

PITCHER
Preventing Illicit Trafficking of Cultural Heritage:
Educational Resources



Risorse Didattiche

Proteggi il patrimonio!

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

Fascia d'età: 11-14, 14-18 anni

Autori

Marta Alsina, Núria Cassanyes, Montserrat Morales, Susana Pedrosa, Laura Romero

Versione

Versione italiana, ottobre 2023

Immagini

© Pexels, PITCHER project, © Bibracte, Antoine Maillier, Institut La Bisbal, Museu d'Arqueologia de Catalunya

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: Proteggi il patrimonio!	7
Introduzione	7
Come usare questo materiale didattico  11-14  14-18	9
Istruzioni per gli insegnanti	9
Suggerimenti per altre attività	19
Sapevate che?	19
Allegato 1: Documentazione per la valutazione del prodotto finale. Versione stampabile	20

Il Progetto PITCHER

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

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

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

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



Foto: Pexels, Oleksandr Pidvalnyi

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

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




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

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

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




La proposta didattica di PITCHER

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

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

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

Introduzione: Proteggi il patrimonio!

Tema:	Furto di oggetti e di opere d'arte e d'antiquariato, Lotta contro il traffico, Perché è vietato, quali sono le conseguenze
Fascia d'età:	 11-14  14-18
Programma didattico:	Istruzione secondaria obbligatoria, Scienze sociali, Valori etici ed educazione civica
Tempo:	 Circa 300 minuti di aula e una mattinata per la visita al sito archeologico
Materiali e strumenti:	Sito Google "Proteggi il patrimonio!" (in inglese): https://sites.google.com/view/erasmus-pitcher-it/home
Competenze acquisite:	Le competenze accademiche acquisite attraverso questa attività includono, per esempio: orientarsi nel tempo e nello spazio, analizzare e comprendere un documento, cooperare e condividere, ecc.
Obiettivi di apprendimento:	Incoraggiare e motivare gli studenti a: <ul style="list-style-type: none">• Pensare in modo creativo e critico alla rilevanza del patrimonio culturale nella vita quotidiana.• Comprendere la dimensione ampia e multiculturale del patrimonio.

Introduzione

È stato predisposto un sito Google ("Proteggi i siti!"), con cui ci si propone di svolgere una serie di attività volte a comprendere e valutare adeguatamente la questione dei metal detector e i danni arrecati al nostro patrimonio archeologico.

Le attività che proponiamo sono quelle che trovate nella sezione 'Process' dell'indice generale. Sarà necessario che gli studenti leggano attentamente le istruzioni di ciascuna sezione per scoprire le informazioni necessarie alla realizzazione del prodotto finale.

Il modulo è composto da diverse attività:

Attività 0. Che cosa sai sui saccheggi?

Questa attività mira a diagnosticare la conoscenza e collocare tutti gli studenti allo stesso punto di partenza per affrontare l'argomento di lavoro sul saccheggio archeologico.

Attività 1. Ricerca di parole

Con questa seconda attività, gli studenti acquisiscono un nuovo vocabolario relativo all'argomento di lavoro.

Attività 2. Riempi gli spazi vuoti

L'obiettivo di questa attività è mettere in pratica il vocabolario acquisito ed essere in grado di collegare i concetti e utilizzarli correttamente.

Attività 3. L'intervista

L'obiettivo di queste interviste è fornire agli studenti strumenti e conoscenze sul tema del saccheggio archeologico affinché possano comprendere come si sviluppa tale fenomeno.

Task 4. Visita al sito archeologico

Come compito finale, agli studenti viene assegnata un'attività pratica presso un sito archeologico vicino a voi, dove gli specialisti forniranno consigli e indicazioni sulle attività da svolgere. Questa attività è completamente pratica ed esperienziale.

Infine, gli studenti dovranno concludere il loro lavoro creando un prodotto finale, che varierà a seconda del livello scolastico (fascia di età) a cui appartengono, come proposto di seguito.

- **Primo ciclo (11-14 anni)**
Viene chiesto agli studenti di creare un'infografica in cui raccogliere le idee chiave dell'argomento affrontato a lezione: saccheggi archeologici illegali utilizzando un metal detector.
- **Secondo ciclo (14-16 anni)**
Viene chiesto agli studenti di creare un video in cui raccogliere le idee chiave dell'argomento affrontato.



Come usare questo materiale didattico

Nel sito web “Proteggi i siti!”, la parte superiore della pagina presenta un menu di opzioni che consente l'accesso diretto a ciascuna delle sezioni e attività previste.

La sezione iniziale presenta una breve introduzione che spiega il tema generale della risorsa. È stato fatto uno sforzo per contestualizzare la situazione, in modo che gli studenti possano ottenere un apprendimento più significativo. Agli studenti viene chiesto di diventare degli intrepidi avventurieri per addentrarsi nel mondo dei saccheggi e dei traffici illeciti.

Nella sezione che illustra il processo, è possibile trovare le attività da svolgere. Ognuna comprende una spiegazione di cosa devono fare gli studenti per migliorare il loro lavoro individuale. Questa guida fornisce le istruzioni dettagliate per guidare gli insegnanti nello sviluppo delle attività, fornendo loro gli strumenti per assistere gli studenti nel loro lavoro. Viene inoltre descritto il prodotto finale che gli studenti devono creare in base alla loro fascia d'età.

