensa bene di metterla a soqqadro. Strappa la carta dai muri, riduce i vasi di porcellana in briciole, rovina la mobilia. Distrugge i libri di scuola, persino il suo libro preferito finisce a brandelli. Esausto, il bambino tenta di sedersi sulla sua poltrona ma comincia a succedere qualcosa di strano e si spaventa. All'improvviso appare il suo 'primo amore', la principessa del libro delle fiabe. Fra le pagine sparse dei libri il bambino ritrova il libro di matematica, da dove appare un vecchietto con una gran quantità di numeri che prendono a stuzzicarlo con domande sciocche di ogni tipo, finché non cade a terra stanco e immobile. Quando giunge la sera, la magia svanisce.

**Atto Secondo**

Il bambino, triste e sconsolato, entra nel giardino buio e ricoperto di vegetazione dove erano successe le stesse cose. L'atmosfera si fa minacciosa e gli animali cominciano a rivoltarsi contro di lui. Quando lo scoiattolo si ferisce, il bambino capisce che quella è l'occasione per cambiare. Medica la zampa allo scoiattolo e gli animali iniziano a vederlo sotto una luce diversa, a pensarlo come amico. Nelle scene conclusive gli animali, dopo un saluto di addio tenero e commovente, riportano il bambino dalla madre che lo accoglie a braccia aperte.

2. Gli alunni adattano la trama alla propria classe. Ecco la loro versione: in classe il bambino non è attento e si addormenta di colpo. L'insegnante lo punisce assegnandogli un compito, ma il bambino, rifiutandosi di farlo, monta su tutte le furie. Distrugge la classe intera, fa roteare velocemente il mappamondo, getta penne e matite a terra, strappa libri, danneggia calcolatrici, fa scarabocchi e graffi sulla lavagna, estrae una pianta dal vaso e ne fa a pezzi le foglie. Nemmeno la fotografia della famiglia

reale scappa all'attacco. Portato fuori, il bambino si addormenta.

I bambini preparano e interpretano il prologo in classe, riprendendolo con una videocamera. Compongono ed eseguono anche la musica di accompagnamento, ispirandosi a quella di Maurice Ravel. La sequenza del sogno è realizzata con dei burattini all'interno di un modellino della classe allestito dagli alunni. I contenuti dello spettacolo di burattini vengono poi ampliati e interpretati dagli alunni. Il bambino si trova di fronte tutto quel che ha rotto o rovinato, proprio come nell'originale.

Ecco alcuni esempi:

- il mappamondo: gli alunni eseguono un girotondo indossando magliette dipinte da loro stessi, al ritmo di una canzone anch'essa inventata da loro ("ho il mal di testa, sta girando tutto"). Sullo sfondo viene proiettato un videomontaggio. Un burattino (il bambino in miniatura) entra ed esce dal cerchio e collega l'ultima scena a quella seguente.
- la penna e la matita: si simula una lotta tra due immagini, scandita ritmicamente dai bambini sul metallo (la penna) e sul legno (la matita). Un'improvvisazione al violino accompagna la scena della morte della penna.
- la calcolatrice: si esegue un ballo al buio con materiali riflettenti e fluorescenti, con l'accompagnamento di strumenti a percussione.
- la principessa delle fiabe: scena romantica su un palco decorato in stile barocco.

**Obiettivi didattici**

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 13 e 14.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli allievi hanno la possibilità di ampliare la loro esperienza personale al fine di esprimere idee, emozioni e sentimenti sul tema della disobbedienza, dopo aver assistito all'opera *L'Enfant et les sortilèges*
- gli allievi esprimono idee e sentimenti personali rispetto a tale argomento in modo creativo, allestendo un'opera tutta loro
- gli allievi si interessano alla musica classica imparando a conoscerla
- gli allievi ampliano i loro orizzonti (rispetto alla lingua e alla cultura)
- gli allievi affinano e ampliano la loro immagine della società moderna

**Competenze**

Gli alunni

- scoprono le loro capacità creative e imparano a lavorare in gruppo animati da uno scopo comune
- migliorano la conoscenza dell'olandese (alcuni bambini coinvolti sono cresciuti parlando in casa il francese come prima lingua)
- imparano a proporre e a esaminare soluzioni diverse a seconda delle situazioni di apprendimento

**COME FUNZIONA**

Prima dell'inizio del progetto, due membri del servizio educativo dell'opera forniscono a due insegnanti il materiale adatto a presentare lo spettacolo lirico agli alunni: la conoscenza della trama è di fondamentale importanza. Prima di accompagnare gli alunni allo spettacolo, gli insegnanti vi assistono una volta da soli. Durante la rappresentazione, al di sopra del palcoscenico è allestito uno schermo dove compaiono i titoli in olandese, in modo che i bambini possano capire la lingua utilizzata. Dopo di ciò, gli alunni possono cominciare la parte creativa del progetto. Un giorno alla settimana per otto settimane consecutive gli addetti al servizio didattico del 'De Munt' verranno a scuola a per spiegare ai bambini la loro interpretazione di *L'Enfant et les sortilèges* (i bambini penseranno anche al loro titolo da dare allo spettacolo: *Una simpatica peste!*). Gli interventi in classe comprendono la realizzazione della musica, l'impostazione della voce, la drammaturgia, la realizzazione del modellino tridimensionale e tutto il necessario per realizzare lo spettacolo dei bambini. Inoltre si accordano con gli insegnanti sul contributo che questi ultimi possono dare alle attività tra un appuntamento e l'altro. Alla fine del progetto si tiene un spettacolo per i genitori e gli altri studenti.

**Piano operativo:**

1. *Prima metà di settembre*: gli insegnanti e il personale educativo del teatro lirico si presentano
2. *15 settembre*: gli insegnanti assistono allo spettacolo al 'De Munt'
3. *20 settembre*: due classi assistono allo spettacolo al 'De Munt'
4. *Settimane 1-8*: due membri del servizio educativo dell'opera svolgono l'attività di supporto a scuola
5. *22 e 23 novembre*: prova in costume e spettacolo per i genitori e gli altri bambini

**MISSION**

In questo progetto i bambini allestiscono un'opera tutta loro: sono loro a comporre l'ouverture, ad apprestare i burattini e i costumi, a eseguire la musica e a cantare. Si tratta di un lavoro di gruppo creativo.

**PRODOTTO FINALE**

Uno spettacolo per i bambini della scuola e uno per i genitori: un brano musicale (il prologo), una serie di canzoni (scritte e interpretate dai bambini), un breve video prodotto dai bambini, uno spettacolo di burattini e il modellino della classe. Inoltre i costumi, un programma e una locandina, un invito per il direttore dell'opera.

**Reazioni di alcuni bambini:**

- "Mi sono proprio divertito a preparare l'opera *Una simpatica peste!* Quando sentivo dire all'insegnante 'saliamo al piano di sopra', ero veramente felice: stavamo per lavorare all'opera!" (Margot)
- "Facevo il re e la matita. Pensavo che fosse bellissimo che persone del 'De Munt' venissero all'opera. Ho pensato che fosse davvero bellissimo quando sono venuti a vederci. Speriamo di avere più possibilità di fare cose del genere." (Nicolas)

**Reazioni di alcuni insegnanti:**

- "Il progetto era costantemente sotto i riflettori durante i tre mesi in cui vi abbiamo lavorato. Se ne parlava di continuo."
- "Si è trattato di un processo di crescita vero e proprio, in cui gli alunni hanno potuto sviluppare, esplorare e usare la loro creatività e il loro talento passo dopo passo."
- "La musica classica è diventata di moda per l'intera scuola."
- "Genitori e insegnanti sono stati coinvolti nello spettacolo allo stesso modo. Tutti erano operativi. Si respirava un vero senso di unità."
- "Non ho mai visto quattro classi di ragazzini così tranquille durante uno spettacolo durato tre quarti d'ora: erano ipnotizzati."

**ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO****Descrizione**

Il 'De Muntshouwborg' ospita l'Opera Nazionale Belga e ha sede a Bruxelles. Il De Munt è uno dei teatri lirici più importanti d'Europa ed è coordinatore della cooperazione europea dei servizi educativi nei teatri lirici (RESEO, [www.reseo.org](http://www.reseo.org)). Progetti simili, in collaborazione tra scuole e servizi educativi, sono disponibili anche presso altri centri operistici europei che partecipano alla cooperazione.

<b>Informazioni</b>
De Munt Leopoldstraat 4 B - 1000 Brussel
sito web: <a href="http://www.demunt.be">www.demunt.be</a>
<b>Informazioni per la didattica</b>
referente: Linda Lovrovic
telefono: +32 2 229 13 73 fax: +32 2 229 13 36 e-mail: <a href="mailto:l.lovrovic@demunt.be">l.lovrovic@demunt.be</a>

**LA SCUOLA**

Scuola Elementare De Wemelweide (V.G.S.) Leopold Wienerlaan 32 B - 1170 Watermaal-Bosvoorde
referente: Ronald Jozef Jansen e-mail: <a href="mailto:ronald_jozef@hotmail.com">ronald_jozef@hotmail.com</a>



**Titolo: IL PANE. FORME E SIGNIFICATO**

SITO DEL PATRIMONIO:	patrimonio immateriale
DISCIPLINE:	storia, lingua, antropologia, arte
DURATA:	più di 1 anno
ETÀ:	10-13 anni

**IL PROGETTO**

Gli oggetti della nostra quotidianità possono essere testimoni preziosi di antiche tradizioni. Ne è un esempio il patrimonio immateriale presente nelle forme, gli ingredienti, i gusti, i simboli, le storie, nelle canzoni e nelle pratiche legate al nostro pane quotidiano e non. Se si pongono le domande giuste su tale argomento, ne può risultare una rivelazione e un'esperienza vera e propria. Questo è lo scopo del progetto: grazie all'approccio etnografico, gli alunni acquisiranno una nuova prospettiva sul presente e saranno in grado di comprendere e apprezzare tradizioni che fanno parte della loro quotidianità.

**Obiettivi didattici**

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 2, 4, 5, 7, 8, 12.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti imparano a riconoscere il patrimonio immateriale e i valori simbolici di oggetti specifici
- gli studenti imparano a giudicare la vita di ogni giorno da una prospettiva culturale
- gli studenti apprendono i procedimenti di panificazione tradizionali (dal grano al forno)
- gli studenti acquisiscono alcuni principi e tecniche dell'indagine etnografica
- gli studenti formano la propria identità sociale con una mentalità aperta rispetto a generazioni e tradizioni diverse

**Competenze**

Vedi le competenze generali

**COME FUNZIONA**

1. *Indagine sul significato del pane (nel passato e nel presente)*

Al fine di attrarre l'interesse degli alunni, vengono presentate immagini di pane quotidiano e di pane usato in occasioni speciali (forme, decorazioni ecc.). Dopo aver stilato una 'biografia' sull'argomento, studenti e insegnanti discutono ipotesi e formulano principi per realizzare un questionario da somministrare ai genitori, alle famiglie, alle persone anziane ecc.

2. *La coltivazione del grano (chi? con quali mezzi? Simboli? ecc.)*  
In un centro sociale, si distribuisce ad alcuni anziani un questionario sulla coltivazione del grano.

3. *La macinazione del grano (chi? con quali mezzi? simbolismo del mulino ecc.)*

Si prepara un questionario sulla macinazione del grano. A tal proposito, gli alunni vanno alla ricerca di attrezzi agricoli in luoghi appositi.

4. *La preparazione della farina (chi? quali mezzi? ecc.)*

Si produce un questionario sulla preparazione della farina. Gli alunni si cimentano nel riconoscimento di diversi tipi di farina.

5. *La pasta e il lievito (chi? quali mezzi? quali stadi di produzione?)*

Si prepara un questionario sulla pasta e il lievito. Si organizzano incontri con persone anziane (nelle loro case, per esempio) per fare insieme il pane ed eventualmente per provare a ottenere nuove forme di pane.

6. *Cottura al forno*

Prosegue la cooperazione tra gli alunni e gli anziani: le diverse fasi di produzione, le diverse forme delle pagnotte e il loro possibile significato, i forni e così via.

7. *Presentazione del progetto*

Gli alunni danno un ordine alla documentazione raccolta e condividono la loro esperienza con altri alunni e con adulti. Tutto questo può portare alla stesura di relazioni su temi quali la nutrizione, il lavoro manuale, il ruolo della donna nel passato e nel presente ecc.

**MISSION**

Lo scopo di ogni progetto sul patrimonio culturale è permettere agli alunni di acquisire una prospettiva storica e di ampliare gli orizzonti della loro quotidianità. Il nostro progetto raggiunge lo scopo:

- attraverso una serie di domande sulle abitudini, i comportamenti e i pregiudizi
- prendendo le mosse dall'attività pratica piuttosto che da concetti astratti
- con l'ausilio di mezzi e strategie semplici di indagine sul presente
- sviluppando nuovi modi di guardare le cose

Tutte queste strategie sono completamente trasferibili ad altri contesti culturali, senza alcuna difficoltà.

**PRODOTTO FINALE**

Il progetto può portare a diversi prodotti personali: una mostra, uno spettacolo multimediale, un opuscolo ecc.

**ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO****Descrizione**

La Soprintendenza BAP PSAE di Cagliari e Oristano è un'istituzione appartenente al Ministero per i Beni e le Attività culturali ed è responsabile della gestione del patrimonio architettonico, artistico ed etnografico delle due città sarde, in particolare della Pinacoteca nazionale di Cagliari, della Basilica di San Saturno e dell'Antiquarium Arborense.

**Informazioni**

Via Cesare Battisti 4  
I - 09123 Cagliari

telefono: +39 070 20101 - 28 42 79

fax: +39 070 25 22 77

e-mail: soprca@tin.it

**SCUOLA****Descrizione**

Il personale didattico della Soprintendenza organizza visite didattiche al museo, corsi per insegnanti ed esperienze lavorative per studenti universitari e per qualsiasi altra persona attivamente coinvolta nel settore culturale.

**Informazioni**

Marcella Serreli (responsabile del servizio educativo)  
Ufficio del Castello di San Michele  
I - 09123 Cagliari

telefono: +39 070 55 30 23

e-mail: castell@tiscalinet.it

Scuola Media 'E. Porcu - S. Satta'  
referente: Giorgio Satta (dirigente scolastico)  
Via Turati - Quartu Sant'Elena Cagliari

**Ulteriori informazioni**

*Il pane. Forme e significato*, Cagliari, 2001.





## SITO DEL PATRIMONIO:

la scuola e i luoghi dove vengono narrate o sono ambiente le leggende

## DISCIPLINE:

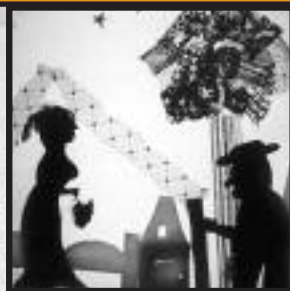
arte, lingua

## DURATA:

12 ore

## ETÀ:

10-12 anni



## IL PROGETTO

In Germania, sulle rive del Reno, esiste una moltitudine di leggende. Per questo progetto ne sono state scelte due, perché più accessibili agli alunni e adatte a ricavarne uno spettacolo di ombre cinesi:

- *Poltergeist a Magonza* è la storia di uno spirito maligno che, dopo aver causato non pochi problemi alla cittadinanza, alla fine viene cacciato via dai sacerdoti;
- *Il tesoro ardente di Bacharach* è la storia di una donna che, per avere un po' di carbone per accendere il fuoco, va a trovare un uomo strano, raccapricciante. L'indomani scopre che il carbone si è trasformato in oro e ne devolve una parte per la costruzione di un ospedale.

## Premessa

Ogni città, ogni paese possiedono delle leggende. Talvolta sembrano alcuni elementi del paesaggio a farle nascere, come i fiumi, le montagne o le foreste. Lungo il Reno, molte leggende si sono formate intorno a fortezze e castelli che spesso rimangono ancora oggi in piedi, consegnandoci una vivida immagine del passato.

## Obiettivi didattici

Obiettivi didattici generali: si fa riferimento in particolare al punto 13.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli alunni acquisiscono familiarità con il genere specifico della leggenda e le sue caratteristiche tipiche
- agli alunni vengono presentate leggende della loro zona, città o paese
- gli alunni prendono coscienza del ruolo che le leggende occupano nell'ambito del nostro patrimonio culturale
- gli alunni sfruttano l'immaginazione per portare queste leggende a teatro, utilizzando le silhouette di personaggi 'reali'
- gli alunni possono organizzare uno spettacolo aperto al pubblico

## Competenze

Immaginazione, creatività e recitazione costituiscono parte fondamentale del progetto.

## COME FUNZIONA

Come prima cosa gli alunni leggono le leggende con l'intento di ricavarne successivamente degli spettacoli di ombre cinesi. Tenendo presente che, in questo tipo di rappresentazione, sul palcoscenico non sono presenti personaggi fisici bensì le ombre di silhouette proiettate su uno schermo, gli studenti vengono suddivisi in piccoli gruppi per lavorare sui personaggi e su un semplice fondale per lo spettacolo. Culmine del progetto è lo spettacolo

con il pubblico. Poiché le storie non dicono molto sui personaggi principali, gli alunni devono usare realmente l'immaginazione nella stesura del copione, con l'intento di trasformare i protagonisti delle leggende in personaggi la cui funzione all'interno dello spettacolo risulti chiara al pubblico.

## PROGRAMMA DEL PROGETTO

- *lezioni 1 e 2:* introduzione e descrizione di uno spettacolo di ombre cinesi
- *lezioni 3 e 4:* lettura delle leggende e primi tentativi di collegamento con lo spettacolo
- *lezioni 5-8:* creazione delle silhouette e della scena
- *lezioni 9 e 10:* prove
- *lezione 11:* spettacolo aperto al pubblico
- *lezione 12:* valutazione

## MISSION

Le leggende sui santi, i principi, i cavalieri, i vescovi o anche persone comuni ci raccontano molti particolari sulla vita del passato. Contengono infatti informazioni sulle paure e i bisogni di persone di tanto tempo fa, sulla loro vita quotidiana e sugli eventi straordinari. Le leggende risultano particolarmente utili nella presentazione ai giovani della ricchezza delle tradizioni storiche.

## PRODOTTO FINALE

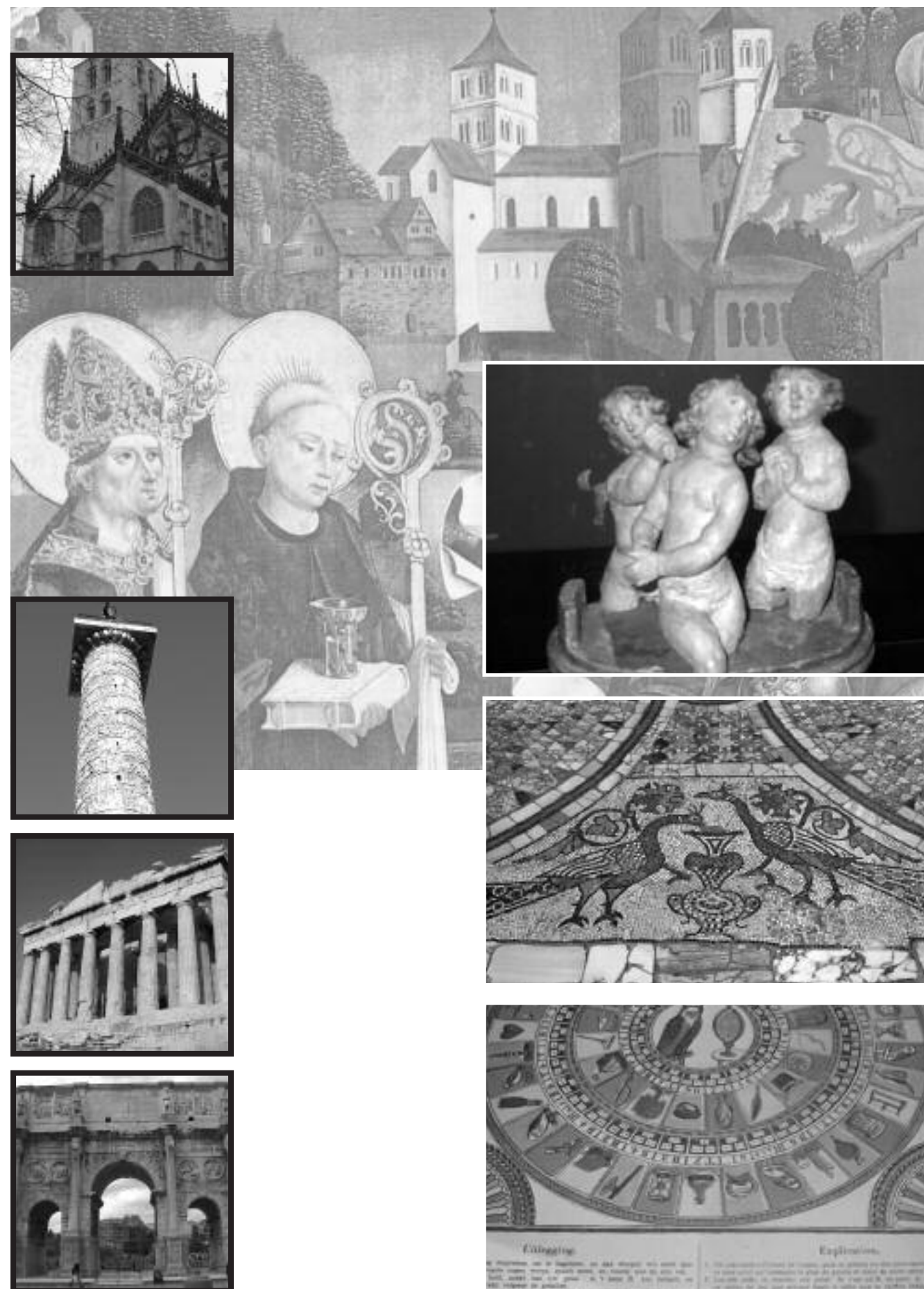
Spettacolo di ombre cinesi.

## ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

Ai fini del progetto non è necessario recarsi sui luoghi che diedero origine alle leggende. La lettura e lo spettacolo possono aver luogo nella scuola stessa. Qualora si decidesse di avventurarsi fuori dalla scuola, qualsiasi sito storico dovrebbe essere preso in considerazione, ma in particolar modo si privilegeranno i luoghi tipici delle leggende, come i castelli, le case insolite o alcuni luoghi speciali del paese o della città, come sorgenti, ponti, fiumi, torri o chiese.


## Ulteriori informazioni

- Astrid Ludwig (Bernkastel-Kues) ha pubblicato una descrizione dettagliata del progetto, di cui è l'autrice, in: *Astrid Ludwig, Sagen am Rhein. Schattenspiel in den Fachern bildende Kunst und Deutsch am Beispiel der Sagen 'Der Klopfgest von Mainz' und 'Das Schatzfeuer in Bacharach'*. <http://mittelrhein.bildung-rp.de/dokumente/sagenamrhein.pdf>.
- Una raccolta di leggende del Reno è quella di Rainer Schlundt, *Sagen aus Rheinland-Pfalz*, Hamburg, 1995.





**Titolo: IL SALE DI WERL**

<b>SITO DEL PATRIMONIO:</b>	il museo di Werl e altri siti storici della città	
<b>DISCIPLINE:</b>	storia, lingua, geografia, chimica, arte, religione	
<b>DURATA:</b>	mezza giornata al museo e in città 3 o 4 giorni di lezioni a scuola	
<b>ETÀ:</b>	ultimi anni delle elementari	

**IL PROGETTO**

In questo progetto i bambini, tramite una serie di attività volte a coinvolgerli in vari modi, vengono introdotti all'industria dell'estrazione del sale, che per molto tempo è stata di importanza capitale per la loro città. La lettura delle tracce rimaste impresse nella città riveste un ruolo particolarmente importante nell'intero progetto.

**Premessa**

Per secoli il sale è stato una delle materie prime più ricercate al mondo. La sua storia è piena di contese insanguinate e violente: lotte senza quartiere per il potere, scontri per il controllo della produzione e del commercio, famiglie potenti che tentavano di monopolizzarne l'industria... La storia di Werl ne è un classico esempio. La città possiede numerose sorgenti di acqua salata e sorge all'incrocio di due antiche vie commerciali. Sin dai primi secoli del medioevo la produzione del sale ha giocato un ruolo importante nella sua storia. Potenti famiglie - gli *Erbsälzer* - si trasmettevano il controllo della produzione del sale di generazione in generazione, ricavandone ricchezza e influenza. Di queste famiglie e dell'antico processo di estrazione del sale in generale rimangono ancora molte tracce sparse per la città. La produzione del sale terminò qui durante la prima metà del XX secolo.

**Obiettivi didattici**

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 1, 2, 3, 5, 9, 12.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli alunni apprendono che la storia di un luogo dipende spesso da una ristretta serie di elementi e/o circostanze, in questo caso l'estrazione del sale
- gli studenti imparano a trovare e a mettere a frutto informazioni al di fuori della scuola e a utilizzare località storiche come testimoni del passato.

**Competenze**

In questo progetto gli alunni sviluppano competenze e metodi nuovi che faciliteranno il loro lavoro su progetti simili (per esempio la lettura delle carte topografiche).

**COME FUNZIONA**

• Innanzi tutto, per avere un'idea dell'importanza del sale nella storia della loro città, i bambini visitano il museo, dove troveranno documenti, illustrazioni, modellini sulla lavorazione del sale e informazioni sul processo di produzione, nonché numerosi

ritratti delle famiglie che ne controllavano l'estrazione.

• Dopo questa introduzione i bambini ricevono una cartina della città con indicati i luoghi più rilevanti connessi all'industria e al commercio del sale: la chiesa parrocchiale, i giardini con le antiche sorgenti, le case dei commercianti di sale, i nomi delle strade, il cimitero, un monumento dedicato ai lavoratori del sale, l'archivio comunale ecc. Divisi in piccoli gruppi, i bambini visitano tutti questi luoghi, forniti di cartine, fotografie, informazioni sul contesto e un questionario, che dovrebbe facilitarli nell'indagine e nell'interpretazione di quello che vedono.

• Produzione del sale: a scuola, agli alunni vengono presentati e fatti sperimentare diversi metodi di produzione del sale.

• Le famiglie del sale: durante questa fase gli alunni tornano al museo per studiare e analizzare i ritratti delle famiglie. Anche nella chiesa parrocchiale possono rinvenire parecchie tracce di queste famiglie e della loro importanza. Inoltre possono recarsi a studiare dall'esterno le loro antiche case.

