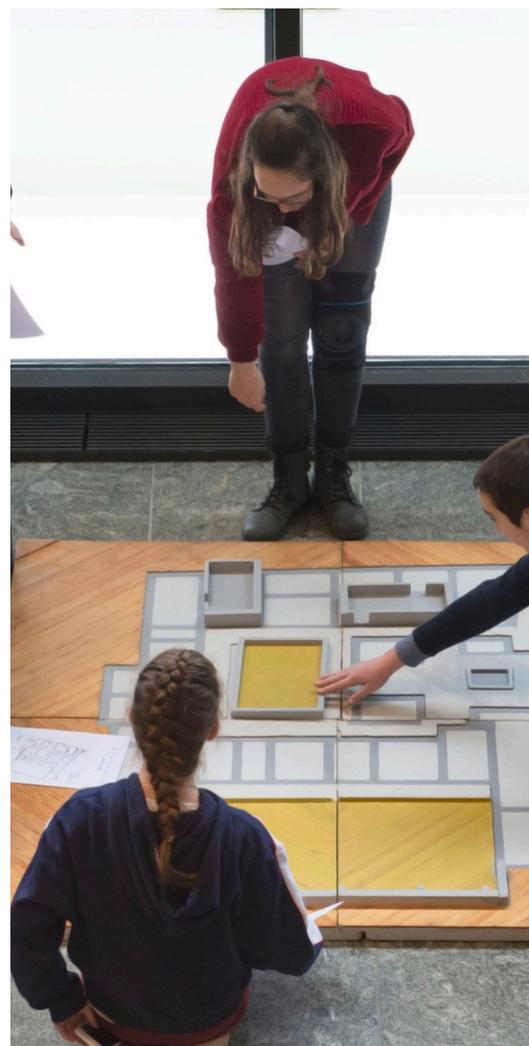




PREVENTING ILLICIT TRAFFICKING OF CULTURAL HERITAGE: EDUCATIONAL RESOURCES

ERASMUS+ 2021-2024

Insegnanti ed educatori culturali **GUIDA**



Funded by
the European Union

www.pitcher-project.eu

AUTORI

Marine Chanteperdrix (ENSP)
Agathe Le Riche-Maugis (Bibracte)

HANNO CONTRIBUITO

Nicolas Angles (Collège Hubert Reeves – Epinac, e Bibracte), Marta Alsina (INS La Bisbal), Corinne Chartrelle (ENSP), Laura Gil Melcon (IES Albalat), Jean-Pierre Girard (Museomix), Marie Husson (Lycée Franco-Hellénique Eugène Delacroix), Sophie Lefebvre (Collège Emile Lepitre, Laignes, e Musée du pays châillonnais – Trésor de Vix), Maria Teresa Natale (Michael Culture Association), Laurent Salvador (Lycée Gustave Courbet, Belfort, e Musée de Montbéliard), Maria Gabriella Scuderi (I.C. Ennio Quirino Visconti), Pier Giacomo Sola (Michael Culture Association)

VERSIONE

Versione italiana, ottobre 2024

IMMAGINI

Pexels, PITCHER project, Bibracte, Antoine Maillier

COPYRIGHT

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



DISCLAIMER



Funded by
the European Union

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.

Il progetto PITCHER	5
Origine e obiettivi	5
Presentazione dei partner	6
Metodologia e risultati	8
<i>FASE 1: Identificazione dei fabbisogni formativi e delle risorse esistenti</i>	8
<i>FASE 2: Sviluppo e sperimentazione pilota di materiali didattici</i>	9
<i>FASE 3: Formulazione di raccomandazioni</i>	9
Sito web del progetto PITCHER	10

Come utilizzare i materiali didattici di PITCHER	11
Dove scaricare i materiali di PITCHER?	11
Diritti di utilizzo e distribuzione	12
Quali sono i vantaggi per gli studenti che usano i materiali di PITCHER?	13
Alcuni suggerimenti per utilizzare efficacemente i materiali PITCHER	14
In quale contesto possono essere utilizzati?	15
Panoramica dei diversi possibili contesti per l'utilizzo di ciascun materiale	16
Raccomandazioni specifiche per ogni materiale didattico PITCHER	18
<i>Casi studio (Bibracte)</i>	18
<i>Interviste (Lycée Franco-Hellénique)</i>	18
<i>I Tesori Illegali (Michael Culture)</i>	19
<i>Viaggio di una stele (Lycée Franco-Hellénique)</i>	19
<i>Saccheggio nel villaggio (Michael Culture, INS La Bisbal)</i>	20
<i>Il saccheggio non è un gioco(Bibracte)</i>	20
<i>PillarT (ENSP)</i>	20
<i>Proteggi il patrimonio! (INS La Bisbal)</i>	21
<i>Il "Tesoro di Couan" (Bibracte)</i>	21
<i>Il Furto Misterioso (I.C. Visconti)</i>	22
<i>I predatori dell'arte perduta (Michael Culture - GoTellGo)</i>	22
<i>L'argilla parlante (IES Albalat)</i>	22
<i>Tocca, non toccare (Museomix)</i>	23
<i>Traffic'Arte (Lycée Franco-Hellénique)</i>	23
<i>Traffic'Inter (Bibracte)</i>	23
<i>Progetto didattico Vademecum (Bibracte)</i>	23
<i>Senza voce (Lycée Franco-Hellénique)</i>	24



Toolbox	25
Risorse aggiuntive	25
<i>Risorse gratuite scaricabili</i>	25
<i>Risorse per la formazione e l'uso in classe</i>	25
Metodi e modelli	26
<i>Trarre ispirazione dal metodo Museomix</i>	26
<i>Esempi di attività didattiche</i>	26



Il progetto PITCHER



Origine e obiettivi

Il progetto **PITCHER** – *Preventing Illicit Trafficking of Cultural Heritage: Educational Resources*, finanziato dal programma europeo Erasmus+ (2021-2024), ha sviluppato una serie di materiali didattici (“Open Educational Resources” - OER) che offrono a insegnanti ed educatori degli strumenti innovativi utili ad affrontare con gli studenti il problema del saccheggio dei siti archeologici e del traffico illecito di beni culturali.

La lotta contro questi due fenomeni è cruciale per le conseguenze che essi hanno:

- **sulla nostra comprensione del passato:** gli oggetti rubati e saccheggiati scompaiono insieme alle informazioni che contengono.
- **sulla nostra sicurezza:** il traffico di beni culturali, uno dei rami più attivi dei traffici illeciti internazionali, assieme ad armi e droga, genera somme considerevoli, stimate in diversi miliardi di dollari, che finiscono con l'alimentare reti mafiose e terroristiche.
- **sul potenziale di sviluppo economico** di molti paesi, oltre che al loro impoverimento culturale.

PITCHER si basa sul lavoro del precedente progetto **NETCHER** – *NETwork and digital platform for Cultural Heritage Enhancing and Rebuilding* – finanziato dal programma europeo Horizon 2020 (2019-2021). NETCHER ha creato una rete europea di professionisti coinvolti nel tema, evidenziando la necessità di sensibilizzare e guidare le comunità educative su questi argomenti. Questa è davvero la grande scommessa di questa lotta, poiché i giovani di oggi rappresentano la prossima generazione che continuerà l'opera appena iniziata. È doppiamente importante inoltre, perché al momento i giovani sono invece spesso dei potenziali autori di saccheggi, a causa del crescente uso di metal detector progettati appositamente per loro, e di libero uso in tanti paesi europei.

Presentazione dei partner

PITCHER è stato avviato dal centro di ricerca della Scuola Nazionale di Polizia, in Francia, e dall'associazione Michael Culture, già partner di NETCHER. Coordinato da Bibracte, un importante centro archeologico francese, PITCHER ha anche coinvolto l'associazione Museomix, un punto di riferimento in tutta Europa nel campo della mediazione museale, nonché alcune scuole in Francia, Grecia, Italia e Spagna. I partner hanno condiviso la loro vasta esperienza nel settore del patrimonio culturale e dell'istruzione formale e informale, ponendo un interesse speciale sull'inclusione sociale e il coinvolgimento dei giovani e dei gruppi svantaggiati.

B I B R A C T E

BIBRACTE (COORDINATORE)

www.bibracte.fr

Francia

Antica capitale degli Edui, un popolo gallico del I secolo a.C., Bibracte è ora un'istituzione pubblica che gestisce un sito archeologico, un museo e un centro di ricerca. Da 40 anni guida un programma di ricerca archeologica internazionale e ospita ogni anno circa 800 studenti e ricercatori per scavi, giornate di studio e tirocini organizzati insieme con le università partner. Bibracte organizza direttamente corsi di formazione per insegnanti e mediatori culturali all'interno di un centro risorse per l'educazione artistica e culturale, in collaborazione con i ministeri francesi dell'istruzione e della cultura. Il suo servizio di mediazione, con un insegnante dedicato, offre visite didattiche e workshop a circa 8.000 studenti ogni anno.

