

## SCHEMA TECNICA

### 1 – Titolo del progetto: LA SCATOLA DEL TEMPO

**Luogo di svolgimento:** Museo Archeologico Regionale “A. Salinas” di Palermo (temporaneamente all’Albergo delle Povere)

### 2 - Descrizione del progetto: (Finalità generali, obiettivi specifici del progetto, target, attività, risultati previsti)

Il programma, realizzato secondo la metodologia dell’**Interpretazione Culturale**, è indirizzato ai bambini dalla terza alla quinta della scuola primaria e della prima media della scuola secondaria di I livello. È finalizzato a far conoscere il popolo etrusco per vie non tradizionali. In questo senso il programma risulta particolarmente adatto ed utilizzabile a fini didattici anche per insegnanti di materie umanistiche.

Durante le fasi di realizzazione del progetto i ragazzi verranno condotti, con l’aiuto di veri e propri personaggi dell’epoca etrusca, in un’avventura che li avvicinerà al mondo spesso creduto noioso e polveroso del Museo.

Gli obiettivi specifici del progetto sono:

- avvicinare i bambini al mondo del museo;
- far capire ai bambini il valore dei reperti archeologici;
- far capire ai bambini il valore della conservazione;
- avvicinarli ad un ambiente di rigore ma che può essere anche divertente;
- responsabilizzarli sul valore del museo e di ciò che esso contiene.

### 3 - Descrizione del tema e delle fasi intorno a cui è costruito il progetto

Il programma “**La Scatola del Tempo**” si propone di avvicinare i bambini al mondo dei reperti archeologici, del museo e dei popoli antichi.

I bambini non vengono direttamente portati dagli insegnanti in Museo, ma, secondo i principi dell’Interpretazione, vengono “agganciati” prima in classe. Per questa fase di gancio la classe riceverà un invito personale scritto dal Direttore del Museo che li invita a visitare la più importante mostra etrusca presente al mondo che si trova al Museo Salinas e temporaneamente all’Albergo delle Povere di Palermo. In allegato a questa lettera, un finto articolo di un periodico di settore parla del museo ma anche di un misterioso esperimento che sta portando avanti uno strano prof. Clessidra proprio al Museo Salinas...

Una volta arrivati al Museo i ragazzi vengono accolti proprio dal prof. Clessidra alle prese con la sua nuova invenzione. Lui li porterà a vedere la Scatola del Tempo che ha appena finito di costruire e chiede loro di fare “da cavie” per il collaudo.

Da questa Scatola, con l’aiuto di alcuni buffi escamotage messi in atto dai bambini, la macchina si azionerà e da essa verranno fuori dei personaggi dell’epoca etrusca. Una volta fatte le presentazioni, i ragazzi vengono accompagnati dal professor Clessidra a vedere i reperti archeologici collegati a quel personaggio. Ogni volta che esce un personaggio e vedono un reperto devono anche svolgere un’attività manuale-concettuale che rinforzi la fase appena svolta.

### 4 - Descrizione delle valenze innovative del progetto

Il programma mette al bando la tipica visita turistica al luogo di interesse storico-archeologico. La guida del gruppo, attraverso espedienti teatrali, è un interprete, in grado di suscitare interesse e provocare i fruitori affinché il messaggio da trasmettere passi nella migliore maniera possibile.

Il Museo Archeologico è da sempre considerato un luogo noioso e polveroso. La Scatola del Tempo è un’attività fatta per far ricredere coloro che hanno pensato questo dei luoghi meravigliosi

che da secoli conservano il sapere.

Attraverso il gioco e la provocazione, attraverso strumenti didattici come il manuale dei Custodi del Tempo, il gioco dentro al Museo diventa un modo per conoscere e per rendere indimenticabile una giornata che in un altro modo potrebbe essere ricordata come la solita visita ad un monumento.

Un programma di **Interpretazione Culturale**:

- aggancia e tira i discenti all'interno di esperienze magiche che promettono scoperta ed avventura;
- procede nell'organizzare e definire risultati che i discenti possano identificare già prima e riconsiderare una volta raggiunti;
- enfatizza i valori più importanti da trasmettere;
- pone le descrizioni su un piano concreto attraverso prove che attivino le mani e la mente;
- usa buone tecniche di insegnamento nella costruzione di esperienze focalizzate, sequenziali e cumulative che comincino dove i discenti sono mentalmente e culturalmente e finiscano con un gran numero di rinforzi per le loro nuove conoscenze;
- evita l'approccio del titolo o del quiz a favore di una piena partecipazione che si ottiene attraverso una maggiore condivisione e attuazione;
- focalizza la creazione di buoni sentimenti nei confronti della cultura e del sapere;
- pone grande attenzione ai dettagli in ogni aspetto della situazione di apprendimento;
- trasferisce l'insegnamento attraverso il completamento dell'azione a scuola o a casa in specifiche prove che riguardino lo stile di vita per personali cambiamenti comportamentali.

Le attività previste dal progetto sono:

- un incontro di presentazione del metodo e delle attività a scuola solo per insegnanti della durata di circa 1 ora;
- una fase di **Gancio** in cui arriva in classe un invito personale ai ragazzi da parte del Direttore del Museo e la pagina della rivista di settore con l'articolo sul prof. Clessidra
- una mattinata in Museo per l'attività vera e propria

## 6 - Risultati attesi per ciascuna attività

Attività	Risultati
Fase iniziale – Sessione presentazione metodologia e progetto	Coinvolgimento insegnanti e loro formazione relativa alle attività
Fase propedeutica o Gancio	Coinvolgimento dei ragazzi e creazione di aspettative per l'attività in museo
Attività al museo	Coinvolgimento, divertimento, sensibilizzazione e responsabilizzazione

## 7 - Dati tecnici

Durata:

- Formazione insegnanti: 1 ora a scuola;
- Attività di gancio: 3/4 giorni prima dell'attività in Museo- circa ½ ora da dedicare alla lettura della lettera e dell'articolo
- Attività in Museo: ½ giornata dalle 9,00 alle 13,00

A chi è destinato:

- bambini di III, IV e V elementare, ragazzi della I media.

Costo dell'attività:

- 10 euro a persona per un minimo di 20 bambini a gruppo.

La quota comprende: la realizzazione dell'intero programma e la fornitura dei materiali didattici.

La quota non comprende: le spese di trasporto.

Scheda tecnica per le scuole