• Un altro aspetto del progetto riguarda la storia degli stabilimenti termali di acqua salata di Werl, allestiti nella seconda metà del XIX secolo, in concomitanza con il declino dell'estrazione del sale. Nel museo, le carte, i dipinti e i modelli contribuiscono a delineare il quadro dell'importanza economica di questa nuova industria, dei pazienti e delle attività termali. Manifesti e annunci pubblicitari vecchi e nuovi sono esposti fianco a fianco per un confronto fra vecchi e nuovi metodi pubblicitari. Si possono inoltre visitare i giardini con le sorgenti.

Ogni fase è accompagnata da testi inerenti al tema del sale: fiabe, leggende, modi di dire, saggi, canzoni ecc. Nell'archivio comunale gli alunni possono accedere a vecchi documenti o a oggetti insoliti connessi con il sale.

**MISSION**

Il sale, il cosiddetto oro bianco, è sempre stato molto importante nella vita quotidiana ed è un prodotto che i bambini conoscono bene. In questo progetto l'argomento viene presentato in una prospettiva interdisciplinare. Un progetto del genere ha infatti il vantaggio di riuscire a collegare aspetti locali con aspetti più generali del patrimonio culturale, diventando in questo senso trasferibile ad altri luoghi e altri prodotti. Il progetto stimola la curiosità e l'interesse dei bambini per il territorio in cui vivono.

Gli alunni imparano che il presente ha sempre una dimensione storica, talvolta ben visibile, talvolta assai meno evidente.

**PRODOTTO FINALE**

Gli alunni possono organizzare una raccolta della documentazione di tutto quel che hanno scoperto, da trasformare eventualmente in una piccola mostra in classe o a scuola.

**ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO****Descrizione**

- *Städtisches Museum Haus Rykenberg*  
telefono: +49 2922 861631
- *Stadtarchiv*  
centralino: +49 2922 800 0

**Informazioni per la didattica**

Il progetto è stato sviluppato da Burkard Feldmann basandosi sul progetto educativo *Unterrichtseinheit für Grundschulen. Rund um's Salz, Landschaftsverband Westfalen-Lippe, 1992.*

Burkard Feldmann  
Petri-Grundschule  
Langenwiedenweg 18  
D - 59457 Werl

telefono: +49 2922 85103  
e-mail: Petri-Grundschule-Werl@t-online.de

## Titolo: LA CITTÀ NASCOSTA

## SITO DEL PATRIMONIO:

reperiti archeologici del museo storico  
il centro di Soest con le tracce nascoste delle sue origini

## DISCIPLINE:

storia, geografia, arte, religione

## DURATA:

2 ore al museo e 2 ore in città,  
più la preparazione iniziale e la valutazione finale

## ETÀ:

10-12 anni



## IL PROGETTO

Che aspetto aveva la città di Soest 1000 anni fa? Degli edifici originali non è rimasto molto, ma nonostante ciò molte testimonianze sono ricavabili da un'indagine topografica e archeologica. La raccolta di dati sull'antica Soest costituisce il punto di partenza di un progetto in cui gli alunni, procedendo a ritroso nel tempo, effettueranno un viaggio di 1000 anni in cui compiranno delle scoperte in prima persona.

## Premessa

Soest è una delle città più grandi della Germania settentrionale, con una frequentazione che risale all'età neolitica. Rimangono tracce della lavorazione del sale nell'area urbana, databili a partire dalla fine del VI secolo. Delle due vie principali che si dirigevano a Soest, quella che correva da est a ovest, collegando l'Europa centrale al Reno, era una delle vie commerciali più importanti d'Europa. Nei secoli successivi Soest, governata dagli arcivescovi di Colonia, crebbe di importanza e fu dotata di una fortificazione ancora individuabile attraverso l'osservazione della pianta della città. Tra l'VIII e il X secolo sorsero tre chiese, delle quali una era un monastero. Ancora oggi sono visibili gli edifici che le sostituirono. Intorno all'anno 1000 alle fortificazioni venne aggiunto un torrione, di cui rimangono ancora le fondamenta, e a Soest cominciarono a trasferirsi commercianti e artigiani, con il conseguente aumento dell'importanza dell'insediamento.

## Obiettivi didattici

Obiettivi didattici generali: in particolare i punti 1, 2, 3, 4, 5, 9, 12.

Obiettivi specifici del progetto:

- agli alunni vengono illustrate le tecniche archeologiche di base volte al rinvenimento e alla decifrazione delle tracce del passato
- gli alunni imparano che la topografia di una città moderna può insegnare molte cose sulle sue condizioni precedenti
- gli alunni apprendono che il lavoro di un archeologo in un'area urbana sarà sempre limitato e che i risultati saranno quindi sempre parziali
- gli alunni acquisiscono la capacità di 'leggere' la storia nascosta di edifici e di intere città

## Competenze

Vedi le competenze generali

## COME FUNZIONA

Si comincia dal museo, dove gli alunni imparano in cosa consista il lavoro dell'archeologo in un'area urbana; dopodiché si fa una visita guidata al centro della città per scoprire le tracce delle sue origini. Alcuni compiti pratici e qualche occasionale gioco di ruolo durante il percorso li aiuteranno ad acquisire una migliore comprensione di vari aspetti della storia.

1. Il programma comincia al Burghofmuseum. Agli alunni vengono mostrate fotografie degli scavi, strumenti e reperti archeologici; poi vengono presentate le tecniche archeologiche di base: lo scavo, la scoperta, la misurazione, le riprese fotografiche, il rilievo ecc. Infine si discute sul lavoro degli archeologi, relativamente alle conclusioni che si possono trarre dai loro parziali (per definizione) ritrovamenti.

2. I bambini ricevono una mappa di Soest nell'anno 1000, con i dettagli più rilevanti ricavati dagli storici del tempo. Brevi testi descrivono gli edifici e i luoghi più importanti. Alcune parti sono lasciate in bianco: saranno i bambini a proporre come riempire gli spazi vuoti. Il lavoro si svolge a piccoli gruppi.

3. Quando si sono fatti un'idea approssimativa dell'aspetto che doveva avere la città, inizia la fase successiva del progetto: un confronto tra il centro attuale della città e quanto è rappresentato sulle loro piante. In diversi punti della passeggiata, i bambini prendono parte a brevi giochi di ruolo per cercare di comprendere la situazione topografica.

4. Gli alunni iniziano un viaggio nel tempo al centro della città, che li riporta all'anno 1000. Ogni passo che compiono a ritroso rappresenta dieci anni e il percorso è progettato in modo da terminare davanti al lato occidentale di Petrikirche dopo cento passi precisi. Lì scoprono di essere in cima a un colle, il motivo per cui la chiesa fu costruita in questo punto. Vanno poi alla ricerca delle fondazioni del torrione e scopriranno allora l'ubicazione degli ingressi originari della città. Tutto questo si svolge come una sorta di esercizio divertente.

5. La fase successiva conduce ad altre scoperte, in riferimento alla disposizione attuale delle strade: gli alunni trovano i resti delle mura urbane più antiche (incorporate all'interno di una casa più recente) e fingono di essere carrettieri medievali che tentano di superare una curva stretta lungo la strada, comprendendo così l'importanza, per i commercianti, di avere strade

dritte per un facile accesso dalle porte della città al mercato.

6. Alla fine della passeggiata, visitando Sankt Patrokli, i bambini capiscono quanto potesse essere importante un santo patrono agli occhi della comunità medievale. A quei tempi la gente viveva in un mondo pieno di minacce, rischi e paure simboleggiate da un drago e da un leone di pietra. Ecco perché chiedevano l'intervento dei loro patroni.

7. Di ritorno alla stazione o a scuola, i nomi di qualche strada rivelano la connessione con la lavorazione del sale, di cui rimangono solo tracce archeologiche.

## MISSION

In questo progetto ai bambini viene insegnato come lavorano gli specialisti del passato e quanto possano essere affascinanti i risultati del loro lavoro. Essi scoprono che, dietro ogni cosa a loro familiare, dove passano ogni giorno, si cela un passato o una storia che può essere davvero entusiasmante. Imparano che questo passato è il loro passato e merita rispetto. Cominciano a capire che le vecchie città, gli edifici e le piazze ci appartengono e che la storia può guidarci verso il nostro futuro. Questo progetto contribuisce quindi a combattere la mancanza di consapevolezza storica in un mondo in rapida evoluzione: si tratta di una sfida che riguarda non solo l'Europa, ma il mondo intero.

## PRODOTTO FINALE

Nessun prodotto finale specifico.

## ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

## Descrizione

Il Burghofmuseum racconta la storia di Soest a partire dall'età della pietra fino al XVIII secolo. Il centro della città vecchia si sviluppa intorno alle chiese di Sankt Petrus e Sankt Patrokli. Non esistono servizi educativi comunali a Soest. L'escursione può essere prenotata attraverso il locale Ente per il turismo e può essere facilmente preparata a scuola. Si controlli il materiale supplementare per tutte le informazioni necessarie.

## Informazioni

• Burghofmuseum  
telefono: +49 2921 1031020

• Ente per il turismo  
telefono: +49 2921 66350050  
(per gli orari di apertura delle chiese ecc.)

## Materiale supplementare

*Führer zu den archaologischen Denkmälern in Deutschland:*  
*Die Stadt Soest,*  
Konrad Theiss Verlag, Stuttgart, 2000.

Elke Bokermann, Gabriele Isenberg,  
Klaus Kösters, Renate Wiechers,  
*Mit dem Stift und zu Fuß durch das ottonische Soest,*  
Münster, 1997.



# 17

## Titolo: LAVORARE IN UN MUSEO

SITO DEL PATRIMONIO:	museo del patrimonio e di arte	
DISCIPLINE:	storia, arte, orientamento professionale	
DURATA:	3 giorni	
ETÀ:	12-15 anni	

### IL PROGETTO

Il progetto, sviluppato da quattro musei di Amsterdam e rivolto specificamente alle scuole professionali, si propone di far scoprire agli studenti cosa significhi lavorare in un museo o in un'altra istituzione culturale. Cos'è un museo e cosa vuol dire salvaguardare, studiare ed esporre raccolte di oggetti legati al patrimonio e all'arte?

### Obiettivi didattici

Obiettivi didattici generali:

- si fa riferimento in particolare ai punti 11 e 15.

### Competenze

La capacità di osservare e le tradizionali mansioni di un museo: organizzare (una mostra), indagare (il pubblico o un'opera d'arte), assicurare la sicurezza durante una mostra, inventariare ecc. Immaginazione e creatività sono utili per la progettazione della campagna pubblicitaria.

### COME FUNZIONA

Il progetto si divide in tre parti:

1. Gli studenti acquisiscono familiarità con il fenomeno 'museo' inteso come luogo dove il patrimonio culturale è tenuto al sicuro. Dopo la visione di un filmato che li introduce al lavoro che si svolge nei musei, gli studenti sono finalmente pronti per una visita a uno dei quattro musei che partecipano al progetto.

2. Al museo gli studenti, nel corso di un breve giro delle gallerie in cui prendono contatto con la collezione, ricevono una serie di istruzioni: dovranno allestire una piccola mostra, eseguire un'indagine sul pubblico, svolgere mansioni di magazzino, studiare un'opera d'arte e così via.

3. Nella fase finale gli studenti producono manifesti e inserzioni pubblicitarie per mostrare al pubblico quanto sia divertente lavorare in un museo.

### MISSION

Il progetto si propone di far scoprire agli studenti delle scuole superiori quali opportunità lavorative offra un museo, ponendo i ragazzi a contatto con l'istituzione museale e i vari lavori che vi si svolgono. Allo stesso tempo, il progetto costituisce un'occasione per visitare un museo e imparare qualcosa sugli oggetti in mostra.

Il progetto si adatta bene a qualsiasi museo o altra istituzione culturale perché tratta il museo alla stessa stregua di un'azienda.

### PRODOTTO FINALE

Il prodotto finale è un manifesto pubblicitario per il reclutamento di personale museale.

### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

#### Descrizione

Il progetto fa parte dei progetti G.R.A.S. - una collaborazione educativa tra quattro musei di Amsterdam: il Van Gogh Museum, il Rijksmuseum, l'Amsterdam Historisch Museum e lo Stedelijk Museum - e si rivolge in particolare alle prime classi delle scuole superiori. Il gruppo che elabora queste attività possiede un sito web e un proprio ufficio.

#### Materiale supplementare

G.R.A.S.-project  
Standplaats Van Gogh Museum  
Postbus 75366  
NL - 1070 AJ Amsterdam

sito web: [www.grasproject.nl](http://www.grasproject.nl)

#### Indirizzo per i visitatori

Paulus Potterstraat 7  
NL - 1071 CX Amsterdam


telefono: +31 20 570 52 71

fax: +31 20 570 52 72

e-mail: [vmbo@vangoghmuseum.nl](mailto:vmbo@vangoghmuseum.nl)

# 18

## Titolo: IL MOTEL DEI MISTERI

SITO DEL PATRIMONIO:	museo	
DISCIPLINE:	teatro, fotografia, storia, lingua	
DURATA:	1-2 giorni	
ETÀ:	12-18 anni	

### IL PROGETTO

In questo progetto gli alunni interpretano il ruolo dell'assistente di un archeologo - un certo Howard Carsons - che nel 4010 scopre un motel gravemente danneggiato da una catastrofe avvenuta nel 2000. Il risultato dell'indagine di Carsons è un libro pieno di interpretazioni bizzarre. Il sito viene restaurato, ma alcuni reperti, risalenti al 2000, nel 4010 restano senza identificazione.

Gli studenti fanno lo stesso cosa: interpretano quello che hanno rinvenuto, dimostrano come i reperti venissero usati, li fotografano, scrivono un testo divulgativo e pubblicano una relazione con i risultati della loro indagine.

### Obiettivi didattici

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti imparano a fornire un'interpretazione storica basandosi su degli oggetti
- gli studenti imparano che la storia è molto legata all'immaginazione
- gli studenti imparano che i fatti storici e il patrimonio materiale sono suscettibili di diverse interpretazioni
- gli studenti imparano che un'interpretazione storica possiede un valore unicamente provvisorio

### Competenze

Vedi le competenze generali

### COME FUNZIONA

Il progetto si ispira al libro *Il motel misterioso* di David Macauley. Oggetto dell'indagine di Carsons siamo proprio noi, la gente che visse intorno all'anno 2000. La materia di studio è ovviamente familiare, ma le interpretazioni dell'archeologo sono spesso assai divertenti. Per esempio, secondo Carsons i nostri gabinetti erano luoghi rituali dove potevamo stabilire un contatto con i nostri santi...

1. A raccontare questa storia ai ragazzi è un membro del personale del museo dove i ragazzi si sono recati in visita. Un certo numero di oggetti è stato rimosso dall'esposizione e sul pavimento ne sono stati posti altri provenienti dai magazzini, che gli studenti non devono essere in grado di riconoscere (è uno dei punti essenziali del progetto).

2. Agli studenti viene assegnato il ruolo di assistenti di Carsons. Il museo diventa parte di un sito archeologico che essi devono ricostruire, formulando delle ipotesi sugli oggetti sconosciuti: tutto quel che sanno è che alcuni degli oggetti furono usati per

scopi rituali. Gli studenti diventano così specialisti di riti del XXI secolo.

3. Gli alunni maneggiano i reperti come veri archeologi. Ricostruiscono ed eseguono un rituale con i reperti, documentandone l'intero svolgimento con fotografie, corredate da testi esplicativi rivolti al grande pubblico.

4. L'insegnante tiene una lezione sull'interpretazione storica in classe. Gli alunni ricevono materiale storiografico al fine di allestire un pannello esplicativo. Il tutto termina con una discussione sui loro diversi punti di vista.

### MISSION

Questo progetto riguarda essenzialmente l'interpretazione di informazioni storiche (rappresentate da reperti materiali) e la pratica dell'analisi storica. Gli alunni vengono introdotti ai meccanismi fondamentali di tale processo secondo una prospettiva fantascientifica.

### PRODOTTO FINALE

Un libro contenente interpretazioni sul patrimonio materiale e un testo sull'interpretazione del materiale storico. Il libro è una raccolta dei materiali prodotti e studiati nella fase pre-progettuale.

### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

#### Descrizione

Il museo 't Oude Slot è una vecchia fattoria che raccoglie oggetti del XIX secolo utilizzati prevalentemente dai coltivatori del Kempen (una regione dell'Olanda meridionale). L'allestimento del museo si fonda su temi di attualità: eroi e idoli, il corpo umano, la morte, i maiali, gli stranieri, il divertimento ecc. Vecchi oggetti, opere d'arte e materiali contemporanei sono esposti l'uno accanto all'altro. Il museo invita i suoi visitatori - soprattutto i bambini in età scolastica - a sviluppare opinioni personali fondate sui materiali storici esposti.

#### Informazioni

Museum 't Oude Slot  
Hemelrijken 6  
NL - 5502 HM Veldhoven

telefono: +31 40 253 31 60

e-mail: [mslot@iae.nl](mailto:mslot@iae.nl)

sito web: [www.dse.nl/oudeslot](http://www.dse.nl/oudeslot)

## Titolo: RITORNO AL FUTURO

SITO DEL PATRIMONIO:

monumenti della zona in cui si trova la scuola

DISCIPLINE:

storia, lingua, arte, scienze

DURATA:

da 1 a 7 giorni, a discrezione dell'insegnante e della classe

ETÀ:

12-15 anni



### IL PROGETTO

In questo progetto gli alunni impareranno ad affrontare i problemi che si pongono in occasione della salvaguardia dei monumenti. Le questioni principali sono, fra le altre, cosa venga classificato come monumento, come usiamo i monumenti, perché vogliamo preservarli, come si protegge un monumento, come gli si conferisce una nuova funzione. Gli alunni devono cimentarsi con monumenti del loro territorio e cercare il modo di risolvere alcuni problemi specifici.

#### Obiettivi didattici

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 2, 4, 9, 12, 14.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti apprendono la storia di un monumento
- gli studenti imparano a formulare argomentazioni sul perché i monumenti debbano essere salvaguardati
- gli studenti discutono su cosa implichi la conservazione dei monumenti
- gli studenti vengono introdotti alle funzioni del patrimonio culturale

#### Competenze

Vedi le competenze generali

### COME FUNZIONA

1. Il progetto ha inizio in classe, dove l'insegnante spiega cosa comporti la tutela dei monumenti. In questa fase la questione principale è cosa venga classificato come monumento.

2. Durante la lezione gli alunni identificano una questione pratica da risolvere, relativa a un monumento. Forniti di tutto quel che serve a svolgere un'indagine su un monumento, a intervistare chi si occupi di un edificio, a scattare fotografie ecc., i ragazzi partono alla raccolta di informazioni per risolvere il problema.

3. Di ritorno in classe, gli alunni compongono una relazione con i risultati dell'indagine e, se possibile, propongono una soluzione.

### MISSION

Il progetto porta gli studenti a contatto con i monumenti nelle vicinanze della scuola. Quando si elaborano nuovi progetti relativi a una strada, un complesso abitativo o sportivo, ecco che i monumenti vengono visti come intralcio e diventano perciò a rischio. In questo progetto gli alunni imparano a produrre

argomentazioni per la salvaguardia dei monumenti attraverso l'analisi di problemi reali; sviluppano così un atteggiamento attivo nei confronti di tali problematiche (che non ricadono quindi solo sugli esperti).

### PRODOTTO FINALE

Il prodotto finale è una relazione, risultato di un processo di apprendimento che trae origine da problemi reali; problemi che costituiscono l'avvio di un'indagine personale, fondata sulla raccolta di informazioni e che ha termine con una soluzione proposta dagli alunni stessi.

### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

#### Descrizione

Il progetto è stato elaborato da tre istituzioni olandesi: il Rijksdienst voor Monumentenzorg, la Stichting Nationaal Contact Monumenten e il Bureau Erfgoed Actueel. I primi due promuovono e gestiscono questioni inerenti ai monumenti, anche da un punto di vista legale. Il Bureau promuove l'utilizzo del patrimonio nell'educazione.

I monumenti specifici vengono individuati nella zona della scuola. L'insegnante prende gli appuntamenti necessari con i rispettivi proprietari e verifica come inserire un determinato monumento all'interno di una lezione.

### DIDATTICA

#### Descrizione

Il materiale del progetto è stato sviluppato dalle tre istituzioni menzionate ed è reperibile in vari luoghi in Olanda, in particolare presso le case del patrimonio.

#### Informazioni

Bureau Erfgoed Actueel  
Herengracht 474  
NL - 1017 CA Amsterdam


telefono: +31 20 427 08 80  
e-mail: info@erfgoedactueel.nl

sito web: [www.erfgoedactueel.nl](http://www.erfgoedactueel.nl)





Titolo **UN TESORO A SCUOLA**

SITO DEL PATRIMONIO:	archivio fotografico di una scuola	
DISCIPLINE:	storia dell'arte, scienze, informatica, fotografia	
DURATA:	il progetto si è svolto a scuola nell'arco di 3 anni	
ETÀ:	16-18 anni	

**IL PROGETTO**

Lo scopo più importante del progetto è educare gli studenti alla gestione di una preziosa raccolta di lastre fotografiche di proprietà della scuola. Attraverso diverse fasi (il riconoscimento, la classificazione, l'inventariazione, lo studio, la catalogazione, la conservazione, la digitalizzazione, l'accessibilità ecc.), gli studenti hanno un'opportunità unica e molto stimolante per lavorare insieme a professionisti di un'istituzione del patrimonio e, cosa ancor più importante, di conoscere la storia della loro scuola attraverso l'indagine e l'analisi degli strumenti e dei metodi didattici del passato.

**Premessa**

Il progetto prende le mosse da un accordo firmato nel 2001 da un'istituzione del patrimonio (la Soprintendenza PSAE di Bologna, Ferrara, Forlì, Ravenna e Rimini) e il Liceo Luigi Galvani di Bologna.

**Obiettivi didattici**

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 3, 7, 11, 13, 14.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti scoprono il patrimonio della loro scuola
- gli studenti capiscono l'importanza della fotografia nella documentazione e quale oggetto e strumento di conoscenza
- gli studenti acquisiscono specifiche competenze nella catalogazione, la fotografia e la conservazione
- gli studenti riflettono sulle diverse tecnologie educative e sulle attrezzature utilizzate, nel passato e nel presente
- gli studenti riflettono sulla fotografia come forma d'arte e come depositaria di stereotipi culturali

**Competenze**

Vedi le competenze generali.

**COME FUNZIONA**

1. Agli studenti vengono presentati i materiali storici, di cui faranno un inventario e una relazione sullo stato di conservazione.
2. La raccolta viene riordinata e si discute della sua conservazione, con l'obiettivo di allestire una mostra.
3. Il materiale viene digitalizzato tramite scanner.
4. I materiali e le tecniche vengono studiati separatamente.

5. Si utilizza lo stereomicroscopio messo a disposizione dal laboratorio scientifico della Soprintendenza.

6. Si tengono seminari con gli insegnanti e gli studenti, curati dal personale dell'archivio fotografico della Soprintendenza. Ecco alcuni temi proposti: la conservazione del materiale fotografico storico, il ruolo della fotografia nella Grande Guerra, il legame tra arte e fotografia (dalla prospettiva artistica a quella puramente fotografica).

7. Si organizza una mostra, accompagnata da un catalogo, testi e così via.

**MISSION**

Una delle strategie migliori per insegnare agli alunni ad apprezzare il patrimonio culturale e a contribuire alla sua tutela è stimolare la consapevolezza che esso fa parte della loro identità. In secondo luogo è mostrare come essi stessi possano rafforzare questa identità. Occorre quindi chiarire che l'identità non fa riferimento solo a un'idea astratta, ma piuttosto a una serie di conoscenze che offrono l'opportunità di acquisire nuove competenze. Per i giovani con un'età compresa fra i sedici e i diciotto anni, le competenze associate al lavoro costituiscono l'attrattiva maggiore.

Il progetto è orientato in questo senso ed è un buon esempio di collaborazione tra due istituzioni (una scuola e un'istituzione del patrimonio). Tramite questa collaborazione gli studenti prendono coscienza della necessità dell'interdisciplinarietà quando si vogliono acquisire conoscenze in modo fruttuoso, ad esempio per la conservazione del patrimonio culturale.

**PRODOTTO FINALE**

- La produzione di schede per un catalogo secondo le direttive ufficiali (la scheda 'F', per la fotografia, fornita dall'ICCD, Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione - Ministero per i Beni e le Attività culturali; ogni anno viene aggiunta una nuova sezione).
- L'organizzazione di una mostra alla Pinacoteca Nazionale di Bologna: *Lo spazio, il tempo, le opere: il catalogo del patrimonio culturale*.
- L'articolo di C. Giudici, Scene ed episodi, oggetti e rappresentazioni, in: *Quaderni di Cultura del Galvani*, Bologna, 2002.

**ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO****Informazioni**

Soprintendenza PSAE  
di Bologna, Ferrara, Forlì, Ravenna e Rimini  
Via Belle Arti, 56  
I - 40126 Bologna

telefono: +39 051 243 222

fax: +39 051 251 368

e-mail: [sbasbo@iperbole.bologna.it](mailto:sbasbo@iperbole.bologna.it)

sito web: [www.beniculturali.it](http://www.beniculturali.it)

referente:

Marzia Faietti (responsabile del servizio educativo)

**SCUOLA**

Liceo classico Luigi Galvani  
Via Castiglione, 38  
I - 40100 Bologna

telefono: +39 051 226 461

fax: +39 051 262 150

e-mail: [llgalv@iperbole.bologna.it](mailto:llgalv@iperbole.bologna.it)

sito web: [www.comune.bologna.it/iperbole/llgalv/](http://www.comune.bologna.it/iperbole/llgalv/)

<b>SITO DEL PATRIMONIO:</b>	Koninklijk Atheneum (Ateneo reale), Deurne, Anversa, una scuola secondaria modernista
<b>DISCIPLINE:</b>	storia, scienze delle comunicazioni, lingue, matematica, filosofia, geografia, arte, musica, religione
<b>DURATA:</b>	1 settimana
<b>ETÀ:</b>	16-18 anni



### IL PROGETTO

L'edificio del Koninklijk Atheneum di Deurne è un monumento protetto. Fu progettato e costruito alla fine degli anni Trenta da Eduard Van Steenberghe ed è un bell'esempio di architettura modernista del periodo tra le due guerre mondiali. L'idea di realizzare un documentario sulla scuola e l'architettura del periodo scaturisce dall'imminente restauro dell'edificio. Propedeutico alla vera e propria realizzazione del film è stato un progetto di ricerca sulla storia dell'edificio, cui hanno partecipato gli studenti di scienze umanistiche del quinto anno; i risultati sono poi stati presentati ai compagni.