C'è anche una sezione di valutazione che consente l'autovalutazione da parte degli studenti e la valutazione da parte degli insegnanti.

La sezione finale mostra alcune risorse per il lavoro degli studenti. Tuttavia, è possibile utilizzare anche risorse diverse in base alle vostre necessità. Inoltre, il sito include una piccola guida operativa per gli insegnanti.

Istruzioni per gli insegnanti

Qui di seguito sono riportate le istruzioni per lavorare su ciascuna delle attività proposte.

Attività 0: Che cosa sai sui saccheggi? (Brainstorming)

Obiettivi:

- Consentire all'insegnante di farsi un'idea della conoscenza degli studenti sull'argomento. Può variare a seconda del livello / età degli studenti con cui lavorano.
- Consentire agli studenti di impegnarsi con l'argomento in modo dinamico, attraverso idee concepite da loro e, se necessario, riflettere su nuove idee o correggere quelle sbagliate.

L'insegnante presenta agli studenti una serie di carte contenenti solo immagini. Le carte possono essere stampate o in formato digitale. Potete trovare la raccolta completa nelle pagine seguenti, ma non è necessario usarle tutte. L'insegnante può selezionare quelle che ritiene appropriati in base a:

- Il tempo a disposizione per svolgere l'attività.
- Il livello/età degli studenti.
- Il vocabolario su cui lavorare.
- Altri fattori specifici della vostra classe.

a) Se usate le carte stampate

L'insegnante distribuisce in classe una serie di schede contenenti le immagini sull'argomento. Individualmente, gli studenti devono annotare i loro pensieri o associazioni per una o più immagini. Gli studenti possono scrivere commenti o frasi per più di un'immagine su foglietti adesivi separati. Una volta terminato, dovranno attaccare il foglietto adesivo sotto l'immagine corrispondente, che viene attaccata sulla lavagna (o dove l'insegnante lo ritiene opportuno). Non è necessario che

inseriscano il proprio nome sui bigliettini (che possono quindi restare anonimi). Una volta che tutti hanno finito, le idee vengono discusse sotto forma di dibattito, condotto dall'insegnante, che deve cercare di non prendere posizione, ma correggere eventuali malintesi.

b) Se usate le carte digitali

L'insegnante proietta le carte in modo casuale. Per ogni carta, l'insegnante chiede agli studenti di pensare individualmente a ciò che la carta suggerisce loro. Quando gli studenti hanno una risposta pronta, alzano la mano e l'insegnante li chiama a turno per avviare il dibattito. Il dibattito è condotto dall'insegnante, che deve cercare di non prendere posizione, ma correggere eventuali malintesi.

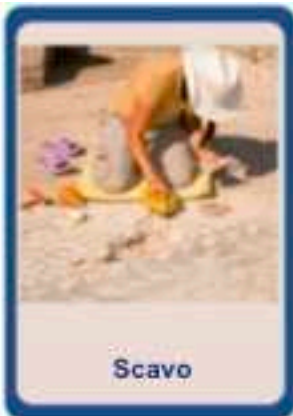
Durata stimata dell'attività: 15-30 minuti (a seconda dell'intensità di partecipazione degli studenti).



Detettorista



Esumazione



Scavo



Ceramiche



Geroglifici



Dipinti



Busto



Vanga



Storia



Pennello



Archeologo



Ascia



Gioielleria



Mappe



Monete



Metal Detector



Attività 1: Ricerca di parole

Per svolgere questa attività:

- Gli studenti, individualmente o in coppia (a scelta dell'insegnante, a seconda del numero di studenti della classe), dovranno individuare le parole indicate nella ricerca di parole.
Durata stimata: 10 minuti.
- Una volta individuate le parole, l'insegnante chiede casualmente agli studenti di spiegarne il significato. Se qualche studente non conosce una parola, deve cercarla nel dizionario.
Durata stimata: 15 minuti.
- Gli studenti devono annotare le definizioni delle parole (tutte o solo quelle che non conoscevano, a seconda delle attese dell'insegnante). Questa parte è facoltativa e deve essere decisa dal docente.
Durata stimata: 10 minuti.

Ricerca di parole

Trova nella tabella le seguenti parole:

SACCHEGGIO	PATRIMONIO	STORIA	PASSATO	RILEVATORE
DISTRUZIONE	MEMORIA	CRIMINE	RAPINA	STRATO
ARCHEOLOGIA	RICCHEZZA	TESORO	CASA D'ASTE	TRAFFICO
METALLI	FRECCIA	SPILLA	FIBBIA	ARPIONE
MONETA	ESUMAZIONE	GAMBA	PROIETTILE	ANTICHITA

