

## 3.2 Aqueduct - esempi di buone pratiche

Le trentuno buone pratiche selezionate in questa parte di manuale sono esempi di progetti esistenti in Austria, Belgio, Francia, Irlanda, Italia, Marocco, Olanda, Polonia, Portogallo, Romania, Svezia ed Inghilterra. Esse forniscono le condizioni necessarie ad un apprendimento orientato alle competenze, comprendono attività che stimolano la motivazione, l'esperienza, la dimostrazione (l'effettivo raggiungimento delle competenze sviluppate) e la riflessione (v. strumento 3, p. 125). Come tali esse contengono elementi che possono essere considerati illustrativi della metodologia Aqueduct e che potranno ispirare lo sviluppo di nuove attività di apprendimento orientato alle competenze.

### Von Rittern, Burgen und Kräutl'n zu den heutigen Leutl'n (AT)

Da cavalieri, castellani ed erboristi a gente di oggi

#### I. Riassunto del progetto

Competenze chiave coinvolte nel progetto:

Il Medioevo non fu un periodo così romantico come mostrato in molti film. Questo è ciò che una classe quarta di Graz (Austria), composta da bambini tra i 9 e i 10 anni, ha dimostrato durante il progetto 'Da cavalieri, castelli ed erboristi a gente di oggi'.

Il progetto è stato organizzato dalla Praxisvolksschule der 'Pädagogischen Hochschule Steiermark'. Il programma austriaco previsto per la scuola elementare mira alla formazione di capacità di base quali leggere, scrivere, fare di conto, istruzione personale e sociale. Oltre a questo i bambini dovrebbero farsi un'idea dei periodi storici e delle arti. Quindi i promotori di questo progetto hanno pensato che la comprensione dell'epoca medievale e la formazione di capacità potessero essere perfettamente amalgamati. Nel progetto i bambini fanno un paragone tra situazioni medievali e circostanze moderne. Vengono indagati quattro argomenti: poesia, matematica, medicina e cucina. Tutti i bambini hanno scelto una tematica secondo i propri interessi. **La classe ha collaborato con l'Antica Farmacia, una parte del Museo della Città di Graz.** Al termine del progetto i bambini, attraverso speciali dimostrazioni, hanno mostrato a tutti gli altri compagni di classe le nuove competenze acquisite.

#### II. Descrizione

Ventitré bambini, due dei quali con esigenze speciali, e i loro due insegnanti, uno dei quali di sostegno, sono partiti con l'idea di scoprire e confrontare situazioni medievali con circostanze moderne. L'obiettivo principale è stato quello di rendere i bambini in grado di lavorare con le proprie abilità ed i propri interessi e di acquisire competenze chiave attraverso il paragone delle tecniche medievali di calcolo, assistenza sanitaria, cucina, galateo a tavola, poesia e scrittura con quelle moderne.

Una deliziosa pulzella (foto: Katharina Heissenberger)



Un breve filmato sul sistema feudale ha fornito una panoramica sull'argomento. I bambini hanno valutato quanti di loro avrebbero voluto essere contadini e quanti cavalieri o monaci, in grado di scrivere, leggere e far di conto. Per scoprire di più, a ciascuno è stato chiesto di portare a scuola libri sull'argomento e gli insegnanti hanno fornito informazioni di fondo e indirizzi internet per ulteriori ricerche.

Sono stati presentati quattro argomenti per un ulteriore approfondimento e i bambini hanno deciso quali erano di loro maggiore interesse e hanno formato gruppi sulla poesia, la matematica, la medicina e la cucina. Per tre giorni hanno potuto perseguire i propri interessi!

Il gruppo di poesia e scrittura ha seguito una storyline dal titolo "I menestrelli di Wartburg", presentata con burattini a dito. I bambini hanno potuto identificarsi con uno dei personaggi e prepararsi per il loro 'combattimento' sotto forma di gioco di ruolo. Il loro lavoro ha previsto l'ascolto della poesia "Unter den Linden" ("Sotto il tiglio") di Walther von der Vogelweide, la visione di un filmato ed infine il lavoro con schede di poesie per realizzare il proprio poema di menestrelli che è stato scritto su pergamena con penna ed inchiostro. Al termine hanno trasformato il proprio poema in un rap, scritto al computer e rappresentato agli altri bambini.