Il progetto è pensato come un'unità in sé compiuta ed è stato guidato dal direttore della scuola e da una coordinatrice esterna, la signora Terenja Van Dijk, architetto e regista di documentari. Sono state preparate otto serie di compiti per gli studenti, volte da un lato a rievocare lo spirito del periodo fra le due guerre e dall'altro a capire come gli studenti vivono lo stile modernista oggi. Gli insegnanti, in particolare l'insegnante di olandese, sono stati per gli alunni vere e proprie guide. Il progetto è pensato come corso della durata di una settimana - in armonia con il programma degli studenti che comprende olandese, storia e scienze delle comunicazioni - e inteso come stimolo a lavorare insieme creativamente.

### Premessa

Scopo del progetto era accrescere negli studenti la motivazione rispetto alla loro scuola e il loro coinvolgimento con l'edificio. Gli studenti non erano quasi per nulla consapevoli del fatto che il loro percorso educativo si svolgesse in un edificio particolare: non sapevano molto di architettura e il sistema educativo tradizionale non li spingeva a prenderlo in considerazione e ad apprezzarlo. In misura minore lo stesso era vero per molti dei loro insegnanti.

### Obiettivi didattici

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 1, 3, 8, 9, 14.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti imparano a osservare con attenzione, scoprendo le caratteristiche degli spazi aperti e i particolari architettonici
- gli studenti imparano a considerare l'impatto sociale dell'architettura e dell'urbanistica, come nel caso della loro scuola, quale parte della vita sociale della comunità

- gli studenti ampliano la loro conoscenza generale dell'architettura e dell'urbanistica

### Competenze

- gli studenti svolgono attività di ricerca nelle biblioteche e negli archivi
- gli studenti fotografano l'edificio e prendono nota delle loro impressioni
- gli studenti intervistano gli ex alunni della scuola e le persone del quartiere per registrare i loro ricordi sull'edificio
- gli studenti rispondono in modo inventivo e spontaneo all'architettura

### COME FUNZIONA

Il lunedì mattina gli studenti, divisi in gruppetti di due o tre, ricevono una busta sigillata contenente due compiti: uno generale per tutti e uno specifico per il quale devono condurre ricerche in biblioteca e in archivio, effettuare interviste, scattare fotografie e così via. L'ultimo giorno presenteranno le loro scoperte ai compagni.

Il compito generale consiste nel chiedere agli studenti di usare la loro creatività per descrivere la parte dell'edificio scolastico che più li colpisce. Guidati da un fotografo professionista, si fotografano a vicenda nei luoghi scelti. Le foto, corredate da un testo esplicativo, verranno illustrate alla fine della settimana.

#### 1. Esame dell'edificio scolastico

Gli studenti devono esplorare l'edificio scolastico alla ricerca di caratteristiche architettoniche interessanti (dettagli, ornamenti, caratteristiche strutturali) e preparano una relazione fotografica di 15-20 fotografie accompagnate da un testo. Alla fine della settimana presenteranno il loro lavoro per mostrare ai compagni alcuni particolari che non avevano mai notato prima.

#### 2. Due scuole a confronto

L'Ateneo reale di Deurne e quello di Anversa sono stati costruiti in periodi diversi: il primo nel XIX e il secondo nel XX secolo, come risulta evidente dalla loro architettura. Agli studenti si richiede di confrontare le due scuole. Visitano la scuola più antica, sia all'interno che all'esterno, e identificano cinque caratteristiche tipiche dell'edificio che illustreranno tramite delle foto. Con l'ausilio di una pianta, discutono sull'organizzazione interna ed esterna della scuola, dopodiché si recano alla

Biblioteca comunale di Anversa a cercare ulteriori informazioni sulla scuola. Faranno poi la stessa cosa nella loro scuola. Per un confronto corretto è meglio disegnare le piante delle scuole utilizzando la stessa scala. Un esempio si trova su [www.vai.be/educatie/](http://www.vai.be/educatie/) (cliccare su 'Schoolgebouwen')

#### 3. La scuola di Freinet: la pedagogia come base per l'architettura

Il sistema educativo di Freinet, a differenza della pedagogia tradizionale, orientata alla conoscenza, è un sistema pedagogico orientato all'esperienza. La pedagogia di Freinet possiede anche un orientamento proprio sull'architettura e sul modo di organizzare una scuola. Gli studenti visitano una scuola di Freinet costruita di recente e ne intervistano l'architetto, il direttore e gli alunni. Effettuano un resoconto fotografico. Poi si recano alla Biblioteca comunale a condurre una ricerca sulla pedagogia di Freinet. Infine, illustreranno le loro scoperte con le fotografie scattate.

#### 4. Deurne sulla carta topografica: ieri e oggi

Deurne è forse più antica di Anversa stessa, nonostante oggi sia solo un suo sobborgo. Gli studenti si recano al Museo del Folclore di Deurne e ne intervistano il direttore, un uomo che conosce molto bene la storia locale. Con il suo aiuto cercano materiale per illustrare lo sviluppo della cittadina. Utilizzando carte di cinque periodi diversi, gli studenti devono illustrare i cambiamenti del contesto storico di Deurne e disegnare una loro carta topografica comprendente il sobborgo, il fiume Scheldt e la più vasta area di Anversa.

#### 5. Intervista agli ex studenti della scuola

La scuola fu inaugurata allo scoppio della seconda guerra mondiale. Alcuni dei primissimi studenti vengono invitati per un'intervista sui i giorni in cui frequentavano la scuola: era una delle prime scuole miste e aveva un'architettura d'avanguardia. Cosa ricordano gli ex alunni di quei tempi? Gli studenti devono preparare bene le interviste e stilare un elenco di domande pertinenti. Qualcuno di loro se ne va a passeggio con gli ex studenti nei dintorni della scuola nella speranza di risvegliare vecchi ricordi. Fotografano i loro predecessori, ne registrano e trascrivono i racconti, infine preparano con loro una presentazione.

#### 6. La situazione politica degli anni Trenta

Gli studenti svolgono una ricerca sulla situazione politica degli anni Trenta e le sue ripercussioni sull'architettura del periodo. Si recano all'Istituto per la storia sociale della città di Anversa, dove il direttore dell'archivio, prima che comincino a cercare materiali che illustrino il periodo, fa un discorso introduttivo.

#### 7. Il distretto di Unitas e le case schiera

Deurne è per lo più composta da case private costruite a schiera. Il quartiere di Unitas, d'altra parte, è uno dei pochi luoghi in Belgio dove le case furono costruite da cooperative; costruendone un gran numero allo stesso tempo, ci si rese conto che si potevano abbassare i costi. Agli studenti si richiede di mettere a confronto l'edilizia del quartiere di Unitas con quella della loro zona. Si recano quindi all'Archivio provinciale della città di Anversa per raccogliere materiale utile sulle dimensioni delle case e delle facciate, sulla

loro organizzazione interna, sugli spazi pubblici del quartiere e così via. Per illustrare la loro relazione, scattano fotografie di entrambe le zone.

#### 8. L'opera dell'architetto Eduard Van Steenberghe

Gli studenti si recano all'Archivio provinciale della città di Anversa, dove sono disponibili molti documenti sull'architetto della scuola, e parlano con il direttore dell'archivio che ne conosce molto bene l'opera. Scelgono cinque progetti tra i diversi periodi dell'opera di Steenberghe e fotografano i materiali d'archivio, cercando di individuare elementi ricorrenti che ne definiscano lo stile. Alla fine preparano un'esposizione sintetica e una selezione di fotografie per la presentazione.

### MISSION

Questo progetto mostra come gli studenti possano prendere consapevolezza del patrimonio nel loro ambiente circostante, in questo caso in modo ancor più specifico, dato che il patrimonio in oggetto è la loro scuola.

### PRODOTTO FINALE

- Gli studenti presentano il loro lavoro ai compagni.
- Il primo effetto del progetto è stato quello di portare la discussione sull'architettura della scuola tra un pubblico più vasto, avendo realizzato un documentario con un giovane attore fiammingo molto popolare, Dimitri Leue, come presentatore. Per i dettagli, vedi [www.vai.be/educatie](http://www.vai.be/educatie) alla voce 'Video'.
- È stato prodotto materiale didattico (testi, grafica, fotografie) da usarsi in situazioni simili. Per i dettagli, vedi [www.vai.be/educatie](http://www.vai.be/educatie).



## ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

Le istituzioni del patrimonio coinvolte sono numerose.

### Informazioni

Architectuurarchief van de Provincie Antwerpen  
(Archivio provinciale della città di Anversa)

Dirk Laureys  
Boomgaardstraat 22  
B - 2018 Antwerpen

telefono: +32 3 286 07 30  
e-mail: dirk.laureys@admin.provant.be

AMSAB - Instituut voor Sociale Geschiedenis  
(Istituto per la storia sociale della città di Anversa)

Martine Vermandere  
Lamorinièrstraat 233  
B - 2018 Antwerpen

telefono: +32 3 239 42 87

Stadsbibliotheek (Biblioteca comunale)

An Renard  
Hendrik Conscienceplein 4  
B - 2000 Antwerpen

telefono: +32 3 206 87 12  
e-mail: sba@antwerpen.be

Turninum Volksmuseum Deurne  
(Museo del folklore)

Ludo Peeters  
Koraalplaats 2  
B - 2100 Deurne

telefono: +32 3 326 75 98 o +32 478 33 93 13

Koninklijk Atheneum Antwerpen  
F. Rooseveltplaats 11  
B - 2060 Antwerpen

telefono: +32 3 232 70 99

Freinet School  
Uitbreidingsstraat 246  
B - 2600 Berchem

telefono: +32 3 239 00 23

G.O.M. (Gewestelijke Ontwikkelingsmaatschappij)  
Lange Lozanastraat 223  
(angolo tra Lozanastraat e Harmoniestraat)  
3° piano  
B - 2108 Antwerpen

telefono: +32 3 240 68 22  
(segreteria, Minister Kinsbergen)

Provinciehuis  
Koningin Elizabethlei 22  
B - 2018 Antwerpen

telefono: +32 3 240 52 53  
Annemie Dietvorst, segreteria, Frank Geudens

## LA SCUOLA

### Descrizione

L'Ateneo reale di Deurne è una scuola secondaria di un sobborgo di Anversa.

### Informazioni

Koninklijk Atheneum Deurne  
Frans Craeybeckxlaan 22  
B - 2100 Deurne

preside: Dirk Van de Vondel  
telefono: +32 3 324 64 16  
sito web: [www.kadeurne.be](http://www.kadeurne.be)

Coordinatrice del progetto:  
Terenja Van Dijk  
Bourcetstraat 3  
B - 2600 Berchem

telefono: +32 3 239 63 93  
e-mail: [terenja.van.dijk@village.uunet.be](mailto:terenja.van.dijk@village.uunet.be)

### Materiale supplementare


Per i programmi delle lezioni e il video si prega di contattare l'Istituto fiammingo degli Architetti:

Vlaams Architectuurinstituut  
Jan Van Rijswijklaan 155  
B - 2018 Antwerpen

telefono: +32 3 242 8972  
e-mail: [info@vai.be](mailto:info@vai.be)  
sito web: [www.vai.be](http://www.vai.be)



**Titolo: ALL'OMBRA DI SANTA MARIA**

SITO DEL PATRIMONIO:	il quartiere della scuola, patrimonio urbano	
DISCIPLINE:	storia dell'arte, geografia, sociologia	
DURATA:	almeno un paio di giorni	
ETÀ:	16-18 anni	

**IL PROGETTO**

Gli studenti realizzano un percorso guidato a Noordwijk (Bruxelles), il quartiere della scuola. Non si tratta di un percorso tradizionale: non deve comprendere i siti e gli edifici più noti della zona, ma concentrarsi su strade, piazze e case che normalmente non sono oggetto d'attenzione, anche da parte di quegli studenti che vi passano ogni giorno. Vale davvero la pena di interessarsi al patrimonio urbano: non è raro venire ricompensati con storie interessanti. In ogni caso, questo aspetto del patrimonio è meno monumentale e tenuto in ombra dalla presenza della chiesa di Santa Maria (Sint-Mariakerk), monumento assai più riconoscibile. Ecco perché questa parte del patrimonio è maggiormente a rischio: quasi nessuno lo riconosce come oggetto di valore o come parte integrante del carattere del quartiere. Uno degli scopi del progetto è modificare questa situazione conferendo maggiore importanza al patrimonio urbano. Gli studenti apprendono le tecniche dell'edilizia urbana, in modo da poter poi informare gli altri; contemporaneamente, avviano una campagna di riqualificazione del quartiere. La parte più importante del progetto è la sensibilizzazione degli studenti e in seconda istanza degli abitanti e dei visitatori del quartiere.

La storia di Noordwijk, il quartiere intorno alla stazione Brussel Noord, risale al XIX secolo. Oggi questa zona è frequentata da pendolari, e molte persone la attraversano ogni giorno. Il quartiere soffre di alcuni problemi specifici: le abitazioni e gli altri edifici sono in genere trascurati e versano in misere condizioni, il tasso di criminalità è alto e prolifera la prostituzione.

**Obiettivi didattici**

Obiettivi didattici generali:  
si fa riferimento in particolare ai punti 1, 3, 4, 9, 15.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti capiscono che è necessario assumere un ruolo attivo nella salvaguardia del patrimonio urbano
- gli studenti apprendono aspetti architettonici, socioculturali ed economici della zona, nonché il loro significato e la loro funzione (storica)

**Competenze**

Gli studenti acquisiscono le competenze necessarie di un cittadino della società attuale, apprendendo, fra l'altro, l'esistenza e il modo di operare di varie istituzioni statali.

**COME FUNZIONA**

Innanzitutto l'insegnante, con l'ausilio di una carta topografica, suddivide il quartiere in aree più piccole, da assegnare agli studenti divisi in gruppi. Ciascun gruppo passa in rassegna la zona scelta, cercando di ricavarne un'immagine più completa possibile. Come parte del processo, raccolgono informazioni nelle biblioteche e negli archivi, intervistano gli abitanti, i negozianti, esponenti di associazioni o del servizio civile ecc. È importante che non considerino solo gli aspetti architettonici del patrimonio, ma anche quelli socioculturali ed economici, spesso strettamente interconnessi. In alcune zone del quartiere potrebbero incontrare qualche difficoltà: questi aspetti sono visibili? da cosa? perché emergono questi problemi? perché alcune zone sono così popolari e frequentate? ne esistono ragioni storiche?

Gli studenti trascrivono le loro annotazioni su dei volantini. Ogni punto di interesse lungo il percorso viene segnato sulla carta con un riferimento a uno dei volantini. Terminata l'operazione, la classe segue insieme il percorso e, in corrispondenza di ogni punto di interesse, gli studenti illustrano la loro ricerca al resto del gruppo.

Riassumendo, le fasi sono:

1. L'insegnante presenta il progetto raccontando alcune storie, o fornendo fatti e cifre sul quartiere.
2. Agli studenti viene assegnata una parte della mappa e ha inizio la ricerca. Le informazioni sono presentate sotto forma di volantini.
3. L'insegnante e gli studenti delineano un percorso, basato sulla ricerca svolta.
4. L'insegnante e gli studenti raccolgono e ordinano tutti i volantini.
5. La classe segue il percorso insieme; gli studenti illustrano a turno i risultati delle loro ricerche in ogni punto di interesse.
6. L'insegnante e gli studenti realizzano una guida al percorso, che poi potranno vendere o distribuire gratuitamente.

**MISSION**

Il progetto dovrebbe sensibilizzare gli studenti al valore del patrimonio 'ordinario' del quartiere. Può valere la pena di studiare od osservare un tipo di patrimonio che non possiede lo status di monumento o di attrazione turistica, soprattutto in un quar-

tiere che gli studenti frequentano quotidianamente. Per la maggior parte di loro è il luogo dove vivono, sebbene non lo conoscano molto; hanno però una certa familiarità con case, strade, negozi e l'atmosfera generale.

**PRODOTTO FINALE**

Gli studenti progettano il percorso di una visita. Possono realizzare una guida o un depliant sull'itinerario, da distribuire gratuitamente a genitori, amici e altri studenti o da vendere ad abitanti e turisti, per esempio nell'ufficio turistico locale. La guida deve includere:

- una cartina con l'indicazione del percorso
- una descrizione dell'evoluzione (storica, architettonica, socioculturale ed economica) del quartiere e di ogni punto di interesse lungo il percorso, che può comprendere analisi stilistiche, funzioni, significati, aneddoti o problematiche relative

**ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO****Informazioni**

Limiet Limit,  
Tim Cassier  
Dupontstraat 27  
B - 1030 Brussel

telefono: +32 2 221 12 15  
e-mail: tcassier@vlekho.wenk.be

**LA SCUOLA****Descrizione**

L'iniziativa del progetto si deve al Sint-Lukas Kunsthumaniora di Bruxelles, un istituto artistico con un programma di studi ben articolato e rivolto esplicitamente ed esclusivamente al campo delle arti creative. Il processo educativo si svolge in un ambiente aperto e non marcato dalla valutazione, fondato su un rapporto speciale tra insegnante, opera d'arte e studente. Grazie allo studio e al coinvolgimento comune durante il processo creativo, il rapporto tra studenti e insegnanti si svolge a un livello paritario.

**Informazioni**

Sint-Lukas Kunsthumaniora Brussel  
Groenstraat 156  
B - 1030 Brussel

telefono: +32 2 217 77 00  
fax: +32 2 218 35 46

e-mail: sintlukaskh@yahoo.com  
sito web: [www.sintlukas.com](http://www.sintlukas.com)

Alain Bruyndonckx, insegnante  
Duisburgsesteenweg 25  
B - 3080 Tervuren


e-mail: alain.bruyndonckx@skynet.be

**Materiale supplementare**

*In de schaduw van de St.-Mariakerk.  
Architectuur links en rechts van het koninklijk tracé,  
Sint-Lukas Kunsthumaniora Brussel  
(opuscolo inedito).*



**Titolo: CASERTA: OLTRE LA REGGIA**

SITO DEL PATRIMONIO:	siti della provincia di Caserta	
DISCIPLINE:	storia dell'arte, inglese, fotografia	
DURATA:	il progetto si è svolto nell'arco di 1 anno	
ETÀ:	scuole elementari e superiori	

**IL PROGETTO**

Per questo progetto del patrimonio il Provveditorato agli Studi di Caserta ha coinvolto 124 scuole elementari e superiori della provincia. Il fine era che le scuole accogliessero turisti (per esempio con camper o tende), permettendo loro di soggiornare nel terreno delle scuole. Gli alunni sono stati istruiti a fare da guida ai monumenti e ai siti del patrimonio più importanti dei loro paesi o città. Hanno prodotto anche una guida in due lingue, italiano e inglese, sui monumenti locali, i luoghi di notevole bellezza naturale e il patrimonio in generale, realizzando loro stessi i testi e le fotografie.

**Premessa**

L'idea base del progetto, cominciato nell'anno scolastico 1997-98, è che la manutenzione e la considerazione di una determinata zona, soprattutto quando versa in uno stato di abbandono, dipende da come i cittadini intendono il loro territorio: i cittadini dovrebbero sentirsi e comportarsi, per così dire, da padroni di casa. Un buon padrone di casa si riconosce dalla capacità di far sentire gli ospiti a loro agio ed è in grado di spiegare perché valga la pena di soggiornare in quel luogo.

**Obiettivi didattici**

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 1, 2, 3, 4, 7, 9, 11, 12, 14, 15.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti imparano a usare l'inglese nel contesto del patrimonio
- gli studenti apprendono che ogni cittadino responsabile e consapevole ha il dovere e il diritto di partecipare al lavoro delle istituzioni del patrimonio
- gli studenti sviluppano un'identità sociale di apertura e ospitalità

**Competenze**

Vedi competenze generali.

**COME FUNZIONA**

1. Prima dell'avvio del progetto gli insegnanti seguono un corso.

2. Si stipula un accordo tra le scuole coinvolte e il centro che si occupa dei servizi offerti ai turisti.

Si prendono accordi anche tra le scuole coinvolte e la Soprintendenza per i Beni architettonici e paesaggistici e Patrimonio storico artistico e demotnoantropologico di

Caserta e Benevento rispetto ai siti del patrimonio da studiare.

3. Gli alunni raccolgono la documentazione e studiano la loro zona, con riferimento all'urbanistica, l'agricoltura, l'economia, la storia, le tradizioni ecc.

4. Si produce documentazione sui monumenti, in italiano e inglese, da inserire in una guida di una determinata zona, che verrà poi pubblicata.

5. Per esibire il patrimonio viene realizzato anche un sito web.

**MISSION**

Essere coinvolti nella salvaguardia del patrimonio culturale non significa solo studiare la storia o la storia dell'arte: il punto essenziale è la costruzione di un'identità sociale di (giovani) cittadini, il coinvolgimento nel lavoro delle istituzioni del patrimonio e la responsabilità nell'illustrazione del significato passato e presente del patrimonio regionale ad altre persone provenienti da zone, paesi o culture diverse. Gli alunni capiscono così che possono impadronirsi del loro mondo attraverso il patrimonio culturale. In altre parole, scopo del progetto è che gli alunni stabiliscano un legame cognitivo e individuale con il territorio della loro regione.

**PRODOTTO FINALE**

Il risultato di questo progetto è la guida turistica bilingue, in inglese e italiano.

**ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO****Informazioni**

Soprintendenza per i BAP e PSAD di Caserta e Benevento,  
Ministero dei Beni e delle Attività culturali.

Indirizzo generale:  
Via Douhet (Palazzo Reale)  
I - 81100 Caserta

telefono: +39 08 23 27 71 11 - 27 73 47 (segreteria)  
fax: +39 08 23 35 45 16

e-mail: [sopr.ambicebn@arti.beniculturali.it](mailto:sopr.ambicebn@arti.beniculturali.it)  
sito web: [www.reggiadicaserta.org](http://www.reggiadicaserta.org)

Maria Rosaria Iacono (responsabile del servizio educativo)  
Via Douhet (Palazzo Reale)  
I - 81100 Caserta

telefono: +39 08 23 277 111 - 277 345 (segreteria)  
fax: +39 08 23 354 516  
e-mail: [sbaasce.iacono@liberto.it](mailto:sbaasce.iacono@liberto.it)

**DIDATTICA****Informazioni**

Il Provveditorato agli Studi di Caserta, amministrazione dipendente dal Ministero dell'Istruzione, coordina le scuole pubbliche della provincia di Caserta.

Ercole Ammaturo (dirigente scolastico)  
Via Ceccano, 24  
I - 81100 Caserta

telefono: +39 08 23 24 82 99 - 24 82 62  
fax: +39 08 23 32 56 81 - 32 24 45


e-mail: [segrcsa.ce@istruzione.it](mailto:segrcsa.ce@istruzione.it)  
sito web: [www.bdp.it/csa.caserta](http://www.bdp.it/csa.caserta)

**Informazioni supplementari**

*Caserta e Provincia... oltre la Reggia*  
(introduzione e guida ai siti del patrimonio della provincia di Caserta, in quattro volumi (uno per anno accademico))

<http://utenti.quipo.it/casertaoltrelareggia/>

## Titolo: COOKIES

SITO DEL PATRIMONIO:	la scuola (KTA Pro Technica di Halle) e il patrimonio culturale locale	
DISCIPLINE:	arti creative	
DURATA:	1 anno	
ETÀ:	II e III anno della scuola secondaria	

## IL PROGETTO

Il progetto, sviluppato in una scuola tecnica professionale, punta principalmente su due aspetti: il lavoro con materiali legati al patrimonio durante l'orario scolastico e la collaborazione con un artista su tali materiali. L'artista incoraggia gli studenti a riflettere sul patrimonio locale, lavorando insieme al progetto: tramite mezzi propri dell'arte, l'artista stimola la creatività degli studenti che riflettono così su nuovi significati del patrimonio. Gli studenti, utilizzando la forza dell'immaginazione, realizzano un prodotto artistico, che viene poi mostrato al pubblico. Il progetto non si limita quindi a una mera ripetizione di contenuto storico.

Il progetto si incentra sul patrimonio locale, con la convinzione che si tratti di un contesto didattico molto efficace per gli studenti.

## Obiettivi didattici

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti imparano ad affrontare criticamente questioni attuali che riguardano il settore del patrimonio
- gli studenti riflettono sul patrimonio tramite l'arte, trasformano la loro riflessione in una forma artistica e la presentano al pubblico

## Competenze

Vedi le competenze generali

## COME FUNZIONA

• La scuola sceglie uno o più temi artistici su cui incentrarsi prima che l'organizzazione esterna De Veerman selezioni un artista per il progetto. Vengono istruiti gli insegnanti che saranno coinvolti, uno dei quali farà da coordinatore; il gruppo può eventualmente comprendere il preside e alcuni insegnanti più giovani, magari alcuni tirocinanti. L'artista visita la scuola una prima volta e ha inizio la preparazione. Il gruppo è responsabile della selezione dei materiali del patrimonio, che deve conoscere e sul quale deve essere ben documentato, affinché gli altri possano far riferimento a queste informazioni durante il progetto. La fase di preparazione non dipende necessariamente dal contributo degli studenti.

• Il gruppo si confronta su possibili concezioni artistiche o sceglie di svilupparne una attraverso l'indagine e l'improvvisazione nel corso dell'anno. Si stabiliscono le scadenze e il budget del progetto, nonché i canali di comunicazione che verranno utilizzati.

• Gli studenti cominciano a prendere confidenza con i materiali

del patrimonio tramite una serie di attività, volte a stimolare motivazione e interesse, come l'organizzazione di un concerto o una gita in una cantina o ancora una visita guidata. Gli insegnanti verificano che i contributi siano individuali e tengono una serie di lezioni sui materiali del patrimonio, facendo confluire nel programma di educazione artistica diverse attività: l'insegnante di olandese li aiuta a scrivere poesie sui materiali del patrimonio, l'insegnante di disegno tecnico illustra tecniche che possono facilitare la resa della tridimensionalità e così via. L'artista guida il processo propriamente artistico, fornendo agli insegnanti coinvolti consigli sui contenuti da includere nelle lezioni e ai ragazzi spunti su attività di indagine. Vengono allestite, all'interno o all'esterno, una o due presentazioni o esposizioni, in occasione delle Giornate del Patrimonio o dei Monumenti Aperti.

• Durante l'anno scolastico, il De Veerman organizza corsi e scambi di formazione in diverse aree curricolari per insegnanti e artisti. A maggio ha luogo un evento collettivo in cui tutti i partecipanti possono portare presentare i loro materiali o prodotti artistici.