S	F	F	X	A	K	P	T	E	N	O	I	Z	U	R	T	S	I	D	U
T	U	N	A	I	N	E	U	E	S	V	E	I	M	A	I	I	U	N	A
R	H	R	O	K	S	T	O	O	E	U	A	L	G	P	N	Z	N	I	Z
A	O	A	K	O	B	U	I	E	T	S	M	E	D	I	E	U	I	X	Z
F	I	Y	R	E	I	R	N	C	K	A	G	A	E	N	R	U	U	L	E
F	N	O	I	L	L	O	A	O	H	R	L	T	Z	A	D	F	I	A	H
I	O	H	U	T	I	I	A	A	H	I	P	E	A	I	I	J	I	T	C
C	M	I	E	P	R	S	S	O	N	R	T	L	A	B	O	A	R	E	C
O	I	P	R	O	V	E	T	R	O	O	T	A	B	I	X	N	Y	M	I
M	R	A	T	S	A	R	W	I	N	I	I	I	E	R	R	A	E	A	R
G	T	S	C	U	O	E	E	B	O	Z	A	G	E	M	O	O	M	P	X
R	A	S	U	F	E	T	L	I	I	K	C	R	G	A	I	P	M	R	B
N	P	A	B	U	T	A	R	N	T	O	O	O	F	E	X	R	U	E	O
R	H	T	I	I	R	O	O	Y	C	T	E	M	N	O	H	D	Y	Y	M
E	U	O	L	E	A	T	P	E	A	R	W	I	O	S	W	C	O	A	M
K	U	E	A	G	A	R	E	V	A	A	M	O	E	N	P	N	C	L	U
O	P	L	A	R	F	R	E	C	C	I	A	A	K	L	E	I	A	A	R
V	R	M	T	T	H	L	A	J	R	R	G	D	L	H	L	T	L	E	S
I	B	S	A	I	I	E	U	C	A	S	A	D	A	S	T	E	A	L	U
A	K	U	O	R	L	L	S	T	A	I	G	O	L	O	E	H	C	R	A

Attività 2: Riempi gli spazi vuoti

L'obiettivo di questa attività è quello di conoscere e utilizzare un vocabolario specifico legato al campo semantico dei metal detector, una tipologia di saccheggio molto diffusa in diversi paesi europei.

Prima di svolgere l'attività, è importante fornire agli studenti il contesto e gli strumenti che li aiutino a comprendere meglio il saccheggio delle opere d'arte e cosa intendiamo per rilevatore correlato al saccheggio.

Nella sezione altre risorse troverete alcuni collegamenti che vi aiuteranno ad acquisire conoscenze e vocaboli.

Gli studenti possono essere divisi in gruppi di 3 o 4 persone. Questi gruppi verranno utilizzati anche nell'attività 3 e per il prodotto finale.

Durata stimata dell'attività: 15 minuti.

Riempi gli spazi vuoti

Leggi il testo seguente e riempi gli spazi vuoti con le parole dell'elenco:

collezionisti, detettoristi, multato, archeologici,
fossili, siti, Wallapop, saccheggiato

Il secondo mestiere più antico del mondo

Il boom dei metal detector

Il 2020 è stato l'anno della pandemia e del lockdown, ma c'è stato anche uno straordinario boom di _____, cioè di persone che utilizzano il metal detector per cercare possibili tesori. In Catalogna, sono stati denunciati una decina di casi nel 2019, ma nel 2020 il numero è salito a 36. In alcuni casi, si tratta di materiali _____ e le vendite sono state segnalate su siti web come _____. Ci sono state varie denunce, in particolare nei luoghi della guerra civile spagnola. Uno dei casi che ha suscitato maggiore scalpore è stato quello di un uomo di 70 anni che ha _____ dal 1996 diversi resti paleontologici provenienti da vari siti catalani. "È stato colto in flagrante al Paratge del Clot Sant Romà de Bellprat, ad Anoia", afferma Adam Picón, archeologo e coordinatore del patrimonio. "Nel 75% dei casi di saccheggio vengono utilizzati i metal detector". Bellprat è una località frequentata da _____ e lì avevano addirittura scavato una trincea artificiale. L'uomo arrestato, che aveva una collezione di granchi _____ a casa, è stato _____ e ha ricevuto un'ordinanza restrittiva che non gli permette di visitare una decina di _____. Picón ritiene che la legislazione spagnola andrebbe cambiata: "La legislazione sul patrimonio risale al 1993 ed è un po' datata. L'uso dei metal detector non è chiaro, c'è qualche ambiguità".

Attività 3: L'intervista

In questa attività, gli studenti ascolteranno un'intervista con due specialisti di archeologia, disponibile al link: <https://sites.google.com/view/erasmus-pitcher-en/process/task-3-the-interview?authuser=0>.

Devono ascoltarla attentamente, perché poi dovranno rispondere ad alcune domande.

A seconda delle risorse digitali a disposizione degli studenti, questi possono ascoltare l'intervista con i propri dispositivi oppure il docente potrà proiettarla a tutta la classe.

Dopo aver visto e ascoltato l'intervista, gli studenti, divisi negli stessi gruppi dell'attività 2 (3 o 4 persone), risponderanno alle domande previste nell'attività.

A seconda del livello/età degli studenti, si consiglia di:

- Scrivere tutte le domande e le risposte in un quaderno man mano che vengono discusse con l'intera classe (per i più piccoli).
- Prendere appunti su un quaderno e scrivere le idee principali su ciò che viene chiesto nelle domande (per i più grandi).

Durata stimata dell'attività: 45 minuti.

Attività 4: Visita al sito archeologico

Per questa attività, portate gli studenti a visitare un sito archeologico (nel caso della scuola catalana che ha sviluppato questa attività, si tratta del sito di Illa d'en Reixac (Ullastret).

