

Autori

Eva Delaby, Manon Garcia del Barrio, Audrey Thiboust, Isabelle Grosbois, Armelle Philip, Marta Alsina, Céline Redon

Con la partecipazione di:

Ingrid Senepart, Toomaï Boucherat, Manuel Moliner, Catherine Barra, Damien Massif, Thibault Chevallier et Olivier Meynard

Revisione

Oriane Rousselet, Agathe Leriche-Maugis (Bibracte)

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



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: Il saccheggio non è un gioco	7
Istruzioni per gli insegnanti	7
Come utilizzare questo modulo  11-14  14-18 anni.....	8
Schede delle attività degli studenti	Errore. Il segnalibro non è definito.
Attività 1: Saccheggio di siti archeologici e traffico illecito di beni culturali,..... definizione e conseguenze	Errore. Il segnalibro non è definito.
Attività 2: Archeologia, una questione di contesto Analizzare e comprendere documenti archeologici	Errore. Il segnalibro non è definito.
Attività 3: Conoscere e comprendere le normative e la legge Dibattito: è illegale usare un metal detector?	Errore. Il segnalibro non è definito.
Attività 4: Viaggio di formazione artistica e culturale	Errore. Il segnalibro non è definito.
Attività 5: Viaggio nel futuro	Errore. Il segnalibro non è definito.
Suggerimenti per altre attività	Errore. Il segnalibro non è definito.
Sapevate che?	Errore. Il segnalibro non è definito.
Idee per altre attività.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Allegato 1: Documenti dell'Attività 2.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Allegato 2: Documenti dell'Attività 3.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Allegato 3: Documenti dell'Attività 4.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Appendice 4: Attività complementare	Errore. Il segnalibro non è definito.
Appendice 5: Risposte esatte	Errore. Il segnalibro non è definito.

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"
		Il saccheggio non è un gioco	Il saccheggio non è un gioco
		Traffico Internazionale	Traffico Internazionale
		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
		Proteggi il patrimonio!	Proteggi il patrimonio!
		Senza voce	Senza voce
		PillarT	PillarT
		L'argilla parlante	
Vendita di oggetti rubati	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte	Traffic 'Arte
		Viaggio di una stele	Viaggio di una stele
		Senza voce	Senza voce
		PillarT	PillarT
			I Tesori Illegali
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
		PillarT	PillarT
			I Tesori Illegali
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
		PillarT	PillarT
		L'argilla parlante	
Ricerca della provenienza e tracciabilità		Interviste	Interviste
		PillarT	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
		Proteggi il patrimonio!	Proteggi il patrimonio!
		Senza voce	Senza voce
		PillarT	PillarT
		L'argilla parlante	

Introduzione: Tocca, Non toccare

Tema:	Ricerca della provenienza e tracciabilità, Conservare la memoria degli oggetti scomparsi,
Fascia d'età:	 7-11  11-14 anni
Programma didattico:	Storia, Storia dell'arte, Educazione civica
Tempo necessario:	 1 ora - 1 ora e 30 minuti
Materiali e strumenti:	Sabbiera, libretto di gioco, penna, fogli stampati, scatole, oggetti per svolgere le attività successive all'esperienza di scavo.
Competenze acquisite:	Abilità manuali e attenzione ai dettagli, capacità di descrivere e riconoscere le forme, acquisizione di conoscenze e lessico specifici.
Obiettivi di apprendimento:	Incoraggiare gli studenti a: <ul style="list-style-type: none">• Comprendere i metodi e le sfide per portare alla luce i resti archeologici del passato, che fanno parte del nostro patrimonio culturale.• Scoprire che l'attività archeologica coinvolge diverse professioni.• Comprendere meglio le ragioni per cui l'attività archeologica richiede il rispetto di regole rigide.