MUSEOMIX

PEOPLE MAKE MUSEUMS

MUSEOMIX

museomix.org

Francia

Museomix è un'associazione che organizza ogni anno una maratona creativa all'interno di musei (o, più in generale, in siti del patrimonio) in tutto il mondo. Il suo slogan è "People make museums". Gli eventi Museomix riuniscono partecipanti con profili molto diversi tra loro (professionisti museali, esperti di innovazione, tecnici digitali, mediatori, cittadini appassionati), che per tre giorni lavorano insieme in un museo per progettare e creare esperienze innovative, attraverso la forma di un prototipo di mediazione culturale. Basandosi sulla metodologia del design thinking, la sfida di Museomix consiste nel riunire gruppi di persone molto eterogenee, all'interno di un Fab Lab dotato di tecnologie all'avanguardia, con l'obiettivo di creare prototipi in sole 72 ore.



ASSOCIAZIONE MICHAEL CULTURE

www.michael-culture.eu

Belgio

L'associazione senza scopo di lucro Michael Culture (MCA), fondata nel 2007, è l'unica rete europea interdisciplinare per il patrimonio culturale, coinvolgendo gallerie, biblioteche, archivi e musei. MCA promuove la digitalizzazione del patrimonio culturale europeo e mira a rafforzare la rete di professionisti che lavorano sul patrimonio culturale digitale. MCA riunisce organismi culturali e comunità di ricerca dell'intera Europa, e gestisce MUSEU-Hub, un servizio per aggregare i contenuti digitali dei musei che forniscono i propri contenuti a Europeana.



NATIONAL POLICE SCHOOL OF FRANCE

www.ensp.interieur.gouv.fr

Francia

La Scuola nazionale di polizia (ENSP) è un'istituzione pubblica situata presso Lione, sotto la supervisione del Direttore generale della polizia francese presso il Ministero dell'Interno. Il suo obiettivo principale consiste nel fornire una formazione iniziale e continua per alti ufficiali di polizia francesi e stranieri, e nel condurre ricerche applicate sulla sicurezza operativa nazionale. Nel 2013, ENSP ha istituito un laboratorio di ricerca dedicato (LRENSP), con l'obiettivo di costruire una comunità di ricerca multidisciplinare e multiprofessionale sulla sicurezza e per aiutare lo sviluppo dei progetti di ricerca della polizia nazionale. In questi anni, il laboratorio ha sviluppato solide competenze su argomenti relativi alla lotta al terrorismo e al traffico di beni culturali, grazie ai progetti: POLAR (2016), NETCHER (2019-2021), PREVISION (2019-2021), NOSE (2021-2025), e più recentemente ANCHISE (2023-2026).



Ευγένιος Ντελακρουά
Lycée Franco-Hellénique

LYCEE FRANCO-HELLENIQUE

lfh.edu.gr

Grecia

Il Lycée Franco-Hellénique (LFH) Eugène Delacroix di Atene comprende una sezione francese (scuola materna, elementare, media e superiore) e una sezione greca (composta da una scuola media e una superiore), con uno status comune approvato dal governo greco nel 1996. L'insegnamento della lingua francese è enfatizzato nella sezione greca, mentre l'insegnamento della lingua greca moderna è obbligatorio a tutti i livelli della sezione francese. Da settembre 2019, il LFH Eugène Delacroix è impegnato in un progetto per prevenire il bullismo scolastico. Questa esperienza ha accresciuto il suo interesse per nuove azioni incentrate sull'educazione ai valori. Gli stretti contatti con la comunità culturale di Atene e con gli istituti di ricerca francesi hanno aperto la strada al coinvolgimento del LFH nel progetto PITCHER.

Istituto
Comprensivo
E.Q. VISCONTI
(Roma)

ISTITUTO COMPrensIVO ENNIO QUIRINO VISCONTI

www.icvisconti.edu.it

Italia

L'Istituto Comprensivo "Ennio Quirino Visconti" di Roma ospita studenti sia della scuola primaria che della scuola media. È situato in cinque complessi nel centro di Roma, che si estendono dal Pantheon a Piazza del Popolo, dalla Fontana di Trevi al cuore del Rione Monti, fino ai Mercati di Traiano. In totale gli studenti iscritti sono più di mille, egualmente distribuiti tra scuola primaria e media.



INSTITUTO DE EDUCACION SECUNDARIA ALBALAT

iesalbatat.educarex.es

Spagna

IES Albalat è una scuola secondaria situata a Navalmoral de la Mata, in Spagna. Ha più di 600 studenti distribuiti tra istruzione secondaria obbligatoria, scuola superiore (in tutti i suoi rami, scienze, discipline umanistiche, arti e scienze sociali) e diversi cicli di formazione professionale nel campo sanitario e chimico (diploma in "Assistenza infermieristica ausiliaria", "Igiene orale", "Anatomia patologica" e "Laboratorio"). Il centro partecipa a diversi programmi nazionali che lavorano per l'innovazione educativa e ha ricevuto numerosi premi regionali e nazionali per i suoi progetti di ricerca per l'innovazione e l'inclusione educativa.



INS LA BISBAL

agora.xtec.cat/ieslabisbal

Spagna

INS La Bisbal è una scuola secondaria situata a La Bisbal d'Empordà, presso Girona, in Spagna, con circa mille studenti e un centinaio di insegnanti. La scuola è strettamente collegata con le comunità dall'area circostante: ospita studenti provenienti dai villaggi vicini, alcuni dei quali sono così piccoli che i genitori devono mandare i loro figli alla scuola più vicina per adempiere all'istruzione secondaria obbligatoria. INS La Bisbal è un'istituzione aperta, integrativa e inclusiva, che fornisce un'istruzione di qualità in un ambiente di apprendimento rigoroso e collaborativo, sviluppando una cultura di pace e di impegno sociale.



Metodologia e risultati

L'approccio adottato dal progetto PITCHER, per sviluppare i materiali didattici e per accompagnarli con linee guida e raccomandazioni rivolte a insegnanti, educatori e decisori politici si è basato su tre fasi distinte:

FASE 1: Identificazione dei fabbisogni formativi e delle risorse esistenti

Obiettivi:

- identificare i fabbisogni formativi di insegnanti ed educatori, al fine di progettare materiali didattici che soddisfino le loro aspettative;
- analizzare lo stato dell'arte dell'offerta formativa: come e in che misura il saccheggio di siti archeologici e il traffico illecito di beni culturali vengono affrontati sia nell'istruzione formale che informale (programmi scolastici, attività educative durante e fuori dall'orario scolastico, materiali didattici, formazione professionale e strategie educative a livello nazionale) per riferirsi a quanto già esiste e coprire i vuoti così identificati.

Risultati:

- **L'analisi dei risultati di una ricerca svolta con 148 insegnanti ed educatori dei paesi partner di PITCHER ha evidenziato esigenze significative su necessità di:**
 - informazione su tutti gli aspetti del saccheggio dei siti archeologici e del traffico illecito di beni culturali.
⇒ *Ciò ha portato alla definizione di 8 argomenti chiave per lo sviluppo dei materiali: furto di oggetti e di opere d'arte e d'antiquariato; vendita di oggetti rubati; canali di traffico e identificazione degli attori; lotta contro il traffico; ricerca della provenienza e tracciabilità; restituzione degli oggetti rubati; conservare la memoria degli oggetti scomparsi; perché è vietato e quali sono le conseguenze;*
 - materiali specifici per spiegare agli studenti perché il saccheggio di siti archeologici distrugge la conoscenza del nostro passato.
⇒ *Materiali didattici come "Il saccheggio non è un gioco", "Proteggi il patrimonio!", "Senza voce", "Tocca – non toccare";*
 - documenti grezzi da utilizzare in classe: casi di studio, videoclip, mappe e testi legali.
⇒ *Materiali didattici come "Casi Studio" e "Interviste", e altri materiali disponibili online (accessibile dalla sezione "Strumenti" in questa guida);*
 - ulteriori risorse per approfondire la conoscenza.
⇒ *Raccolte di risorse poste in uno spazio online del progetto a loro dedicato (potete vedere la sezione "Strumenti" di questo documento e le "Raccomandazioni per i decisori politici").*

• Stato dell'arte sull'argomento

- **Programmi scolastici:** nessun programma nei paesi coinvolti nel progetto affronta direttamente il saccheggio dei siti archeologici e il traffico illecito di beni culturali. Tuttavia, la recente inclusione della tutela del patrimonio nei programmi italiani e francesi mostra che si stanno aprendo alcune prospettive molto promettenti. Più in generale, diversi programmi nazionali consentono già di affrontare questi argomenti, sia direttamente che indirettamente.
⇒ *I collegamenti con i programmi nazionali sono stati analizzati dai partner del progetto e sono disponibili nella sezione "Strumenti" di questa guida.*
- **Materiali didattici e attività educative:** con rare eccezioni, non sono state identificate risorse educative specificamente progettate per l'uso in un contesto scolastico. Tuttavia, diversi materiali di sensibilizzazione predisposti in ambito culturale hanno un valore educativo significativo, e sono stati utilizzati in PITCHER.
⇒ *Alcuni materiali esistenti sono stati richiamati da diversi moduli didattici sviluppati da PITCHER, sia direttamente all'interno delle attività proposte, oppure presentati nella sezione "Sapete che?" dei diversi materiali didattici.*
⇒ *Questi materiali di sensibilizzazione e attività educative, precedenti al progetto o che lo accompagnano, sono disponibili nello spazio online accessibile dalla sezione "Strumenti" di questa guida.*
- **Formazione degli insegnanti:** il saccheggio archeologico e il traffico illecito di beni culturali non rientravano nei programmi di formazione degli insegnanti nei paesi partner all'inizio del progetto PITCHER, e ancora meno nei programmi di chi lavora nel settore culturale e che potrebbe impegnarsi a trasmettere queste conoscenze ai giovani.
⇒ *L'organizzazione di sessioni di formazione da parte dei partner del progetto ha permesso l'identificazione di buone pratiche, che sono indicate nelle "Raccomandazioni per i decisori politici" (<https://www.pitcher-project.eu/internal-resources>).*