Per prima cosa la classe dovrà essere divisa in due squadre con i seguenti nomi: archeologi e saccheggiatori archeologici. Questa suddivisione può essere effettuata in classe o direttamente sul sito. Si consiglia agli studenti stessi di scegliere i compagni di classe con cui si sentono più a loro agio nel lavorare. Tuttavia, a seconda delle circostanze specifiche di ciascuna classe, l'insegnante può formare i gruppi per garantire una buona dinamica di lavoro di squadra.

L'attività è progettata in modo tale che in un'area specifica del sito di scavo possano essere eseguiti sia il lavoro con il metal detector che la metodologia archeologica. In questo modo la classe lavorerà direttamente in un'area dello scavo già scavata dagli archeologi ma che sarà allestita con riproduzioni archeologiche per l'attività, simulando un vero e proprio sito archeologico.

Verrà simulata un'area dove si sarebbe anticamente svolta una battaglia, e dove potrà essere recuperato lo scheletro di un guerriero iberico con tutto l'equipaggiamento bellico tipico di questo profilo nobile. Ci sarà uno scheletro umano con spada, scudo, collane, collane e altri elementi di potere e ostentazione, oltre a oggetti in ceramica e altro ancora.

La squadra di saccheggiatori archeologici inizierà l'attività utilizzando il metal detector nell'area designata con l'obiettivo di trovare quanti più oggetti metallici di valore. Troveranno anche oggetti metallici contemporanei, quindi dovranno decidere cosa vogliono collezionare e cosa no dal punto di vista di un saccheggiatore archeologico. Qui dovranno applicare le conoscenze su cui hanno lavorato e appreso durante le sessioni e le attività precedenti sviluppate nel sito di Google.

Una volta completata la ricerca degli oggetti metallici, in un'apposita area di lavoro, verranno analizzati i reperti archeologici e si discuterà sull'uso che se ne farà. In quest'area di lavoro sarà presente uno specialista in archeologia e saccheggi archeologici che introdurrà concetti per creare dibattito e opinioni critiche tra gli studenti.

Contemporaneamente, il team di archeologi inizierà l'attività nell'area del tavolo di lavoro dove il monitor fornirà le linee guida e la metodologia per la conduzione di uno scavo archeologico. Avrà luogo la distribuzione dei materiali di lavoro e delle attività tra i membri del team. Una volta che

tutti avranno capito cosa devono fare, il gruppo si sposterà sul sito di scavo dove l'obiettivo è recuperare quante più informazioni possibili per l'interpretazione e la valutazione.

Una volta terminato lo scavo si ritornerà nell'area del banco di lavoro dove verranno analizzati i reperti ritrovati e verranno formulate le ipotesi preliminari.

Durata prevista dell'attività: una mattina intera.

Tornati in classe (preferibilmente un altro giorno, in modo che gli studenti siano più ricettivi), le due squadre si scambieranno le informazioni ottenute dal lavoro sul campo e si svolgerà un dibattito interno sulle conseguenze di ciascuno degli interventi sul sito archeologico.

Durata stimata dell'attività: 60 minuti.

Prodotto finale: infografica o video

Come prodotto finale, si suggerisce di creare un'infografica per gli studenti del primo ciclo (11-14 anni) e un video per quelli del secondo ciclo (14-16 anni).

Le attività si svolgono in gruppi e alla fine viene organizzato un concorso per determinare quale sia il lavoro migliore. A questo scopo vengono forniti alcuni criteri per la corretta valutazione (vedi la sezione valutazione in allegato).

Ecco le linee guida di orientamento che possono aiutare.

Infografica, Linee guida

- Formate gruppi di circa 4 persone, che devono seguire attentamente le istruzioni dell'insegnante.
- Scegliete uno dei due argomenti trattati nel colloquio: saccheggi archeologici con metal detector, sulla terraferma o sott'acqua.
- Identificate le idee chiave, definitele e trovate le connessioni tra di loro. Ricordate che le idee dovrebbero essere spiegate in modo molto chiaro e ben organizzato. Per generare idee, può essere utile porre domande come: Che cos'è un saccheggio archeologico? Che cos'è un sito archeologico? Perché il saccheggio archeologico ci danneggia come comunità? Come possiamo contrastare il saccheggio archeologico? Cosa fanno i saccheggiatori con gli oggetti che trovano?
- Trovate immagini rappresentative che illustrino le idee presentate in modo efficace. Potete utilizzare il materiale in vostro possesso o acquisire immagini dei video proposti nelle attività aggiuntive. In ogni caso, provate a utilizzare immagini libere da restrizioni sul copyright. Ecco alcuni link dove è possibile trovare tali immagini:
 - <https://unsplash.com/s/photos/ARQUEOLOGICAL-SITES>
 - <https://www.pexels.com/ca-es/cerca/ARQUEOLOGICAL%20SITES/>
 - <https://pixabay.com/es/images/search/arqueological%20sites/>
- Create l'infografica. Assicuratevi che il design sia attraente e originale. Potete utilizzare l'applicazione Canva. Ecco il link: www.canva.com
- Completata l'attività, gli studenti danno il collegamento del lavoro svolto all'insegnante.
- Per concludere, dobbiamo svolgere il concorso. Valutate ogni singola infografica utilizzando i criteri di valutazione, al fine di ottenere un punteggio equo. Infine, calcolate i risultati. Vince la squadra che ottiene il punteggio più alto.

