



## **Autori**

Carolina Molina Fernández, Sonia Pita Villares, Laura Gil Melcón, Maripaz Monedero Aguilar, Luz Salomón Macias, María Teresa García Martín, Ricardo Castañares Gómez, Vanesa Benavente Martín, María Teresa Luna Izquierdo, Rubén Tamarit Martín, Juan Ramón Marcos Barbado, Nazaret Fernández Auzmendi, Ramón Madrigal Moirón, Alicia Polo Castellano, con la supervisione di Sophie Gilotte.

## **Versione**

Versione italiana, febbraio 2024

## **Immagini**

© Pexels, PITCHER project, © Bibracte, Antoine Maillier, IES Albalat

## **Copyright**

I materiali possono essere utilizzati secondo la licenza:  
Creative Commons Non-Commercial Share Alike



## **Disclaimer**

Il progetto *PITCHER* è stato finanziato con il sostegno dell'Unione Europea e dell'Agenzia Nazionale Francese per il Programma Erasmus+ (Grant Agreement 2021-1-FR01-KA220-SCH-000032674). Questa pubblicazione riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e l'Unione Europea e l'Agenzia Nazionale Francese per il Programma Erasmus+ non possono essere ritenute responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



## Indice

Il Progetto PITCHER .....	4
La proposta didattica di PITCHER .....	5
Introduzione: L'argilla parlante .....	7
Istruzioni per gli insegnanti .....	8
Come utilizzare questo modulo  11-14 anni .....	9
Suggerimenti per altre attività .....	10

## Il Progetto PITCHER

Il progetto *PITCHER* (Programma Erasmus+, 2021-2024) è stato avviato per progettare e sperimentare una serie di risorse didattiche volte a migliorare le capacità di insegnanti ed educatori nella preparazione di lezioni e attività utili a sensibilizzare gli studenti per la lotta al saccheggio e al traffico illecito di beni culturali.

PITCHER si basa sulle raccomandazioni emesse dal progetto NETCHER (H2020 - 2019-2021) coordinato dal CNRS, che ha sviluppato una vasta rete di enti interessati a questo problema ed emesso delle raccomandazioni relative alla lotta al saccheggio e al traffico illecito di beni culturali. Una delle raccomandazioni è proprio la necessità di sensibilizzare le comunità scolastiche ed educative.

L'idea del progetto è nata dall'ENSP (il Centro di ricerca dell'Accademia nazionale di polizia francese) e dall'associazione Michael Culture - membri del consorzio NETCHER - e riunisce BIBRACTE, uno tra i più importanti siti archeologici francesi, MUSEOMIX,

l'associazione di riferimento nella mediazione culturale rivolta ai musei, e alcune scuole di Francia, Grecia, Italia e Spagna, unite con il fine di progettare e implementare insieme il progetto PITCHER.



Foto: Pexels, Oleksandr Pidvalnyi

Ci auguriamo che questa risorsa porti una nuova dimensione al vostro lavoro, oltre che utilizzarla per sviluppare queste attività con i vostri studenti. Gli argomenti selezionati sono stati scelti assieme a insegnanti ed educatori provenienti da Francia, Grecia, Italia e Spagna attraverso focus group e ricerche sul campo. Ogni risorsa è accompagnata dagli obiettivi didattici che si prefigge, nonché da altre curiosità e informazioni interessanti, che devono essere utilizzati per stimolare ulteriori discussioni.

Quando possibile, abbiamo inserito una breve attività interattiva da svolgere con gli studenti o una serie di domande da porre loro, al fine di introdurre gli argomenti di ogni modulo didattico. Se desiderate approfondire ulteriormente determinati argomenti o temi, ogni risorsa include un collegamento ad altre risorse a essa correlate. Quando disponibile, viene fornito un elenco generale di risorse aggiuntive relative agli argomenti trattati.

I materiali didattici e i testi di accompagnamento sono concepiti come ausili educativi autonomi. A questo proposito, le risorse hanno lo scopo di fornire un quadro generale da cui è possibile selezionare e scegliere i temi più rilevanti per le attività di proprio interesse. I moduli possono essere utilizzati in qualsiasi paese e in qualsiasi contesto in quanto tratta questioni internazionali e universali.