FASE 2: Sviluppo e sperimentazione pilota di materiali didattici

Sono stati sviluppati diciassette materiali didattici, rispondenti alle esigenze e alle priorità identificate durante la prima fase. Le risorse predisposte sono state quindi sperimentate all'interno di azioni pilota che hanno coinvolto insegnanti, educatori e studenti. Grazie al feedback ricevuto dai partecipanti, è stato possibile rivedere e perfezionare i contenuti e la metodologia proposti. Inoltre, molti materiali sono stati rivisti da uno o più specialisti del settore (archeologi, giuristi del diritto del patrimonio, esperti nella lotta al traffico illecito, ecc.) o da altri insegnanti.

FASE 3: Formulazione di raccomandazioni

Questa fase finale ha comportato la stesura di due documenti che vogliono cercare di aprire la strada a un uso diffuso del modello di formazione e delle risorse educative proposti da PITCHER, a livello locale, nazionale ed europeo:

- la "Guida per insegnanti ed educatori culturali " che avete tra le mani, vi vuole aiutare a utilizzare efficacemente i materiali didattici e le altre risorse del progetto PITCHER;
- le "Raccomandazioni per i decisori politici" nei settori dell'istruzione e della cultura, sono disponibili sul sito web del progetto (<https://www.pitcher-project.eu/internal-resources>).

Sito web del progetto PITCHER

Tutte le informazioni e le risorse menzionate in precedenza sono disponibili sul sito web del progetto PITCHER:

www.pitcher-project.eu





Come utilizzare i materiali didattici di PITCHER

I materiali creati da PITCHER cercano di coinvolgere e attrarre studenti, insegnanti ed educatori culturali. Tutti mirano a incoraggiare i giovani a sviluppare un senso di rispetto e protezione per il patrimonio culturale. Le varie attività (giochi, attività online, video e seminari...) sono state progettate per spronare gli studenti a partecipare attivamente al proprio processo di apprendimento.

I materiali sono strumenti educativi autonomi, che possono essere utilizzati in tutto o in parte, a seconda degli obiettivi educativi della scuola e dell'età degli studenti. Sono flessibili e adattabili alle esigenze specifiche di una classe, di un gruppo di classi o di un istituto. Consentono un uso interdisciplinare, si allineano bene ai programmi scolastici e possono essere utilizzati durante attività extracurricolari. Possono essere adottati in qualsiasi paese e in qualsiasi contesto, poiché affrontano questioni universali. Tuttavia, i contenuti relativi alla legislazione possono essere stati predisposti specificatamente per un determinato paese e potrebbe quindi essere necessario un adattamento al proprio contesto nazionale.

Dove scaricare i materiali di PITCHER?

Potete trovare i materiali disponibili per il download direttamente sul sito web del progetto PITCHER nella sezione "Materiali didattici":_

www.pitcher-project.eu/educationalmaterials



Diritti di utilizzo e distribuzione

Secondo la definizione dell'UNESCO, le risorse educative aperte sono *"materiali di insegnamento, apprendimento o ricerca che sono di pubblico dominio o sono stati rilasciati con una licenza di proprietà intellettuale che ne consente il libero utilizzo, adattamento e distribuzione"*.



I materiali del progetto PITCHER sono pubblicati con una licenza **“Creative Commons CC-BY-NC-SA”**, che permette di:

- **Condividere:** copiare, distribuire e trasferire i materiali con qualsiasi mezzo e in qualsiasi formato.
- **Adattare:** remixare, trasformare e basarsi sul materiale proposto per creare nuovo materiale.

alle seguenti condizioni:

- **Attribuzione:** dovete dare i dovuti crediti agli autori dei materiali, fornire un collegamento alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche.
- **Uso non commerciale:** non potete utilizzare i materiali per scopi commerciali, in tutto o in parte.
- **Condividere allo stesso modo:** se remixate, trasformate o sviluppate nuovi materiali, dovete distribuire i vostri contributi con la stessa licenza, ovvero la licenza CC-BY-NC-SA.

Quali sono i vantaggi per gli studenti che usano i materiali di PITCHER?

La sperimentazione condotta durante la seconda fase del progetto PITCHER ha rivelato diversi vantaggi:

✓ Sensibilizzare gli studenti sul saccheggio dei siti archeologici e sul traffico illecito di beni culturali

Gli studenti diventano consapevoli dell'importanza del saccheggio e del traffico illecito di beni culturali, della loro estensione globale e delle loro gravi conseguenze. Apprendono che questi beni vengono sottratti a un patrimonio condiviso da tutti noi e che la loro scomparsa comporta una perdita della nostra conoscenza, ostacolando la nostra comprensione del passato. Alcuni materiali didattici aiutano anche a comprendere l'impatto di questo traffico sulla nostra sicurezza (finanziamento della criminalità organizzata e del terrorismo) e sul potenziale di sviluppo economico di molti paesi (degrado delle risorse turistiche e impoverimento culturale).

Queste risorse forniscono agli studenti gli strumenti per comprendere meglio gli eventi attuali, sia che si tratti di recenti saccheggi, che di restituzioni di oggetti rubati oppure di azioni eclatanti per combattere il traffico illecito. Questa consapevolezza alimenta la speranza che le generazioni future siano più inclini a proteggere il proprio patrimonio.

✓ Grande coinvolgimento degli studenti

Durante la sperimentazione, molti studenti hanno mostrato interesse ed emozione nello scoprire le gravi conseguenze del saccheggio dei siti archeologici e del traffico illecito di beni culturali. Questa consapevolezza è un modo efficace per comprendere che il patrimonio culturale è un bene comune e riuscire così a coinvolgerli nella sua protezione in modo che possano trasmetterlo alle generazioni future.

Questo problema può essere facilmente collegato a oggetti e situazioni reali vicine agli studenti, rafforzando ulteriormente il loro coinvolgimento per qualcosa che sentono ancora più vicino a sé stessi.

✓ Una pausa gradita e un apprendimento divertente

Il tempo dedicato a queste nuove attività, spesso condotte in modo giocoso, offre una pausa gradita nella routine quotidiana degli studenti e li rende più ricettivi alle conoscenze presentate.

✓ Sviluppo di competenze interdisciplinari

Queste attività aiutano a sviluppare competenze che non vengono sempre affrontate nelle lezioni "tradizionali", come comunicazione, coesistenza, pensiero critico e acquisizione di competenze STEAM (cioè scienza, tecnologia, ingegneria, arti e matematica).

✓ Scoperta di nuovi argomenti, settori e siti internet

L'uso dei materiali PITCHER consente l'analisi di argomenti che altrimenti non verrebbero trattati, ampliando le conoscenze generali e la curiosità degli studenti. Forniscono inoltre una grande opportunità per scoprire nuove prospettive per la carriera futura. Gli studenti possono incontrare professionisti che possono indirizzarli e guidarli nelle loro future scelte di carriera (archeologo, storico, rappresentante delle forze dell'ordine, curatore di museo...).

Le attività aiutano gli studenti a sviluppare una migliore comprensione del proprio ambiente locale (siti archeologici, musei...), aumentando la loro sensibilità alla protezione del patrimonio.



Alcuni suggerimenti per utilizzare efficacemente i materiali PITCHER

1

PRIMA DELL'ATTIVITÀ:

Diversi giorni o settimane prima dell'attività:

⇒ Familiarizzatevi con l'argomento. Se non siete esperti nella questione del saccheggio e del traffico illecito di beni culturali, sono comunque disponibili diverse risorse, facilmente accessibili, nella sezione "Strumenti". Se necessario, prendete del tempo per rivedere i punti del curriculum scolastico più pertinente con ciascun materiale, anch'essi disponibili nella sezione "Strumenti".

⇒ Cercate di conoscere meglio i materiali, utilizzando la tabella riassuntiva e alle raccomandazioni dettagliate per ciascuno di essi. Sul sito web del progetto PITCHER, nella scheda "materiali didattici" (<https://www.pitcher-project.eu/educationalmaterials>), scaricate quelli che vi sembrano pertinenti con le attività di vostro interesse, quindi seguite le raccomandazioni specifiche per ciascuna risorsa.