I matematici hanno iniziato con qualche informazione in più sulle operazioni di calcolo durante il Medioevo: "Adam Riese e l'abaco" contiene un filmato, un testo e un quiz. Hanno imparato come fare di conto con l'abaco e, insieme con un compagno, hanno eseguito operazioni matematiche, confrontando i calcoli ottenuti con l'abaco con una calcolatrice tascabile e con la moderna aritmetica scolastica. Nella presentazione hanno spiegato

*Fare di conto con l'abaco (foto: Katharina Heissenberger)*



l'utilizzo dell'abaco ai propri compagni di classe e si sono sfidati in una competizione sui metodi di calcolo, ciascuno entusiasta nel trovare quale metodo funzioni più rapidamente.

Il gruppo che si è occupato di assistenza sanitaria ha iniziato le proprie ricerche su libri e su internet, dopo aver ricevuto qualche informazione dall'insegnante. I loro compiti sono consistiti nel compiere una ricerca durante la visita dell'Antica Farmacia e, successivamente, nel preparare alcuni thè alle erbe. In seguito ciascuno si è cimentato nella preparazione pratica di unguenti ed infusi rilassanti nell'Antica Farmacia, il gruppo ha dimostrato le proprie competenze nella realizzazione di una mostra sulle erbe medievali e di un quiz su ciò che hanno appreso sul campo.

Gli specialisti della cucina medievale hanno iniziato con un'introduzione sul galateo a tavola durante il Medioevo, confrontandolo con le maniere attuali e facendo un gioco di memoria dal titolo 'Le buone maniere a tavola oggi e nel Medioevo'. Hanno creato un manifesto sull'argomento e in seguito la seduta ha acquistato un carattere maggiormente pratico. Il gruppo ha trovato ricette medievali, le ha studiate e ne ha scelta qualcuna tra le più facili come dimostrazione. Hanno cucinato e sfornato cibo medievale per l'incontro finale con tutti i gruppi.

Un questionario a risposte chiuse - che si può trovare sul sito web di Aqueduct - ha aiutato i bambini a riflettere sulle competenze acquisite durante questo progetto.

### III. Contatti

Pädagogische Hochschule Steiermark  
Contatti personali: Dr. Katharina Heissenberger  
Indirizzo: Hasnerplatz 12, A-8010 Graz  
Austria  
Email: [katharina.heissenberger@phst.at](mailto:katharina.heissenberger@phst.at)  
Sito web: [www.uevs.phgraz.at](http://www.uevs.phgraz.at)

## Quando l'uomo era ancora bambino: viaggio alla scoperta delle nostre origini (IT)

### I. Riassunto del progetto

*Competenze chiave coinvolte nel progetto:*

Una scuola primaria e un museo archeologico. Un'insegnante dalla pluriennale esperienza ed una giovane archeologa. Come riuscire a farli incontrare significativamente in un'esperienza comune di apprendimento? Questa è la sfida raccolta da un'insegnante della Scuola Primaria di Bologna "G. Carducci" e da un'archeologa del Museo archeologico della Preistoria "L. Donini" di San Lazzaro di Savena (BO). Il coordinamento generale è stato svolto dall'Istituto per i Beni Artistici, Culturali e Naturali della Regione Emilia-Romagna (IBC) ma i veri protagonisti sono stati i 24 bambini di 8 anni della classe pilota III A.