Per ulteriori informazioni su *PITCHER*, potete visitare la pagina web del progetto:

<https://www.pitcher-project.eu>

## La proposta didattica di PITCHER

Le risorse didattiche di PITCHER comprendono i seguenti moduli didattici, qui elencati in base alle tematiche e all'età suggerita degli studenti a cui sono rivolti:

	 7-11	 11-14	 14-18
Tutti i temi		Casi Studio	Casi Studio
		Il "Tesoro di Couan"	Il "Tesoro di Couan"
		I predatori dell'arte perduta	
Furto di oggetti e di opere d'arte e d'antiquariato	Saccheggio nel villaggio	Saccheggio nel villaggio	Saccheggio nel villaggio
	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum
	Il Furto Misterioso	Il Furto Misterioso	I Tesori Illegali
		Interviste	Interviste
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele
		Il saccheggio non è un gioco	Il saccheggio non è un gioco
		Proteggi il patrimonio!	Proteggi il patrimonio!
		Senza voce	Senza voce
		L'argilla parlante	PillarT
Vendita di oggetti rubati	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele
		Senza voce	Senza voce
			I Tesori Illegali
			PillarT
Canali di traffico e identificazione degli attori	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
		Interviste	Interviste
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele

		Senza voce	Senza voce
			I Tesori Illegali
			PillarT
			Traffic' Inter
Lotta contro il traffico	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
		Proteggi il patrimonio!	Proteggi il patrimonio!
		Interviste	Interviste
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele
		L'argilla parlante	PillarT
Ricerca della provenienza e tracciabilità		Interviste	Interviste
			PillarT
		Tocca, Non toccare	Tocca, Non toccare
Restituzione degli oggetti rubati	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele
Conservare la memoria degli oggetti scomparsi	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum
		Tocca, Non toccare	Tocca, Non toccare
Perché è vietato, quali sono le conseguenze	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum	Progetto didattico Vademecum
		Interviste	Interviste
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele
		Il saccheggio non è un gioco	Il saccheggio non è un gioco
		Proteggi il patrimonio!	Proteggi il patrimonio!
		Senza voce	Senza voce
		L'argilla parlante	PillarT

## Introduzione: L'argilla parlante

Tema: Furto di oggetti e di opere d'arte e d'antiquariato, Lotta contro il traffico, Perché è vietato, quali sono le conseguenze

Fascia d'età:



11-14

Programma didattico:

Istruzione Secondaria Obbligatoria (ESO in Spagna), Scienze Sociali, Educazione Civica.

Tempo necessario:



200 minuti

Materiali e strumenti:

Risorsa didattica accessibile sulla piattaforma eLearning: <https://iesalbalaten.eurekaformacion.com/>.

Competenze acquisite:

Utilizzo di dispositivi, applicazioni informatiche e piattaforme digitali; ricerca, lettura critica ed elaborazione delle informazioni; interpretazione ed elaborazione di mappe, diagrammi, immagini e rappresentazioni grafiche; consapevolezza dell'importanza della conservazione e difesa del patrimonio storico, artistico e culturale, e della necessità di cooperazione internazionale per la difesa del patrimonio.

Obiettivi di apprendimento: Gli obiettivi sono:

- Sensibilizzare gli studenti sull'importanza del rispetto per il patrimonio culturale attraverso l'impegno civico.
- Riconoscere le tracce del patrimonio culturale, archeologico e storico nelle zone intorno a loro, e apprendere quali sono le persone che se ne prendono cura.
- Demistificare le figure dannose per il patrimonio e sensibilizzare sull'importanza di tutti noi nel rispettarlo.
- Valorizzare le fonti storiche e archeologiche come base per la costruzione della conoscenza storica, nonché l'importanza di oggetti e manufatti come fonte di storia e patrimonio immateriale, e la loro conservazione in archivi e musei.
- Utilizzare fonti di informazione per identificare e descrivere, attraverso documenti basati su testi o immagini grafiche, il patrimonio culturale, storico e artistico, sia nelle immediate vicinanze che in quelle più lontane.

## Istruzioni per gli insegnanti

“L'argilla parlante” è una risorsa didattica progettata per introdurre gli studenti di 11-14 anni al rispetto per il patrimonio culturale e alla consapevolezza dei pericoli che lo minacciano.

La risorsa ha una struttura gamificata, per cui lo studente deve risolvere diversi compiti, attraverso un discorso narrativo che viene presentato sotto forma di graphic novel, per facilitarne la lettura, secondo i postulati della progettazione universale per l'apprendimento.