⇒ Se possibile, preparate in anticipo i materiali per l'attività che intendete svolgere: stampa, taglio e assemblaggio; raccolta di piccoli oggetti aggiuntivi.

Il giorno prima o il giorno stesso:

⇒ Incoraggiate gli studenti a condividere i propri pensieri sul tema del saccheggio e del traffico illecito di beni culturali.

⇒ Collegare questi argomenti al loro mondo familiare: l'uso di metal detector nelle aree rurali, i videogiochi in cui il saccheggio di antichità è parte delle azioni da svolgere per guadagnare punti o salire di livello, l'acquisto di oggetti antichi o esotici di provenienza sconosciuta (in un mercatino delle pulci, durante una vacanza all'estero, ecc.);

⇒ Collegare questi argomenti con qualcosa che risponde alla loro sensibilità, per esempio facendo il paragone con il traffico illecito di specie animali in via di estinzione.

⇒ Mostrate loro brevi video su questi argomenti (accessibili in tutte le lingue, perché in genere questi video contengono poco testo):

- [Video sul saccheggio di un sito archeologico](#)
- [Video sul traffico illecito](#)

2

DURANTE L'ATTIVITÀ:

⇒ Sentitevi liberi di adattare il contenuto e la durata delle attività. I materiali sono strumenti per aiutarvi a condividere informazioni, ma possono essere modificate in base alle vostre esigenze.

⇒ Se necessario, utilizzate un timer per rispettare la tabella di marcia.

⇒ Fornite risposte in base alle necessità che si presentano, ma tenete presente che gli studenti devono pensare con la propria testa, proporre le proprie idee e trovare le proprie soluzioni.

3

DOPO L'ATTIVITÀ:

⇒ Se il materiale prevede presentazioni degli studenti (poster, video, ecc.), coinvolgete gli studenti nella presentazione del proprio lavoro (a scuola, nella biblioteca locale, ...), contattate la stampa per una presentazione pubblica, ecc.

⇒ Se la risorsa non include questa opportunità, invitate gli studenti a pensare a come potrebbero aiutare ad aumentare la consapevolezza del grande pubblico su questi problemi. Suggeste loro di creare una piccola opera d'arte, scrivere su ciò che hanno imparato su questi argomenti o chiedete loro come potrebbero spiegare a un parente / amico perché la loro caccia a tesori nascosti o la raccolta di oggetti antichi o esotici pone diversi tipi di problemi.

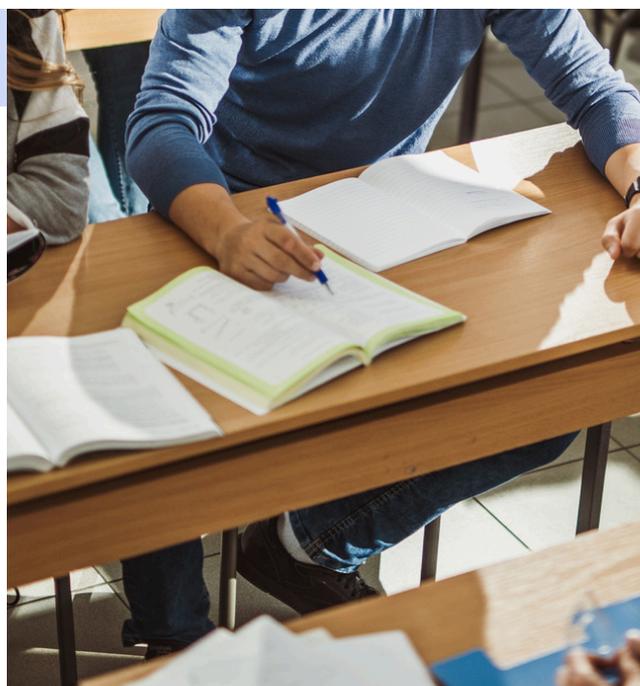
In quale contesto possono essere utilizzati?

I materiali sono stati progettati per un ampio uso: durante l'orario scolastico o extracurricolare, all'interno di istituzioni educative o culturali, in particolare musei, siti archeologici, biblioteche...



All'interno di istituzioni educative

- **In classe:** le istruzioni specificano sempre i programmi scolastici in cui ogni materiale può essere integrato.
- **In una biblioteca o in una sala di studio:** potete lasciare alcuni dei giochi a disposizione di altri studenti per acquisire nuove conoscenze e prendere coscienza di questi problemi divertendosi.
- **Prima o dopo la visita a un museo o a un sito archeologico:** per aumentare la consapevolezza degli studenti sul lavoro di archeologi, storici, professionisti museali, ecc.
- **Durante un evento speciale:** per esempio, il 14 novembre, la giornata internazionale contro il traffico illecito di beni culturali. Per celebrare questa giornata, gli insegnanti possono utilizzare le risorse PITCHER di loro scelta in classe o in un momento specifico durante il giorno. In preparazione all'evento, gli studenti possono creare poster per informare i loro coetanei, ed esporli a scuola.



All'interno di istituzioni culturali



- **Quando accogliete le classi in un museo o in un sito archeologico,** diversi materiali possono ispirarvi ad adattare il loro contenuto per creare laboratori didattici correlati alle collezioni e alle caratteristiche dei vostri reperti archeologici. Altri materiali, in particolare quelli in formato ludico, possono essere utilizzati per introdurre o concludere le vostre visite o laboratori didattici.
- **Per attività extracurricolari,** tutti i materiali basati sul gioco sono particolarmente adatti per un uso durante le ore non scolastiche. Vi consigliamo di scegliere quelle il cui contenuto è strettamente correlato alle vostre collezioni per consentire anche una presentazione di questi oggetti al pubblico più giovane. Sentitevi liberi di offrire queste attività durante eventi come le Giornate europee del patrimonio, la Notte europea dei musei, le Giornate europee dell'archeologia o il 14 novembre, la Giornata internazionale contro il traffico illecito di beni culturali.

La sezione seguente fornisce una panoramica dettagliata dei diversi possibili contesti per l'utilizzo di ciascun materiale didattico.

Panoramica dei diversi possibili contesti per l'utilizzo di ciascun materiale

Titolo	Età	Tipo	Contesto
Casi studio Lingue disponibili 	11-14 14-18	Esempi per illustrare le lezioni	Classe
Interviste Lingue disponibili: 	11-14 14-18	Lavorare sui video	Classe, Istituzione culturale
I tesori Illegali Lingue disponibili: 	14-18	Gioco da tavolo	Classe, Istituzione culturale
Viaggio di una stele Lingue disponibili: 	11-14 14-18	Unità di apprendimento	Classe, Museo
Saccheggio nel villaggio Lingue disponibili: 	7-11 11-14 14-18	Escape Game	Classe, Museo
Il saccheggio non è un gioco Lingue disponibili: 	11-14 14-18	Unità di apprendimento	Classe, Museo
PillarT Lingue disponibili: 	13-18	Gioco da tavolo	Classe, Istituzione culturale

Titolo	Età	Tipo	Contesto
Proteggi il patrimonio! Lingue disponibili: 	11-14 14-18	Unità di apprendimento	Classe, Sito archeologico
Il “Tesoro di Couan” Lingue disponibili: 	11-14 14-18	Lavoro sui file documentari, Gioco di ruolo	Classe, Istituzione culturale
L'argilla parlante Lingue disponibili: 	11-14	Unità di apprendimento	Classe
Il Furto Misterioso Lingue disponibili: 	7-11 11-14	Unità di apprendimento	Classe, Istituzione culturale
I predatori dell'arte perduta Lingue disponibili: 	11-14	Gioco da tavolo	Classe, Istituzione culturale
Tocca, non toccare Lingue disponibili: 	7-11 11-14	Unità di apprendimento	Istituzione culturale
Traffic'Arte Lingue disponibili: 	7-11 11-14 14-18	Gioco da tavolo	Classe, Istituzione culturale

Titolo	Età	Tipo	Contesto
Traffic'Inter Lingue disponibili: 	11-14 14-18	Lavoro sui file documentari	Classe
Progetto didattico Vademecum Lingue disponibili: 	7-11 11-14 14-18	Unità di apprendimento	Classe, Istituzione culturale
Senza voce Lingue disponibili: 	11-14 14-18	Unità di apprendimento	Classe, Museo

Raccomandazioni specifiche per ogni materiale didattico PITCHER

Casi studio (Bibracte)

Questa risorsa fornisce agli insegnanti venti esempi per affrontare vari argomenti correlati al saccheggio e al traffico illecito di beni culturali. Il database consente loro di selezionare gli esempi più pertinenti in base a criteri relativi alle caratteristiche degli oggetti (periodo e paese di origine, tipo di oggetti, materiali), alle circostanze del furto o saccheggio, al traffico a cui sono stati sottoposti, alla loro possibile restituzione e alla loro corrispondenza con i programmi scolastici francesi.