Video per i social media, Linee guida

- Formate gruppi di circa 4 persone, che devono seguire attentamente le istruzioni dell'insegnante.
- Raccogliere idee e scegliete un'idea centrale attorno alla quale creare una storia semplice, ma avvincente, che aumenti la consapevolezza contro il saccheggio archeologico con i metal detector, sia sulla terraferma che sott'acqua.
- Scrivete una breve sceneggiatura e distribuite le attività in modo efficace, compresi i ruoli come operatore di ripresa, tecnico del suono, ecc.
- Trovate immagini rappresentative che illustrino efficacemente le idee presentate. Potete utilizzare il materiale in vostro possesso o acquisire immagini dei video proposti nelle attività aggiuntive. In ogni caso, provate a utilizzare immagini libere da restrizioni sul copyright. Ecco alcuni link dove è possibile trovare tali immagini:
 - <https://unsplash.com/s/photos/ARQUEOLOGICAL-SITES>
 - <https://www.pexels.com/ca-es/cerca/ARQUEOLOGICAL%20SITES/>
 - <https://pixabay.com/es/images/search/arqueological%20sites/>
- Modificate il video con un programma di montaggio. Assicuratevi che il design sia attraente e originale. Per l'editing video, potete utilizzare il programma Kdenlive. È un software gratuito e open source che potete scaricare sul sito <https://kdenlive.org>.
- Completata l'attività, gli studenti danno il collegamento del lavoro svolto all'insegnante.
- Per concludere, dobbiamo svolgere il concorso. Valutate ogni singolo video utilizzando i criteri di valutazione, al fine di ottenere un punteggio equo. Infine, calcolate i risultati. Vince la squadra che ottiene il punteggio più alto.

Valutazione

- Riunite l'intero team e compilate accuratamente la scheda di valutazione. Utilizzate un foglio per squadra. Le informazioni necessarie sono disponibili in allegato.
- Nominare un paio di segretari per raccogliere i risultati e calcolare i punteggi totali.
- Annunciate i risultati.
- Infine, congratulatevi con i vincitori.

Se avete bisogno di assistenza o hai domande su questo processo, non esitate a contattarci.

Suggerimenti per altre attività

Sapevate che?

Collegamenti per l'attività 0:

<https://www.youtube.com/watch?v=JymJQP5IWOQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=qkLdZNqksIM>

<https://www.rferl.org/a/hungary-treasure-hunters-looting-heritage-archaeological/32072122.html>

<https://www.artandobject.com/news/officials-seize-27000-artifacts-looted-french-metal-detectorist>

<https://news.artnet.com/art-world/french-nationals-arrested-looting-spain-327140>

Collegamenti per l'attività 2:

<https://www.youtube.com/watch?v=TLx8DJczxgs>

<https://www.aljazeera.com/news/2023/5/20/greece-recovers-hundreds-of-looted-artefacts>

https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Fwww.archaeologypodcastnetwork.com%2Farchaeology%2F201&sa=D&sntz=1&usg=AOvVaw3ic9P43_e6-HeA4A7zgAgw

Collegamenti per l'attività 3:

<https://www.youtube.com/watch?v=FQtlqyv-IIA>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZE9ugC4FVFk>

<https://www.youtube.com/watch?v=IsIeJCUWBMI>

<https://www.youtube.com/watch?v=qMzpA5oCGNY>

https://www.youtube.com/watch?v=pwe8pk_pzl

Allegato 1: Documentazione per la valutazione del prodotto finale. Versione stampabile

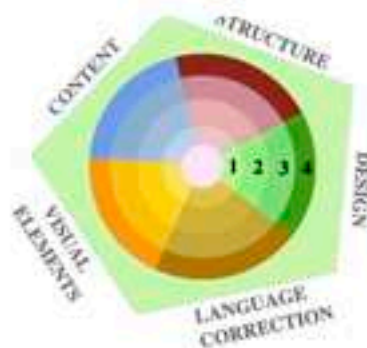
Nelle pagine seguenti potrai trovare alcuni documenti che potrai utilizzare per la valutazione di ciascuno dei prodotti finali richiesti: infografica e video.

- Criteri di punteggio, versione per studenti.
- Obiettivi di punteggio, versione per studenti.
- Rubrica per l'insegnante.

VALUTAZIONE DELL'INFOGRAFICA: ISTRUZIONI

In questa attività, vi proponiamo di valutare le infografiche create. Nella prima scheda trovate un esempio che presenta gli indicatori da valutare e la loro graduazione. Nella seconda scheda vi sono mostrati gli obiettivi su cui valutare il vostro lavoro e quello dei vostri colleghi

Esempio



INDICATORI DA VALUTARE...