'Quando l'uomo era ancora bambino' si concentra sulla ricerca sulle origini dell'uomo e sulle prime fasi storico-culturali della nostra civiltà. La scelta dell'argomento e la metodologia impiegata hanno permesso agli alunni di migliorare, in primo luogo, le competenze chiave relative a consapevolezza ed espressione culturali e al concetto di "imparare ad imparare"; allo stesso tempo anche competenze più generali, quali quelle civiche, sociali ed interpersonali hanno avuto un loro considerevole sviluppo, così come l'imprenditorialità e lo spirito di iniziativa. Avvalendoci del ricco patrimonio archeologico del nostro territorio – un insolito museo e un Parco archeologico dell'età del Bronzo - e tenendo ben presenti le esigenze e le capacità del gruppo di bambini coinvolti (con un'età media di 8 anni), è stato elaborato un percorso che promuovesse la conoscenza e l'uso di contesti storico-culturali di rilievo per un apprendimento attivo ed efficace. Un viaggio, appunto, un'esperienza temporale fermata dai bambini sulla carta attraverso la realizzazione di una piccola brochure che, non solo idealmente, consentirà alle classi future di poterlo replicare nel modo più opportuno.

### II. Descrizione

*"Come si può definire la Preistoria?"*

*"Uno smisurato periodo di tempo di cui non restano documenti scritti"*

*G., 8 anni, partecipante al progetto*

Se il progetto Aqueduct ha come obiettivo generale lo sviluppo di competenze tramite l'utilizzo del patrimonio culturale, il percorso scelto come strumento specifico lega i programmi didattici proposti dalla scuola primaria con le opportunità di apprendimento offerte da una struttura museale. Il punto di partenza è stato un tema oggetto di studio da parte dei bambini coinvolti: l'origine e l'evoluzione dell'uomo. Tale argomento ha consentito di elaborare un percorso che toccasse alcune delle realtà archeologiche più significative del territorio regionale, nel caso specifico un museo della Preistoria in provincia di Bologna e un parco archeologico in provincia di Modena. L'itinerario è stato orientato allo sviluppo ed al miglioramento negli alunni di alcune competenze chiave: la consapevolezza e l'espressione culturali ed il concetto di "imparare ad imparare"; allo stesso tempo competenze più generali, quali quelle civiche, sociali ed interpersonali hanno avuto un loro considerevole sviluppo. Anche l'imprenditorialità e lo spirito di iniziativa sono stati potenziati, soprattutto attraverso le tappe conclusive dell'intero progetto.

La presentazione del progetto alla classe si è svolta a scuola, con un incontro dal titolo "Chi è davvero l'archeologo?". Con il supporto di immagini si è indagata nelle sue varie sfaccettature la figura professionale di colui che li avrebbe guidati nel percorso sull'origine dell'uomo. Preceduta da un fondamentale e preliminare lavoro svolto in classe sui concetti di storia, passato, memoria e sull'importanza delle fonti storiche, tale incontro si è rivelato assai proficuo: il tema ha attivato l'interesse generale della classe che, con entusiasmo, ha preso parte vivacemente all'approfondimento con domande ed osservazioni personali. L'esperienza educativa è proseguita in contesti esterni all'ambito scolastico vero e proprio, anche se ad esso complementari.

Prima tappa: Museo della Preistoria "L. Donini". Qui i bambini sono stati coinvolti - in una prima giornata - nella visita al percorso espositivo museale che li ha condotti, attraverso i reperti archeologici, a

ripercorrere le principali tappe dell'origine e dell'evoluzione dell'uomo. I contenuti della visita, resi più tangibili e più piacevoli dalle ricostruzioni e da un apparato espositivo scenografico, sono stati accompagnati da un coinvolgimento frequente e attivo dei bambini. La visibile emozione e la positiva impressione catturate nei loro sguardi e nei loro commenti sono state oggetto di rielaborazione in aula nei giorni successivi, una volta rientrati a scuola.