Interviste (Lycée Franco-Hellénique)

Questa risorsa consente agli studenti di esplorare la diversità delle parti interessate coinvolte nella lotta al saccheggio di siti archeologici e al traffico illecito di beni culturali. È principalmente destinata agli studenti delle scuole superiori e può essere utilizzata per organizzare un gioco di ruolo. La risorsa è multilingue, poiché le interviste sono in francese, greco, italiano o spagnolo (con sottotitoli in inglese). Gli studenti possono guardare queste interviste a casa e poi interpretare il ruolo dell'intervistato, con l'obiettivo di trovare soluzioni per combattere più efficacemente saccheggi e traffico.

Questa risorsa può essere utilizzata anche da istituzioni culturali, sia all'interno che all'esterno dell'ambiente scolastico. Il materiale comprende una serie di dieci interviste con professionisti impegnati nella lotta al saccheggio di siti archeologici e al traffico illecito di beni culturali: ufficiali doganali, ufficiali di polizia, archeologi, curatori di musei, informatori culturali. Ognuno descrive la propria esperienza e competenze, rispondendo a tre domande comuni:

- Perché è importante combattere il traffico illecito di beni culturali?
- Qual è il vostro ruolo in questa lotta?
- Che cosa si deve fare per combattere questo traffico?

Le interviste forniscono una panoramica degli sforzi necessari per proteggere il nostro patrimonio culturale, evidenziando al contempo quello che ancora resta da realizzare. I vostri studenti saranno così in grado di analizzare il problema da diverse prospettive e acquisire una comprensione più approfondita delle complesse sfide che queste persone affrontano quotidianamente. Si tratta quindi di uno strumento educativo progettato per incoraggiare l'interazione e il coinvolgimento degli studenti. Per esempio, gli studenti possono impersonare uno degli intervistati e presentare il proprio punto di vista, oppure organizzare un gioco di ruolo che simula un incontro in cui tutti questi attori si riuniscono per discutere le azioni da intraprendere. Questo tipo di attività non solo approfondisce la loro comprensione dell'argomento, ma li aiuta anche a sviluppare capacità di comunicazione e argomentazione. Oltre a sensibilizzare gli studenti sulla protezione dei beni culturali, le interviste possono essere utilizzate per lo studio della lingua, poiché sono disponibili in più lingue. Offrono un'eccellente opportunità per esplorare varie professioni legate alla conservazione del patrimonio, potenzialmente ispirando futuri percorsi di carriera.

I Tesori Illegali (Michael Culture Association)

Questa risorsa didattica incoraggia gli studenti a pensare in modo creativo e critico sulla rilevanza del concetto di patrimonio culturale nella vita di tutti i giorni. Si basa sul lavoro dell'ICOM, l'International Council of Museums. Dal 2000, l'ICOM pubblica le "Liste rosse", nate per combattere il traffico illecito di beni culturali, che causa danni sempre più gravi al patrimonio culturale, in particolare in quei paesi in cui questi oggetti sono maggiormente esposti a furti e saccheggi. L'attività, sotto forma di gioco da tavolo, consiste nel cercare un oggetto, tra un elenco di ottantuno beni culturali in pericolo, scelto tra quelli identificati dall'ICOM. Il gioco suppone che sia stato rubato e che i giocatori lo debbano recuperare e restituire al museo che ne è il legittimo proprietario. Questa risorsa può essere utilizzata sia durante che al di fuori dell'orario scolastico. È inoltre particolarmente consigliata per l'uso in un museo, poiché il vasto numero di oggetti presentati consente facilmente di stabilire collegamenti con le collezioni di quell'istituzione culturale.

Viaggio di una stele (Lycée Franco-Hellénique)

Questa attività didattica consente agli studenti di scoprire i meccanismi e l'entità del saccheggio e del traffico di antichità. Si svolge in diverse sessioni di lezione (almeno quattro), ma può anche essere implementata parzialmente (ogni parte è indipendente) e condivisa tra insegnanti di diverse materie (storia, letteratura, arti visive, latino-greco, ecc.). Se avete solo un'ora da dedicare a questo materiale, vi suggeriamo di scegliere il gioco di memoria, che introduce efficacemente gli studenti ai metodi e alle problematiche del traffico illecito di beni culturali. Può essere utilizzato anche al di fuori dell'orario scolastico, in particolare in un museo: il gioco di memoria consente infatti di stabilire collegamenti con le collezioni e le stele funerarie presenti in diversi musei archeologici.

Questa attività invita gli studenti a ripercorrere l'affascinante storia di un'antica stele funeraria, saccheggiata da un sito archeologico negli anni '70 e infine restituita alla Grecia grazie alla determinazione di un archeologo "investigatore".

1° passo: Viaggiare nel tempo per scoprire il significato di questa stele. Gli studenti iniziano la loro esplorazione scoprendo la stele attraverso la narrazione di due storie. La prima racconta la storia di un giovane ragazzo greco dell'antichità, il cui padre è appena morto e che sceglie la stele per onorare la sua memoria. La seconda narrazione è fatta dal punto di vista di un archeologo dei giorni nostri, che si accorge della scomparsa della stele dal suo sito originale. Una serie di domande mette alla prova le conoscenze acquisite dagli studenti, e li aiuta ad appassionarsi ancora di più alla storia di questo oggetto. L'obiettivo di questo primo passo è aiutare gli studenti a comprendere il significato emozionale, artistico e scientifico dell'oggetto.

2° passo: Condurre un'indagine per capire come questa stele sia finita in una casa d'aste. In questo passo, gli studenti assistono l'archeologo e diventano veri e propri investigatori. La loro missione consiste nel capire come la stele sia finita in una casa d'aste in Inghilterra. Analizzando il diario di bordo dell'archeologo e completando una mappa, gli studenti ricostruiscono il viaggio clandestino di questo oggetto di inestimabile valore.

3° passo: Scoprire l'entità del saccheggio e del traffico illecito di beni culturali in tutto il mondo.

Viene qui mostrato agli studenti come la stele sia soltanto un esempio tra tanti, attraverso un gioco di memoria che evidenzia altri oggetti saccheggiati e rubati in diverse epoche e continenti. Gli stupendi completano quindi una mappa, che li aiuta a comprendere meglio la portata del traffico illecito di beni culturali e il suo impatto sul nostro patrimonio comune.

4° passo: Diventare agenti del cambiamento. Viene infine chiesto agli studenti di creare la propria campagna di prevenzione contro il saccheggio di siti archeologici e il traffico illecito di beni culturali. Sia che scelgano di realizzare un poster o un video, questo passo consente loro di sintetizzare ciò che hanno imparato, sviluppando al contempo la loro creatività e il loro impegno per la protezione del patrimonio.

Questa attività educativa non solo trasmette conoscenze, ma trasforma anche gli studenti in veri custodi della storia.

Saccheggio nel villaggio (Michael Culture, INS La Bisbal)

Questo modulo è un escape game creato per il "Musée des Amis de Castrum Vetus" a Châteauneuf-les-Martigues, Francia, durante l'evento Museomix nel novembre 2023. Il modulo aiuta a creare altri escape game su misura per il vostro museo seguendo l'esempio proposto. Il gioco vuole trasformare i partecipanti in una squadra di detective culturali. Mentre esplorano le sale del museo, incontrano sei oggetti che sono stati saccheggiati o rubati (oppure che avrebbero potuto esserlo), e che sono stati poi recuperati. Le storie di questi furti e saccheggi, siano essi immaginari o basati su casi reali, aggiungono un pezzo di informazione alla volta per ottenere la soluzione finale, in cui i giocatori devono risolvere un enigma per recuperare i sei oggetti scomparsi. Superare queste sfide consente agli studenti di scoprire gradualmente il codice segreto che aprirà il forziere in cui sono conservati gli oggetti (o almeno le loro repliche 3D o su carta). Durante il gioco, imparano a conoscere le possibili minacce in cui si imbattono gli oggetti identificati, e come è possibile difendersi da esse. Questo modulo va quindi adattato al vostro contesto specifico, traendo ispirazione dalle vostre collezioni per la selezione di oggetti, gli scenari che descrivono il furto, gli enigmi da risolvere, le sfide da affrontare e i materiali da utilizzare. Questa risorsa didattica può essere utilizzata durante l'orario scolastico o al di fuori di esso, in particolare per un'attività da svolgere anche con le famiglie degli studenti. Può anche essere adattata per l'uso in una mediateca o in un archivio.

Il saccheggio non è un gioco (Bibracte)

Le sette attività offerte in questo modulo aiutano gli studenti a comprendere le conseguenze del saccheggio di un sito archeologico, in particolare la perdita di informazioni che si verifica quando un oggetto viene separato dal suo contesto archeologico, e perché ci sono rigide normative che regolano l'uso dei metal detector. Queste attività aiutano anche gli studenti a comprendere come il traffico illecito di beni culturali finanzia la criminalità organizzata e il terrorismo, e come danneggi il potenziale di sviluppo dei paesi che lo subiscono. Le attività sono complementari, ma indipendenti tra loro, quindi potete usarne solo alcune con i vostri studenti, a seconda del tempo a disposizione e dei vostri obiettivi educativi. Utilizzano materiali di diverse tipologie (video, fotografie, mappe, testi, ecc.) e offrono agli studenti una vasta gamma di esercizi (come mini-indagini o laboratori artistici) che rendono l'apprendimento facile e divertente, specialmente per le versioni online delle prime quattro attività. Questa risorsa può ispirare i musei a creare laboratori didattici che affrontino l'importanza del contesto archeologico delle opere che ospitano.