Istruzioni per gli insegnanti

È preferibile organizzare una visita a un sito archeologico o a un museo per preparare, con il personale del sito o del museo, una lista di compiti (possibilmente da svolgere in gruppo) per adattare l'attività presentata nelle pagine seguenti al vostro specifico contesto scolastico.

L'esempio qui presentato si riferisce al Musée des Amis de Castrum Vetus, a Châteauneuf-les-Martigues, Francia. È stato progettato e realizzato durante l'evento Museomix organizzato dal 10 al 12 novembre 2023.



Il "tono" del dispositivo immaginato durante Museomix

Che cos'è il saccheggio?

Oggetti rubati, oggetti saccheggiati: qual è la differenza?

Gli oggetti rubati sono noti ai proprietari, che possono quindi sporgere denuncia per il furto. Questi oggetti vengono registrati in database di oggetti rubati, come PSYCHE, creato dall'INTERPOL, l'organizzazione internazionale della polizia criminale. Sono quindi identificabili e, se vengono ritrovati, possono essere restituiti ai proprietari.

Per oggetti saccheggiati si intendono i reperti archeologici estratti dal suolo illecitamente, cioè senza autorizzazione. Pertanto non sono noti né ai proprietari né agli archeologi. Non essendo stati inventariati, questi oggetti sono molto difficili da identificare. Non hanno storia, non sappiamo nulla di loro. Per questo motivo parliamo allora di oggetti orfani.

I saccheggi dei siti archeologici e i furti nei musei o nelle collezioni private, costituiscono la principale fonte di oggetti per il traffico illecito di beni culturali. Questa fonte è più o meno abbondante a seconda della stabilità economica e politica dei paesi dove avvengono. Aumentano sensibilmente in tempo di guerra, di instabilità politica o di catastrofi naturali, ma il saccheggio archeologico è ampiamente praticato anche in tempo di pace e nei paesi ricchi, perché è un'attività che può essere considerata di svago e fornisce un sostegno finanziario.

Il saccheggio, il furto e il traffico illecito di beni culturali costituiscono una minaccia significativa per la conservazione del patrimonio culturale e storico di una comunità. Quando una parte significativa di questo patrimonio viene rubata per essere venduta all'estero, la comunità interessata viene slegata dalle proprie radici e dalla storia delle proprie origini. Ciò può avere un impatto duraturo sulla coesione sociale e sulla trasmissione intergenerazionale dei valori culturali. Questa perdita di identità culturale è aggravata quando si aggiunge il degrado dei siti archeologici e dei monumenti, sia che si tratti di una conseguenza del saccheggio archeologico e del danneggiamento di elementi decorativi, sia che si tratti di una distruzione deliberata del patrimonio per ragioni ideologiche.

Dal 2000 l'ICOM pubblica le Liste Rosse, in cui vengono elencati, per ampie aree geografiche, i beni culturali che hanno maggiori probabilità di essere saccheggiati e rubati. Pensati per i funzionari di polizia e della dogana, come pure per i professionisti del settore culturale e i mercanti d'arte, questi strumenti mirano a facilitare l'identificazione degli oggetti saccheggiati e rubati che queste persone potrebbero incontrare durante il loro lavoro.

Abbiamo utilizzato un approccio simile per simulare il caso che gli oggetti del Museo Lugdunum di Lione siano stati saccheggiati o rubati, al fine di sensibilizzare studenti e visitatori sull'importanza di combattere insieme per proteggere la nostra memoria e il nostro patrimonio.

In conclusione, il traffico illecito di beni del patrimonio culturale non colpisce solo oggetti e luoghi specifici, ma ha un impatto anche sul tessuto sociale e culturale di una comunità. Preservare il patrimonio non significa solo salvaguardare monumenti e oggetti, ma anche proteggere l'identità e la coesione di una società.