L'Ateneo tecnico reale (Koninklijk Technisch Atheneum Pro Technica) di Halle ha organizzato il progetto *Biscotti* per gli studenti del secondo e terzo anno della scuola secondaria, all'interno delle sezioni di falegnameria ed edilizia. Si è scelto il patrimonio di Hallerbos, una foresta che durante la seconda guerra mondiale riforniva la Germania di legname da costruzione: molto probabilmente questo legname venne usato per costruire le baracche di un campo di concentramento. L'artista coinvolto nel progetto è stato il fotografo Hilde Braet.

• La prima escursione è stata una passeggiata per Hallerbos, durante la quale si è discusso di storia, del programma di rimboschimento e del lavoro forestale. Anche Hilde Braet ha preso parte all'attività, mostrando come la foresta potesse essere considerata da un punto di vista artistico, usando delle macchinette fotografiche usa e getta e un collage di materiali ivi raccolti. Sono poi stati preparati dei fotogrammi, processo tramite il quale si ottengono delle stampe con l'ausilio di carta fotosensibile senza una macchina fotografica. Una parte del tempo è stata riservata alla teoria e alla riflessione. Nelle lezioni di falegnameria si sono studiati i diversi tipi di legno presenti nella foresta.

• La seconda escursione è stata una visita guidata a Fort

Breendonk (un campo di concentramento della seconda guerra mondiale). Durante la lezione sulle tecniche di costruzione, si è condotta una ricerca su Internet su diversi campi di concentramento, scegliendone uno di cui gli studenti hanno realizzato una pianta al computer. Durante la lezione di falegnameria, si è studiato, disegnato e costruito un letto di un campo di concentramento. Nella lezione sulle tecniche di costruzione, si è anche disegnata la pianta di una baracca, poi realizzata dalla sezione di falegnameria. I compiti sono stati scelti non solo con l'obiettivo di ampliare le competenze tecniche ma anche la capacità di collaborazione. Nell'ambito della disciplina di 'studi generali ed etica', si è approfondito il tema 'Guerra e Pace', oltre a quello dei campi di concentramento. Anche nelle lezioni di fotografia si sono scelti compiti che mostrassero l'importanza di Breendonk. Uno stadio ulteriore del progetto ha comportato la realizzazione di autoritratti ('Io in un campo di concentramento') e altri con la sola silhouette ottenuti dai fotogrammi ('Un prigioniero a Breendonk'). Gli studenti si sono sforzati in ogni modo per realizzare immagini espressive, mostrando un alto grado di interesse e collaborazione.

• All'inizio del progetto la scuola si è ripromessa di realizzare una mostra con i materiali delle lezioni e le creazioni artistiche, che avrebbe avuto luogo nella primavera successiva nell'ambito della Giornata del Patrimonio. In questo contesto, si è anche stabilito un contatto con il figlio di un superstite di un campo di concentramento. Per la Giornata del Patrimonio una classe è stata riadattata dagli alunni a sala espositiva, riproducendo l'interno di una baracca. All'esterno, si è esposto un modello degli alloggi del campo, comprendente l'esposizione di un letto, una serie di fotografie, un documentario sul campo, effetti personali di alcuni superstiti, materiale delle lezioni, elaborati scritti dagli studenti sul progetto e disegni del campo di concentramento di Birkenau. Uno studente, che non aveva preso parte al progetto, avendo avuto la notizia del lavoro svolto, ha messo a disposizione della mostra, durante le vacanze, la sua raccolta di elmi militari.

## MISSION

L'Ateneo tecnico reale di Halle è una scuola professionale per l'educazione tecnica e l'edilizia che cerca di inserire obiettivi creativi in compiti legati all'esecuzione di un progetto generale, facendo uso di materiale del patrimonio locale e mettendo in atto una rete di organizzazioni culturali e del patrimonio affinché gli studenti possano sviluppare competenze in modo creativo e individuale, grazie al contenuto artistico dei corsi.

## PRODOTTO FINALE

Il prodotto finale è di natura artistica. Dipende in certa misura, fra le altre cose, dal tema suggerito dal materiale del patrimonio, dalle scoperte fatte durante l'indagine in lezioni di discipline diverse, dalle competenze particolari dell'artista coinvolto, dalle competenze artistiche degli studenti e dalla rete sviluppata dalla scuola.

## ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

## Descrizione

De Veerman è un'organizzazione che si occupa da parecchio tempo di progetti sull'educazione artistica per bambini, ragazzi

e adulti. I progetti cercano di integrare la cultura con l'educazione, il lavoro dei giovani, le autorità cittadine, il patrimonio, il turismo ecc. L'organizzazione fa da tramite alla trasmissione di attività, metodologie e conoscenze da un gruppo all'altro: ciò incoraggia a sua volta la collaborazione reciproca e lo scambio di idee. Inoltre, De Veerman fa da consulente e dirigente verso terzi, organizza tirocini e conferenze, incentiva e partecipa a progetti di ricerca di alta qualità, raccoglie e produce documentazione di ricerca ed è coinvolto nell'organizzazione di reti regionali, nazionali e internazionali.

## Informazioni

De Veerman vzw  
Kronenburgstraat 34  
B - 2000 Antwerpen

telefono: +32 3 290 69 66  
fax: +32 3 290 69 66

e-mail: [annemie.geerts@veerman.be](mailto:annemie.geerts@veerman.be)  
sito web: [www.veerman.be](http://www.veerman.be)

Il progetto è stato finanziato da Breedbeeld, un gruppo di lavoro che cerca di interagire in modalità nuove e dinamiche con iniziative locali sul patrimonio culturale e il paesaggio.

Dienst Cultuur Provincie Vlaams-Brabant  
Provincieplein 1  
B - 3010 Leuven

telefono: +32 16 26 76 93  
e-mail: [breedbeeld@vl-brabant.be](mailto:breedbeeld@vl-brabant.be)

## LA SCUOLA

## Descrizione

La KTA di Halle organizza corsi professionali di: manutenzione dell'automobile, studi commerciali, falegnameria, educazione fisica, elettromeccanica e assistenza. Organizza anche corsi tecnici di costruzioni, elettromeccanica e assistenza.

## Informazioni

Koninklijk Technisch Atheneum Pro Technica  
Capirogetto: Louis Schools  
Kluisstraat 1  
B - 1500 HALLE

telefono: +32 2 361 59 59  
fax : +32 2 356 83 63

e-mail: [info@kta-halle.be](mailto:info@kta-halle.be)  
[louis.schools@pandora.be](mailto:louis.schools@pandora.be)  
sito web: [www.kta-halle.be](http://www.kta-halle.be)



SITO DEL PATRIMONIO: paesaggio

DISCIPLINE: storia, lingua, biologia, geografia, scienze sociali, fisica

DURATA: 2-4 giorni

ETÀ: 16-18 anni



### IL PROGETTO

Scopo di questo progetto è fornire un quadro completo di una determinata zona. Incentrato principalmente su una diga lunga 126 km (la Westfriese Omringdijk), il progetto prevede un percorso suddiviso in sei parti, ognuna legata a un compito specifico. I sei compiti sono indipendenti l'uno dall'altro ma, nel loro insieme, contribuiscono a formare un quadro completo della regione. Questo progetto dimostra come discipline diverse possano fondersi in un unico insieme.

#### Obiettivi didattici

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti imparano che una combinazione di approcci diversi a una determinata regione contribuisce a ricostruire una storia più completa
- gli studenti imparano che le conoscenze apprese a scuola possono essere utilizzate nella vita reale

#### Competenze

Vedi le competenze generali

### COME FUNZIONA

Gli alunni completano la loro parte del percorso (una delle sei) in bicicletta e raccolgono lungo la strada informazioni di diverso tipo. Il percorso include una visita in un museo.

Materiale usato per il progetto:

- sei lezioni
- cinque descrizioni del percorso
- pannelli esplicativi lungo il percorso
- esposizioni adeguate ai percorsi individuali
- un filmato

I cinque percorsi riguardano in particolare l'archeologia (Hoorn-Enkhuizen), la diga e l'acqua (Enkhuizen-Medemblik), la vita e il lavoro sulla diga (Medemblik-Schagen), la flora e la fauna (Schagen-Alkmaar) e il paesaggio (Alkmaar-Hoorn).

A scuola gli studenti ricevono suggerimenti sull'analisi delle informazioni e la presentazione al pubblico.

### MISSION

Scopo generale del progetto è insegnare agli alunni come raccogliere informazioni, analizzarle e trasformarle in una relazione o altro prodotto finale. Gli alunni indagano un'ampia area, ogni volta da una prospettiva diversa; alla fine del progetto la zona sarà stata così analizzata da diverse angolazioni e la sua conoscenza da parte degli alunni risulterà notevolmente ampliata. Il

progetto, fornendo un'idea di come una determinata regione possa essere studiata in modi diversi, è pienamente trasferibile ad altri paesi.

Il progetto permette di collegare discipline diverse a un singolo tema, in questo caso una diga. Ovviamente, si possono esaminare anche altri aspetti del paesaggio, come una vecchia strada, un canale o un fiume. Il percorso viene diviso in diverse sezioni e per ciascuna di esse si sviluppa un approccio diverso, ponendo di volta in volta l'accento su discipline diverse. I gruppi di alunni possono studiare ogni tratto del percorso da un punto di vista geografico, matematico, storico o scientifico. Nella comune presentazione finale verranno poi esposti tutti i diversi aspetti del percorso.

### PRODOTTO FINALE

Ai fini del progetto, svolgimento e prodotto rivestono pari importanza. L'eventuale prodotto finale consiste nella presentazione delle informazioni raccolte.

### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

#### Descrizione


Lo Zuiderzeemuseum di Enkhuizen, museo dotato di spazi interni ed esterni, illustra la vita di pescatori e navigatori della regione di Zuiderzee e il recupero di nuove fasce di terra da parte degli ingegneri olandesi. Altre sezioni riguardano il commercio e i trasporti (nazionali e internazionali, compresa la Compagnia Olandese delle Indie Orientali) e la caccia alla balena. La raccolta contiene dipinti, modelli di navi, utensili, abbigliamento, filmati storici ecc. La parte esterna pone l'accento sul periodo compreso tra il 1880 e il 1932, e un vecchio paese della regione di Zuiderzee rievoca l'atmosfera del tempo grazie alle sue circa 130 abitazioni, le botteghe degli artigiani, i quartieri, le strade ecc. Qui lavorano alacremente degli artigiani e i bambini, vestiti in costume tradizionale, possono cimentarsi con vecchi giochi.

**Informazioni**  
Zuiderzeemuseum  
Wierdijk 12-22  
NL - 1601 LA Enkhuizen

telefono: +31 228 35 11 11  
fax: +31 228 35 12 12  
e-mail: netpost@zuiderzeemuseum.nl  
sito web: [www.zuiderzeemuseum.nl](http://www.zuiderzeemuseum.nl)



Titolo: **TECKLENBURG**

SITO DEL PATRIMONIO:	la vecchia città di Tecklenburg e i suoi antichi frutteti	
DISCIPLINE:	storia, geografia, scienze naturali	
DURATA:	da 1 a 3 giorni	
ETÀ:	gli ultimi anni della scuola secondaria	

**IL PROGETTO**

In questo progetto agli studenti vengono presentati un paesaggio artificiale e un centro storico urbano, con una serie di questioni inerenti le origini, lo sviluppo e la conservazione del sito (senza escludere alcuni aspetti 'scomodi') e il coinvolgimento degli abitanti del luogo.

**Premessa**

La cittadina di Tecklenburg è situata ai margini della foresta di Teutoburger. Un castello medievale controllava una via commerciale molto importante, che un tempo collegava il Mar Baltico con Colonia. Allora Tecklenburg era una città ricca, ma già nel tardo medioevo iniziò un declino che nel 1707 la portò a vendere il suo territorio alla Prussia. A quei tempi la maggior parte della popolazione si guadagnava da vivere con la coltivazione e la produzione di lino. Nel XIX secolo i tessitori locali, non riuscendo più a competere con la produzione industriale, si impoverirono e con loro anche l'economia della città ristagnò per molti decenni. La popolazione riuscì a rendersi autosufficiente grazie alla coltivazione di piccoli frutteti, lotti e campi ai margini della foresta. Dopo la seconda guerra mondiale si presentarono maggiori opportunità di spostamento e le persone cominciarono a guadagnarsi da vivere altrove: il cibo prodotto in casa divenne meno importante e i piccoli lotti e i campi vennero lasciati incolti. Oggi pioppi e pini stanno prendendo piede ovunque e il paesaggio, un tempo esposto e aperto, si sta progressivamente ricoprendo di alberi.

Al contrario dei luoghi abbandonati al di fuori dell'area edificata, l'attuale centro della città, meravigliosamente restaurato, è un vero paradiso per i turisti. Per far fronte a tale situazione, gli abitanti di Tecklenburg e i paesi circostanti hanno unito le loro forze, collaborando alla salvaguardia del loro antico paesaggio.

**Obiettivi didattici**

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 2, 3, 4, 5, 7, 8, 12, 14, 15.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli alunni studiano il paesaggio artificiale e naturale di Tecklenburg, l'Arbeitsgemeinschaft (altrove, un'organizzazione equivalente), i suoi obiettivi e le sue attività: la salvaguardia dei siti del patrimonio e delle tradizioni
- gli studenti imparano che il paesaggio antropizzato di Tecklenburg costituisce un'unità fatta di elementi diversi che, attraverso la città e i frutteti e i campi dell'area circostante, offrono numerose testimonianze sulle antiche comunità

- gli studenti imparano che a monte di un cambiamento nella vita degli uomini e nel paesaggio possono esservi motivazioni storiche, economiche e politiche
- gli studenti apprendono che la salvaguardia delle città antiche non deve limitarsi esclusivamente agli edifici, ma deve comprendere anche il paesaggio circostante
- gli studenti imparano a svolgere un ruolo attivo in qualità di cittadini nella salvaguardia dei siti del patrimonio locale

**Competenze**

Gli alunni sviluppano nuove competenze necessarie a svolgere un ruolo attivo nella protezione dei siti del patrimonio culturale

**COME FUNZIONA**

• *Parte 1: paesaggi antropizzati in un mondo in evoluzione*  
**Informazioni:** aspetti storici e geografici: le origini politiche e 'naturali' del territorio attorno a Tecklenburg. Cosa significano i termini 'sito del patrimonio culturale' e 'paesaggio antropizzato'?  
**Escursioni:** gli studenti visitano la città e il territorio circostante al fine di distinguere gli elementi appartenenti al paesaggio naturale da quelli del paesaggio antropizzato.  
**Lavoro di gruppo:** la ricostruzione del paesaggio antropizzato nel 1900.

• *Parte 2: l'evoluzione storica di Tecklenburg e la città attuale*  
**Informazioni:** il sito della città e le sue risorse naturali; storia della città; il contesto economico dei primi abitanti; lo sviluppo dei frutteti, dei terrazzamenti e dei piccoli campi che circondano la città; l'autosufficienza e la vita quotidiana nel passato; i mutamenti del mondo di oggi; l'abbandono dei modi di vita tradizionali e dell'autosufficienza dopo il 1945; l'abbandono dei lotti e dei campi tradizionali; la situazione attuale.  
**Escursioni:** indagine e analisi della topografia storica di Tecklenburg e di alcuni edifici antichi, compresi il mercato, le fortificazioni, l'antica rete stradale, il castello e i suoi dintorni, le case degli agricoltori, degli artigiani, dei negozianti e dei dipendenti pubblici.  
**Discussione:** la città come attrazione turistica? fino a che punto ci si può o ci si deve spingere nella salvaguardia di edifici e monumenti storici?

• *Parte 3: prospettive attuali di sviluppo di Tecklenburg come sito del patrimonio*  
**Informazioni:** viene presentato il lavoro dell'ANTL (Arbeitsgemeinschaft für Naturschutz Tecklenburger Land e. V.), sottolineando i seguenti aspetti: la conservazione non riguarda

solo la città storica ma anche il paesaggio circostante; rispetto per la situazione economica attuale della città, per gli interessi dei turisti e per gli obiettivi ecologici essenziali. Quali sono i risultati fin qui raggiunti dal lavoro dell'ANTL?

**Escursione:** visita a un progetto di conservazione e restauro dell'ANTL.

**Discussione:** come trasferire il progetto a scuole e classi di tipo diverso e ad altri siti e contesti culturali?

**MISSION**

La conservazione del paesaggio antropizzato è un obiettivo europeo. La conclusione di questo studio potrebbe essere che Tecklenburg si trova ovunque: la modernizzazione della società e i cambiamenti radicali della vita quotidiana dopo la seconda guerra mondiale non riguardano esclusivamente la popolazione di Tecklenburg; i frutteti abbandonati ai bordi della foresta di Teutoburger trovano un esatto corrispondente negli ulivi delle regioni montuose dell'Italia o di altri paesi del Mediterraneo.

C'è un fattore a Tecklenburg niente affatto ovvio: il coinvolgimento totale dei cittadini che, anziché abbandonarsi a un atteggiamento rinunciatario secondo cui "tanto tutto cambia", hanno scelto di impegnarsi attivamente nella salvaguardia di tutto quello che merita di essere conservato. Non si tratta di lottare per un ripristino nostalgico del paesaggio storico, bensì per la salvaguardia della diversità, con riferimento a quei fattori particolari e di ampia portata che contribuiscono alla conservazione di piante, specie animali e altre forme di vita in via d'estinzione. È una lotta contro la dilagante monotonia del paesaggio industriale e per una migliore qualità di vita. Ciò vale per tutti i paesi europei.

L'esempio di Tecklenburg è una risposta all'accettazione e alla rassegnazione passiva: ai giovani viene fornita un'idea concreta di quello che possono fare e di come poterlo fare.

**PRODOTTO FINALE**

Nessun prodotto finale specifico.

**ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO****Descrizione**

Il gruppo di lavoro Arbeitsgemeinschaft für Naturschutz Tecklenburger Land e. V. (ANTL e.V) fa parte dell'associazione federale per la protezione della natura e dell'ambiente del Nord Reno- Westfalia. Il gruppo di lavoro:

- svolge attività di relazione con il pubblico al fine di sensibilizzare le persone alla natura e all'ambiente
- organizza attività di sostegno all'amministrazione per la salvaguardia della natura, come la collocazione di siepi e alberi, la manutenzione di corsi d'acqua, la potatura dei salici, la costruzione e il mantenimento di zone umide
- effettua monitoraggi e rilevamenti geografici di siti naturali al fine di semplificarne la pianificazione e la manutenzione future

Il *Westfälische Heimatbund* è un ente che si occupa della protezione del patrimonio culturale e naturale della Westfalia e a cui fanno capo circa 530 associazioni locali e quasi 650 volontari che svolgono attività di salvaguardia. La società rappresenta più

di 120.000 persone attive a livello locale e si prefigge lo scopo di proteggere la regione, in particolare il paesaggio, la cultura, la lingua e i monumenti storici.

**Informazioni**

Werner Gessner-Krone  
 Westfälischer Heimatbund e. V.  
 Kaiser-Wilhelm-Ring 3  
 D - 48145 Münster

telefono: +49 251 203810-0

e-mail: werner-gessner-krone@lwl.org,

gessner-krone@t-online.de

sito web: [www.westfaelischerheimatbund.de](http://www.westfaelischerheimatbund.de)

Peter Revermann, Arbeitsgemeinschaft für Naturschutz  
 Tecklenburger Land e. V.  
 ANTL e. V.  
 Bahnhofstr. 73  
 D - 49545 Tecklenburg

telefono: +49 5482 5979

e-mail: rv.tor.te@t-online.de

sito web: [www.ntl-ev.de](http://www.ntl-ev.de)

**DIDATTICA****Descrizione**

L'ANTL organizza attività, escursioni, seminari e (in particolare per gli insegnanti) corsi di tirocinio su ogni aspetto della tutela della natura e dell'ambiente.

Tutte le attività hanno inizio al Naturschutzzentrum Sägemühle di Tecklenburg, un'antica segheria trasformata in laboratorio didattico.

**Informazioni**


Vedi sopra.

**Materiale supplementare**

Arbeitsgemeinschaft Naturschutz Tecklenburger Land e. V. (ANTL) (a cura di), *Kulturlandschaft erleben! Natur- und Erlebnispfad Tecklenburger Land. Eine einmalige und liebenswerte Landschaft stellt sich vor*, Tecklenburg, 2002.



**Titolo: IL MONASTERO DI HIRSAU**

SITO DEL PATRIMONIO:	monastero di Hirsau (Calw, Baden-Württemberg, Germania)	
DISCIPLINE:	storia, religione, arte, lingua	
DURATA:	alcune settimane, comprese un paio di visite a monasteri	
ETÀ:	12-16 anni	

**IL PROGETTO**

Lo studio del monachesimo fa parte del programma di storia delle scuole superiori tedesche. Nel Baden-Württemberg ciò significa che "gli alunni devono essere capaci di valutare il ruolo culturale svolto dai monasteri e l'influenza della chiesa cristiana e del monachesimo sulla formazione di ideali culturali e morali comuni a livello europeo". Il progetto si inserisce all'interno di tali obiettivi.

**Premessa**

Un tempo l'ex monastero benedettino di Hirsau era tra i più conosciuti in Europa. Le rovine (sono ben conservate solo la cappella e la biblioteca) testimoniano ancora oggi il suo glorioso passato. Il monastero fu fondato intorno all'830 e godette di molti anni di prosperità prima di conoscere il declino. Fu ricostruito verso la fine dell'XI secolo e la vita monastica conobbe un certo risveglio, seguendo la regola cluniacense; Hirsau divenne allora un importante centro della riforma monastica in Germania. In seguito alla Riforma, nel 1558, il monastero venne secolarizzato; nel 1692 fu ridotto in rovina.

**Obiettivi didattici**

Obiettivi didattici generali:

- si fa riferimento in particolare ai punti 2, 3, 5.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti apprendono che i monasteri come quello di Hirsau furono costruiti secondo uno schema comune che riflette le regole monastiche e che loro stessi possono riscontrare nelle rovine dell'abbazia
- gli studenti apprendono che la vita di questo e altri monasteri si inserisce in un contesto di scambi di idee e influenze a livello europeo, sotto gli auspici della chiesa cattolica
- gli studenti apprendono che i monasteri e la vita monastica svolsero un ruolo centrale nell'evoluzione della civiltà occidentale
- gli studenti capiscono l'importanza di Hirsau nel contesto della cultura monastica tedesca

**Competenze**

Durante l'intero progetto gli alunni lavoreranno individualmente e a piccoli gruppi, onde acquisire non solo una migliore conoscenza dell'argomento, ma anche competenze di carattere sociale.

**COME FUNZIONA**

- *Gruppo 1: la Regola di Benedetto e lo statuto di Hirsau*

Quesiti principali: cosa ci dice la Regola sul significato della vita per un monaco? e cosa ci dice sugli edifici dei monasteri e sulla vita quotidiana dei monaci?

Per preparare la visita a Hirsau - o a qualsiasi altro monastero - questo gruppo illustrerà alcuni passi importanti della Regola di san Benedetto agli altri alunni. Particolarmente importanti sono l'introduzione e i capitoli 22 (il dormitorio), 32 (i beni del convento), 35 (la cucina), 36 (la cura dei malati e dei vecchi), 48 (la preghiera e il lavoro), 52 (l'oratoria), 66 (l'autosufficienza del monastero).

(testo italiano e latino commentato: [www.ora-et-labora.net/](http://www.ora-et-labora.net/))

*Die Benediktsregel. Eine Anleitung zum christlichen Leben. Der vollständige Text übersetzt und erklärt von Georg Holzherr.* Zürich u.a. 3, 1989 (con utili commenti)

- *Gruppi 2 e 3: i monasteri di Sant'Aurelio e di San Pietro e Paolo a Hirsau*

Gli alunni esplorano le rovine dei due monasteri di Hirsau e gli edifici rimasti. Con l'ausilio della pianta ideale dei monasteri benedettini cercano di trovare e identificare le tracce del vecchio monastero. Il monastero di Hirsau consta di due parti separate: del primo, posto nella valle (Sant'Aurelio, IX secolo), rimangono solamente le fondazioni; la nuova sistemazione in cima alla collina (San Pietro e Paolo, XI secolo) è la parte più attraente del sito. Al museo del monastero sono esposti un plastico dei vecchi edifici, i dipinti dei fondatori, il ritratto dell'abate Guglielmo e lo Statuto di Hirsau. I due gruppi preparano e organizzano una visita guidata per tutti gli altri, facendo riferimento al contesto spirituale e architettonico della Regola di Benedetto (vedi gruppo 1).

- *Gruppo 4: l'abate Guglielmo*

Compiti: la biografia di Guglielmo di Hirsau e l'importanza del suo Statuto, con riferimento alla struttura sociale del monastero (monaci, conversi), l'architettura di Hirsau, i movimenti religiosi laici, il contesto politico. I risultati vengono presentati alla classe con mezzi diversi, come documenti e fotografie.

([www.catholic-forum.com/saints/saintw66.htm](http://www.catholic-forum.com/saints/saintw66.htm))

([www.newadvent.org/cathen/15629b.htm](http://www.newadvent.org/cathen/15629b.htm))

- *Gruppo 5: riepilogo delle scoperte (= trasferimento): il monastero di Maulbronn (molto meglio conservato di quello di Hirsau)*

Compiti: confronto delle piante degli edifici, della struttura sociale delle comunità, delle regole, di altre pratiche ecc. (per

un testo in inglese, vedi:

[www.maulbronn.de/e\\_800/html/index.htm](http://www.maulbronn.de/e_800/html/index.htm))

Escursione per l'indagine dello schema planimetrico e della vita del monastero. Presentazione dei criteri per una possibile applicazione delle scoperte di Hirsau in altro contesto.

**MISSION**

Hirsau è un monastero benedettino dove, come altrove in Europa, la pianta degli edifici riflette le regole monastiche: l'analisi di un monastero servirà quindi da modello alla comprensione degli altri, permettendo di comprendere quanto fosse importante la cultura monastica per l'Occidente cristiano. Gli studenti cominciano la ricerca sulle rovine di Hirsau e lavorano all'elaborazione di una pianta del monastero perfetto secondo la Regola di Benedetto. Possono poi confrontarla con la pianta 'ideale' di Sankt Gallen. Oppure possono prendere in esame un monastero diverso per scoprire cosa hanno in comune questi edifici. L'esempio di Hirsau è facilmente trasferibile a qualsiasi altro monastero europeo.

**PRODOTTO FINALE**

I risultati del lavoro degli alunni verranno riassunti in un documento scritto e illustrato.

**ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO****Descrizione**

Le rovine del complesso conventuale di Hirsau comprendono resti di periodi diversi: la ben conservata basilica romanica (un tempo la più grande chiesa romanica della Germania sud-occidentale), il chiostro gotico, la cappella tardogotica di Santa Maria e le rovine di un castello rinascimentale.