PillarT (ENSP)

Questo modulo didattico è un gioco da tavolo per introdurre l'argomento del traffico di beni culturali, in particolare quelli archeologici: scoprire i meccanismi del traffico, i luoghi, le pratiche dei saccheggiatori, gli attori coinvolti, le azioni delle forze dell'ordine per frenare questo flagello, ecc. È quindi molto adatto per introdurre concetti chiave. I giocatori, da due a sei, di età compresa tra 13 e 18 anni e in competizione tra loro, assumono il ruolo di saccheggiatori il cui obiettivo è vendere quanti più tesori saccheggiati possibile entro un tempo limitato (30 minuti). È importante notare che alla fine del gioco, agli studenti devono venire fornite delle spiegazioni per chiarire il contesto di quanto hanno sperimentato. Il gioco è infatti così veloce che difficilmente essi potranno cogliere da soli i meccanismi chiave e le sottigliezze del saccheggio.

È fondamentale quindi coinvolgerli in una discussione sui principali concetti relativi a questo ambito, al fine di consolidare il loro apprendimento dell'argomento. Potete per esempio suggerire loro di creare una mappa mentale che li aiuti a definire i concetti chiave (che cos'è un oggetto culturale? quali sono le cause del commercio illecito? come viene rilevato? che cos'è il saccheggio subacqueo? quali sono i rischi dal punto di vista legale? ecc.). Il modulo offre così una grande opportunità per aumentare la consapevolezza e ampliare il vocabolario degli studenti. Questa risorsa può essere utilizzata all'interno o al di fuori dall'orario scolastico, nelle scuole e in tutti i tipi di istituzioni culturali.

Proteggi il patrimonio! (INS La Bisbal)

Questa risorsa è disponibile sia online che in formato cartaceo. Il suo scopo è studiare, analizzare e fornire informazioni sul saccheggio del patrimonio archeologico tramite metal detector. Agli studenti vengono proposti diversi modi per affrontare il problema: ricerca, comunicazione, analisi e pensiero critico e sensibilizzazione sui problemi causati da questa modalità di saccheggio.

In termini di competenze intellettuali sviluppate, va evidenziato l'interesse generato dalle visite che gli studenti dell'INS La Bisbal hanno realizzato ai siti archeologici vicini alla scuola. Attraverso queste visite e le spiegazioni ricevute degli archeologi, gli studenti hanno acquisito informazioni su come funzionava la società nelle epoche antiche, quali erano i suoi valori, le attività svolte, ecc.

Spesso gli studenti non sono consapevoli del valore storico e patrimoniale dei siti archeologici nelle loro vicinanze, e alcuni addirittura non hanno mai avuto nemmeno l'occasione di visitarli. Si raccomanda pertanto di organizzare questa attività nei siti archeologici a voi vicini, per rendere l'esperienza più efficace e aiutare a comprendere l'importanza degli oggetti presenti, al di là del loro valore di mercato.

Il video prodotto da "MAC Ullastret" è stato di grande interesse per gli studenti e li ha aiutati a comprendere il saccheggio subacqueo tramite metal detector. Questo video spiega come alcuni siti archeologici sottomarini vengono depredati, e quali sono i metodi generalmente utilizzati in questo contesto. Questi aspetti sono molto rilevanti per i centri educativi vicini alla costa del Mediterraneo, dove il saccheggio sottomarino è una prassi comune.

La lettura dei testi rende gli studenti consapevoli che esiste una rete di attori coinvolti in questo problema: archeologi, curatori museali, polizia, collezionisti privi di scrupoli, ecc. Gli studenti entrano in contatto con loro e possono valutare criticamente i relativi modelli di comportamento e le pratiche professionali. In questo senso, le interviste con i professionisti del settore si sono dimostrate molto utili.

Due attività possono giovare principalmente a sviluppare le capacità comunicative degli studenti: l'infografica e la produzione di video. Nell'infografica, è necessario identificare le idee principali e collegarle in modo logico e ben strutturato.

Questo compito è altamente raccomandato in quanto aiuta a organizzare e consolidare le idee acquisite. Anche la creazione di un video che serva a sensibilizzare la popolazione locale sul problema del saccheggio con un metal detector, è molto positiva. Con il video, gli studenti diventano esperti nella creazione di messaggi audiovisivi. Questo compito permette loro non solo di apprendere le competenze necessarie per diffondere informazioni, ma anche di essere maggiormente consapevoli dell'importanza del problema stesso.

Grazie a questa risorsa didattica, gli studenti possono migliorare le proprie capacità critiche, come pure la conoscenza del patrimonio locale e dei metodi archeologici. Possono apprendere i valori che ispirano gli esperti, le sfide che devono affrontare e vedere il patrimonio culturale da una prospettiva più ampia, considerandolo un bene inestimabile che merita di essere protetto e preservato. Questo modulo può essere utilizzato sia durante l'orario scolastico che al di fuori di esso.

Il "Tesoro di Couan" (Bibracte)

La storia del tesoro di Couan è particolarmente interessante, in quanto collega il saccheggio con i metal detector, il traffico illecito, la ricerca della provenienza, la legislazione internazionale (affrontando il problema legato al rimpatrio di oggetti dagli Stati Uniti) e gli scavi archeologici che sono stati organizzati in seguito al pentimento del saccheggiatore che aveva documentato il contesto del saccheggio. Questa storia reale è il punto di partenza per un gioco di ruolo in cui gli studenti agiscono come esperti (archeologi, storici, curatori museali, avvocati, poliziotti specializzati e ufficiali di dogana) per aiutare un giudice (interpretato dall'insegnante) a giustificare la restituzione alla Francia degli oggetti che erano stati portati negli Stati Uniti. Questa risorsa didattica è facilmente adattabile all'età degli studenti e agli obiettivi didattici dell'insegnante o dell'educatore culturale, che può semplificare o ampliare il contenuto dei dossier forniti a ciascun gruppo di studenti.

L'attività può essere svolta durante o fuori dall'orario scolastico, in una scuola, un museo o un sito archeologico. Il suo semplice modello può anche essere adattato ad altri casi di saccheggio o furto di opere d'arte.

[Il Furto Misterioso \(I.C. Visconti\)](#)

Questa risorsa stimola la classe a creare un video per presentare un'intervista a una persona reale o immaginaria che ha subito il furto di un oggetto culturale. Gli studenti sono invitati a scegliere le domande da porre per condurre un'indagine di polizia e creare un video utilizzando i propri smartphone e i programmi standard di editing video. Sugeriamo di leggere l'introduzione e di guardare il video realizzato dall'Istituto Comprensivo "Ennio Quirino Visconti" di Roma. Si tratta di un piano di lavoro che può essere facilmente adattato e modificato in base alle proprie esigenze. Questo modulo offre molteplici spunti di lavoro, in particolare in ambito linguistico, storico, artistico, scientifico, civico e tecnologico. Può essere utilizzato sia durante che al di fuori dall'orario scolastico, come pure da istituzioni culturali, in particolare musei.

[I predatori dell'arte perduta \(Michael Culture Association - GoTellGo\)](#)

Questa risorsa didattica sviluppa un laboratorio per bambini sul tema del furto e del traffico illecito di beni culturali, della durata di circa due ore, prevalentemente rivolto a studenti dagli 11 ai 14 anni. L'attività, nella forma di un gioco da tavolo a squadre, affronta i concetti di salvaguardia, protezione e valorizzazione del patrimonio culturale. Invita inoltre a riflettere sul significato di alcune parole (tombaroli, scavi clandestini, intermediari, mercato illecito, furto, riciclaggio di denaro, archeomafia, artnapping, ecc.), approfondisce le fasi del traffico illecito (dal furto all'eventuale recupero) e presenta le istituzioni coinvolte. Vuole così sensibilizzare i giovani e le loro famiglie sull'importanza del patrimonio archeologico come patrimonio culturale comune, condiviso e accessibile, cercando di mostrare le giuste regole di comportamento da attuare in caso di ritrovamento accidentale di un reperto ed evidenziando quali sono i comportamenti illeciti. Dopo un'introduzione generale, gli studenti sono invitati a svolgere in classe il gioco, durante il quale si trovano ad affrontare diversi casi di ritrovamento accidentale, furto, contraffazione, degradazione e recupero di reperti archeologici. Alcune storie, ispirate a eventi reali, sono il punto di partenza per affrontare i casi proposti, attraverso quiz, problemi e attività. I partecipanti devono non solo risolvere degli enigmi, ma anche immedesimarsi nei protagonisti delle storie per scegliere i comportamenti giusti da mettere in pratica per affrontare la sfida. Al termine del gioco, l'insegnante può approfondire l'argomento fornendo agli studenti ulteriori materiali (letture, film, documentari, ecc.). Si raccomanda che l'insegnante coordini il regolare svolgimento del gioco e mantenga alta l'attenzione anche delle squadre non coinvolte nel round specifico. Questa risorsa didattica può essere utilizzata durante e al di fuori dell'orario scolastico, sia in una scuola che in tutti i tipi di istituzioni culturali.