Come utilizzare questo modulo

Scenario

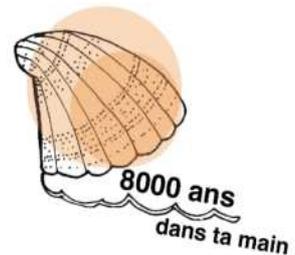
1. Quando arrivate: a una (o due) persona/e (che potranno realizzare insieme il sistema) viene consegnata una borsa da archeologo, contenente vari attrezzi, oltre a una penna e dei fogli prestampati.
2. La segnaletica conduce a una “Stanza per gli archeologi in erba”, che presenta un sito archeologico di un periodo antico (storico o preistorico). La segnaletica permette ai visitatori di descrivere l'esperienza che vivranno e posizionarli rispetto alle attività successive.
3. Attività 1. “Scavare”: spiegazione della ricerca. Dovete leggere il foglio con le istruzioni, estrarre e scegliere gli strumenti dalla borsa dell'archeologo, e quindi cercare gli oggetti.
4. Attività 2. “Identificare”: identificazione degli oggetti. Dovete riporre gli oggetti in un nuovo contenitore di studio situato accanto al contenitore dello scavo: dovete poi consultare e compilare quattro fogli (vedere l'Allegato) che vi invitano a compilare una carta d'identità dell'oggetto e un'ipotesi sul suo utilizzo. Rimettete poi tutto a posto con attenzione. L'obiettivo è invitare il visitatore a prendere conoscenza del protocollo di scavo e del lavoro dell'archeologo.
5. Attività 3. “Decorare”: dopo una fase di scoperta degli oggetti dell'archeologo, il visitatore scopre che cos'è l'archeologia sperimentale. Per comprendere la funzione di un oggetto bisogna rifare i gesti delle donne e degli uomini del passato.
Nel prototipo testato, il visitatore sperimenta la decorazione di una ceramica: crea un modello di ceramica cosiddetta “cardiale” utilizzando una conchiglia, il cardium. Su una lastra di argilla fresca posizionata in una cornice di legno, potete provare a tracciare degli schemi. Su un foglio illustrativo sono mostrati degli esempi dei modelli tipici dei vasi e delle ciotole neolitiche.
6. Attività 4. “Ricostruire”: dovete qui ricostruire la forma di un vaso rotto, utilizzando i pezzi esistenti. Questi pezzi di argilla vanno organizzati per rimettere insieme l'intero vaso, come se faceste un puzzle. È così che l'archeologo tenta di ricostruire un oggetto realizzato da uomini antichi.
7. Attività 5. “Imparare”: dopo che siete riusciti a mettere tutto insieme, è possibile fare una valutazione con l'aiuto di due esperti. Essi permettono di convalidare l'approccio del giovane archeologo e di spiegare in che cosa consiste questa professione. Va ricordata inoltre l'importanza del lavoro scientifico nella scoperta dei reperti durante gli scavi ed essere sensibilizzati sulla questione della conservazione dei beni culturali.
Se possibile, alcuni giovani partecipanti possono realizzare, insieme con il loro insegnante di tecnologia, la scatola con i sensori e l'ologramma, e prendere il posto dell'esperto per raccontare agli altri compagni quello che hanno imparato al museo.
8. Fine dell'esperienza. Restituite la borsa dell'archeologo sperimentale alla reception e continuate la visita delle altre stanze.

Obiettivo

Fornire un accesso a dei reperti solitamente fuori portata dei visitatori, dietro la vetrina del museo, promuovendo allo stesso tempo il lavoro degli archeologi e del personale del museo.

All'origine dell'esperienza, vi è il desiderio di manipolare materiali, oggetti (naturali o manufatti) per comprendere con diverse sensibilità (tattile, audiovisiva, perfino olfattiva) la ricchezza della ricerca sul passato. L'obiettivo è comprendere, attraverso un'esperienza sensibile, l'importanza per i ricercatori dei reperti rinvenuti in questo sito.