La chiesa di Sant'Aurelio, attuale chiesa cattolica locale, è l'edificio più antico del complesso e data al 1070. L'edificio del museo risale al periodo romanico, quando esso fu aggiunto al lato settentrionale della chiesa. L'esposizione offre un'eccellente spaccato della cultura del monastero, della vita dei monaci e della storia di Hirsau e dei suoi abitanti (nel XIX e XX secolo).

**Informazioni**

Museo del monastero di Hirsau  
Calwer str. 6  
D - 75365 Calw

telefono: +49 70 51 59015 (durante l'orario di apertura)  
oppure +49 70 51 167 260  
fax: +49 70 51 93 08 35  
e-mail: [Stadtarchiv@calw.de](mailto:Stadtarchiv@calw.de)  
L'ingresso ai monasteri è gratuito.

*Ente per il turismo*

Marktbrücke 1  
D - 75365 Calw

telefono: +49 70 51 96 88 10  
fax: +49 70 51 96 88 77  
e-mail: [stadtinfo@calw.de](mailto:stadtinfo@calw.de)

**DIDATTICA****Descrizione**

A Hirsau non è presente alcun servizio educativo. Il progetto è stato elaborato da Maria Würfel, insegnante di storia e consulente per progetti storici, che ha anche scritto un opuscolo sul progetto e i relativi siti:

Maria Würfel, *Lernort Kloster Hirsau*, Schwäbisch Gmünd, 1998, 180 pp. (disponibile presso Einhorn-Verlag, Postfach 1280, D-73502 Schwäbisch Gmünd), ISBN 3-927654-65-5  
Vedi anche: Maria Würfel, *Lernort Kloster*, in: *Lehren und Lernen* 12 (1993), pp. 1-72

**Materiale supplementare**

- *Hirsau - St Peter und Paul 1091-1991.*

Forschungen und Berichte der Archäologie des Mittelalters, in: Landesdenkmalamt Baden-Württemberg (a cura di), Baden-Württemberg 10.

Sul monastero, sono disponibili in inglese:

- [www.calw.de/englisch/stadtinformation/zurstadt/sehenswuerdigkeiten/sehenswuerdigkeiten.htm](http://www.calw.de/englisch/stadtinformation/zurstadt/sehenswuerdigkeiten/sehenswuerdigkeiten.htm)
- <http://42.1911encyclopedia.org/H/Hi/HIRSAU.htm>
- [www.newadvent.org/cathen/07363a.htm](http://www.newadvent.org/cathen/07363a.htm)

**Titolo: IL FASCINO DEL MISTERO**

SITO DEL PATRIMONIO:	un'abbazia	
DISCIPLINE:	storia dell'arte, religione, modellismo	
DURATA:	2 o 3 giorni, o più	
ETÀ:	16-18 anni	

**IL PROGETTO**

In questo progetto gli studenti scoprono la segreta storia che si nasconde dietro alle spesse mura dell'abbazia. Il sito, l'Abdij van 't Park di Lovanio, è importante per i suoi aspetti storici e artistici, ma ancor più rilevante per il progetto è l'attenzione prestata al significato nascosto e al progetto simbolico dell'intero complesso.

Il progetto ha inizio con l'osservazione di diverse parti del sito, proposte dall'insegnante o identificate dagli studenti: il giardino dell'abbazia, la torre campanaria, le mura e le porte, la concezione architettonica ecc. Gli studenti si dedicano a questa indagine, a coppie o individualmente, e si concentrano sulle relative questioni stabilendo dei legami con il mondo di oggi, il passato (lontano), la località e altre considerazioni. La loro ricerca può portarli in una biblioteca, in un archivio, su internet o a far uso di testimonianze orali. Devono visitare il sito almeno due volte (magari una volta con i compagni e una volta da soli); inutile dire che devono prima seguire una visita guidata, sia essa condotta da una guida professionista o dal loro insegnante. Dopo aver raccolto sufficienti informazioni, devono scrivere concise e chiare relazioni della loro ricerca, toccando e illustrando temi diversi.

Del progetto globale fanno parte vari compiti creativi. Uno di questi consiste nel realizzare una forma nuova per un simbolo antico. Gli studenti scelgono alcuni elementi tradizionali - come il fuoco, la luce, i colori, i numeri, le piante, corpi celesti o simili - e li traspongono in una costruzione tridimensionale, prestando attenzione alla particolare concezione dell'installazione artistica, al suo design e all'aspetto globale della comunicazione. Devono sentirsi liberi di usare l'intera abbazia, e non soltanto il materiale simbolico, come fonte d'ispirazione. Il lavoro pratico sul compito assegnato può essere svolto a scuola. Questo compito non è adatto solo per studenti di materie artistiche, ma anche per quelli che seguono programmi di formazione tecnica o professionale.

Una volta terminato, si tiene una mostra all'abbazia con tutte le opere create dagli studenti. I saggi che hanno scritto e le opere realizzate possono essere usati in dépliant, volantini o esposti in vetrine. Gli studenti invitano i loro compagni a venire a vedere la mostra, li accolgono e li accompagnano in un giro che hanno prima progettato per se stessi. Possono vivacizzare la visita, se vogliono, affidando diversi compiti da completare durante il giro.

**Obiettivi didattici**

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 2, 5 e 12.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti comprendono che è necessario svolgere un ruolo attivo nella conservazione del sito
- gli studenti apprendono il significato e la funzione (storica) di un sito, insieme ai suoi aspetti architettonici

**Competenze**

- gli studenti sperimentano il processo di studiare qualcosa in dettaglio e di usare poi tecnologia moderna o metodi tradizionali, in un modo creativo o artistico
- gli studenti lavorano in gruppo, parlano a un gruppo e conducono una visita guidata per un gruppo

**COME FUNZIONA**

Il progetto può essere suddiviso in varie fasi.

1. Acquisire familiarità con l'abbazia tramite la visita guidata iniziale. L'insegnante può anche fornire in precedenza, durante le lezioni, una notevole quantità di informazioni.
2. Si dà agli studenti un tema da seguire, o lo scelgono essi stessi. Iniziano la loro ricerca su questo tema e scrivono un testo conciso e chiaro.
3. La fase creativa: gli studenti realizzano la loro opera.
4. I testi (componenti) vengono raccolti dall'insegnante o da uno studente e con essi si realizza un dépliant, un volantino o un cartellone.
5. Gli studenti organizzano un'esposizione del loro lavoro.
6. Gli studenti conducono visite guidate per altri studenti, parlando dell'abbazia e del loro lavoro interpretativo. Se lo si desidera, possono progettare una serie di piccoli compiti per animare la visita guidata.

**MISSION**

Un'abbazia in una zona medievale potrebbe sembrare un tema di studio poco congruo nel mondo di oggi. La nostra società ha in grande misura voltato le spalle alle sue radici religiose. La presenza di edifici religiosi non è più qualcosa che diamo per scontato e il loro significato non sempre è ancora chiaro; nonostante ciò, l'Abbazia del Parco - o un edificio simile - ha ancora il suo fascino e suscita interesse e curiosità. Proprio grazie al suo carattere misterioso, questa abbazia è perfettamente adatta a

un progetto di questo tipo e vi sono molti altri siti religiosi con caratteristiche simili. Gli studenti imparano dunque ad andare oltre la realtà architettonica tangibile di questa o altre abbazie e saranno in grado di comprendere il loro reale significato e la loro funzione.

**PRODOTTO FINALE**

Gli studenti realizzano un'opera artistica che rappresenti la loro interpretazione degli elementi simbolici del sito del patrimonio. I loro testi (componenti) possono essere utilizzati per un dépliant o un volantino, o come materiale illustrativo per le vetrine della mostra.

**ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO****Descrizione**

L'Abdij van 't Park, abbazia norbertina del XII secolo, si trova a Heverlee, a sud della città universitaria di Lovanio. Quasi ogni parte della pianta originaria esiste ancora oggi (è una delle abbazie meglio conservate in Belgio). L'ordine norbertino costruì anche una fattoria, un'officina di fabbro, una birreria, un forno e una serie di altri edifici che testimoniano le loro attività sul fianco della collina, in cima alla quale domina l'abbazia con la sua chiesa.

**Informazioni**

Stefan Van Lani  
Jan Klinckaert  
Abdij van 't Park 7  
B - 3001 Heverlee

telefono: +32 16 40 60 73  
fax: +32 16 40 33 02  
e-mail: crkc@kerknet.be  
sito web: [www.parkabdij.be](http://www.parkabdij.be)

La mostra descritta è stata realizzata dal Sint-Lukas Kunsthumaniora, in collaborazione con il Centrum voor Religieuze Kunst en Cultuur vzw., de Vrienden van de Abdij van 't Park vzw., Toerisme Leuven, Stad Leuven e Open Monumentendag Vlaanderen.

**LA SCUOLA****Descrizione**

L'iniziativa del progetto si deve al Sint-Lukas Kunsthumaniora di Bruxelles, un istituto artistico con un programma di studi ben articolato e rivolto esplicitamente ed esclusivamente al campo delle arti creative. Il processo educativo si svolge in un ambiente aperto e non marcato dalla valutazione, fondato su un rapporto speciale tra insegnante, opera d'arte e studente. Grazie allo studio e al coinvolgimento comune durante il processo creativo, il rapporto tra studenti e insegnanti si svolge a un livello paritario.

**Informazioni**


Sint-Lukas Kunsthumaniora Brussel  
Groenstraat 156  
B - 1030 Brussel

telefono: +32 2 217 77 00  
fax: +32 2 218 35 46  
e-mail: [sintlukaskh@yahoo.com](mailto:sintlukaskh@yahoo.com)  
sito web: [www.sintlukas.com](http://www.sintlukas.com)

Alain Bruyndonckx, insegnante  
Duisburgsesteenweg 25  
B - 3080 Tervuren  
e-mail: [alain.bruyndonckx@skynet.be](mailto:alain.bruyndonckx@skynet.be)



**Titolo: PROPAGANDA POLITICA E VERITÀ**

SITO DEL PATRIMONIO:	Westfälisches Römermuseum di Haltern	
DISCIPLINE:	latino, storia	
DURATA:	preparazione: circa 8 ore escursione: circa 4 ore valutazione: circa 4 ore	
ETÀ:	ultime classi della scuola secondaria	

**IL PROGETTO**

In questo progetto gli studenti confrontano la propaganda dei testi romani sui successi militari ottenuti in Germania con la vita di soldati semplici (Westfälisches Römermuseum di Haltern). In un secondo momento confrontano la conoscenza che avevano i romani dei germani, e il modo con cui la riportavano, con la situazione reale come ricostruita dalla ricerca archeologica (Westfälisches Museum für Archäologie di Herne).

**Premessa**

Il Westfälisches Römermuseum di Haltern introduce i suoi visitatori alla struttura di un accampamento militare romano e alla vita quotidiana dei soldati. L'accampamento di Haltern è esistito dall'ultima decade del I secolo a.C. fino al 9 d.C.; serviva da quartier generale di una legione e veniva usato come base per l'invasione romana dei territori germanici fino al fiume Elba. L'accampamento venne abbandonato poco dopo la grave sconfitta di tre legioni da parte delle truppe germaniche (nel 9 d.C.), in seguito alla quale la politica imperiale mutò radicalmente: l'imperatore Tiberio abbandonò infatti l'idea di occupare e anettere ampi territori germanici all'impero romano. Tale decisione segnò un punto di svolta, le cui conseguenze si avvertono ancora oggi...

Scavi sistematici a Haltern sono iniziati più di cento anni fa e sono tuttora in corso. Grazie ad essi possiamo non solo ricostruire l'intero accampamento, ma anche confrontare le fonti archeologiche con i resoconti dei romani sulle campagne contro i germani. Il museo non illustra solo la vita quotidiana in territorio occupato, ma anche quanto fosse dura la vita per un soldato romano di stanza in questo accampamento. I visitatori possono leggere brani di testi romani sulla vita dei germani, che mostrano che idea ne avessero i romani (non sempre molto obiettiva...). Una visita al Westfälisches Museum für Archäologie di Herne rende possibile confrontare questi testi con i ritrovamenti archeologici.

**Obiettivi didattici**

Obiettivi specifici del progetto:

- gli alunni studiano i più importanti testi latini sulle guerre in Germania al tempo di Augusto e di Tiberio e la politica romana del tempo
- gli alunni imparano a comprendere la dimensione europea del mutamento della politica romana sotto Tiberio
- gli alunni sono in grado di tradurre testi latini e/o giudicare il loro valore come fonte storica

- gli alunni apprendono che, per ottenere una ricostruzione del passato ad ampio raggio e più obiettiva, è necessaria un'impostazione interdisciplinare
- gli alunni apprendono a riconoscere le diverse parti di un accampamento romano e le caratteristiche della vita di un soldato osservando oggetti esposti nel museo
- gli alunni utilizzano la conoscenza acquisita per fare un confronto con la cosiddetta realtà dei testi
- gli alunni confrontano la propaganda militare storica con fenomeni del giorno d'oggi
- gli alunni apprendono a interpretare le affermazioni politiche da un punto di vista critico e a valutarle nel contesto dell'ideologia corrente

**Competenze**

In questo progetto gli studenti sviluppano competenze di ricerca, analisi e valutazione delle informazioni provenienti da fonti diverse, compresa l'archeologia, la numismatica e l'epigrafia.

**COME FUNZIONA**

1. Gli studenti cercano informazioni sul contesto storico della politica romana e l'organizzazione militare in Germania sotto Augusto e Tiberio, servendosi della letteratura esistente e di internet. Il lavoro si svolge in piccoli gruppi ed è diviso per contenuti, secondo le tematiche presenti nel museo. Un gruppo si prepara per la visita al museo, altri indagano la storia di vari accampamenti romani lungo il fiume Lippe, il loro aspetto e la loro struttura, il funzionamento della macchina militare romana, gli aspetti economici, sociali e psicologici della vita di un soldato semplice, la salute e le malattie ecc. La tomba di Caelius (copia) che morì nella battaglia della foresta di Teutoburger offre l'opportunità di riflettere sui pericoli mortali cui erano esposti i soldati, ma anche su una questione attuale: l'obiezione di coscienza in tempo di guerra.

2. Il museo fornisce diversi approcci didattici per ampliare la ricerca. Gli alunni vengono incoraggiati a provare su di sé alcuni oggetti romani: lo zaino di un soldato (*sarcina*), una tenda militare (*tentorium*), uno strumento per misurare la terra (*groma o gruma*), le tavolette (*tabula, tessera*) e una mola manuale (*mola manuarum*). I plastici dell'accampamento romano illustrano diversi aspetti della vita quotidiana.

3. I reperti in legno trovati nell'accampamento di Oberaden

hanno permesso di determinare la data d'inizio di questo accampamento: è un esempio di come sia possibile confrontare i ritrovamenti archeologici con informazioni trasmesse da fonti scritte. Gli studenti possono sperimentare il metodo della dendrocronologia (un sistema di datazione basato sul numero di anelli del tronco di un albero) per avere un'idea dei metodi utilizzati oggi dall'archeologia.

4. Tutti i risultati delle indagini dei diversi gruppi possono essere raccolti in un dossier, che a sua volta può costituire un punto di partenza per ulteriori indagini, uno studio approfondito dei testi romani o una visita al museo archeologico di Herne.

**MISSION**

La propaganda politica non è certo un fenomeno esclusivo di questo periodo. Analizzando la parzialità dei testi scritti e facendo un confronto con i risultati ottenuti dalla ricerca archeologica moderna, gli studenti possono riflettere sulla metodologia che è stata parte della storia umana in altri periodi ed è ancora oggi attuale. Gli studenti apprendono ad esprimere un'idea personale e a guardare criticamente ai testi storici e alle opinioni in essi espresse. Apprendono anche che per poter analizzare un periodo storico o ricostruire il passato, devono esaminare più di una fonte. Inoltre, gli studenti con una buona conoscenza del latino avranno anche l'opportunità di studiare i testi originali.

Nel corso degli anni, la propaganda politica ha seguito per lo più gli stessi schemi. Innanzi tutto una guerra deve essere giustificata al popolo del paese attaccante; la propaganda militare ha poi il compito di sminuire il nemico e mettere in evidenza i successi della propria parte. Anche nel nostro tempo esistono molte possibilità di analizzare simili procedimenti di disinformazione, fondata su mezze verità e insinuazioni.

La struttura dell'impostazione pedagogica qui seguita, che può essere riassunta sotto l'espressione 'verità e finzione', può essere utilizzata in qualsiasi altro sito o museo con collezioni simili.

**PRODOTTO FINALE**

Il progetto termina con un dossier contenente i risultati del lavoro degli studenti.

**ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO****Descrizione**

Il museo romano di Haltern si trova sul sito di un precedente accampamento romano e illustra la vita che vi si svolgeva, nell'ambito delle campagne militari romane per conquistare la Germania.

**Informazioni**

Westfälisches Römermuseum Haltern  
Weseler Straße 100  
D - 45721 Haltern am See  
telefono: +49 2364 937 60  
fax: +49 2364 9376 30  
e-mail: roemermuseum@lwl.org  
sito web: [www.roemermuseum-haltern.de](http://www.roemermuseum-haltern.de)

Westfälisches Museum für Archäologie  
Europaplatz 1  
D - 44623 Herne  
telefono: +49 2323 946 280  
fax: +49 2323 946 28 33  
e-mail: archaeologiemuseum@lwl.org  
sito web: [www.landmuseum-herne.de](http://www.landmuseum-herne.de)

**DIDATTICA**

Entrambi i musei hanno un servizio educativo e offrono un aiuto pedagogico e programmi speciali per le scuole (l'autore del programma di Haltern è il dott. Ralf Grimmeisen, Essen).

**Informazioni**

Vedi sopra.

**Materiale supplementare**

Rudolf Asskamp and Renate Wiechers,  
*Westfälisches Römermuseum Haltern*, Münster 1996.

*Der Altsprachliche Unterricht*, voll. 4 e 5  
(settembre 2001): 'Lernen im Museum'  
4 (agosto 1989): 'Römer am Rhein'  
6 (novembre 1998): 'Römische Legionäre'  
5 (settembre 2003): 'Augustus'

siti web:

[www.thelatinlibrary.com](http://www.thelatinlibrary.com): testi latini antichi  
[www.arw-modellbau.de/Modellgalerie/romer1/body\\_romer1.html](http://www.arw-modellbau.de/Modellgalerie/romer1/body_romer1.html)

espone plastici di architettura militare romana, compreso l'accampamento della Vestfalia  
[www.livius.org/germinf.html](http://www.livius.org/germinf.html) offre molte informazioni sulla provincia romana della Germania Inferiore e le campagne militari romane

Altri siti ricchi di immagini e testi esplicativi  
(per un uso scolastico):

[www.Westfaelische-geschichte.de](http://www.Westfaelische-geschichte.de).

H-J. Höper, *Alltagsleben römischer Legionäre*  
(*Westfalen im Bild*, Reihe: Vor- und Frühgeschichte in Westfälischen Museen Heft 4), Münster 1990

H-J. Höper, *Römerlager an der Lippe* (Westfalen im Bild, Reihe: Historische Ereignisse in Westfalen Heft 2), Münster 1988

J-S. Kühlborn, D. Bérenger, S. Berke, *Luftbildarchäologie in Westfalen* (Westfalen im Bild, Reihe: Archäologische Denkmäler in Westfalen Heft 4), Münster 1989

A. Roerkohl, *Das Hermannsdenkmal* (Westfalen im Bild, Reihe: Kulturdenkmale in Westfalen Heft 5), Münster, 1992.

## Titolo: ARTE E POLITICA

SITO DEL PATRIMONIO:	monumenti, musei e archivi di Soest	
DISCIPLINE:	storia, religione, arte	
DURATA:	preparazione: 4-6 ore visita di Soest: 3-4 ore	
ETÀ:	scuola secondaria	

## IL PROGETTO

In questo progetto gli studenti vengono incoraggiati a indagare le connessioni tra arte, politica e religione. Ciò avviene in un luogo particolare e concernente un periodo molto ben documentato, quando la personalità di Heinrich Aldegrever giunse ad incarnare le problematiche del tempo. Gli studenti hanno inoltre l'opportunità di scoprire il panorama storico, l'architettura e le istituzioni della moderna Soest. Dato l'argomento scelto, la Riforma a Soest, il progetto ha natura crosscurricolare. Il progetto evidenzia anche come nella vita attuale siano presenti tracce del passato.

## Premessa

Nel medioevo Soest era una delle città più importanti della Germania nord-occidentale, tra i primi membri della Lega anseatica (Hanse), organizzazione economica allora molto importante. Quando la Riforma cominciò a prendere forma in Germania, poco dopo la prima pubblicazione della disputa di Lutero nel 1517, i cittadini di Soest iniziarono a discutere le nuove idee religiose in cerchie ristrette. Nel 1530 le idee di Lutero vi vennero apertamente predicate da un frate domenicano e un anno dopo il crescente movimento protestante estromise il consiglio cittadino. Tuttavia, questa vittoria dei protestanti non pose termine alle ostilità con i cattolici: negli anni seguenti ebbero luogo numerose rivolte e agitazioni che mantennero la città in un clima di precarietà. L'alternare prevalere delle due fazioni era strettamente connesso alle pagliacciate della rivoluzione protestante che imperversava per l'intera Germania. L'imperatore si tenne fedele alla sua fede cattolica e combatté con le sue truppe, in stretta alleanza con il papa, contro i capipopolo protestanti e i sovrani del Sacro Romano Impero (che difendevano non solo la loro fede ma anche la loro indipendenza politica dall'imperatore). Nel 1555 la Pace di Norimberga pose fine a queste guerre.

Nel corso della sua vita l'incisore **Heinrich Aldegrever** (1502-1556/61) lottò per la fede protestante per mezzo della sua arte. Le sue incisioni su rame rappresentavano con acuta finezza argomentazioni contro il movimento cattolico e Aldegrever partecipò attivamente alla costituzione di un governo protestante in città.

Soest resta ancora oggi fedele all'opera di Aldegrever ma, a parte ciò, restano molte altre tracce dei turbolenti anni dell'inizio della Riforma sparse qua e là per il territorio: chiese, opere d'arte, epitaffi, armi, libri, documenti ecc. Sono tutte testimonianze di

questo periodo. La vita e l'opera di Aldegrever è un buon esempio di arte strettamente connessa a movimenti politici e socio-culturali.

## Obiettivi didattici

Obiettivi didattici generali: si fa riferimento in particolare ai punti 2, 3, 4, 5, 12 e 13.

## Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti acquisiscono una conoscenza della storia della Riforma tramite un viaggio di ricerca sul campo
- gli alunni apprendono come eventi regionali e locali siano tra loro interconnessi, come lo sono a loro volta con la storia nazionale e internazionale
- gli studenti apprendono che dietro singoli oggetti o monumenti si cela spesso un complesso retroterra individuabile unicamente tramite un'impostazione crosscurricolare, nel caso specifico con la collaborazione tra arte, storia e religione

## Competenze

- gli studenti apprendono ad analizzare e indagare opere d'arte, monumenti, architettura e topografia storica dei siti
- gli studenti acquisiscono le competenze per trovare e analizzare tracce storiche nelle città e in località attuali
- gli studenti sviluppano un nuovo atteggiamento relativamente alla necessità di preservare e valorizzare città storiche, monumenti e altri siti del patrimonio

## COME FUNZIONA

1. Gli studenti analizzano la letteratura disponibile sul tema ed effettuano ricerche su internet (vedi relativa lista di siti web più sotto) per ottenere le informazioni necessarie a preparare il loro viaggio.
2. Gli studenti entrano in contatto con le istituzioni associate di Soest per raccogliere volantini, cartine e altre pubblicazioni sulla storia della città, mantenendosi informati sui risultati delle loro indagini.
3. Gli studenti si preparano al loro viaggio a Soest in piccoli gruppi, ciascuno responsabile delle varie soste previste lungo la strada.
4. Durante la visita a piedi, diversi gruppi informano gli altri sui siti e monumenti scelti, oltre a illustrare il panorama storico e culturale. Nel Burghofmuseum il gruppo che si occupa di Aldegrever sottolinea agli altri le incisioni più importanti contro la chiesa cattolica, fornendo tutte le spiegazioni del caso.

L'escursione a Soest durerà due-tre ore e comprenderà almeno due chiese contenenti altari che risalgono alla fine del medioevo e all'inizio del rinascimento (uno dei quali realizzato da Aldegrever) e l'epitaffio di un sacerdote protestante. Ci sono anche diversi magazzini nella città antica con iscrizioni nello stile di Aldegrever, l'ultima porta delle mura rimasta (che ospita un modesto museo) e diverse soste da fare nella città storica e a Sankt Patrokli. Infine, visitano il Burghofmuseum che illustra la storia di Soest ed espone le incisioni di Aldegrever.

5. Dopo l'escursione si possono discutere i seguenti argomenti:

- L'arte, ovviamente, trasmette una visione estetica del mondo, ma riflette anche il quadro politico e socio-culturale del tempo in cui venne creata: imparare a leggere le intenzioni segrete di un'opera costituisce una sfida particolare.

- Nonostante le esigenze dei piani urbanistici moderni, le città devono conservare e valorizzare il loro patrimonio culturale per il futuro. A loro volta, le generazioni future ereditano l'opportunità di scoprire il contesto storico della vita di oggi. Il patrimonio storico deve essere sempre rispettato da chi pianifica una città.

## MISSION

Un luogo, una città o un individuo trascura spesso il più ampio sviluppo storico. In alcuni luoghi e in alcuni periodi l'evoluzione sembra accelerare i suoi tempi: è quello che accade con ogni evidenza nella prima metà del XVI secolo, ad esempio. L'unità del mondo medioevale andò in frantumi ed ebbero termine le posizioni di dominio incontrastato dell'imperatore e della chiesa cattolica. Fece la loro comparsa nuove strutture politiche e modi di pensare, non solo nell'ambito politico, religioso e filosofico, ma anche in quello economico e della vita sociale. Umanesimo, rinascimento e Riforma: sono parole chiave per descrivere questa fase di cambiamento in Europa. Nacque allora un mondo nuovo che avrebbe portato all'età moderna. Fu anche la prima volta nella storia che i mezzi di comunicazione di massa furono in grado di diffondere idee e ideologie tra un ampio pubblico: la stampa prese piede proprio in questo periodo. Nel corso di questa rivoluzione Heinrich Aldegrever si trovò al centro del palcoscenico di Soest. In questo progetto si mostrano agli studenti alcuni meccanismi politici e ideologici che mutarono il modo di pensare e la vita del tempo. Vengono anche incoraggiati confronti con la vita odierna: il modo in cui politica e arte unirono le forze per promuovere una nuova visione del mondo non è un caso limitato al XVI secolo.