[L'argilla parlante \(IES Albalat\)](#)

Questo materiale online vuole sensibilizzare gli studenti di 12 e 13 anni al rispetto del patrimonio culturale e ai pericoli che lo minacciano. La sua struttura, sotto forma di gioco didattico, consente agli studenti di risolvere diversi compiti attraverso una narrazione presentata sotto forma di fumetto, rendendola così facile da leggere, in linea con i principi dell' "Universal Design Learning". La risorsa è stata progettata per essere completata individualmente e autonomamente, permettendo l'autovalutazione da parte dell'utente, con la sola eccezione di due attività che richiedono invece la supervisione dell'insegnante e possono fungere da pietre miliari nella valutazione. L'uso richiede un dispositivo elettronico (preferibilmente un telefono cellulare, un tablet o un laptop) per accedere alla piattaforma online, e prevede un utilizzo individuale o collettivo. L'insegnante può decidere quali attività proporre alla sua classe, rendendole adattabile a diversi livelli di apprendimento. Raccomandiamo agli insegnanti di analizzare attentamente le attività prima di proporle ai propri studenti, in quanto possono modificarle e adattarle alle proprie caratteristiche, scaricandone il file sorgente dalla sezione "Guida didattica e file sorgente". Le attività proposte richiedono competenze relative ai campi sociali, umanistici e scientifico-tecnologici (competenze STEAM). La natura interdisciplinare del suo contenuto lo rende adatto all'uso in materie legate alla storia, ma anche all'educazione alla cittadinanza o alle ore di tutoraggio generale. Questa risorsa didattica è un buon modo per introdurre gli studenti delle scuole secondarie al patrimonio archeologico e alla sua conservazione. Affronta infatti concetti importanti come i beni culturali, il saccheggio archeologico e il furto di opere d'arte e sottolinea l'importanza delle professioni che si occupano del patrimonio culturale. Una comprensione profonda di questi concetti è un modo adatto per prevenire idee sbagliate sul saccheggio dei siti archeologici e sul commercio illecito di beni culturali.

Tocca, non toccare (Museomix)

Questa risorsa didattica invita gli studenti a conoscere le professioni dell'archeologia, mettendoli in grado di toccare gli oggetti di un museo, ma non per portarne a casa un frammento. Giovani e meno giovani diventano veri ricercatori. La sfida consiste nel seguire un protocollo di scavo e usare tutti i sensi per ricostruire la storia degli antichi abitanti di un sito archeologico (nell'esempio presentato nel modulo, si tratta dei Castelnoviani, gli antichissimi abitanti di Châteauneuf-les-Martigues)!

Questa risorsa sensibilizza al saccheggio e al traffico di oggetti culturali generati da scoperte accidentali e ricerche che non seguono seri protocolli scientifici. Incoraggia il pubblico a comprendere l'importanza di ricostruire il contesto storico per interpretare gli oggetti archeologici. Può essere utilizzato al di fuori dell'orario scolastico, dalle scuole e da tutti i tipi di istituzioni culturali. Il modulo può essere utilizzato anche all'esterno di un museo, ma è preferibile organizzare una visita preventiva a un sito archeologico o a un museo per preparare, se possibile con i loro mediatori, l'elenco delle attività da svolgere, al fine di adattare il sistema a un contesto ben riconoscibile dai partecipanti.

Traffic'Arte (Lycée Franco-Hellénique)

Questa risorsa didattica è composta da un gioco da tavolo da svolgere in piccoli gruppi. Ideale per l'uso in una biblioteca o in una sala di studio. I giocatori assumono il ruolo di un investigatore determinato a ricostruire la storia di un oggetto culturale rubato e poi recuperato. L'obiettivo è interrogare quattro "testimoni" per scoprire la storia dell'oggetto: un archeologo ne rivelerà l'origine, un funzionario doganale vi guiderà attraverso le reti di contrabbando che lo hanno rubato, un curatore di museo spiegherà come è entrato in possesso di questo oggetto e un testimone segreto vi aiuterà a chiudere il caso. Durante l'indagine, i giocatori scoprono così i segreti del traffico illecito di beni culturali e gli sforzi che vengono fatti per proteggere il nostro patrimonio.

Traffic'Inter (Bibracte)

Questa risorsa è specificamente progettata per gli studenti delle scuole superiori che studiano "Storia, geografia, geopolitica e scienze politiche" e "Diritto e principali questioni contemporanee". Offre lo studio di tre dossier documentari, accompagnati da domande, sul traffico illecito di beni culturali in Egitto, Siria e Guatemala. Può quindi essere una base interessante per gli studenti che desiderano presentare un saggio su questi argomenti. Gli studenti delle scuole medie non sono stati comunque dimenticati: il dossier sul Guatemala, che è più facilmente accessibile, consente loro di analizzare questo argomento e conoscere meglio la protezione del patrimonio culturale. Una volta scaricate le risorse, gli insegnanti possono modificarle e adattarle alle proprie esigenze.

Progetto didattico Vademecum (Bibracte)

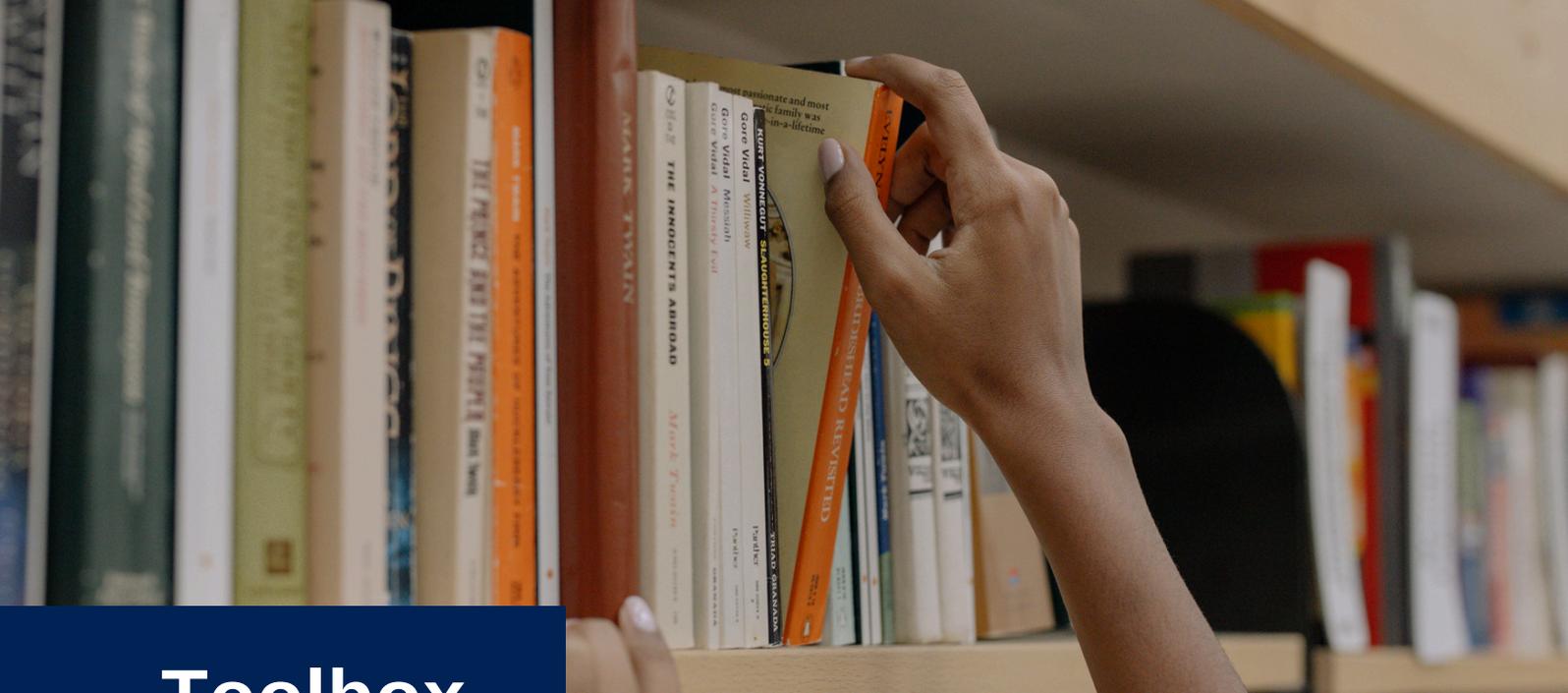
Come "Il furto misterioso", anche questa attività non è subito pronta per essere utilizzata con gli studenti, ma è piuttosto un esempio per costruire un'azione educativa da svolgere in più sessioni. Questa risorsa didattica trae ispirazione dall'iniziativa educativa francese "La classe, l'œuvre!" che guida una classe a progettare insieme con un museo un progetto educativo che consenta agli studenti di familiarizzare con un'opera d'arte, e di presentarla al pubblico durante la Notte europea dei musei. Il modulo descrive in dettaglio i passaggi necessari per costruire un progetto educativo in diverse sessioni, trovare una classe o un'istituzione culturale partner e selezionare le opere che gli studenti devono analizzare. Vengono proposti dei modelli per pianificare la progressione delle sequenze educative e quantificare il costo del progetto. Le visite alle mostre organizzate dai mediatori di Bibracte hanno evidenziato l'elevato potenziale di questo approccio. Anche se le collezioni del museo in questione non sono mai state rubate o il sito archeologico non sia stato saccheggiato, questa risorsa didattica offre un efficace esempio per illustrare il tema del saccheggio e del traffico illecito.