Una seconda visita al museo ha fornito l'occasione per dare un'impronta maggiormente pratica al percorso. Si è così passati dalle sale del museo all'aula didattica, dalla teoria alla pratica. La prima attività in cui sono stati coinvolti gli alunni richiedeva loro di calarsi nei panni di artisti di milioni di anni fa: artisti paleolitici. Una breve carrellata di immagini di grande suggestione ha fornito loro l'ispirazione per cimentarsi nella sperimentazione diretta di alcune tra le principali tecniche artistiche utilizzate dall'uomo nella preistoria. La seconda attività è stata dedicata all'approfondimento di un ulteriore aspetto culturale: ogni bambino è stato dotato di una fedele riproduzione di un trapano a volano preistorico per sperimentare una tecnologia del nostro più remoto passato, realizzando un oggetto di ornamento personale. Le tempistiche richieste da tutte quante le attività sperimentate - piuttosto lunghe se confrontate con i ritmi dell'attuale vita quotidiana - hanno fornito uno spunto di riflessione interessante: la scansione temporale delle giornate, la componente manuale che le doveva occupare, la fatica e l'impegno richiesti. Indescrivibile la soddisfazione dei bambini nel vedere finito il prodotto realizzato con le proprie mani.

*"Questo lavoro ha fatto nascere in me la passione per l'archeologia"*

*L., 8 anni, partecipante al progetto*



Museo della Preistoria 'L. Donini' (BO): bambini al lavoro con trapani preistorici (foto: Andrea Scardova)

La seconda tappa di questo "viaggio nel tempo" ha avuto come suggestivo scenario il Parco archeologico e Museo all'aperto della Terramara di Montale, nel Comune di Montale Rangone, in Provincia di Modena. Qui sono state sapientemente ricostruite due abitazioni caratteristiche di questi villaggi dell'Età del Bronzo, alla cui visita e conoscenza è stata dedicata la prima parte della giornata. Il contesto e l'atmosfera così suggestivi hanno stimolato nei bambini una forte curiosità sul modo di vita di tale civiltà, manifestata con numerose domande e considerazioni. Alla parte teorica è seguita l'attività pratica, uno dei momenti più appassionanti di tutto il percorso. I bambini sono stati attrezzati con gli strumenti di lavoro dell'archeologo - pennello, paletta, secchio, setaccio, tappetino per le ginocchia e persino caschetto di protezione!

E' così iniziata la simulazione di scavo archeologico, sfogliando il primo strato di terra alla ricerca di informazioni da leggere sul terreno. Grande effetto ha avuto sui bambini la dotazione del "kit dell'archeologo". Una volta asportato il primo strato di terreno, i bambini sono stati chiamati ad osservare ed interpretare le tracce portate in luce. Sfruttando i contenuti acquisiti nella prima parte della giornata, tutti quanti sono stati in grado di identificare gli oggetti o parte di essi nella maniera corretta.

A conclusione dell'attività i bambini sono stati condotti in aula didattica dove ciascuno ha esaminato la propria tipologia di reperto: la compilazione di una scheda ha consentito ai piccoli archeologi di comprendere quali fossero gli aspetti più importanti da rilevare, guidandoli e stimolando in loro la capacità di osservazione, anche dei dettagli.

*"Ho provato la gioia dell'attesa per ogni nuova scoperta"*

*M., 8 anni, partecipante al progetto*

*"Ho camminato dove hanno camminato i miei antenati"*

*A., 8 anni, partecipante al progetto*

Rientrati a scuola è stata decisa la modalità con la quale fissare nella memoria le informazioni tratte dalle visite effettuate, nel tentativo di renderle fruibili in futuro anche ad altre classi. I bambini hanno proposto l'elaborazione di un piccolo dépliant che raccogliesse le tappe del percorso svolto e proponesse ai compagni più piccoli un modo "divertente" per studiare la storia. La brochure, nata dalle idee e dai contributi di tutti, è divenuta anche

strumento per compiere una rielaborazione delle esperienze vissute e ha dato origine ad un significativo momento di riflessione sui contributi – culturali ed emotivi – lasciati dal percorso.

Come atto finale i bambini si sono cimentati nella messa in scena di un piccolo recital di riassunto, tramite gli aspetti più significativi, del percorso attuato, trasmettendo la propria esperienza agli altri compagni di scuola.