CONTENUTI

1	2	3	4
Si	Gli elementi richiesti ci sono tutti: titolo, immagini, testo...	No	
Si	Ci sono le idee chiave principali	No	
Molto	Le idee chiave sono definite in modo chiaro e completo	Per niente	

STRUTTURA

Chiara e logica	Organizzazione dei contenuti	Disorganizzata, carente
Innovativa e originale	Originalità	Segue modelli antiquati

PROGETTO

Funzionale	Uso dei colori	Casuale
Ben leggibile	Scelte tipografiche	Difficile da leggere
Attrattiva e interessante	Risultato estetico complessivo	Poco attrattiva e noioso

ELEMENTI VISIVI

Molto	Migliorare il messaggio	Per niente
Numerosi e vari	Elementi visivi	Scarsi
Si	Privi di copyright	No
Molto buona	Qualità dell'immagine	Molto scarsa

CORREZIONI LINGUISTICHE

Molto accurate	Ortografia e sintassi	Molti errori
Ricchi e specifici	Vocabolari	Scarsi
Fluente	Espressione	Difficile da comprendere

VALUTAZIONE DELL'INFOGRAFICA: Valutate la vostra infografica seguendo i criteri definiti nella pagina precedente

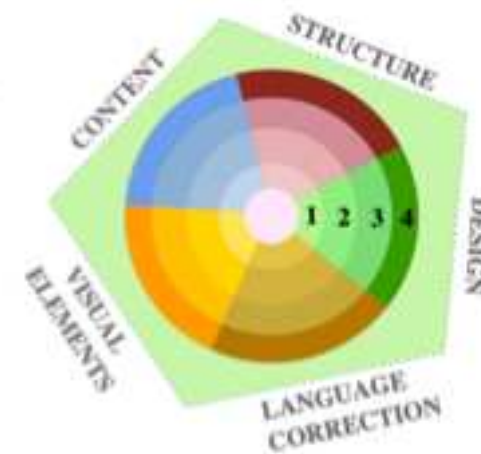
Titolo dell'infografica _____
Osservazioni: _____

Punteggio: _____



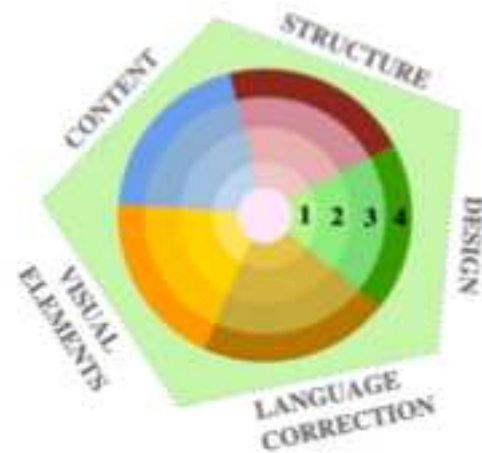
Titolo dell'infografica _____
Osservazioni: _____

Punteggio: _____



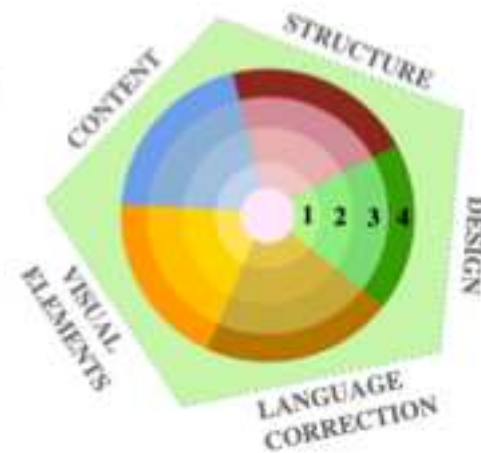
Titolo dell'infografica _____
Osservazioni: _____

Punteggio: _____



Titolo dell'infografica _____
Osservazioni: _____

Punteggio: _____



RUBRICA PER LA VALUTAZIONE DELL'INFOGRAFICA

	ESPERTO	AVANZATO	STUDENTE	NOVIZIO
CONTENUTI	Sono presenti tutti gli elementi tipici di un'infografica: titolo, corpo, font e crediti. Ciascuna delle idee chiave viene trattata in modo chiaro e comprensibile.	Sono presenti tutti gli elementi tipici di un'infografica: titolo, corpo, font e crediti. Quasi tutte le idee chiave sono state trattate in modo chiaro e comprensibile.	Mancano alcuni degli elementi tipici di un'infografica: titolo, corpo, font e crediti. Quasi tutte le idee chiave sono state trattate in modo abbastanza chiaro e comprensibile.	Mancano diversi elementi essenziali di un'infografica: titolo, corpo, caratteri e crediti. Mancano idee chiave rilevanti. Sembra che non sia stato possibile completare completamente il contenuto.
STRUTTURA	Le informazioni sono organizzate in modo molto logico e ben definite per priorità, seguendo un chiaro ordine di importanza. È stato utilizzato un modello di elaborazione creativo e complesso.	Le informazioni sono organizzate in modo logico e ben organizzate secondo un ordine di importanza abbastanza chiaro. È stato utilizzato un modello di elaborazione semplice.	Le informazioni sono organizzate in modo alquanto illogico. A volte la gerarchia delle informazioni non è molto chiara. Non è stato utilizzato un template di elaborazione personalizzato.	Le informazioni sono organizzate in modo alquanto illogico. Manca chiarezza nella gerarchia delle informazioni. Non è stato utilizzato un template di elaborazione personalizzato e la struttura è molto semplice.
PROGETTO	L'accostamento dei colori è utilizzato in modo funzionale e migliora la comprensione del messaggio. La scelta tipografica favorisce la leggibilità ed è appropriata. Il risultato complessivo è visivamente molto attraente.	La tavolozza dei colori viene per lo più utilizzata in modo funzionale e migliora la comprensione del messaggio. La scelta tipografica favorisce la leggibilità ed è appropriata. Il risultato complessivo è visivamente attraente.	L'abbinamento dei colori è per lo più utilizzato in modo funzionale e migliora un po' la comprensione del messaggio. La scelta tipografica non favorisce la leggibilità e non sembra appropriata. Il risultato complessivo è visivamente abbastanza attraente.	La combinazione di colori è per lo più arbitraria e non migliora la comprensione del messaggio. La scelta tipografica non favorisce la leggibilità e non sembra appropriata. Il risultato complessivo appare visivamente disorganizzato e poco attraente.
ELEMENTI VISIVI	Le immagini utilizzate sono libere da copyright. Hanno le dimensioni corrette, una buona definizione e sostengono il messaggio trasmesso con grande chiarezza.	Le immagini utilizzate sono libere da copyright. La maggior parte ha le dimensioni corrette, una buona definizione e sostiene il messaggio trasmesso con totale chiarezza.	Alcune delle immagini utilizzate non sono libere da copyright. Alcune non hanno le dimensioni corrette o una buona definizione. Le immagini usate non sostengono il messaggio.	Molte delle immagini utilizzate non sono libere da copyright. Spesso non hanno le dimensioni corrette o una buona definizione. C'è un grande uso di immagini che non sostengono il messaggio.
CORREZIONI LINGUISTICHE	Sono presenti temi morfosintattici significativi. Il vocabolario è molto ricco e specifico. Il livello espressivo è fluido, con un uso abbondante e vario di connettivi.	Non ci sono molti errori ortografici o morfosintattici significativi. Il vocabolario è ricco ma non molto specifico. Il livello di espressione è normale. C'è la presenza di connettori.	Presenza di errori ortografici e di errori morfosintattici significativi. Vocabolario scarso e non specifico. Livello di espressione semplice, ci sono pochi connettori.	Sono presenti errori ortografici ed errori morfosintattici molto significativi che possono ostacolare la comprensione del messaggio.