È importante inoltre sensibilizzare il pubblico sui saccheggi e sui furti non dichiarati, che molto spesso portano al traffico di opere d'arte, nonché sull'importanza di rispettare i protocolli scientifici, offrendo l'opportunità di scoprire l'importanza di uno studio attento al contesto archeologico, nonché la conservazione dei reperti del sito, per la comprensione delle scoperte archeologiche e della società da cui provengono.



Attività 1: Scavare

Borsa dell'archeologo:

Sono borse fatte a mano e realizzate con materiali di recupero (tessuto): una striscia di tessuto cucita a forma di quadrato più delle tasche esterne in cui riporre piccoli attrezzi. Se non ne avete a disposizione, potete utilizzare una vecchia cassetta degli attrezzi.

Il contenuto della borsa comprende:

- guanti sanitari in lattice (facoltativi, potete anche, come fanno gli archeologi, lavarvi le mani dopo lo scavo).
- 2 pale piccole.
- 2 cazzuole piccole.
- diversi pennelli piatti: 2 fini, 2 medi, 2 grandi.

Costruzione di una vasca di scavo:

- Di forma quadrata da 80 cm x 80 cm in legno, con bordi di circa 25 centimetri.
- Due strati di telone impermeabile da giardino ricoprono il fondo e vengono inchiodati al bordo, separati da uno strato di cartone, per accogliere 70 chili di sabbia da gioco o da costruzione (o una pari miscela di terra e sabbia, più vicina alla realtà archeologica).

Una pattumiera va posizionata su un supporto a circa 80 cm da terra, con spazio per le gambe per poterla posizionare sotto una sedia.

Nell'esperienza pilota abbiamo utilizzato un mobile portaoggetti solido e con rotelle.

Cose da cercare:

- Elementi simili a quelli presenti nelle collezioni museali provenienti dagli scavi.

Esempio:

- Blocchi di calcare per simulare il terreno originale.
- Cenere e carbone per simulare l'attività umana in cucina e in casa.

- Ossa per simulare la caccia e il pranzo.
- Flint per simulare il taglio.
- Scarti di ceramica per simulare l'artigianato e la cucina.
- Cardium (conchiglia) per simulare il cibo.



La vasca di scavo realizzata, prima del riempimento e poi in fase di ultimazione



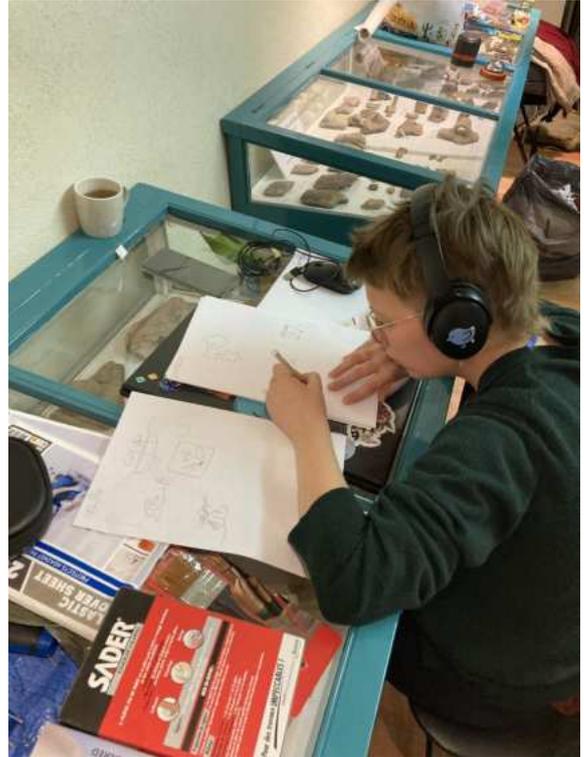
Giovani archeologi dilettanti in azione!