## PRODOTTO FINALE

Nessun prodotto finale specifico.

## ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

## Descrizione

Diverse istituzioni di Soest sono coinvolte nel progetto:

- il Burghofmuseum, che illustra la storia della città ed espone le incisioni di Aldegrever
- l'Osthofentormuseum, l'ultima porta delle mura ancora esistente e che contiene una piccola esposizione sulle difese cittadine
- l'archivio cittadino, uno dei più importanti della Germania settentrionale

- le chiese di St Mariae zur Wiese, St Patrokli e St Petri, tutte risalenti al periodo romanico e gotico, contenenti altari, sculture ed epitaffi
- vari monumenti e case nel centro antico di Soest

## Informazioni

Burghofmuseum,  
telefono: +49 2921 1031020

## Ufficio turistico

telefono: +49 2921 66350050  
(per orari d'apertura delle chiese ecc.)

## DIDATTICA

## Descrizione

Soest non possiede servizi educativi, ma l'intera escursione può essere preparata dagli stessi studenti in classe, senza grandi difficoltà.

## Informazioni

Westfälisches Museumsamt, D - 48133 Münster  
Klaus Kösters, telefono: +49 251 591 46 63  
(solo per consigli)

## Further material

- Tutte le informazioni necessarie all'escursione sono disponibili nelle seguenti pubblicazioni:
- Klaus Kösters, *Heinrich Aldegrever und die Reformation in Soest. Ein historischer Spaziergang*, Soest 1996.
  - Guida della città nel periodo della Riforma: Klaus Kösters, *Burghofmuseum Soest. Heinrich Aldegrever. Bilderläuterungen*, Soest, 1995.
  - Catalogo con le opere più importanti di Aldegrever: Klaus Kösters, Reimer Möller, *Bilderstreit und Sinnenlust. Heinrich Aldegrever 1502 - 2002*, Unna, 2002.
  - Catalogo dell'ultima mostra su Aldegrever, che comprendeva anche una sorta di 'giornale' sul panorama storico del tempo: Klaus Kösters and Reimer Möller (a cura di), *Die Zeitung zu Ausstellung: Bilderstreit und Sinnenlust*, Unna, 2002.

Tutte queste pubblicazioni sono disponibili nell'Ufficio turistico o nel museo di Soest. I testi dei cataloghi e le incisioni di Aldegrever sono anche pubblicati sul sito tedesco [www.westfaelische-geschichte.de](http://www.westfaelische-geschichte.de) (> Projekte > Orte/Territorien/Regionen).

Una scelta di link utili (in inglese e tedesco):  
Aldegrever:

<http://www.masterworksfineart.com/inventory/aldegrever.htm>

<http://www.artnet.com/library/00/0016/T001636.asp>

La Riforma in Europa:


<http://www.fordham.edu/halsall/mod/modsbook02.html>

<http://www.luther.de/en/kontext/>

Soest: <http://www.soest-web.de>

<http://www.soest.de>



SITO DEL PATRIMONIO:	museo	
DISCIPLINE:	storia dell'arte, geografia, letteratura, architettura, arti figurative, filosofia	
DURATA:	2 ore	
ETÀ:	15-18 anni	

### IL PROGETTO

Il progetto si svolge in un museo, già residenza del francese **Pierre Loti** (1850-1923), scrittore, ufficiale di marina e viaggiatore, a Rochefort (Francia). Dai suoi frequenti viaggi in Oriente, Loti riportò numerosi oggetti esotici, trasformando la sua grande casa in un museo. A parte la sua fascinazione per l'Oriente, Loti era anche estremamente interessato al medioevo e invitava spesso in casa sua molti personaggi famosi (scrittori, attori ecc. sia francesi che stranieri), organizzando affollatissimi e fastosi ricevimenti...

Il progetto è, per così dire, un viaggio *in loco*, attraverso il tempo e altre società e paesi. Gli studenti vengono invitati a scoprire il mondo privato dell'immaginazione, che lo scrittore creò nelle stanze della sua casa: una fenomenale attrazione per l'esotico, l'Oriente e l'immagine esoterica del medioevo, che influenzò anche personaggi chiave del XIX secolo.

### Premessa

L'atmosfera che regna nella casa è di per sé sufficiente a stimolare la curiosità. L'interesse di Loti per l'Oriente e l'immagine artificiale che ne aveva non era accademica, quanto piuttosto il prodotto di una natura romantica ed eccentrica. La sua casa è un luogo incredibile dove concretezza e sogno, realtà e finzione, verità e menzogna promanano l'una dall'altra. È assai più di un semplice museo con oggetti materiali: è un mondo interamente immaginario e immateriale che prende vita, anche grazie a un sapiente uso di sfondi artistici. Si potrebbe dire che Loti ha arredato la sue stanze allo stesso modo in cui ha creato scenari e personaggi per i suoi libri. Una visita alla sua casa-museo significa perciò anche confrontarsi con il mondo immaginario dei suoi libri che si fanno 'realtà' (è come se l'attore/autore avesse appena lasciato la scena): visioni, sogni e fantasie prendono forma e diventano tangibili.

### Obiettivi didattici

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 3, 6, 7, 10 e 13.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti vengono introdotti al mondo di uno scrittore, alle sue opere e al suo periodo. Apprendono come oggetti e luoghi concreti possano condurre alla letteratura
- gli studenti comprendono il contesto del periodo a cavallo tra Ottocento e Novecento, un'epoca fondata sul colonialismo e che interpretava in modo peculiarissimo le culture e gli stili di vita dell'Oriente (orientalismo)

- gli studenti sperimentano l'atmosfera particolare che un luogo può irradiare
- gli studenti ampliano la loro visione del patrimonio e della cultura, constatando ad esempio come viaggiare possa alimentare la creatività
- gli studenti comprendono come una casa e una vita privata possano costituire un patrimonio comune per tutti, degno di essere mostrato al grande pubblico

### Competenze

Vedi le competenze generali

### COME FUNZIONA

Questo progetto può essere svolto in diversi modi. Molto dipende dal livello e dall'età degli alunni. Ad esempio, se abbiamo a che fare con studenti più grandi, con i quali poter analizzare approfonditamente gli argomenti, o se stiamo studiando discipline specialistiche (filosofia, arte). In linea di massima ci sono due fasi:

- Il progetto può avere inizio in classe. Gli studenti vengono introdotti alla straordinaria vita e alla casa dello scrittore e ai suoi libri. Il materiale pedagogico che la casa-museo mette a disposizione a questo fine consiste in riproduzioni di oggetti esposti provenienti da ogni angolo del mondo: dipinti, ceramiche, sculture ecc. La visita viene anche preparata dalla lettura e dal lavoro con gli oggetti (tramite un opuscolo). Punti centrali di interesse sono: la visione colonialista europea di culture eccentriche, il luogo di determinati oggetti nel mondo di Loti ecc.
- Un'altra possibilità è quella di leggere e analizzare i testi di Loti. Alcuni vengono in mente quasi da soli: *Pescatore d'Islanda*, *Aziyadé...* (se il testo viene effettivamente letto dipenderà dal livello degli studenti).
- Nella casa-museo gli studenti scoprono numerosi spazi, imparano a riconoscere alcuni oggetti e vengono introdotti allo stile e al 'design' arabo. Studiano le origini degli oggetti, il loro utilizzo e così via.
- Esposizioni temporanee presentano talora angolazioni differenti.

### MISSION

In questo progetto agli studenti vengono presentati degli 'strani' mondi: quello dell'Ottocento, quello di Pierre Loti e quello dell'Oriente per come veniva visto allora. Un'esperienza di questo tipo amplierà la loro visione del mondo, mostrando la cultura e il patrimonio come il *melting pot* che erano in passato e che sono ancora oggi; metterà inoltre gli studenti a confronto con il potere del "silenzioso mondo interiore" della letteratura, nei

nostri tempi dominati da mezzi di comunicazione così superficiali. Per quanto possa essere stata bizzarra e coloniale, eurocentrica, la rappresentazione dell'Oriente di Loti richiama alcune questioni attuali: non proiettiamo tutti i nostri sogni e le nostre visioni su cose sconosciute? quello che *vogliamo* vedere e sentire non è spesso decisivo per come ci avviciniamo a paesi e popoli diversi? In questo senso Loti e la sua abitazione sollevano interrogativi su alcune tematiche del nostro mondo multiculturale, con la sua sempre maggiore necessità di tolleranza e comprensione reciproca. Da questo punto di vista, la sua casa-museo non è certamente anacronistica.

### PRODOTTO FINALE

- I servizi educativi offrono un opuscolo con fogli di lavoro (compresi testi, citazioni, una biografia, disegni, schemi e stili orientali ecc.).
- Gli studenti possono scrivere una storia esotica nello stile di Loti.
- A scuola si può preparare un pranzo che rappresenti diverse culture (araba, europea, africana ecc.).

### ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

#### Descrizione

L'abitazione di Pierre Loti è diventata un museo qualche anno fa. Un'affascinante casa privata è così diventata patrimonio culturale comune e ha offerto agli studenti un 'ponte' verso mondi diversi. La sala rinascimentale, la sala gotica, la moschea, il salone turco e la stanza da letto araba... Una per una trasportano i visitatori nel mondo magico ed esotico del medioevo e dell'Oriente, visti attraverso l'immaginazione dello scrittore e viaggiatore Loti. Essendo scoraggiate visite non guidate, presso il museo è disponibile un servizio educativo.

#### Informazioni

Mme Colette Depierre, conservatrice  
Maison de Pierre Loti  
141, rue Pierre Loti  
F - 17300 Rochefort

telefono: +33 5 46 99 16 88  
fax: +33 5 46 99 62 26

[www.culture.fr/PublicItems/musees/1729902](http://www.culture.fr/PublicItems/musees/1729902)  
[www.alienor.org/musees/fiche/rochefort2.htm](http://www.alienor.org/musees/fiche/rochefort2.htm)

### DIDATTICA

#### Informazioni

Mme Anne Bejaoui  
Maison de Pierre Loti

telefono: +33 5 46 99 16 88  
fax: +33 5 46 99 62 26

#### Materiali supplementari

- Christian Genet, Daniel Hervé,  
*Pierre Loti l'enchanteur*, Gémocac, 1988.

I seguenti testi possono ampliare le tematiche dell'esotismo e dell'etnocentrismo. Potrebbero diventare nuove tracce per ampliare il punto di vista di Loti e per comprendere i legami culturali tra l'Europa e l'altro'.

- Marco Polo,  
*Il libro di Marco Polo detto Milione*,  
La découverte, 2004.

- Kenneth White, *Equipée Victor Segalen*,  
Coop Breizh, 2001.

- Kenneth White, *Frontières d'Asie*,  
Imprimerie nationale, 1993.

- Robert Dulau (a cura di), *Pushing back the horizon*,  
Editions du Rouergue - Editions du Conseil de l'Europe, 1994.

## Titolo: A TU PER TU

SITO DEL PATRIMONIO:	Koninklijk Museum voor Midden-Afrika (Museo Reale per l'Africa Centrale)	
DISCIPLINE:	storia, sociologia	
DURATA:	2,5 ore di laboratorio	
ETÀ:	16-18 anni	

## IL PROGETTO

Il tema di questo laboratorio è la visione europea della società non europea al culmine dell'imperialismo e nella prima età coloniale (1880-1920). L'immaginario di questo periodo viene confrontato con quello di oggi, laddove i non europei vengono rappresentati nei mezzi di comunicazione occidentali.

Nel famoso museo africano del Belgio sono in corso importanti lavori di rinnovamento. Al momento si occupa dell'immaginario coloniale associato ai popoli africani, in gruppi statuari allegorici, affreschi esotici, dipinti, fotografie storiche ecc. Proprio per questa ragione il museo è un luogo adattissimo per riflettere sull'immaginario coloniale, gli stereotipi culturali e i pregiudizi razziali del passato che possono essere comparati con immagini stereotipe della nostra società attuale. Tutti hanno una nozione individuale di persone in qualche modo diverse, specialmente se queste persone provengono da un diverso retroterra culturale. Tale immaginario è influenzato dai mezzi di comunicazione e dall'esperienza personale.

## Obiettivi didattici

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 3, 6 e 10.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti possono esprimere opinioni e idee su altre culture, sulle quali possono riflettere criticamente e porre poi delle domande
- gli studenti devono comprendere che le opinioni e gli stereotipi culturali vengono influenzati dai mezzi di comunicazione e dalle pubblicità occidentali

## Competenze

Gli studenti imparano ad assumere un atteggiamento critico verso ogni tipo di informazione, sia del passato che attuale. Sviluppano una conoscenza basata su metodi di apprendimento dall'esperienza, utilizzando attività come l'esplorazione, compiti manuali e giochi interattivi.

## COME FUNZIONA

• Il laboratorio inizia con un'esperienza culturale 'a tu per tu', sotto forma di esercizio di gruppo. Gli studenti devono immaginare di dover lavorare per una società pubblicitaria impegnata in una campagna di pubbliche relazioni. Come parte dell'attività vengono posti a tu per tu con immagini di africani realizzate da ditte di abbigliamento, agenzie di viaggio, agenzie

dello sviluppo e così via. Con questo esercizio comprendono come le immagini usate dalle agenzie pubblicitarie non siano mai neutrali ma sempre scelte in rapporto a contesti commerciali o ideologici.

• Dopo di ciò, si mostra agli studenti un breve filmato sulla storia della colonizzazione, la spartizione dell'Africa da parte degli stati europei, la 'conquista' del Congo e la fondazione del museo, pensato come strumento propagandistico, in ossequio all'ideologia coloniale di Leopoldo II.

• Nella fase successiva gli studenti vengono divisi in gruppi più piccoli. Passeggiando per le gallerie del museo, dotati di una Polaroid o una macchina digitale, prendono nota di come un museo europeo sceglie di descrivere l'Africa e i suoi popoli all'inizio del Novecento. Devono osservare con attenzione e fare domande sui manufatti presenti nel museo, nonché riflettere su modi alternativi di guardare a persone che sono diverse e su come ciò debba essere esposto.

• Infine, gli studenti confrontano l'immaginario tradizionale dell'Africa e dei suoi popoli con alcune recenti immagini dei mezzi di comunicazione occidentali. Devono considerare se determinati stereotipi siano ancora in voga e se la rappresentazione di non europei da parte dei mezzi di comunicazione occidentali sia oggi realmente più equilibrata.

## Suggerimenti per le lezioni

Nel 2001 il Museo Reale e il Museo Nazionale del Kenya hanno organizzato congiuntamente la mostra *Nairobi-Bruxelles - un dialogo culturale*, con una relativa pubblicazione dallo stesso titolo. Il progetto ha fatto dialogare giovani kenioti e belgi tramite filmati, scambi su internet e una mostra organizzata nei due musei. Chi vi ha partecipato ha potuto scegliere i temi da affrontare, come sessualità e tabù, tradizionalismo e modernismo, cultura giovanile, musica e così via.

I materiali delle lezioni che ne sono derivati si sono serviti di diversi elementi di questo scambio, portando a una discussione più approfondita su stereotipi e pregiudizi. Gli studenti possono liberarsi delle loro immagini, talora stereotipe, su una terra lontana come il Kenya, raccogliendo frammenti di informazioni su temi scelti.

Per ulteriori informazioni vedi:

[www.africamuseum.be/museum/schools/schoolpubli](http://www.africamuseum.be/museum/schools/schoolpubli)

## MISSION

In questo laboratorio è essenziale apprendere tramite l'esperienza e usare l'immaginazione per raggiungere tolleranza e apertura (parole chiave del progetto). Si possono porre vari interrogativi tenendo presente i nostri sentimenti nei confronti dell'Africa e della sua gente: come vediamo la loro storia, la loro cultura e la loro collocazione nel mondo; cosa sappiamo sulla natura e l'ecologia del continente; se la nostra visione dell'Africa sia realistica e aggiornata; quale sia oggi la rilevanza del periodo coloniale e lo speciale rapporto in atto di molti stati africani con determinati stati europei.

La maggior parte degli stati europei hanno avuto territori coloniali in passato. Questa storia comune si rispecchia oggi nell'aspetto multiculturale della società, soprattutto nei centri urbani. Questo laboratorio non riguarda quindi solo il Belgio.

## PRODOTTO FINALE

Nessun prodotto finale specifico.

## ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO

## Descrizione

Il Koninklijk Museum voor Midden-Afrika (Museo Reale per l'Africa Centrale) fu fondato nel 1910 ed è fortemente ancorato al passato coloniale belga. Presenta diverse comunità africane tramite una delle collezioni etnografiche più importanti al mondo. Rappresenta un'eccezionale punto di partenza su cui basare una riflessione personale, che non può che aiutare il dibattito in corso sul mondo in cui viviamo.

## Informazioni

Koninklijk Museum voor Midden-Afrika  
Leuvensesteenweg 13  
B - 3080 Tervuren

telefono: +32 2 769 52 11

fax: +32 2 769 56 38

e-mail: [info@africamuseum.be](mailto:info@africamuseum.be)

sito web: [www.africamuseum.be](http://www.africamuseum.be)

## Informazioni didattiche

referente: Bart Deputter

telefono: +32 2 769 52 24

fax: +32 2 769 56 38

e-mail: [bdeputter@africamuseum.be](mailto:bdeputter@africamuseum.be)

## Materiale supplementare

Una fonte eccezionale su questo argomento

è il sito olandese della mostra:

[www.africaserver.nl/wozow/](http://www.africaserver.nl/wozow/)



**Titolo: CACCIA ALLA STREGA****SITO DEL PATRIMONIO:**

documenti di archivio

**DISCIPLINE:**

storia, religione, sociologia

**DURATA:**preparazione a scuola: 2-4 ore  
visita di un archivio: 2 ore circa**ETÀ:**

scuola secondaria

**IL PROGETTO**

Gli studenti vengono introdotti al fenomeno della persecuzione delle streghe agli inizi dell'età moderna con la consultazione di documenti d'archivio. Ciò li incoraggia a riflettere sui modi in cui si può essere trattati solo perché diversi, ma anche sugli importanti compiti di un archivio attuale.

**Premessa**

Perseguitare persone solo perché sembrano diverse o si comportano in modo diverso è un fenomeno che ha sempre fatto parte della nostra storia ed esiste ancora oggi. All'inizio dell'età moderna (XVI e XVII secolo) alcune cosiddette streghe caddero vittime di questo tipo di persecuzione, nel tentativo di eliminarle completamente. Casi di caccia alle streghe con relativi processi ebbero luogo in tutta Europa con vari livelli di intensità. Secondo i dati delle ultime ricerche, tra il 1400 e il 1800 vennero condannate a morte circa 51.000 persone etichettate come streghe o stregoni, di cui 25.000 nella sola Germania. Più del 75 % di questi imputati o condannati erano donne, solitamente vedove o nubili.

Sappiamo che a Münster furono sospettate e ritenute colpevoli di stregoneria 40 persone. Solo cinque tra loro, caso notevole, vennero condannate a morte, mentre la maggior parte fu obbligata a lasciare la città perdendo ogni mezzo di sussistenza: avevano ben poche probabilità di ricominciare altrove una nuova vita, in quanto disonorate e private di ogni diritto.

**Obiettivi didattici**

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 3, 5, 6, 10, 12, 13 e 15.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti apprendono che all'inizio dell'età moderna delle persone vennero ingiustamente torturate e condannate a morte, e questo processo si verificò in tutta Europa
- gli studenti apprendono che la nostra conoscenza di tali eventi è possibile unicamente grazie alla conservazione di documenti scritti
- gli studenti apprendono che l'esclusione e la persecuzione di persone e l'uso della violenza è presente ancora oggi nella nostra società

**Competenze**

Gli studenti acquisiscono nuove competenze nel reperire, leggere e interpretare fonti della prima età moderna in un archivio. Sviluppano anche un nuovo atteggiamento nei confronti di chi è diverso e di situazioni in cui queste persone vengono escluse.

**COME FUNZIONA**

- Gli studenti iniziano il progetto a partire da quello che già sanno su streghe e stregoni: fotografie tratte dai mezzi di comunicazione di streghe moderne, libri (dalle favole alla stregoneria moderna) e così via forniscono il punto di partenza per ricostruire l'immagine storica della strega all'inizio dell'età moderna.
- L'archivio funge da area di studio esterna alla scuola. L'insegnante si mette in contatto con l'archivio dove un membro del personale viene incaricato di guidare la classe durante il progetto. La visita inizia con una breve introduzione generale, che mostri agli studenti le attività proprie di un archivio. In seguito avranno l'opportunità di venire in contatto con materiale d'archivio originale, anche se il vero e proprio lavoro verrà svolto su fotocopie. I documenti originali rimarranno comunque a disposizione durante l'intero progetto come ausilio visivo.

Durante la discussione finale vengono sollevati i seguenti punti:

- Come è stato possibile che persecuzioni su così vasta scala abbiano potuto avere luogo?
- Come trattiamo oggi persone che sono diverse?
- Che ruolo svolge oggi un archivio?

**MISSION**

- Le motivazioni che si nascondono dietro la caccia alle streghe sono diverse, complesse e per molti versi ancora poco chiare. Conosciamo tuttavia quelle più importanti: la paura e la disperazione. Le streghe e le loro pratiche venivano ritenute responsabili di disastri, malattie, morte e eventi naturali per cui non esistevano spiegazioni. Nel corso dell'analisi di fatti storici gli studenti apprenderanno che la paura e l'incertezza può ancora oggi provocare una reazione distruttiva e aggressiva. Devono comprendere l'importanza di formarsi un'opinione sul pensiero razionale e come sia talvolta necessario difendere la propria opinione contraria alle credenze popolari. Gli studenti avranno contemporaneamente un'idea dell'importanza delle leggi nella società e della tolleranza verso chi è diverso dalla norma nel suo comportamento.
- Informazioni sul periodo delle cacce alle streghe sono disponibili negli archivi. È compito di un archivio conservare documenti del passato, come resoconti, annotazioni processuali ecc; sono spesso registrati anche i dettagli delle imputazioni, interrogatori, confessioni e sentenze. Gli studenti apprendono come sia necessario conservare e archiviare documenti scritti se si vuole indagare eventi del passato. Da queste pagine buie della storia europea è possibile imparare solo se la documentazione scritta di secoli fa è disponibile.

**PRODOTTO FINALE**

Nessun prodotto finale specifico.

**ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO****Informazioni**

Archivio della città di Münster  
An den Speichern 8,  
D - 48157 Münster

telefono: +49 251 492 47 03

sito web: [www.muenster.de/stadt/archiv](http://www.muenster.de/stadt/archiv)

**DIDATTICA****Descrizione**

L'archivio dispone di un servizio educativo per le scuole, che aiuta gli insegnanti e le classi a preparare o organizzare il progetto, elaborato da Roswitha Link.

**Informazioni**

Vedi sopra.

**Materiale supplementare**

Sabine Alving, *Hexenjagd und Zaubereiprozesse in Münster. Vom Umgang mit Sündenböcken in den Krisenzeiten des 16. und 17. Jahrhunderts*, Münster/New York, 1991.

Hanschmidt Alwin, *Zwischen bürgerlicher Stadtautonomie und fürstlicher Stadtherrschaft (1580-1661)*, in: Jakobi Franz-Josef (a cura di), *Geschichte der Stadt Münster*, Münster, 1994, pp. 251-299 (in particolare p. 266 e ss.).

siti web:

[www.hexenforschung.historicum.net](http://www.hexenforschung.historicum.net)

[www.uni-tuebingen.de/IfGL/akih/akih.htm](http://www.uni-tuebingen.de/IfGL/akih/akih.htm)

[www.sfn.uni-muenchen.de/hexenverfolgung/fram-lexikon.html](http://www.sfn.uni-muenchen.de/hexenverfolgung/fram-lexikon.html)


[www.zeitenblicke.historicum.net/2002/01/inhalt.html](http://www.zeitenblicke.historicum.net/2002/01/inhalt.html)

(in inglese, francese e tedesco)

[www.zpr.uni-koeln.de/~nix/hexen/e-inhalt.htm](http://www.zpr.uni-koeln.de/~nix/hexen/e-inhalt.htm)

(in inglese)

**Titolo: QUAL È IL VALORE DELLA VITA UMANA?**

SITO DEL PATRIMONIO:	il paese di Oradour-sur Glane in Haute Vienne (Francia)	
DISCIPLINE:	patrimonio immateriale, storia, educazione civica	
DURATA:	1 giorno	
ETÀ:	16-18	

**IL PROGETTO**

Verso la fine della seconda guerra mondiale, il 10 giugno 1944, il paese francese di Oradour-sur Glane fu completamente distrutto e tutti i suoi abitanti massacrati dalle truppe naziste delle SS. Il progetto è incentrato sugli aspetti generali e morali di questa tragedia, facendo così da supporto al lavoro del Centro della Memoria di Oradour. L'attenzione è incentrata sull'occupazione tedesca della Francia, gli antefatti storici del massacro e la risonanza politica che esso ha avuto dopo il 1945.

Cosa c'è dietro la crudeltà? Perché dei giovani (soldati tedeschi) uccidono persone innocenti? Come si raggiunge un tale livello di amoralità? Come può un lavaggio del cervello eclissare ogni altra considerazione etica? Sono questi gli interrogativi sollevati nel progetto e non sono validi solo per la seconda guerra mondiale: Guernica, Stalingrado, Lidice, Dresda, Hiroshima, My Lay, ogni atto di terrorismo implicante aerei, autobombe, attentati ferroviari e così via, la scuola di Beslan nell'Ossezia settentrionale... Gli esempi sono numerosissimi e arrivano fino alla storia di oggi. È come se a Oradour fossero tutti riassunti: quanto è sottile la linea tra civiltà e cultura da una parte e inumanità e barbarie dall'altra?

Nucleo del progetto è l'idea che l'uso della propaganda politica nel sistema educativo - e in generale nelle forme di comunicazione - ha reso possibile la nascita di un dittatore come Hitler e dei suoi colleghi. Ciò può apparentemente rendere possibile ribaltare i codici morali e piegarli a scopi (criminali) personali. Connessa a ciò è la creazione di una certa rappresentazione del nemico e un senso di superiorità culturale, la sottomissione dell'individuo al partito o allo stato e così via.

La riflessione sui meccanismi che hanno condotto ad ogni sorta di atrocità (e vi conducono ancora oggi) è un passo in avanti sul cammino per la pace nell'educazione dei giovani.