Infine la classe ha deciso di organizzare una sorta di vendita dei vari manufatti realizzati durante tutte le esperienze: disegni, incisioni, monili. I genitori sono stati i destinatari di questa simpatica iniziativa, che ha permesso la raccolta di un piccolo budget, la cui modalità di investimento verrà decisa dai bambini stessi.

*Parco archeologico e Museo all'Aperto della Terramara di Montale (MO): i piccoli archeologi durante la simulazione di scavo (foto: Andrea Scardova)*

### III. Contatti

Scuola Primaria 'G. Carducci'  
Contatti personali: Patrizia Naldi  
Indirizzo: Via Dante 5  
40125 Bologna  
Italia  
Tel. + 39 051 342390

Museo della Preistoria 'L. Donini'  
Contatti personali: Elena Tonini  
E-mail: elenatonini@libero.it – info@museodellapreistoria.it  
Indirizzo: Via Fratelli Canova 49  
40068 San Lazzaro di Savena  
Bologna  
Italia  
Tel. + 39 051 465132  
Sito web: [www.museodellapreistoria.it](http://www.museodellapreistoria.it)



## Un giorno da monaco (FR)

### I. Riassunto del progetto

#### Competenze chiave coinvolte nel progetto:

Il progetto 'Un giorno da monaco' è stato sviluppato dalla scuola secondaria Collège Georges Téxier e dal Centro di Cultura Europeo con sede presso l'Abbazia reale di Saint Jean d'Angely, Francia. Nel corso del progetto, scolari di un'età compresa tra i 6 e i 12 anni scoprono antiche forme di espressione artistica nel cuore dell'abbazia, ad es. calligrafia, miniature, canzoni e musica medievali. Divisi in gruppi di tre o quattro, i bambini imparano anche a definire il ruolo della chiesa nella società e a ricostruire la vita quotidiana di un monaco durante il XVII secolo. Facendo ciò, i bambini scoprono una serie di attività compiute dal monaco in qualità di copista, fornaio, agricoltore, medico, confessore. L'intento è quello di aiutare i bambini a capire quanto la Chiesa fosse presente nella vita quotidiana delle persone durante quel periodo.

### II. Descrizione

Il Dipartimento Educativo locale di Saint Jean d'Angely lavora in partenariato con istituzioni culturali regionali per proporre tale progetto alle scuole, coinvolgendo anche altri soggetti, come artisti ed insegnanti. Nel progetto gli allievi acquisiscono conoscenze sia di storia dell'arte che del sito culturale dell'Abbazia Reale di Saint Jean d'Angely, rivivendo i differenti momenti del programma giornaliero di un monaco.

Nel corso del progetto gli scolari imparano:

- come usare punti di riferimento nel tempo per mezzo di tavole in 3D. Gli studenti identificano il periodo Romanico e Gotico;
- molti episodi della vita di un famoso personaggio locale;
- come descrivere un'abbazia. Con l'ausilio di una pianta ciascuno studente è in grado di muoversi intorno all'edificio e di spiegare la sua organizzazione;
- informazioni sul funzionamento dell'abbazia;

- come descrivere una chiesa dalla forma della pianta e dall'identificazione degli elementi architettonici;
- elementi della religione cattolica durante il Medioevo;
- elementi della vita quotidiana di un monaco e della sua importanza nel Medioevo;
- informazioni sulla volontà della Chiesa di guidare le coscienze della gente, ad es.
- dogmi e pratiche religiose, lotta contro l'eresia, inquisizione etc.;
- informazioni sul potere economico e sul ruolo sociale e intellettuale della Chiesa, ad es. integrazione nel sistema signorile, l'aiuto ai poveri, il suo ruolo educativo;
- un modo differente di imparare la storia del XVI e XVII secolo.