Senza voce (Lycée Franco-Hellénique)

Questa risorsa didattica è stata progettata principalmente per insegnanti che desiderano visitare un museo o un sito archeologico con i propri studenti. Ha lo scopo di aiutare gli studenti a comprendere come il saccheggio dei siti archeologici ostacoli il progresso della conoscenza storica e archeologica, privandoci così di informazioni storiche cruciali per la nostra storia comune.

“Senza voce!” è un invito a riflettere, interrogarsi e impegnarsi nella conservazione del patrimonio. Con questa attività, i vostri studenti possono scoprire la storia di una statuetta contenuta nel tesoro di Couan in Borgogna. Questo tesoro, seppellito dagli Edui per proteggerlo dalla violenza dei primi cristiani, fu scoperto da un saccheggiatore che lo ha venduto illegalmente. La statuetta, priva del suo contesto originale, ha perso la sua “voce”, la sua storia. Solo attraverso l'intervento di storici e archeologi, che hanno scavato legalmente il sito dopo che il saccheggiatore “pentito” aveva informato le autorità della sua scoperta, è stata ricostruita la sua vera storia. Attraverso questa attività, gli studenti capiscono che quando un oggetto viene rimosso illegalmente dal suo contesto originale senza seguire la metodologia archeologica, perde il proprio valore come testimonianza storica. Imparano inoltre come uno scavo archeologico legale può aumentare la nostra conoscenza della storia, restituendo a questi oggetti la loro “voce”.





Toolbox

Risorse aggiuntive

Risorse gratuite scaricabili

Si tratta di documenti disponibili gratuitamente (come la Convenzione UNESCO del 1970) e materiali prodotti dai partner del progetto PITCHER (presentazione sul saccheggio di siti archeologici, traffico illecito di beni culturali, ecc.) o da attori coinvolti nella lotta al traffico illecito di beni culturali (mappe, illustrazioni, ecc.) che hanno accettato di condividerli liberamente.

Queste risorse sono disponibili al seguente indirizzo:

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



Risorse per la formazione e l'uso in classe

Si tratta di varie risorse (testi, libri, video, giochi, ecc.) accessibili online. Vi consentono di approfondire le vostre conoscenze e offrire suggerimenti ai vostri studenti. Molte di esse possono essere utilizzate direttamente in classe. Progressivamente, queste risorse saranno aggiornate dai partner del progetto per includere nuovi materiali che potrebbero interessarvi.

Anche queste risorse sono disponibili al seguente indirizzo:

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



Metodi e modelli

Trarre ispirazione dal metodo Museomix

L'associazione Museomix aiuta gli interessati a riflettere su idee nascoste dietro gli oggetti o le mostre di un museo, per produrre la propria visione di "quale dovrebbe essere un modo originale per mostrare il valore di un dato oggetto".

Per fare ciò, Museomix ha sviluppato un metodo, da applicare generalmente in un museo, che è stato adattato al contesto di PITCHER durante due eventi di formazione organizzati come parte del progetto PITCHER. Il modello si basa su questi concetti:

- **Lasciate che gli studenti pensino da soli.**
- **Date loro l'opportunità di parlare con degli esperti del settore**, ma solo per migliorare la propria capacità di creare un'idea originale e realistica.
- **Fornite loro gli strumenti necessari per trasformare le loro idee in un prototipo concreto**, che deve essere sperimentato da altri utenti.
- **Fateli agire entro un tempo limitato**: la durata non ha importanza (da 2 ore a 3 giorni), ciò che conta è l'obbligo di "fare", cioè l'obbligo di decidere e agire entro il tempo assegnato. Queste condizioni possono causare stress, ma aiutano a sbloccare la creatività dei partecipanti.

I partecipanti possono utilizzare strumenti digitali sofisticati o semplici, l'importante è che la realizzazione dell'idea sia coinvolgente da catturare il loro interesse e farli riflettere da soli.

Esempi di attività didattiche



No al traffico illecito di antichità! 2017 – Biladi ONG – Libano

Questa attività educativa è stata realizzata con 1.500 studenti di età compresa tra 10 e 14 anni per sensibilizzarli sui temi del saccheggio e del traffico di beni archeologici. È stata condotta in diverse fasi: visite a siti archeologici e musei, discussioni con archeologi, giochi (creazione di una grande striscia di fumetti con vignette mancanti in cui gli studenti dovevano posizionare carte che rappresentavano oggetti rubati), per poi concludersi una presentazione delle attività alle famiglie dei ragazzi.

Una presentazione per questa attività è disponibile online a:

<https://www.unesco.org/archives/multimedia/document-92>



I piccoli ambasciatori del patrimonio Estate 2022 - Missione archeologica francese di Mamre Oak - Hebron (Palestina)

Questa attività, proposta a circa quaranta ragazzi di età compresa tra 8 e 14 anni, è stata avviata con una presentazione dei problemi legati all'archeologia e alla conservazione del patrimonio culturale. La visita al sito di Mamre e all'area di scavo ha permesso ai partecipanti di scoprire gli scavi in corso e di discutere con gli archeologi e gli addetti. Il workshop è proseguito con la sensibilizzazione sul divieto di utilizzo dei metal detector, un problema importante in Palestina, per gli effetti distruttivi che ha sul patrimonio. I ragazzi hanno imparato la differenza tra oggetti scoperti nel "contesto dello scavo", che raccontano una storia, e oggetti saccheggiati, la cui storia è persa per sempre.

Potete trovare maggiori informazioni su:

<https://m.facebook.com/story.php>

[story_fbid=pfbid02Yym4Noak56ngSq8eMdyiWesBZTDTMeYXW6gQLFuQTpXJRpCALJCJ2QZ867HRExYCI&id=401586527059950](https://m.facebook.com/story.php?fbid=pfbid02Yym4Noak56ngSq8eMdyiWesBZTDTMeYXW6gQLFuQTpXJRpCALJCJ2QZ867HRExYCI&id=401586527059950)



I nostri preziosi tesori!

Anno scolastico 2022-2023 – Museo archeologico di Bibracte

L'attività, "La classe, l'œuvre!", mira a sensibilizzare le giovani generazioni, "i nostri preziosi tesori", sul saccheggio dei siti archeologici per prevenire che diventino "cacciatori di tesori". Due workshop hanno permesso agli studenti di esplorare i diversi significati della parola "tesoro": uno si basava sugli oggetti del museo etichettati come tesori, e l'altro, basato sulla leggenda locale del tesoro di Vouivre (un mostro metà donna e metà serpente), ha aiutato a distinguere le connotazioni emotive ed economiche associate alla parola. Durante un terzo workshop, gli studenti hanno studiato gli oggetti visti nel sito archeologico e hanno riflettuto su che cosa sarebbe successo se questi oggetti fossero stati saccheggianti (perdita di informazioni dovuta alla separazione dell'oggetto dal suo contesto archeologico, deterioramento di oggetti fragili che non possono essere restaurati, lasciare l'oggetto al profitto egoistico di una sola persona invece di essere accessibile a un pubblico più vasto). Alla fine di questi workshop, gli studenti sono stati invitati a portare i propri tesori al museo e a scrivere presentazioni da mostrare al pubblico durante la Notte europea dei musei.



Opere d'arte rubate, la nostra storia in pericolo!

Anno scolastico 2022-2023 – Châtillonnais Country Museum - Vix Treasure

La restituzione, all'inizio del 2022, di una statuetta del dio Bacco rubata dal museo nel 1973 è stata il punto di partenza di questa attività. Gli studenti hanno prima visitato il museo e hanno appreso la storia del furto e della restituzione della statuetta spiegata da un mediatore culturale. Hanno poi riportato per iscritto le emozioni provate ascoltando questa storia, interiorizzando così il tema del traffico illecito di beni culturali ancora prima che venisse loro presentato in modo esaustivo dall'educatore museale. Infine, hanno riflettuto sulla progettazione di un poster per sensibilizzare i cittadini sul saccheggio dei siti archeologici e sul furto di opere d'arte, che è stato poi realizzato all'interno del laboratorio artistico. I poster sono stati infine presentati al pubblico durante la Notte europea dei musei, in un incontro a cui è stata invitata anche la stampa.

Lo spazio di risorse online "Metodi e modelli" si trova al seguente indirizzo:

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





www.pitcher-project.eu



#PITCHERProject



contact@pitcher-project.eu

BIBRACTE



Funded by
the European Union

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.