VALUTAZIONE DEL VIDEO: ISTRUZIONI

In questa attività, vi proponiamo di valutare i video che avete creato. Nella prima scheda trovate un esempio che presenta gli indicatori da valutare e la loro graduazione. Nella seconda scheda vi vengono mostrati gli obiettivi su

cui valutare il vostro lavoro e quello dei vostri colleghi.

Esempio



INDICATORI DA VALUTARE...

CONTENUTI

1	2	3	4
Convincente	Video di sensibilizzazione	Non convincente	
Elaborato e complesso	La costruzione del messaggio è	Semplice e superficiale	
Si	Il video è completo	No	
Assenti	Gli errori sono	Frequenti e significativi	

USO DEL LINGUAGGIO AUDIVISIVO

Numerose e diversificate	Risorse video	Scarse
Molto	Le risorse utilizzate rinforzano il messaggio	Per niente

TRATTAMENTO DELL'AUDIO

Numerose e diversificate	Risorse audio	Scarse
Molto	Le risorse utilizzate rinforzano il messaggio	Per niente

QUALITÀ

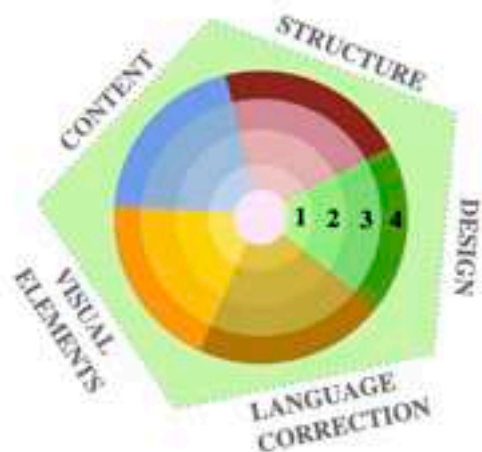
Immagine chiara e suono nitido	Audio e video	Carenze che compromettono l'interpretazione del messaggio
Adatto	Formato video	Inadatto
Funziona perfettamente	Funzionalità dei link	Non funziona

ORIGINALITÀ

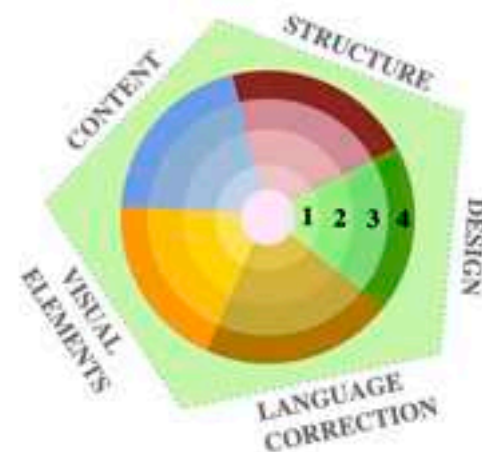
Innovativo e originale	Trattamento dei contenuti	Convenzionale, segue modelli antiquati
	Estetica	

VALUTAZIONE DEL VIDEO: Valutate il vostro video seguendo i criteri definiti nella pagina precedente