Il progetto inizia con la presentazione da parte degli insegnanti della storia della città e della sua abbazia. Ai bambini viene data una pianta dell'abbazia, il programma giornaliero di un monaco e un estratto della Regola di Sant'Agostino secondo la quale vivevano i monaci Benedettini. La motivazione degli alunni avviene dando loro la possibilità di scegliere il ruolo che preferiscono. Essi devono seguire l'orario dei monaci, scegliere le attività di cui vogliono andare alla scoperta e realizzarle in un determinato arco di tempo. I gruppi esplorano l'abbazia e i bambini si dirigono nelle zone dell'edificio più significative per il ruolo scelto. Attraverso un tale gioco di ruolo sperimentano in prima persona la routine e le attività quotidiane di un monaco di chiesa.



Chiesa di St. Jean D'Angely (foto: Frédéric Samuel)

Dopo aver familiarizzato con il luogo e le attività, gli studenti partecipano ad uno dei due laboratori:

- Workshop 1: Gli aspetti religiosi della vita di un monaco: le differenze tra il clero secolare e quello regolare, le preghiere, la lettura dei capitoli degli ordini religiosi, la Messa, i canti religiosi, la confessione, etc.;
- Workshop 2: La vita quotidiana: le attività esterne quali la coltivazione, il taglio della legna, la vendita del vino da loro prodotto; attività interne quali lo studio per diventare copista, fornaio, calligrafo, cuoco, medico etc.

Come risultato delle esperienze fatte, gli studenti hanno organizzato una mostra con i prodotti dei laboratori quali appunti, piante del complesso con voci da compilare, schizzi tematici per disegnare prospetti architettonici e racconti di una giornata nella vita di un monaco. Essi hanno riflettuto sulle loro esperienze e ciò li ha condotti a comprendere il ruolo della chiesa e la sua importanza nella società.



Chiesa di St. Jean D'Angely (foto: Frédéric Samuel)

Per riflettere sulle loro esperienze gli studenti ricevono un documento diviso in tre colonne: nella prima colonna devono elencare gli elementi che hanno raccolto durante la visita e ciò di cui hanno fatto esperienza; nella seconda devono classificare tali elementi per argomenti – religioso, culturale ed economico, mentre nella terza colonna devono scrivere un testo che affronti la domanda iniziale: 'Come percepisco il ruolo della Chiesa nel Medioevo attraverso le attività quotidiane compiute da un monaco?'.

Dove possibile, il lavoro svolto dagli studenti durante i laboratori potrebbe essere valorizzato e reso più dinamico organizzando

una sistemazione notturna degli studenti nell'abbazia. In tal modo il progetto si svolgerebbe nell'arco di due giorni e agli allievi sarebbe data la possibilità di realizzare più attività dei monaci così come tutte le attività dei due laboratori.

L'insegnante potrebbe anche predisporre una visita presso la scuola di un monaco o di un sacerdote oppure gli studenti potrebbero mostrare ciò che hanno appreso, per esempio, organizzando un concerto dei brani musicali eseguiti durante il laboratorio, cuocere il pane e fare dimostrazioni di calligrafia.

### III. Contatti

Centre of European Culture / Abbaye Royale  
Indirizzo: 17400 Saint Jean d'Angely  
Francia  
E-mail: cceangely@wanadoo.fr  
Sito web: www.cceangely.org

Collège Georges Télixier  
Contatti personali: Frédéric Samuel  
Indirizzo: 4 rue du professeur Télixier  
17400 Saint Jean d'Angély  
Francia  
E-mail: frederic.samuel@ac-poitiers.fr

## Totem Sensoriale (IT)

### I. Riassunto del progetto

#### Competenze chiave coinvolte nel progetto:

Il progetto "Totem sensoriale" consiste nella creazione di un punto informativo rivolto a persone con disabilità visive. Il progetto è stato promosso dal 'Museo Tattile Statale Omero' di Ancona in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Provinciale ed altre autorità locali, coinvolgendo due classi del secondo anno della scuola secondaria di I grado. Il progetto è costituito nella scelta di un monumento particolarmente rappresentativo della propria città e nella realizzazione di ausili e materiali didattici che permettessero di renderlo 'visibile' e fruibile anche ad un pubblico disabile visivo.