Il materiale è presentato in una prospettiva STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arti, Matematica), in quanto le attività combinano l'implementazione di competenze legate all'ambito sociale, umanistico e scientifico-tecnologico.

È stato progettato per essere utilizzato in modalità individuale e, con l'eccezione di due attività che richiedono la supervisione dell'insegnante e che possono fungere da base nella valutazione di quanto appreso, tutto il resto è lasciato all'autovalutazione dell'utente.

La natura trasversale dei suoi contenuti lo rende adatto ad essere usato in materie legate alla storia, ma anche nell'Educazione civica e ai Valori etici, o nelle ore di tutoraggio.



11-14 anni

## Come utilizzare questo modulo

Per poter utilizzare la risorsa con gli studenti è necessario avere un dispositivo elettronico (per esempio un telefono cellulare, un tablet o un laptop). Ogni studente deve accedere al link dove è ospitata l'OER <https://iesalbalaten.eurekaformacion.com/>, e seguire le istruzioni riportate sul sito stesso. La maggior parte delle attività sono autovalutabili, cioè è la piattaforma stessa a suggerire le correzioni e a indicare il risultato. Nei casi in cui non lo siano, la risorsa propone i modelli di cui l'insegnante potrebbe aver bisogno, che possono essere facilmente scaricati da internet, per far sì che gli studenti possano svolgere il compito.

La struttura della risorsa è la seguente:

- **Il titolo:** il titolo si riferisce a come il patrimonio è nascosto sotto i nostri piedi, basta solo saperlo guardare. Il titolo vuole essere attraente per gli alunni, sotto forma di indovinello.
- **Presentazione:** la pagina di presentazione contiene un video che spiega di che cosa tratta la risorsa, la definizione della parola "patrimonio" e un breve racconto in formato graphic novel che introduce i personaggi principali e rivela il compito che lo studente sta per iniziare .
- **Primo compito:** che cos'è il traffico illecito di beni culturali? In questo primo compito gli studenti devono leggere una notizia reale riguardante il recupero da parte dell'INTERPOL di 119 reperti archeologici in un deposito a Cordoba (Spagna), rispondere quindi ad alcune domande che aiutano la comprensione di questa notizia e guardare un video della youtuber francese Charlie Danger sul traffico illecito di beni culturali. Il video è arricchito da domande a risposta multipla. Questa seconda attività può essere svolta in gruppo oppure individualmente.
- **Secondo compito:** quali sono le persone che si prendono cura del nostro patrimonio culturale. Il secondo compito mira a sensibilizzare gli studenti sulle professioni legate al patrimonio. Per fare questo, viene proposto un testo con immagini, in cui vengono dettagliate le caratteristiche di ciascuna professione, per poi giocare alla caccia al tesoro "Chi è chi nel patrimonio culturale".
- **Terzo compito:** il contenuto della borsa. Nel terzo compito, lo studente deve leggere un graphic novel e poi rispondere a domande vero/falso. Viene qui approfondito il concetto di sito archeologico, offrendo l'opportunità di effettuare ricerche su alcuni dei più importanti siti europei. Questo breve compito di ricerca contiene un documento (in pdf e in formato modificabile) che può essere utilizzato dall'insegnante. Questo compito è il primo compito che deve essere corretto dall'insegnante.
- **Quarto compito:** scacco matto ai falsari e ai saccheggiatori. Il quarto compito si concentra sull'idea di saccheggio e falsificazione di reperti archeologici. A questo scopo è stato preparato un piccolo documento sotto forma di newsletter sulla storia degli scacchi. Gli studenti devono leggerlo attentamente per risolvere le due attività proposte: aiutare la polizia a scoprire che cos'è un falso, attraverso un'attività di indagine e un'attività di riempimento. Dopo aver guardato un video che spiega la mossa del cavallo negli scacchi, lo studente deve completare un compito matematico con numeri interi negativi. Questa attività contiene un documento (in

PDF e in formato modificabile) che può essere utilizzato dall'insegnante. Questo compito è il secondo compito che deve essere supervisionato dall'insegnante.

- **Quinto compito:** la sfida finale. La quinta ed ultima attività consiste nel verificare se lo studente ha compreso i diversi concetti (patrimonio, saccheggio, contraffazione, conservazione) che sono apparsi nella proposta didattica. È in forma di autovalutazione da parte degli studenti.

## Suggerimenti per altre attività

Il video di presentazione del progetto da mostrare a lezione si trova al link:

<https://youtu.be/GLSQVROJSL8>