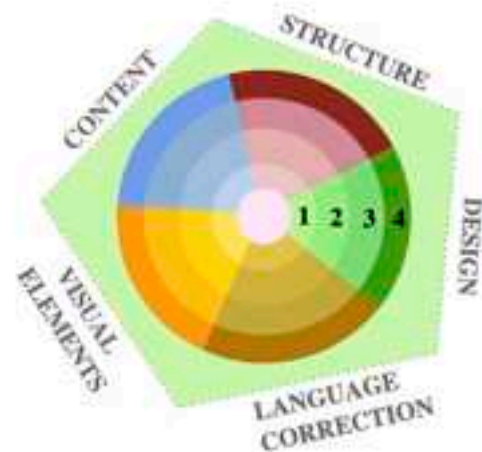
Titolo del video :
.....
Osservazioni: ,
.....
.....
Punteggio:



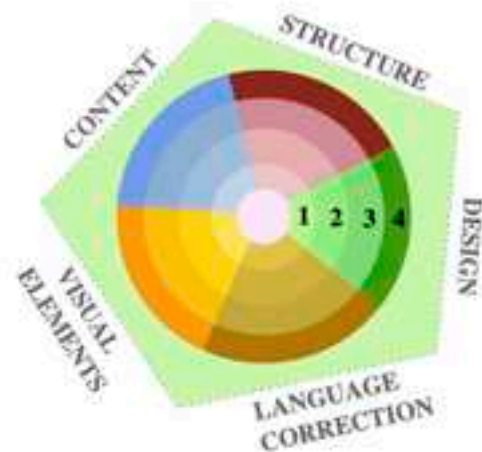
Titolo del video
.....
Osservazioni: ,
.....
.....
Punteggio:



Titolo del video
.....
Osservazioni: ,
.....
.....
Punteggio:



Titolo del video
.....
Osservazioni:
.....
.....
Punteggio:



RUBRICA PER LA VALUTAZIONE DEI VIDEO

	ESPERTO	AVANZATO	STUDENTE	PRINCIPIANTE
Contenuto	È un video di sensibilizzazione molto convincente ed efficace sull'argomento richiesto. Il messaggio è molto chiaro e affronta la questione in modo intelligente e sottile, con riferimenti che denotano ricerche e riflessioni precedenti.	È un video di sensibilizzazione sull'argomento della richiesta. Il messaggio è abbastanza chiaro e molto diretto. Non ci sono prove di molta ricerca da parte dello studente.	Mancano alcuni degli elementi caratteristici di un video: titolo, corpo, fonti e crediti. Quasi tutte le idee chiave sono state affrontate in modo abbastanza chiaro e comprensibile.	È un video di sensibilizzazione sul tema che non convince molto. Il messaggio è elementare e superficiale e il video contiene errori significativi o parti non completate.
Uso del linguaggio visivo	Le risorse utilizzate sono molto diverse e rafforzano il messaggio: inquadrature, tipologie di inquadrature, angolazioni, movimenti di macchina, filtri, titoli...	Le risorse utilizzate sono abbastanza diversificate e spesso rafforzano il messaggio: tipologie di inquadrature, angolazioni, movimenti di macchina, filtri, titoli...	Le risorse utilizzate sono basilari e poco varie, a volte utilizzate gratuitamente e senza un chiaro collegamento al contenuto.	Il video è molto povero di risorse grafiche, spesso utilizzato in modo gratuito e senza un chiaro collegamento al contenuto. Ci sono errori e parti non finite.
Trattamento audio	Il video presenta dialoghi, effetti sonori e una traccia musicale. Il trattamento audio viene fatto in base alle esigenze del messaggio e ne valorizza il contenuto. La scelta della musica è molto appropriata.	Il video presenta dialoghi, effetti sonori e una traccia musicale. Il trattamento audio viene spesso effettuato in base alle esigenze del messaggio e ne rafforza il contenuto. La selezione musicale è adeguata.	Il video include alcuni elementi come dialoghi, effetti sonori e una traccia musicale. Il trattamento audio presenta errori che, a volte, possono ostacolare l'interpretazione del messaggio.	Musica a selezione casuale. Il video include alcuni elementi come dialoghi, effetti sonori e una traccia musicale. L'audio presenta errori significativi che ostacolano l'interpretazione del messaggio. Selezione casuale di musica. Ci sono parti non finite.
Qualità	Il video contiene immagini e audio di alta qualità. È stato utilizzato il formato video appropriato ed è stato fornito un collegamento funzionante.	Il video presenta alcune carenze nella qualità delle immagini e dell'audio, ma queste non ostacolano in alcun modo la comprensione del messaggio. È stato utilizzato il formato video appropriato ed è stato fornito un collegamento funzionante.	Il video presenta carenze nella qualità dell'immagine e/o del suono che occasionalmente ostacolano la comprensione del messaggio. È stato utilizzato il formato video appropriato, ma il collegamento fornito nell'invio iniziale non funzionava.	Il video presenta notevoli carenze nella qualità dell'immagine e/o del suono che ne ostacolano la comprensione. In alternativa, il collegamento non è stato fornito e pertanto non possiamo valutare l'esito.
Originalità	Il video è originale e diverso da quelli realizzati da altri compagni di classe perché presenta il contenuto in un modo nuovo e l'estetica è davvero unica e diversa.	Il video a volte è piuttosto originale, sia perché presenta il contenuto in un modo nuovo, sia perché l'estetica è unica e diversa.	Il video non è elaborato, è molto semplice e utilizza modelli che seguono modelli familiari.	Il video non è elaborato, è molto semplice e segue schemi familiari. Potrebbero esserci parti non finite.