Nel corso del progetto gli studenti hanno prodotto un modellino volumetrico in argilla della Cattedrale di San Ciriaco di Ancona e della sua facciata e la pianta tattile sia del suo interno sia del contesto urbano in cui la chiesa si trova inserita. Il totem - punto informativo è stato collocato all'interno del monumento, dopo aver ricevuto una valutazione e l'approvazione da parte di persone con disabilità visive. Gli studenti si sono dovuti anche occupare della sua manutenzione lungo un determinato periodo di tempo. Tale esperienza ha provocato un coinvolgimento emotivo collettivo e tutti i ragazzi hanno avuto la possibilità di comprendere cosa sia davvero la disabilità e di sviluppare nei confronti delle persone svantaggiate un maggiore senso di responsabilità.

### II. Descrizione

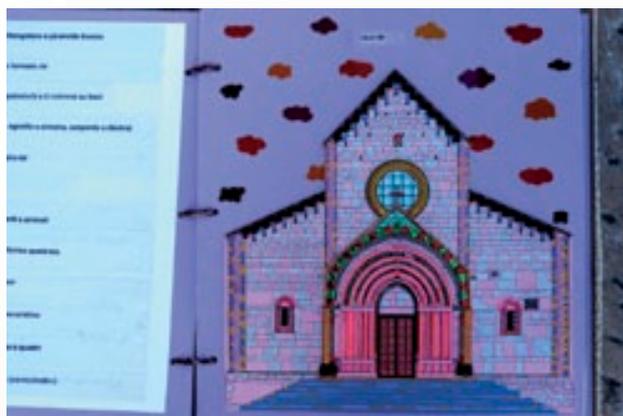
Il 'Totem Sensoriale' è un punto informativo realizzato specificatamente per persone con disabilità visive. Il progetto è stato promosso dal 'Museo Tattile Statale Omero' di Ancona in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Provinciale ed altre autorità locali ed ha coinvolto 47 studenti di 12 anni provenienti da due classi di scuola media, l'Istituto Comprensivo 'Cittadella Archi-Sud' della città, durante l'anno scolastico 2009/2010. La maggior parte dei ragazzi erano originari di Ancona ed alcuni erano ragazzi di

origine straniera in Italia da diversi anni; erano anche presenti due studenti con disabilità visiva.

Entrambe le classi avevano già avviato un progetto con l'obiettivo di acquisire una conoscenza più approfondita della propria città e di scoprire il valore del suo patrimonio artistico e culturale. Il progetto 'Totem sensoriale' ha offerto loro la possibilità di accrescere tale conoscenza e di progettare strumenti che la rendessero più facilmente accessibile alle persone con disabilità visive. All'inizio del progetto, il gruppo, guidato dall'insegnante di Educazione artistica, ha incontrato persone non vedenti e ha sperimentato in prima persona la loro percezione dell'arte e della realtà. I ragazzi hanno, infatti, chiuso i loro occhi e fatto l'esperienza, anche se solo per un momento, della condizione di disabilità visiva, comprendendo l'importanza dei supporti tattili. Hanno poi fatto visita al Museo Omero dove hanno partecipato a workshop interattivi sulla disabilità visiva. In questa occasione hanno avuto un incontro con i fondatori del Museo, entrambi non vedenti, felici di poter rispondere a tante domande e curiosità: in tal modo i ragazzi si sono fatti un'idea di un mondo precedentemente a loro sconosciuto.

Dopo questa introduzione si sono svolti undici incontri, tenuti a scuola con insegnanti, studenti e operatori del museo. I ragazzi hanno scelto il monumento che avrebbero voluto riprodurre e la scelta è caduta sulla cattedrale di San Ciriaco, il simbolo della città di Ancona. Dopo una fase di studio e di analisi, ai ragazzi

Tavola tattile della facciata della cattedrale di S. Ciriaco ad Ancona  
(foto: Archivio Museo Omero)



è stato chiesto di realizzare tre tavole tattili a rilievo su un piano d'appoggio cartonato. Per riprodurre il monumento, i ragazzi ne hanno dovuto esplorare tutte le caratteristiche architettoniche e ciò ha consentito loro di ottenere una maggiore comprensione della sua struttura.

