



# Ministero della cultura

DIREZIONE GENERALE MUSEI  
DIREZIONE REGIONALE MUSEI NAZIONALI LOMBARDIA

## Direzione regionale Musei nazionali Lombardia - Servizi Educativi Parco Archeologico e Antiquarium di Castelseprio (VA)

### Progetto formativo

*Titolo del progetto:* Scoprire, proteggere e valorizzare: archeologia 2.0

*Struttura ospitante:* Direzione regionale Musei nazionali Lombardia

*Sedi del progetto:* Istituto scolastico e Parco Archeologico e Antiquarium di Castelseprio (VA)

*Periodo:* febbraio-marzo 2025;

*Monte ore previsto:* 10 ore

*Classe:* 14 studenti del II anno del biennio – Liceo classico Omero di Milano

*Tutor aziendale:* Luca Polidoro; *Tutor scolastico:* prof. Pietro Massari

### Premessa

Conoscere il patrimonio archeologico vicino aiuta gli studenti ad acquisire un naturale senso di curiosità verso le realtà museali del territorio e un senso civico di rispetto nei confronti del patrimonio culturale.

L'archeologia, in particolare, grazie alla sua natura interdisciplinare, può essere un'ottima base da cui partire per promuovere lo studio delle scienze in classe, ma anche della storia e dei temi legati all'educazione civica: può essere facilmente applicata a un piano di studio trasversale e ha un grande potenziale nell'aiutare a sviluppare le abilità cognitive che stanno alla base della ricerca.

L'inserimento dell'Educazione al patrimonio come parte integrante dell'insegnamento obbligatorio dell'Educazione civica pone inoltre agli insegnanti quesiti cui il Museo può dare risposte.

### Descrizione del progetto

Il progetto intende avvicinare gli studenti all'archeologia e alla storia locale attraverso un'esperienza diretta che li coinvolga sul campo.

Gli studenti avranno modo di conoscere il sito di Castelseprio non solo da un punto di vista storico e archeologico, ma anche da un punto di vista della gestione, della tutela e della valorizzazione. Gli incontri con le professionalità che operano in questi ambiti consentiranno loro di comprendere le complesse dinamiche che scaturiscono dalla necessità di gestire, tutelare e valorizzare il patrimonio culturale.

Il progetto prevede infine la valorizzazione dell'esperienza educativa tramite l'utilizzo degli strumenti a disposizione degli studenti, ovvero tramite la presentazione di un prodotto multimediale in linea con l'educazione civica e il nucleo costitutivo della disciplina dedicato alla cittadinanza digitale. In ogni fase del progetto gli studenti avranno infatti la possibilità di registrare/fotografare i diversi contenuti per poi rielaborarli in una produzione multimediale adatta ad una comunicazione destinata ai pubblici locali e pubblicizzabile sui canali social delle diverse istituzioni coinvolte.

### Il progetto si compone di **cinque fasi**:

**La prima fase** (2 ore) è dedicata alla formazione e prevede un incontro preliminare in classe con l'archeologo e curatore del sito. Gli esperti escono dal museo e portano la propria esperienza direttamente in classe per creare con gli studenti una lezione partecipata e approfondire insieme temi peculiari che riguardano il patrimonio culturale del territorio. Verranno mostrate immagini e video del sito che gli studenti



DIREZIONE REGIONALE MUSEI NAZIONALI LOMBARDIA

Corso Magenta, 24 – 20123 Milano – telefono 02.80294401

PEC: [mbac-drm-lom@pec.cultura.gov.it](mailto:mbac-drm-lom@pec.cultura.gov.it)

PEO: [drm-lom@cultura.gov.it](mailto:drm-lom@cultura.gov.it)

andranno poi a visitare stimolando in loro domande e curiosità e garantendo così la comprensione piena del contesto nel quale verrà poi effettuata la visita.

La **seconda fase** (2 ore) prevede un incontro dedicato alla produzione multimediale, compito di realtà conclusivo del progetto. I Servizi educativi del museo guideranno gli studenti nel complesso mondo del montaggio e forniranno delle linee guida utili alle classi per la produzione finale. L'incontro sarà inoltre dedicato all'Heritage storytelling che dovrà confluire nel prodotto multimediale. Verranno fornite agli studenti le tecniche di base di uno storytelling che abbia come oggetto il patrimonio culturale, affinché possano diventare narratori consapevoli dell'eredità culturale, piuttosto che distratti fruitori.

L'heritage storytelling ha come obiettivo l'acquisizione della consapevolezza del valore civico del patrimonio culturale per una cittadinanza attiva e consapevole e l'acquisizione di una competenza professionale utile nel futuro per chiunque si troverà ad operare nell'ambito del patrimonio culturale e del turismo. La tecnica narrativa sta infatti alla base di comunicazioni efficaci che siano in grado di avvicinare il fruitore senza che venga tralasciato il contenuto scientifico e senza cadere nel rischio di banalizzare i contenuti.

La **terza fase** (2 ore) è dedicata alla visita in loco. Gli studenti saranno guidati dall'archeologo che dedicherà loro un approfondimento, tramite un approccio laboratoriale, su una tematica specifica condivisa con i docenti. In particolare gli studenti, preliminarmente preparati in classe dagli insegnanti, avranno modo di approfondire la tematica delle indagini archeometriche in corso nel sito: C14, termoluminescenza, osservazioni a microscopio ottico a scansione SEM. Verrà poi approfondito anche il tema della catalogazione e, in parte, quello della musealizzazione.

Nella **quarta fase (2 ore)** è previsto un incontro in classe con l'archeologo. In particolare, sarà l'occasione per approfondire alcune tematiche scaturite dalla visita al sito. Un piccolo focus sarà dedicato all'importanza delle fonti documentarie. Gli studenti saranno introdotti alle testimonianze documentarie sulla chiesa di San Paolo, in corso di scavo nel mese di novembre 2024, che avranno già avuto modo di studiare preliminarmente in classe insieme ai docenti.

La **quinta fase** (2 ore) prevede infine la restituzione del progetto, in classe o in museo, con la proiezione e presentazione dei prodotti multimediali da parte degli studenti. Assodato che i contenuti appresi, per essere davvero validi e funzionali, debbano trasformarsi in competenze, quando la disciplina incontra il contesto dello studente in modo diretto, trasformando lo studente in creatore e progettatore, possiamo osservare quanto l'argomento sia davvero interiorizzato.

### Obiettivi specifici del progetto

- Conoscere il patrimonio culturale di prossimità;
- Allenare al pensiero creativo per una didattica sempre più interdisciplinare e attiva, legata al territorio in cui viviamo, per lo più sconosciuto proprio a chi vi abita;
- Acquisire consapevolezza dell'interazione esistente tra patrimonio culturale e territorio;
- Rispettare il patrimonio culturale in quanto ciò che rimane del nostro passato, fonte importantissima di informazione e per questo bene da custodire e far conoscere a tutti;
- Acquisire familiarità con il concetto di multidisciplinarietà;
- Conoscere figure professionali impegnate all'interno dell'istituzione museale;
- Acquisire consapevolezza del corretto comportamento in un luogo di lavoro;
- Partecipare al lavoro di un'équipe scientifica, in uno spirito di reciproca collaborazione e valorizzazione delle competenze acquisite;
- Potenziare le proprie capacità narrative e redazionali;
- Promuovere un territorio per creare flussi turistici consapevoli;
- Saper creare strategie comunicative efficaci per valorizzare un territorio e il suo patrimonio culturale.