Attività 2: Identificare

Fogli esplicativi:

Quattro fogli semplificano le schede documentarie di scavo (cioè le schede descrittive compilate dagli archeologi man mano che effettuano le loro scoperte). Invitano a segnalare la posizione degli oggetti nel contenitore, quindi a descrivere e disegnare semplicemente gli oggetti estratti dal contenitore dello scavo, nonché a documentare alcune informazioni di base: dimensioni, colore e materiale.

I moduli sono fogli A4 da stampare in bianco e nero. Gli esempi sono forniti in Allegato (ma possono essere cambiati a vostro piacere).



Un giovane partecipante compila il modulo per la sua ricerca

Attività 3: Decorare

Spazio di sperimentazione del disegno con il Cardium:

- Cardium (si tratta di una conchiglia delle dimensioni di una vongola).
- Piatto di argilla fresca posizionato in piano, in una cornice di legno.
- Coperchio morbido e spruzzatore d'acqua (come per le piante) per evitare che l'argilla si secchi.



Una giovane partecipante decora un contenitore di ceramica

Attività 4: Ricostruire

Creare un vaso puzzle:

Costruzione di un vaso in argilla autoindurente. Tracciare delle forme, poi ritagliarle con un taglierino a metà indurimento, quando non è ancora del tutto asciutto, per formare una falsa custodia con estremità assemblabili.

Due opzioni sono quindi possibili:

- Utilizzare un rotolo di adesivi per il rimontaggio.
- Realizzare un negativo dello stampo, con funzione di base, in gesso rivestito con rete di ferro, per posizionare e assemblare le estremità che verranno magnetizzate.

Nell'esperienza pilota, la ceramica era una ciotola a fondo tondo con due piccoli manici.



Il vaso puzzle prima del rimontaggio

Attività 5: Imparare

Produzione di video esplicativi:

Potete realizzare due video, da 2 a 3 minuti.

Per creare un ologramma “fatto in casa”, guardate il video:

https://hitek.fr/actualite/tuto-fabriquer-hologramme-maison_5657

Costruzione di una stazione di visualizzazione olografica:

- Software di editing per moltiplicare in quattro l'immagine filmata.
- Tablet touchscreen per la trasmissione audiovisiva.
- Altoparlante audio.
- Invertire la piramide di plastica dal modello (vedere il collegamento “ologramma”) per posizionarla sulla tavoletta e creare l'effetto ologramma.

Scatola nera per la visualizzazione:

- Realizzata con uno o due slot di visualizzazione.
- Conterrà tavoletta e piramide per isolare l'immagine dalla luce.

Creazione di un trigger interattivo:

- Lancetta “Buzzer” per convalidare la riuscita dell’esperimento: striscia di alluminio posizionata sulla mano di cartone in modo che il posizionamento della mano umana chiuda il circuito e attivi la “riproduzione” o la “pausa” (dispositivo Makey Makey)

Trovate la descrizione del dispositivo interattivo Makey Makey su:

<https://www.robot-advance.com/cat-makey-makey-162.htm>



La casella di visualizzazione e il relativo trigger (immagine a sinistra)

Allegato: Fascicoli documentari dello scavo

Introduzione al dispositivo

Nelle tue mani: 8000 anni di storia...

Qui si trova una vasca di scavo che rappresenta un piccolo sito archeologico.

A seconda di ciò che scoprirai in questo contenitore, potrai, come un archeologo, identificare oggetti di diversa natura.

Interrogandoti sulla presenza di questi oggetti nello stesso luogo e sulle loro particolarità, puoi provare a spiegare a che cosa servivano.

PASSO 1: Scelgo i miei strumenti. Foglio n. 1.

PASSO 2: Scopro gli oggetti. Foglio n.2.

PASSO 3: Descrivo l'oggetto e le sue parti su un foglio. Foglio n. 3

PASSO 4: Rifletto sull'uso di questi oggetti. Foglio n. 4

Hai finito? Rimetti con attenzione gli oggetti così come li hai trovati. Puoi aiutarti con il foglio n. 2.