Il Museo Omero ha fornito alla scuola l'argilla e tutti gli altri materiali necessari per la produzione dei supporti tattili, dando agli studenti alcune spiegazioni sulla loro corretta realizzazione in modo da poterli rendere leggibili da persone con disabilità visive. Ai ragazzi è stato chiesto di realizzare tre tavole tattili su un piano d'appoggio cartonato (300 gr) di 30x30 cm, raffiguranti la facciata della cattedrale, la pianta del suo interno e del contesto urbano in cui essa è inserita.

Le tavole contengono profili a rilievo e sono tutte realizzate con materiali da riciclo scelti appositamente dai ragazzi, quali bottoni, nastri, cartoni con diverse texture tattili. Per ciascuna tavola tattile sono state predisposte una legenda, delle parole chiave e una descrizione Braille degli elementi di architettura raffigurati. Le tre tavole con le rispettive legende e parole chiave sono state poi riunite in un album che mostra gli aspetti storici della cattedrale tra alcune curiosità. Gli studenti hanno, inoltre, realizzato un modellino volumetrico in argilla della chiesa che si può separare nelle sue diverse componenti in modo da descrivere le forme e i volumi del monumento. I ragazzi si sono occupati anche della decorazione, della pittura e dell'assemblaggio delle parti del 'totem sensoriale', che ora si trova vicino all'ingresso occidentale della



Totem Sensoriali della cattedrale di S. Ciriaco ad Ancona  
(foto: Archivio Museo Omero)

cattedrale, dopo essere stato valutato e approvato da persone con disabilità visive. Ancora oggi la manutenzione del totem è svolta dagli studenti.

In riferimento alle persone con disabilità visive, il progetto ha mirato al miglioramento della loro vita culturale e sociale, fornendo loro accesso pieno e reale a monumenti situati nell'area in cui vivono. In riferimento agli studenti, invece, il progetto ha avuto un duplice obiettivo: da un lato, ha tentato di accrescere la loro consapevolezza nei confronti delle disabilità e, dall'altro, di migliorare la conoscenza del loro territorio e del suo patrimonio culturale, rafforzando il loro senso di appartenenza.

I ragazzi sono stati molto attivi e collaborativi – e lo dimostra il fatto che hanno proseguito nelle loro attività perfino dopo l'orario scolastico – e, venendo a contatto con la loro quotidianità, hanno acquisito consapevolezza dei problemi delle persone con disabilità e, in particolare, con disabilità visive. È piaciuta molto l'idea di creare qualcosa che fosse davvero utile per la società.

Le competenze chiave acquisite dai ragazzi sono state: imparare ad imparare, competenze civiche e sociali e consapevolezza ed espressione culturali. Le competenze civiche e sociali sono state acquisite attraverso il lavoro di gruppo; per quanto riguarda invece l'espressione culturale, è significativo sottolineare che alcuni ragazzi hanno preso la parola in pubblico per presentare il progetto e portare la loro testimonianza durante la cerimonia pubblica di inaugurazione del 'totem sensoriale'.

Il progetto 'Totem Sensoriale' è stato collaudato e valutato ed è ora pronto per essere trasferito in altri contesti, dove scuole e istituzioni culturali possono lavorare insieme per rendere il patrimonio di una città più accessibile alle persone con disabilità visive in un modo economico e molto efficace.

### III. Contatti

Contatti personali: Andrea Socrati e Manuela Alessandrini  
Museo Tattile Statale Omero (Dipartimento Educativo)  
Indirizzo: Via Tiziano, 50  
60125 Ancona  
Italia  
Tel. +39 071 2811935 Fax +39 071 2818358  
E-mail: andrea.socrati@museoomero.it  
manuela.alessandrini@museoomero.it  
Sito web: www.museoomero.it