**Antefatti**

Quel giorno le truppe delle Waffen SS arrivarono in paese e lo circondarono. Gli abitanti furono radunati sulla piazza e uomini, donne e bambini vennero separati. Gli uomini vennero uccisi in varie parti del paese (in officine, rimesse, fienili...); alcuni vennero anche ammazzati a caso sulle strade e nelle case. Lo scopo era quello di eliminare ogni testimone. Le donne e i bambini vennero rinchiusi nella chiesa dove vennero uccisi. Poi i soldati cercarono di far saltare la chiesa con l'esplosivo. Per sbarazzarsi dei cadaveri li bruciarono e li buttarono in fosse comuni rendendoli inidentificabili. Il paese venne saccheggiato e dato alle fiamme e

molti soldati vi passarono la notte. Il giorno seguente furono raggiunti dal resto delle truppe tedesche per cancellare ogni traccia residua del crimine. Delle 642 vittime, meno del 10 % poterono essere identificate. Le ragioni di eventi così terribili non sono interamente chiare. Le interpretazioni variano considerevolmente e talora sono anche in contraddizione tra loro.

**Obiettivi didattici**

Obiettivi didattici generali:

si fa riferimento in particolare ai punti 2, 3, 5, 10, 12 e 14.

Obiettivi specifici del progetto:

- gli studenti imparano ad analizzare e a giudicare fatti storici e la prospettiva storiografica
- gli studenti imparano a comprendere i meccanismi in atto in tempo di guerra, l'odio e la propaganda del totalitarismo con le sue conseguenze
- gli studenti comprendono che la guerra non ha nulla a che vedere con il destino, bensì con una programmazione umana e l'attuazione dei relativi piani
- gli studenti acquisiscono la possibilità di affrontare tematiche di guerra come reali e vitali per il mondo attuale
- gli studenti imparano dalla storia e vengono introdotti a strategie a lungo termine che evitino aggressioni e violenza, anche nella vita quotidiana
- gli studenti vengono spinti a costruire un futuro di pace per l'Europa

**Competenze**

Vedi le competenze generali.

**COME FUNZIONA**

La storia di Oradour è il punto di partenza di un progetto che amplia le sue prospettive in vari modi, portando a toccare questioni come la violenza verso vittime innocenti, l'immoralità e così via. Il passato serve perciò come punto di partenza per problemi di oggi: è l'unico modo in cui possiamo imparare dalla storia. Oradour riassume tutto quello che è andato in modo sbagliato nella storia d'Europa e della civiltà occidentale. Anche la pedagogia del patrimonio deve tenerlo presente.

• L'esposizione *Perché Oradour?* pone gli eventi del 10 giugno 1944 nel loro contesto storico. Consiste di quattro parti e di un'area dedicata alla riflessione che considera la storia degli ultimi cinquanta anni. Numerosi documenti e archivi (fotografie, film, citazioni, riviste e così via) del Centro possono immergere totalmente gli studenti in questo episodio della

seconda guerra mondiale.

- La visita all'esposizione e al paese può terminare con una sessione di lavoro che sfrutti gli opuscoli didattici forniti dal Centro. È anche possibile parlare con due sopravvissuti (durata approssimativa: un'ora).
- Su Oradour sono stati pubblicati molti libri ed esistono anche diversi siti web. Gli studenti possono immergersi nei fatti, nel panorama storico e nelle diverse interpretazioni date: è un'introduzione al metodo dell'analisi storica.
- Purtroppo l'assassinio di innocenti non è limitato a Oradour. Numerosi libri e drammi teatrali se ne sono occupati: basti pensare alle opere di Dostoevskij, Camus, Böll, Hochhuth e molti altri. Il tema si presta molto bene a studi crosscurricolari: letteratura, filosofia, storia, lingue, studi classici e così via.
- Nel Centro della Memoria gli studenti possono indagare il modo in cui gli artisti hanno interpretato eventi del genere. Potranno lavorare su questo anche a scuola, utilizzando esempi di Picasso, Dix, Goya e così via.
- La minaccia di sconsiderati attacchi contro persone innocenti fa parte anche oggi della nostra vita... Gli eventi storici possono perciò diventare attuali senza alcuna difficoltà. La scuola deve aiutare i giovani a esserne coscienti e a evitare reazioni irrazionali.
- La propaganda del Terzo Reich nell'educazione dei giovani è stata studiata attentamente. Sono disponibili numerose biografie, scritte da persone cresciute negli anni Trenta e Quaranta, che costituiscono un eccellente punto di partenza per individuare i meccanismi dell'inganno, usati del resto ancora oggi, ad esempio da gruppi e organizzazioni terroristiche.

**MISSION**

Lo scopo principale del progetto è il ricordo come via per la pace. Comprendere il meccanismo della guerra, dell'aggressione e dell'inganno significa già cominciare ad opporvisi. La memoria diventa così uno strumento che ci aiuta a imparare dalla storia e a superare i pregiudizi nazionali ed etnici. Oradour è un esempio di come le tragedie dell'Europa non debbano essere rinchiusi nel magazzino della storia, ma sia continuamente necessario analizzarle, indagarle e affrontarle di nuovo con i giovani. È questo il modo per smascherare i pericoli dell'indottrinamento e della banalizzazione.

**PRODOTTO FINALE**

Nessun prodotto finale specifico.

**ISTITUZIONE DEL PATRIMONIO****Descrizione**

L'architettura e il design del Centro della Memoria sono stati ideati da un gruppo che cercava un approccio non architettonico. L'edificio è semisommerso in una piccola valle e perfettamente integrato nel paesaggio del fiume Glane. La struttura segue le curve naturali del paesaggio e il fiume si riflette nella sua facciata in vetro. Diversi simboli sono stati integrati nell'architettura dell'edificio per descrivere la violenza che ha avuto luogo a Oradour: materiali grezzi, ferri arrugginiti che simboleggiano il tempo, strisce di metallo che sembrano spezzare le strette linee della facciata (come la violenza ha spezzato la vita degli abitanti in quel giorno tremendo). Ogni elemento architettonico simboleggia un aspetto della dolorosa storia del luogo.

**Informazioni**

Centre de la Memoire  
B.P.12  
F - 87520 Oradour-sur-Glane

telefono: +33 5 55 43 04 30  
fax: +33 5 55 43 04 31

sito web: [www.oradour.org](http://www.oradour.org)  
(in francese, inglese, tedesco e olandese)

**DIDATTICA****Descrizione**

Il servizio educativo è condotto da due insegnanti di storia, assistiti da guide del Centre de la Memoire.

**Informazioni**

Dominique Danthieux e Pascal Plas  
Per gli indirizzi vedi sopra.

**Materiale supplementare**

• Documentazione pedagogica:  
una serie di 14 articoli pedagogici offrono un approfondimento su temi specifici suggeriti dallo sventurato paese e dal Centro. Alcuni esempi: collaborazionismo e resistenza in Francia, la storia del dramma, massacri di civili in Europa, il significato di questo esempio come monito per l'umanità, il modo in cui il dramma è stato affrontato da artisti, l'architettura e il design del Centro e così via.

- siti in inglese su Oradour:
  1. [www.oradour.info](http://www.oradour.info)
  2. [www.oradour.org](http://www.oradour.org)  
sito ufficiale del Centro
  3. <http://oradour-sur-glane.fr/st/>  
informazioni sugli avvenimenti
  4. [www.dasreich.ca/oradourindex.html](http://www.dasreich.ca/oradourindex.html):  
sulla divisione delle SS e le dichiarazioni ufficiali

- Libri per i più giovani:
  1. Catherine Clerc,  
*La Seconde Guerre Mondiale*, in: *Lire au Collège*,  
dicembre 2001, nn. 59 - 60 (su film e libri)

2. *One of the main events of the XXth century:  
the second world war, told to children.*

3. *I have lived D-day in Normandy*,  
Bayard Presse (Collection J'ai vécu), maggio 2004  
(il punto di vista di un bambino sugli eventi del 1944)



## PEDAGOGIA DEL PATRIMONIO: UNA BIBLIOGRAFIA RAGIONATA

La bibliografia raccoglie una serie di fonti (libri, articoli, pubblicazioni e siti web) utili a chi sia interessato ad approfondire le sue ricerche. Vi sono incluse tanto pubblicazioni generali quanto scritti più specialistici su aspetti specifici. La bibliografia è limitata ai cinque paesi attivamente coinvolti nel progetto Hereduc: Belgio, Francia, Germania, Italia e Olanda.

**LEGENDA:** P = scuola primaria S = scuola secondaria G = generale

### I. BELGIO E OLANDA

#### A. PEDAGOGIA DEL PATRIMONIO: GENERALE

##### • Libri e articoli

- P P. Convents, J. Staes (a cura di), *Weg-Wijzer. Muzische vorming en basisonderwijs*, CANON Cultuurcel Departement Onderwijs, Brussel, 2004
- P T. Creyf e.a., *Erf goed! Suggesties voor juffen en meesters*, CANON Cultuurcel Departement Onderwijs, Erfgoeddag, Open Monumentendag, Brussel, 2003
- P T. de Danschutter, J. de Ruiter, P. Zonderland (a cura di), *Cultuur aan de basis. Drie jaar cultuur en school - Pabo's*, Libertas, Bunnik, 2004
- P P. Mols, *Speurtochten naar vroeger: ideeën voor het werken met erfgoed op de basisschool (JSW-boek; 32)*, Bekadidact, Baarn, 2003
- P P. Mols, *Bouw je eigen wereld*, in: *De wereld van het jonge kind*, 2003, november
- P P. Mols, *Spoorzoeken, de Winnetou in ieder kind*, in: *De wereld van het jonge kind*, 2001, november
- P P. Mols, *Oefenen voor later, erfgoed in een pedagogisch perspectief*, n: *De wereld van het jonge kind*, 2001, juni
- P M. Thomése, *Het tastbare verleden. School-museumproject erfgoedbreed*, Museumhuis, Groningen, 2003
- P J. van Strien, E. van Aerts, *Zin in kunst, sporen gevonden (reader)*, Fontys Hogescholen, PABO, Eindhoven, 2002-2003
- S T. Van Dijk, *School maken in architectuur, lessenpakket met handleiding en video*, Vlaams Architectuurinstituut e.a., Antwerpen, 2003
- S P. van der Zwaal, M. Snyders (a cura di), *Van buiten leren. Ervaringen met het gebruik van cultureel erfgoed als externe leeromgeving in het voortgezet onderwijs (Studiehuis-serie; 11)*, Garant, Leuven-Apeldoorn, 2001
- G I. Abram, L. van der Linden, *Handleiding interculturele museale leerroutes*, Nederlandse Museum Vereniging, Amsterdam, 2000
- G I. Beert, C. Dekeyrel, R. De Winter, A. Lippens, W. Van Driel (a cura di), *Musea & Onderwijs: natuurlijke partners*, Albert De Smet, Gent, 2001
- G P. Mols, *Wat te doen met de spullen? Over het belang en de mogelijkheden van erfgoededucatie, het postmodernisme voorbij*, in: *Mores*, 2003, december
- G P. Mols, *Over-Leven, mensen in de Kempen, van cultuurhistorisch museum naar identiteitsfabriek*, in: *Jaarboek Nederlands Openluchtmuseum*, 1999

##### • Periodici

- G Erfgoed Actueel, *Oud nieuws*
- G Afdeling Monumenten en Landschappen, *Monumenten & Landschappen (M&L)*

#### • Fonti su internet

P Cultuurwijs.nl, [www.cultuurwijs.nl](http://www.cultuurwijs.nl)

P Dat Bewaren We.nl, [www.datbewarenwe.nl](http://www.datbewarenwe.nl)

P PABO's + Cultuur, [pabo.cultuurenschool.net](http://pabo.cultuurenschool.net)

S H. Ankoné e.a., *Bouwstenen voor Cursussen Cultureel Erfgoed in de Eigen Omgeving*, 2002, [http://www.slo.nl/upload/bestanden/873\\_Bouwstenen%20cultureel%20erfgoed.pdf](http://www.slo.nl/upload/bestanden/873_Bouwstenen%20cultureel%20erfgoed.pdf)

S Pienternet, een site voor jongeren en leerkrachten van het secundair onderwijs, [www.pienternet.be](http://www.pienternet.be)

G Erfgoed Actueel, [www.erfgoedactueel.nl](http://www.erfgoedactueel.nl)

G ErfgoedStart.nl, [www.erfgoedstart.nl](http://www.erfgoedstart.nl)

G Startpagina Erfgoededucatie, [erfgoededucatie.pagina.nl](http://erfgoededucatie.pagina.nl)

G CANON Cultuurcel, [www.canoncultuurcel.be](http://www.canoncultuurcel.be)

G Digitaal Erfgoed Nederland, [www.den.nl](http://www.den.nl)

G Cultuurnetwerk.nl, [www.cultuurnetwerk.nl](http://www.cultuurnetwerk.nl)

G Cultuur en School, [www.cultuurplein.nl](http://www.cultuurplein.nl)

#### B. PEDAGOGIA DEL PATRIMONIO: ASPETTI SPECIFICI

##### • Libri e articoli

P T. Creyf, *Kabba, een gids die kinderen wandelen stuurt*, Lannoo, Tiel, 2002

P B. Peeters, *Metaal, een ijzersterk verhaal (Jeugdthemaboek OMD)*, Clavis, Hasselt, 2001

P D. Antheunis, B. Devries, *Gebouwen spreken. Wat de haan op de toren je kan vertellen (Jeugdthemaboek OMD)*, Mozaïek, Hasselt, 2002

P D. Antheunis, *Gebouwen spreken. Van steengoed tot keitof (Jeugdthemaboek OMD)*, Mozaïek, Hasselt, 2003

##### • Fonti su internet

P *Stamboonderzoek in de bovenbouw van het basisonderwijs*, Centraal Bureau voor Genealogie, Den Haag, 1999, [www.cbg.nl/infoteksten/info\\_stamboomklas1.htm](http://www.cbg.nl/infoteksten/info_stamboomklas1.htm)

S L. Andeweg, E. Poley, *De stamboom in de klas (2). Lespakket familiegeschiedenis en stamboom onderzoek voor de basisvorming*, Centraal Bureau voor Genealogie, Den Haag, 2001, [http://www.cbg.nl/infoteksten/info\\_stamboomklas2.htm.n](http://www.cbg.nl/infoteksten/info_stamboomklas2.htm.n), *Familiegeschiedenis*, Centraal Bureau voor Genealogie, Den Haag, 2004, [http://www.cbg.nl/uitgaven/uitg\\_lesbrief3.htm](http://www.cbg.nl/uitgaven/uitg_lesbrief3.htm)

S T. Van Dijk, *School maken in architectuur*, Vlaams Architectuur Instituut & Canon Cultuurcel Departement Onderwijs, 2003, [www.vai.be/educatie](http://www.vai.be/educatie)

G Diva, *Vereniging voor de documentaire informatievoorziening en het archiefwezen*, [www.divakoepel.nl/](http://www.divakoepel.nl/)

G Nederlands Centrum voor Volkscultuur, [www.volkscultuur.nl](http://www.volkscultuur.nl)

G Rijksdienst voor de Monumentenzorg, [www.monumentenzorg.nl/educatie](http://www.monumentenzorg.nl/educatie)

G *Verover je eigen monument*, [www.veroverjeeigenmonument.nl](http://www.veroverjeeigenmonument.nl)

G Archeologie, Monumenten & Landschapszorg in Vlaanderen, <http://www.monument.vlaanderen.be/>

## II. FRANCIA

### A. GENERALE

#### • Libri e articoli

S G. Astoul, C. Chabaud, D. Delory, *50 activités pour découvrir le patrimoine (Livre + CD-ROM)*, Editions CRDP Midi-Pyrénées, 2003

S G. Laforest, *L'environnement et le patrimoine (Thèmes transversaux)*, Editions Larousse, Paris, 1986

S M.-A. Sire, *La France du patrimoine (Collection Découvertes; 291)*, Editions Gallimard, Paris, 1996

G CRDP de Besançon, *Etudier le patrimoine à l'école au collège et au lycée (Ressources patrimoine)*, CRDP de Franche-Comté (Académie de Besançon), 1999

G A. Lespagnol, *Enseigner le patrimoine (Les cahiers Innover et réussir)*, Editions SCEREN/ CRDP Académie de Créteil, 2003

G B. Molinier, *Art et patrimoine CRDP d'Auvergne*, in : *Revue des Instituts de Recherche pour l'Enseignement de l'Histoire Géographie et groupes associés (IRHEG)*, 1998, n.6

G D. Poulot, *Musée, Nation, Patrimoine 1789-1815 (Bibliothèque des Histoires)*, Editions Gallimard, Paris, 1997

#### • Periodici

G CRDP Auvergne, *Revue de l'I.R.H.E.G.*, 1998 (n.6 : Art et Patrimoine)

G SCEREN (CNDP) et Beaux Arts Magazine, *L'art à l'école, Le patrimoine*, 2002

#### • Fonti su internet

G *Les Journées Européennes du Patrimoine*, [www.jp.culture.fr](http://www.jp.culture.fr)

G *Ministère de la Culture et de la Communication*, [www.culture.fr/Groups/patrimoine\\_monuments\\_jardins/home](http://www.culture.fr/Groups/patrimoine_monuments_jardins/home)

G *Ministère de la Jeunesse, de l'Education Nationale et de la Recherche*, [www.educlic.education.fr](http://www.educlic.education.fr)

G *Patrimoines Sans Frontières*, [www.patrimisf.org](http://www.patrimisf.org)

G SCEREN (CNDP), [www.sceren.fr](http://www.sceren.fr)

G *Site du ministère de la jeunesse de l'éducation nationale et de la recherche*, [www.artsculture.education.fr](http://www.artsculture.education.fr)



## B. ASPETTI SPECIFICI

### • Libri e articoli

- S C. Cartier, *L'héritage industriel, un patrimoine*, Editions CRDP de Franche-Comté, Besançon, 2003
- S E. de Roux, G. Fessy, *Patrimoine industriel*, Editions Scala et Editions du Patrimoine, Paris, 2000
- G C. Bost, M. Froissart, *Découvrir le patrimoine industriel du Val-de-Marne (Patrimoine, Série Ressources)*, Editions SCEREN/CRDP, Académie de Créteil, 2004
- G J. Brenu, *Approches du paysage*, In : *Paysages, patrimoine, pédagogie*, Editions CRDP Académie de Grenoble/CDDP Ardèche
- G D. Chevallier, *Vives campagnes. Le patrimoine rural, projet de société (Collection Mutations)*, Editions Autrement, Paris, 2000
- G J.P. Grasset, B. Malinvaud, J.C. Peyronnet, P. Plas, *Découvrir le Centre de la Mémoire, Oradou- sur- Glane*, Editions CRDP du Limousin, Limoges, 2000
- G J. Lang, R. Debray, *L'enseignement du fait religieux dans l'école laïque*, CNDP/CRDP de Franche Comté, Editions Odile Jacob, Paris, 2002
- G F. Maillot, I. Langlois, *La pierre et la lettre : architecture et littérature au collège et au lycée*, CRDP de Franche-Comté, Besançon, 2001

### • Periodici

- S SCEREN (CNDP), *Textes et Documents pour la Classe*, 2004 (n. 879 : La science au service du patrimoine)
- S SCEREN (CNDP), *Textes et Documents pour la Classe*, 2002 (n. 842 : Le patrimoine industriel)
- S SCEREN (CNDP), *Textes et Documents pour la Classe*, 2001 (n. 821 : Visiter le Louvre)
- S SCEREN (CNDP), *Textes et Documents pour la Classe*, 2001 (n. 816 : La sculpture dans la ville au 20<sup>ème</sup> siècle)

### • Fonti su internet

- G *Maisons paysannes de France*, [www.maisons-paysannes.org](http://www.maisons-paysannes.org)
- G *Mois du patrimoine écrit*, [www.ffcb.org](http://www.ffcb.org)
- G *Printemps des musées*, [www.printempsdesmusees.culture.fr](http://www.printempsdesmusees.culture.fr)

## III. GERMANIA

### A. GENERALE

#### • Libri e articoli

- S *Geschichte vor Ort. Anregungen für den Unterricht an außerschulischen Lernorten*, Handreichung des Staatsinstituts für Schulpädagogik und Bildungsforschung München, Donauwörth, 1999
- S *Spuren suchen: Denkmal: Erinnerung - Mahnung - Ärgeris* (Schülerwettbewerb deutsche Geschichte um den Preis des Bundespräsidenten; 7), Körber-Stiftung Hamburg, 1993
- S M. Sauer, *Bilder im Geschichtsunterricht. Typen, Interpretationsmethoden, Unterrichtsverfahren*, Seelze/Velber, 2000
- G G. Kiesow, *Kulturgeschichte sehen lernen*, Bonn, 1998/2001 (Bd. 1/2)
- G S. Kreuzinger, K. Meister, *Eine Welt für Kinder Bausteine für Spiel- und Kulturprojekte zu Globalem Lernen/Bildung für Nachhaltigkeit*, München, 2003
- G *Kulturelle Bildung im Medienzeitalter, Gutachten zum Programm von Prof. Dr. Karl-Josef Pazzini (Materialien zur Bildungsplanung und zur Forschungsförderung; 77)*, Universität Hamburg
- G *Lernort Museum. Museumspädagogische Werkstattberichte*, Hessisches Institut für Lehrerfortbildung, Fulda, 1991
- G T.D. Meier, H.R. Reust, *Medium Museum - Kommunikation und Vermittlung in Museen für Kunst und Geschichte*, Bern, 2000
- G A. Noschka-Roos, *Besucherforschung und Didaktik. Ein museumspädagogisches Plädoyer (Berliner Schriften zur Museumskunde; 11)*, Leverkusen, 1994
- G U. Paatsch, *Konzept Inszenierung. Inszenierte Ausstellungen - ein neuer Zugang für Bildung im Museum?*, Ein Leitfaden, Heidelberg, 1990
- G A. Schmidt-Herwig, G. Winter, *Museumsarbeit und Kulturpolitik Bildungs- und Vermittlungsfragen im Schnittpunkt kultureller Interessen*, Ostfildern, 1992
- G G. Selle, *Beiseitegesprächen. Über Kultur, Kunst, Design und Pädagogik*, Frankfurt, 2000

#### • Periodici

- G Bundesverband Museumspädagogik, *Standbein-Spielbein*
- G Deutsche Stiftung Denkmalschutz. *Monumente*
- G Deutscher Museumsbund. *Museumskunde*

#### • Fonti su internet

- S *Geschichtswettbewerb des Bundespräsidenten*, [www.stiftung.koerber.de/wettbewerbe/geschichtswettbewerb/portrait/index.html](http://www.stiftung.koerber.de/wettbewerbe/geschichtswettbewerb/portrait/index.html)
- G Bundesverband Museumspädagogik, [www.museumspaedagogik.org/index.php4](http://www.museumspaedagogik.org/index.php4)
- G Deutsche Stiftung Denkmalschutz, [www.denkmalschutz.de/main](http://www.denkmalschutz.de/main)
- G *Www.umweltbildung-berlin.de*, [www.umweltbildung-berlin.de/unterrichtsmaterialien.php](http://www.umweltbildung-berlin.de/unterrichtsmaterialien.php)

## B. ASPETTI SPECIFICI

### • *Libri e articoli*

- P *Abenteuer mit Marie und Max. Museumsführer für Kinder. Niedersachsen und Bremen*, Hrsg. v. d. Niedersächsischen Sparkassenstiftung, Dr. Sabine Schormann, und dem Museumsverband für Niedersachsen und Bremen e. V., Hans Lochmann, Hannover, 2002
- P *Auf Schatzsuche. Museums-Tour mit Leo Löwenzahn durch Thüringen*, Hrsg. v. d. Sparkassen-Kulturstiftung Hessen-Thüringen, d. Sparkassen-Versicherung Hessen - Nassau - Thüringen und dem Museumsverband Thüringen, Weimar, 1998
- P L. Linde junior, *(Natur-)Erlebnispfad Bad Salzuflen*, Hrsg. v. Umweltzentrum Heerser Mühle e. V., Bad Salzuflen, [www.heerser-muehle.de](http://www.heerser-muehle.de)
- S *Auf den Spuren askanischer Fürsten. Fürst Leopold III. Friedrich Franz von Anhalt-Dessau. Projekt Lernort Geschichte 1995-1998 Inhaltliche und methodische Handreichung zur Gestaltung von Geschichtsunterricht, Projekten und Exkursionen*, Landesinstitut für Lehrerfortbildung, Lehrerweiterbildung und Unterrichtsforschung von Sachsen-Anhalt (LISA), Dessau, 1997
- S *Frankfurt 1848. Ein Stadtgang durch das Zentrum der ersten demokratischen Revolution in Deutschland*, Hrsg. v. Hessischen Landesinstitut für Pädagogik, Regionalstelle Frankfurt in Kooperation mit dem Historischen Museum Frankfurt, Wiesbaden, 1988
- S *Der Geschichte ins Gesicht blicken. Lebensbilder. Geschichte und Kunst in Bildnissen aus Schwaben. Ausstellung im Schloss Höchstädt. Forum für Schwäbische Geschichte 2002. Didaktisches Begleitheft*, Hrsg. v. d. Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung, Dillingen, 2002
- S *Hessen wird 50. Materialien zum Unterricht in der Sekundarstufe I und II*, Hrsg.: Hessisches Institut für Bildungsplanung und Schulentwicklung, Wiesbaden, 1996
- S *Historische Exkursionen in Franken und in der Oberpfalz*, Hrsg. v. d. Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung, Dillingen, 1999
- S *Koblenz. Exkursionen zur Stadtentwicklung und Stadtsanierung (PZ-Information; 8)*, Hrsg. Pädagogisches Zentrum Rheinland-Pfalz, Bad Kreuznach, 1993
- S *Kriegsende 1945. Zeitzeugen der Karlsruher Region erzählen. Projekt: Schüler befragen Zeitzeugen*, Hrsg. vom Arbeitskreis Landeskunde/Landesgeschichte Karlsruhe, Karlsruhe, 1996
- S *Kulturelle Praxis. Projektbank - Erste Lieferung*, Hrsg. v. Riehm, H.; Aue, A. Hessisches Landesinstitut für Pädagogik, Wiesbaden, 1995
- S *Die Männer von St. Dié/Les hommes de Saint-Dié. Erinnerungen an die Verschleppung/Souvenirs d'une déportation*, Hrsg. v. d. KZ-Gedenkstätte Mannheim-Sandhofen/Association des déportés de Mannheim, Saint Dié, Holzheim, 2000
- S *„...und ein helleres und schöneres Licht beginnt den Völkern zu tagen!“ Die Revolution von 1848 in Hessen und ihr Scheitern. Projektideen für den Unterricht*, Hrsg. v. Hessischen Landesinstitut für Pädagogik, Wiesbaden, 2002
- S H.G. Große Jäger, H. Schwartze, *Geschichte vor Ort. Spurensuche am Beispiel des Dorfes Osterfelde. Ein Bericht über eine Lehrerfortbildung (Schriftenreihe zur Lehrerfort- und Weiterbildung; 19)*, Bezirksregierung, Münster, 1997
- S J. Ströter-Bender, *Lebensräume von Kunst und Wissen. UNESCO-Weltkulturerbestätten in Nordrhein-Westfalen. Exkursionshinweise, Basisinformationen, Unterrichtsmaterialien, Ästhetische Zugänge - Sekundarstufe I/II*, Paderborn, 2004
- G *Außerschulische Lernorte im Ruhrgebiet. Ein Handbuch für die Umwelterziehung*, Hrsg. Regionalverband Ruhrgebiet in Zusammenarbeit mit dem Arbeitskreis der Umweltpädagoginnen und Umweltpädagogen im Ruhrgebiet. 2.Aufl., Essen, 1995
- G *Denkmal aktiv. Kulturerbe macht Schule. Arbeitsblätter für den Unterricht*, Hrsg. v. d. Deutschen Stiftung Denkmalschutz, Bonn, in Zusammenarbeit mit der Arbeitsgemeinschaft Jugend und Bildung e. V. Wiesbaden. Bonn, 2002