Se metti della sabbia per terra, raccoglila con la paletta e la spazzola e rimettila nel bidone.

Scheda Strumenti

#1. Scelgo i miei strumenti.

Pensa prima di cercare...

A che cosa servono gli oggetti nella borsa?

Oggetto	Uso	L'utilizzo / Non l'utilizzo
la cazzuola	serve per rimuovere oggetti dalla terra	
il pennello	serve per rivelare delicatamente un oggetto individuato nel terreno (terra, sabbia, ecc.)	
la scopa	viene utilizzata per pulire una superficie dura per rimuovere particelle incastrate o per rimuovere una pellicola di terra secca.	
la pala	può essere utilizzata (dapprima) per ripulire accuratamente il terreno superficiale, poi per accogliere la terra scavata.	

Il consiglio dell'archeologo



Attenzione, ogni strumento ha una funzione specifica, bisogna capire quando è saggio utilizzarli per non danneggiare il sito archeologico

Foglio di posizione della griglia

#2. Scopro oggetti

La ricerca rivela la presenza di oggetti. Prima di tirarli fuori dal contenitore degli scavi, vanno fotografati per documentare la scoperta e disegnati con cura, indicando dove li ho trovati su una pianta in scala che corrisponde alla griglia (quadrati di scavo) dell'area archeologica.

In un vero cantiere misuriamo con precisione la posizione dell'oggetto (ubicazione e profondità nel terreno), utilizzando strumenti topografici, in particolare per misurare l'altitudine (profondità)



Foglio di identificazione

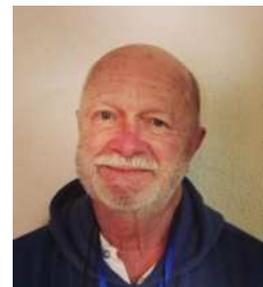
#3. Descrivo l'area di ricerca, ogni oggetto e le sue caratteristiche su un foglio che sarà la sua carta d'identità.

Un oggetto localizzato (numero della vasca di scavo più numero dell'oggetto) deve essere inventariato prima di essere recuperato e poi studiato. Possiamo così osservarlo e interrogarci sulla sua natura: è un artefatto (oggetto fatto a mano) o un elemento naturale? In quest'ultimo caso, proviene da attività umana (raccolto o bruciato in casa, per esempio) oppure no?

Analizza ciò che hai trovato:

Foto	Materiale	Natura dell'oggetto	Naturale o lavorato?	Numero
	Ceramica	frammenti di ceramica	Artefatto	
	Carbone	Carbone di legna	Naturale	
	Crostacei	Cardio	Naturale	
	Osso	Osso animale	Naturale	
	Selce	Punta di freccia	Artefatto	
	Calcere	Blocchi di calcare	naturale	

Durante uno scavo, gli archeologi studieranno gli oggetti (ceramiche, identificazione dei pollini, ecc.) prima di riportarli dove potranno essere ritrovati per altri studi, grazie ad un numero d'identificazione



Foglio di ipotesi

#4. Rifletto sull'uso di questi oggetti.

Cerchiamo ora di capire che cosa collega gli oggetti ritrovati: perché si trovavano nello stesso posto?
Come venivano utilizzati?

Nel nostro esempio:

- Elemento 1: pietre disposte a triangolo e carbone → fuoco
- Elemento 2: selce tagliata e osso → caccia
- Elemento 3: frammenti di ceramiche → ceramica

Ipotesi finale:

- fuoco + caccia + ceramica → cucina



Gli oggetti permettono di dedurre il loro utilizzo in un contesto specifico. Se manca uno di essi, l'interpretazione potrebbe essere più difficile. Per convalidare le ipotesi, l'archeologia sperimentale è di grande aiuto: si cerca di riprodurre i gesti degli uomini che hanno un tempo utilizzato gli oggetti che abbiamo ritrovato