- G *Der Rhein in der Antike (Geschichte Sekundarstufe I/II, PZ-Information 20/1999, Nachdruck 2002)*, *Der Rhein - Das Rheintal als Durchgangsregion (Gesellschaftslehre, Schuljahrgang 7/8, PZ-Information 32/2000)*, *Der „sagenhafte Rhein“ (Geschichte und fächerübergreifender Unterricht, PZ-Information 15/2001)*, *Der historisch-geografische Rhein (Geschichte, Erdkunde und Gesellschaftslehre, PZ-Information 7/2002)*, *Der „mythische“ Rhein (Projekte der Fächer Deutsch, Musik, Bildende Kunst, PZ-Informationen 19/2002)*, Hrsg. Pädagogisches Zentrum Rheinland-Pfalz, Bad Kreuznach

### • *Fonti su internet*

- S AG-Spurensuche an der Jakob-Grimm-Schule Rotenburg a.d.F., [www.ag-spurensuche.de/](http://www.ag-spurensuche.de/)
- S *Denk-mal!! Welches Schicksal, welche Geschichte steckt hinter den Denk- und Mahnmalen an das 3. Reich in Köln?*, [www.kbs-koeln.de/gbg/denkmal/](http://www.kbs-koeln.de/gbg/denkmal/)
- S *Denkmal aktiv. Kulturerbe macht Schule*, [www.denkmal-aktiv.de/informationen.htm](http://www.denkmal-aktiv.de/informationen.htm)
- S *Die Geschichte Sachsen-Anhalts im Zeitstrahl*, [www.zeitstrahl.bildung-lsa.de/index1.htm](http://www.zeitstrahl.bildung-lsa.de/index1.htm)
- S *Geschwister-Scholl-Schule, GSS online (AGs: Weisse Rose)*, [www.gss-ohlgs.de/schueler/home/ags/weisserose/index.htm](http://www.gss-ohlgs.de/schueler/home/ags/weisserose/index.htm)
- S *Jews in the Kraichgau (region)*, [www.rsw.hd.bw.schule.de/shal/ueber\\_uns.htm](http://www.rsw.hd.bw.schule.de/shal/ueber_uns.htm)
- S *Jüdische Geschichte und Kultur: ein Projekt des Lessing-Gymnasiums Döbeln*, [www.judentum-projekt.de/](http://www.judentum-projekt.de/)
- S *Mödlareuth, ein geteiltes Dorf. Der Fall der Mauer und seine Auswirkung auf Mensch und Natur*, [home.t-online.de/home/lessing-gymnasium/sokrat1.htm#Einleitung](http://home.t-online.de/home/lessing-gymnasium/sokrat1.htm#Einleitung)
- S *Naturschutzjugend*, [www.drawehn-schule.de/comenius/projinfo/projinfo.html](http://www.drawehn-schule.de/comenius/projinfo/projinfo.html)
- S *Naturgeschützte Gebiete in und um Gotha. Ein Projekt der Gothaer Jugend-Agenda 21*, [www.arnoldi-gym.de/Faecher/Bio/bioprojekt.html](http://www.arnoldi-gym.de/Faecher/Bio/bioprojekt.html)
- G *Auf literarisch-künstlerischer Spurensuche von Joachim Ringelnatz in Cuxhaven*, [home.t-online.de/home/mk-cux/cux3r87.htm](http://home.t-online.de/home/mk-cux/cux3r87.htm)
- G *Deutsche Bildungsserver*, [www.bildungsserver.de](http://www.bildungsserver.de)
- G *Landesinstitut für Schule, Learn:line NRW*, [www.learn-line.nrw.de/lernorte/](http://www.learn-line.nrw.de/lernorte/)
- G *Schau mal r(h)ein...!*, [www.mittelrhein.bildung-rp.de/index.htm](http://www.mittelrhein.bildung-rp.de/index.htm)



## IV. ITALIA

### A. GENERALE

#### • Libri e articoli

- P M. Calidoni (a cura di), *Leggere a Scuola il Patrimonio del Territorio. Per un curricolo continuo nell'Istituto Comprensivo. Modelli di progettazione ed esperienze nell'Istituto Comprensivo*, Casalmaggiore, 2002
- G *Annual Conference CECA/ICOM 1997*, Rio de Janeiro, Fundação Casa de Rui Barbosa, 1998
- G *Évaluation et éducation muséale: nouvelles tendances*, ICOM-CECA, Paris, 1998
- G *Le patrimoine culturel et sa pédagogie: un facteur de tolérance, de civisme et d'intégration sociale*, Atti del seminario, Bruxelles, 28-30 agosto 1995, Editions du Conseil de l'Europe, 1998
- G S'ed Il Giornale del Centro per i Servizi educativi (a cura di), *Visitabile. Un'esperienza di visita speciale al San Michele (libro + dvd)*, Roma, 2003
- G Tra scuola e museo: lo spazio dell'arte. Incontri, didattica, esperienze di formazione. In: *Quaderno di lavoro Città di Torino*, Divisione Servizi Culturali, IRRSAE Piemonte, Provveditorato agli Studi di Torino, Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporanea di Torino, Castello di Rivoli, Museo d'Arte Contemporanea, Torino, 2001
- G ANISA (a cura di), Per un Curricolo di Educazione all'arte e ai beni artistici e ambientali, in: *Dossier 'Annali Pubblica Istruzione'*, 2000, n. 1-2, 5-6
- G S. Bodo (a cura di), *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, Fondazione Giovanni Agnelli, Torino, 2000
- G F. Bottari, F. Pizzicannella, *L'Italia dei tesori. Legislazione dei beni culturali, museologia, catalogazione e tutela del patrimonio artistico*, Zanichelli, Bologna, 2002
- G F. Buffet, *Entre école et musée: le temps du partenariat culturel éducatif*, in : *Publics et Musées*, 1996, n. 7
- G T. Calvano, C. Rech, *Immaginarte*, Carocci editore, Roma, 2005
- G Centro per i Servizi educativi (a cura di), *Manuale per i servizi educativi del museo e del territorio*, Cappelli, Bologna, 2004
- G M. Cisotto Nalon (a cura di), *Il museo come laboratorio per la scuola. Per una didattica dell'arte*, Atti della Terza giornata regionale di Studio sulla Didattica Museale, Padova, Accademia Galileiana, 12 novembre 1992, Il Poligrafo, Padova, 2000
- G M. Dalai Emiliani (a cura di), *Verso un sistema italiano dei Servizi Educativi per il Museo ed il Territorio. Materiali di lavoro della Commissione Ministeriale*, edito dall'Ufficio Centrale per i Beni Archeologici, Architettonici, Artistici e Storici del Ministero per i Beni e le Attività Culturali, Roma, 1999
- G P. De Socio, C. Piva, *Museo come scuola. Pratica didattica e patrimonio culturale*, Carocci editore, Roma, 2005
- G M. A. Destro, *L'impegno e le proposte dell'ANISA nella e per la didattica del museo e del territorio. Quale futuro?*, Atti del Convegno Museo/Impresa. *Può il museo diventare un'impresa?* Giornata di studio sui musei, organizzata da Italia Nostra e Associazione Bianchi Bandinelli, Istituto dell'Enciclopedia italiana, Roma, 18 aprile 2002, Roma, 2003
- G A. Di Mauro (a cura di), *Le professionalità della didattica museale. Oltre la formazione verso il riconoscimento*, Quinta Giornata regionale di studio sulla didattica museale, Museo di Cà Rezzonico, Venezia, 30 ottobre 2001
- G M.A. Fusco, *Per una storia della comunicazione primaria nei Musei italiani*, In: F.Lenzi, A.Zifferero (a cura di), *Archeologia del Museo*, Istituto per i beni artistici culturali e naturali della regione Emilia Romagna, editore Compositori, Bologna, 2004

- G M. Gelfi, Dalla didattica museale ai programmi educativi per i musei storici, In: *Museo & Storia, Annuario del Museo storico della città di Bergamo*, 2000, n. 2
- G M. Gregorio (a cura di), *Musei, saperi e culture*, Atti del Convegno internazionale (Milano, Fondazione Museo Internazionale della Scienza e della Tecnologia 'Leonardo da Vinci', 14-15 maggio; 22-23 ottobre 1999, ICOM, Italia, 2002
- G D. Jacobi e O. Coppey, *Musées et éducation: au-delà du consensus, la recherche du partenariat*
- G M. R. Jacono (a cura di), *Educazione al patrimonio culturale: problemi di formazione e di metodo*, Atti del Convegno Nazionale, Caserta 2002, organizzato dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali- Soprintendenza BAP PSAD Caserta e Benevento-Centro per i servizi educativi del museo e del territorio- Seconda Università di Napoli, 2004
- G S. Mascheroni (a cura di), Il partenariato scuola-museo-territorio. Riflessioni, aggiornamenti, progetti, in: *Scuola e Didattica*, 2002, febbraio, n. 11
- G I. Mattozzi, La didattica dei beni culturali: alla ricerca di una definizione, in: M. Cisotto Nalon (a cura di), *Il museo come laboratorio per la scuola*, Il Poligrafo, Padova, 2000
- G D. Jalla, *Il museo contemporaneo. Introduzione al nuovo sistema museale italiano*, Utet, Torino, 2000
- G E. Nardi (a cura di), *Imparare al museo. Percorsi di didattica museale*, Tecnodid, Napoli, 1996
- G E. Nardi (a cura di), *Un laboratorio per la didattica museale*, Seam Roma, 1999
- G E. Nardi, *Musei e pubblico. Un rapporto educativo*, FrancoAngeli, 2004
- G C. Prete, *Aperto al pubblico. Comunicazione e servizi educativi nei musei*, Edifir, Firenze, 1998
- G F. Quartapelle (a cura di), *Didattica per progetti*, IRRSAE Lombardia, Franco Angeli, Milano, 1999
- G F. Quartapelle (a cura di), *Progettare insieme l'Europa. Kit di valutazione di progetti educativi europei*, IRRSAE Lombardia, Franco Angeli, Milano, 1999

### B. ASPETTI SPECIFICI

#### • Libri e articoli

Il numero dei titoli è enorme. Come opera di riferimento principale si può consultare l'inventario fatto da Piera Panzeri nella serie 'Itinerari Didattici d'Arte e di Cultura', edito da Fratelli Palombi per il Centro di Coordinamento Didattico-Assessorato alla Cultura del Comune di Roma.

- P AAVV, *Alla scoperta di Brera*, MBAC BAS Milano, Regione Lombardia, 1998
- P MBAC BAPPSAD Cagliari e Oristano, *Fare scuola a Sant'Agata*, Cagliari, 2002
- P MBAC BAS di Milano, *Sperimentare un modello di valutazione del progetto educativo. Alla scoperta di Brera*, Milano, 1999
- P G. De Carlo e.a., MBAC BAPPSAD di Salerno e Avellino, Il restauro di una scultura lignea. Sant'Anna dell'Annunziata di Cava de' Tirreni. La memoria storica tra arte e restauro, In: *I Quaderni del restauro*, 2002, n. 1
- P M. De Gemmis, M.R. Esposito, *Il Museo Archeologico Nazionale di Napoli. Guida per i ragazzi*, Napoli, s.d
- P D. Rossi Diana, MBAC Soprintendenza Archeologica di Roma, *Camminando sulla storia*, Città di Castello (PG), s.d
- S C. Battigelli Baldasseroni, M.C. Masdea (a cura di) MBAC BAS di Firenze, Pistoia e Prato, *Lo sviluppo urbano di Firenze. Il Trecento*, Firenze, 1999

- S P. Mercurelli Salari (a cura di), MBAC BAPPSAD Umbria, *La ricomposizione di un tabernacolo da San Francesco al Prato a Perugia - Un Crocifisso da San Crispoldo di Bettona e otto Angeli di Benedetto Bonfigli*, Perugia, 2003
- S C. Paolini, MBAC BAPPSAD Toscana, *L'arredo urbano di Firenze. Materiali per una catalogazione*, Firenze, 2004
- S C. Paolini, MBAC BAPPSAD Toscana, *I luoghi del cibo. Cucine, tinelli e sale da banchetto nella casa fiorentina tra XV e XVII secolo*, Firenze, 2004
- G S. Druda, *Sognando il Pantheon... in una pioggia di petali di rosa*, Soprintendenza BAP PSAD di Roma, Gangemi editore, Roma, 2003
- G G. Guardia, R. Liguori, (a cura di) MBAC BAPPSAD Salerno e Avellino, *Dalla conoscenza delle tecniche al rispetto del territorio. L'affresco*, Laboratori didattici del Progetto 'Genius Loci', Salerno, 2004
- G MBAC BAAAS Cagliari e Oristano, *Sa prendidura di Cuglieri. Un'esperienza didattica sul macramè in Sardegna*, Cagliari, 2000
- G MBAC BAPPSAD Cagliari e Oristano, *Il pane. Forme e significato*, Cagliari, 2001
- G MBAC BAPPSAD Caserta e Benevento, *Il Museo all'aperto - L'esperienza fotografica tra interpretazione, documentazione e conservazione del monumento e del paesaggio*, Roma, 2003
- G 'La scuola adotta un monumento', collana dedicata alla pubblicazione di esperienze di scuole romane nell'ambito del Progetto 'La scuola adotta un monumento', dalle elementari alle superiori, edita dai Fratelli Palombi, Roma
- G P. Panzeri, *Didattica museale in Italia. Rassegna di bibliografia*, I°, Fratelli Palombi editori, Roma, 1990
- G P. Panzeri, *Didattica museale in Italia. Rassegna di bibliografia*, II°, Fratelli Palombi editori, Roma, 1992
- G P. Panzeri, *Didattica del Museo e del territorio: 1991-1995*, Allegato al 'Bollettino d'Arte' del Ministero per i Beni Culturali e Ambientali, n. 91, maggio-giugno, 1995, Istituto Poligrafico dello Stato, Roma, 1996

## V. EUROPA

### • Fonti su internet

- G Council of Europe, *Heritage education*, [http://www.coe.int/T/E/Cultural\\_Co-operation/Heritage/Heritage\\_education/default.asp](http://www.coe.int/T/E/Cultural_Co-operation/Heritage/Heritage_education/default.asp)
- G *English heritage*, [www.english-heritage.org.uk/education](http://www.english-heritage.org.uk/education)
- G *24 Hour Museum for Teachers*, [www.24hourmuseum.org.uk/etc/teah/teahindex\\_gfx\\_en.html](http://www.24hourmuseum.org.uk/etc/teah/teahindex_gfx_en.html)
- G *Inspiring learning for all*, [www.inspiringlearningforall.gov.uk](http://www.inspiringlearningforall.gov.uk)

## VI. INTERNAZIONALI

### • Fonti su internet

- G UNESCO World Heritage, <http://whc.unesco.org/pg.cfm>
- G World Heritage in Young Hands, <http://whc.unesco.org/education/>
- G The Heritage Education Network, <http://histpres.mtsu.edu/then/>
- P Heritage For Kids: A Resource Guide for Elementary School, [http://www.heritagebc.ca/kids/kit\\_intro.htm](http://www.heritagebc.ca/kids/kit_intro.htm)

## I PARTNER DI HEREDUC



### COORDINATORE



#### Het Gemeenschapsonderwijs

Het Gemeenschapsonderwijs  
E. Jacquainlaan 20  
1000 Brussel  
BELGIO

telefono: +32 2 790 96 61  
fax: +32 2 790 97 97

referente: Veerle De Troyer  
e-mail: [veerle.de.troyer@gemeenschapsonderwijs.be](mailto:veerle.de.troyer@gemeenschapsonderwijs.be)  
[www.gemeenschapsonderwijs.be/europa](http://www.gemeenschapsonderwijs.be/europa)

#### Descrizione

Het Gemeenschapsonderwijs è un'istituzione statale fiamminga che agisce da coordinatrice per l'istruzione della Comunità fiamminga. Garantisce a genitori e figli la libertà di scegliere un'educazione aperta e di alta qualità nelle Fiandre e a Bruxelles. Il suo obiettivo è lo sviluppo completo della personalità e vuole che i giovani diventino persone libere e mature in grado di svolgere il proprio ruolo nella società moderna. Mette al primo posto i miglioramenti dell'insegnamento e auspica una partecipazione democratica. L'amministrazione centrale e la sezione di supporto pedagogico è al servizio di 773 istituti divisi tra 28 complessi scolastici con più di 27.000 unità di personale e 166.000 alunni nell'istruzione dell'obbligo.

### PARTNER



#### Culturele Biografie Vlaanderen vzw

p.a. 'De Lente'  
Generaal Van Merlenstraat 30  
2600 Berchem  
BELGIO

telefono: +32 3 224 15 40  
fax: +32 3 224 15 41

referente: Hildegard Van Genechten  
e-mail: [hildegard.vangenechten@culturelebiografie.be](mailto:hildegard.vangenechten@culturelebiografie.be)  
[www.culturelebiografie.be](http://www.culturelebiografie.be)

#### Descrizione

Culturele Biografie Vlaanderen vzw contribuisce al continuo sviluppo di archivi, unità e musei del patrimonio nelle Fiandre e a Bruxelles affinché il patrimonio culturale rappresenti un valore e una condizione essenziale per migliorare la qualità di vita. La struttura di supporto è stata creata per sostenere lo sviluppo pratico e strategico del patrimonio nelle Fiandre, cercando di incoraggiare la collaborazione tra le organizzazioni che se ne occupano. Culturele Biografie Vlaanderen vzw funge anche da interfaccia tra il campo del patrimonio e il governo, e facilita lo scambio di consigli, informazioni ed esperienze: i suoi consulenti forniscono suggerimenti, partecipano a gruppi di lavoro, organizzano giornate e corsi di studio, preparano pubblicazioni, sostengono e informano sulla ricerca accademica e così via.



## PARTNER



### Westfälisches Landesmedienzentrum

Fürstenbergstrasse 14  
48133 Münster  
GERMANIA

telefono: +49 251 591 4663  
fax: +49 251 591 3982  
referente: Klaus Kösters  
e-mail: klaus.koesters@lwl.org

[www.westfaelisches-landesmedienzentrum.de](http://www.westfaelisches-landesmedienzentrum.de)

#### Descrizione

Il Landschaftsverbands Westfalen-Lippe è un'organizzazione intercomunale creata con l'obiettivo di assumersi responsabilità e compiti troppo gravosi per singoli privati o comuni. In ambito culturale, il consorzio amministra diversi musei regionali e aiuta il lavoro di musei e istituzioni culturali cittadine.



### Centre de Culture Européenne Saint-Jacques-de-Compostelle

Abbaye Royale  
17400 Saint Jean d'Angély  
FRANCIA

telefono: +33 5 46 32 60 60  
fax: +33 5 46 32 60 70  
referente: Nicole Vitre  
e-mail: Nicole.Vitre@ac-poitiers.fr

[www.cceangely.org](http://www.cceangely.org)

#### Descrizione

Il Centre de Culture Européenne svolge la sua azione a livello europeo negli ambiti della cultura e dell'istruzione. Organizza annualmente circa 10 sessioni multinazionali per giovani europei, nonché numerosi seminari di tirocinio pratico in Francia e negli altri Centri di Cultura europea.



MINISTERO PER I BENI  
E LE ATTIVITÀ CULTURALI

### Centro per i Servizi Educativi del Museo e del Territorio (CSED)

Via di San Michele 22  
00153 Roma  
ITALIA

telefono: +39 06 58 43 42 67  
fax: +39 06 58 43 43 47  
referenti: Maria Antonella Fusco • Maria Antonietta Destro  
e-mail: sed@arti.beniculturali.it

[www.arti.beniculturali.it](http://www.arti.beniculturali.it)

#### Descrizione

Il Centro, istituito nel 1998, promuove, sostiene e diffonde i progetti dei 100 servizi educativi delle Soprintendenze, in convenzione con le scuole italiane, ai sensi dell'art. 119 del Codice per i Beni culturali e il paesaggio (D.L. 41.2004).



### Stichting Identiteitsfabriek Zuid-Oost

Hemelrijken 6  
5502 HM Veldhoven  
OLANDA

telefono: +31 6 15525902  
referente: Pieter Mols  
e-mail: p.mols@iae.nl

[www.idzo.nl](http://www.idzo.nl)

#### Descrizione

L'Identiteitsfabriek Zuid-Oost (IDZO) illustra la biografia culturale della regione a sud-est del Brabante, occupandosi della storia e della vita della gente del Kempenland e del Meijerij. Attira i suoi ospiti alla ricerca di una traccia del passato che giunga sino alla complessa società attuale di una regione un tempo descritta come 'il profondo sud'.

## NOTE

### CAPITOLO 1

<sup>1</sup> [www.epoch-net.org/](http://www.epoch-net.org/)

<sup>2</sup> [www.coe.int/t/nl/com/about\\_coe/culture.asp](http://www.coe.int/t/nl/com/about_coe/culture.asp)

<sup>3</sup> Daniël Ostyn, Het Europees monumentenjaar 1975, een doorbraak in de monumentenzorg, in: *Monumenten en Landschappen*, 2003, XXII, 1, pp. 9-19

<sup>4</sup> 75/65/EEG: Raccomandazione della Commissione del 20 dicembre 1974 agli stati membri, riguardante la tutela del patrimonio architettonico e ambientale - *Publication no. L 021, 28/01/1975 pp. 0022 - 0023*

<sup>5</sup> Sneska Quaedvlieg-Mihailovic e Charlotte O'Connor (a cura di), *Europa Nostra Annual Report 2003*, Den Haag, 2003, 45 pp.

### CAPITOLO 2

<sup>6</sup> Le idee contenute in questo testo si rifanno alle seguenti fonti:

- Il sito web dell'UNESCO World Heritage in Young Hands (<http://whc.unesco.org/education/sindex.htm>),
- Il saggio di William Outhwaite *What is European culture?*, in Wiking Ehler e György Széll (a cura di), *New Democracies and Old Societies*, Osnabrück, 2001 e Bernd von Droste-Hulshoff *Welterbe und Jugend - eine Herausforderung für die Zukunft* ([www.unesco.de/unesco-heute/502/droste.htm](http://www.unesco.de/unesco-heute/502/droste.htm)),
- Kulturbegriffe e Esistiert Europa ([www.inst.at/ausstellung/kultbeg.htm](http://www.inst.at/ausstellung/kultbeg.htm) e [www.inst.at/ausstellung/exieu.htm](http://www.inst.at/ausstellung/exieu.htm)),
- Il sito web Youropa - the future of Europe, Copenhagen 2002 ([www.youropa.dk/conference/conference.html](http://www.youropa.dk/conference/conference.html))

### CAPITOLO 3

<sup>7</sup> Samuel IJsseling, De echo van de lach van God, Hard op de tong lezing, in: *Knack*, september 1986

<sup>8</sup> David H. Hargreaves, Naar een andere visie op kunsteducatie, in: *Determinanten van het leren over kunst*, LOKV, Utrecht, 1995

<sup>9</sup> Pierre Kemp, Uitbundigheid, in: *Verzameld werk*, Amsterdam, Van Oorschot, 1976

### CAPITOLO 4

<sup>10</sup> Le idee contenute in questo capitolo si rifanno a:

- Peter van der Zwaal en Marius Snyders (a cura di), *Van buiten leren. Ervaringen met het gebruik van cultureel erfgoed als externe leeromgeving in het voortgezet onderwijs. Studiehuis-serie 11*, Garant, Leuven-Apeldoorn, 2001
- Jan Van Belle, *Een erfgoedproject opzetten*, articolo inedito

## CREDITI FOTOGRAFICI

Ringraziamo in modo particolare le istituzioni del patrimonio e i privati che hanno gentilmente messo a disposizione le loro immagini.

ANTL: 36, 73, 122

Astrid Ludwig: 71, 98

Bart Lasuy: 45, 56, 57, 64

Brigitte Cornet, Koninklijk Museum voor Midden-Afrika: 58

Burkhard Feldmann: 35, 100

Centre de Culture Européenne Saint-Jacques-de-Compostelle : 12, 28, 36, 69, 70, 74, 81, 90

De Munt: 26, 27, 71, 94

Donatella Apuzzo: 39, 47

Gerburg Harenbrock: 74, 136

Huis van Alijn Gent: 12, 19, 31, 33, 61, 62, 63, 69, 78

Jean-Marc Van Dyck, Koninklijk Museum voor Midden-Afrika : 74, 134

Jens Vermeersch: 27, 39, 44, 67, 70, 72, 73, 88, 99, 105, 106, 107, 108, 113, 118, 121, 126

Maria Würfel, Monastero di Hirsau: 73, 99, 124

Morguefile.com: 18, 31, 38, 40, 42, 48, 68, 69, 72, 73, 74, 80, 81, 114, 120, 132, 138

MUHKA Antwerpen: 25, 33

Museum Stellingwerff-Waerdenhof: 20, 70, 92

Museum 't Oude Slot, Veldhoven: 14, 15, 31, 32, 69, 70, 77, 79, 84, 99, 107, 113, 121

Olaf Mahlstedt, Westfälisches Landesmedienzentrum: 17, 40, 74, 130

Soprintendenza BAP PSAD Caserta e Benevento, servizi educativi: 72, 116

Soprintendenza BAP PSAE Cagliari e Oristano, servizi educativi: 55, 71, 96, 97

Soprintendenza PSAE Milano, servizi educativi: 64, 69, 82

Stedelijke Musea Brugge: 52, 60, 68

Terenja Van Dijk: 22, 72, 110

Westfälisches Landesmedienzentrum: 11, 102

Westfälisches Römermuseum Haltern: 21, 48, 70, 74, 86, 128



**BACK  
(CMYK)**