

L’ARCHEOLOGIA AL SERVIZIO DEL SOCIALE

Archeoworking, in linea con uno dei punti statutari, “l’archeologia al servizio del sociale”, ha elaborato percorsi di didattica museale, testimoniando come si possa promuovere la conoscenza del patrimonio archeologico della Basilicata attraverso l’inclusione sociale e culturale delle diversità.

➤ ARCHEOLOGIA DELLA LUCE: VEDERE CON LE MANI

Il progetto “Archeologia della luce: vedere con le mani”, rivolto a persone non vedenti e ipovedenti dell’Associazione UNIVOC (Unione nazionale italiana volontari pro-ciechi) sezione di Potenza, è finalizzato a garantire la piena accessibilità (fisica, sensoriale e culturale) del Museo archeologico nazionale della Basilicata “Dinu Adamesteanu” di Potenza a persone non vedenti e ipovedenti. Significativa la scelta del nome, luce come metafora della conoscenza, dell’abbattimento delle barriere, non solo architettoniche, ma anche e soprattutto cognitive.

I percorsi laboratoriali: “Museo da toccare”, “Dall’intreccio al telaio”, “La bottega del vasaio” hanno sperimentato strategie didattiche funzionali a rendere i non vedenti protagonisti del percorso di conoscenza nell’acquisizione dei contenuti museali.

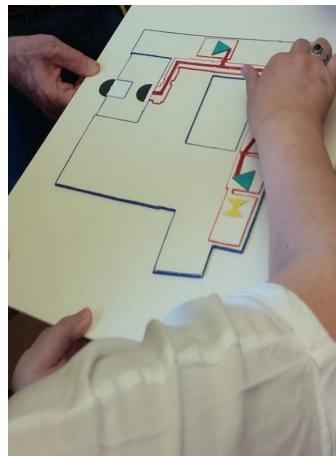
Il primo intervento didattico attuato, “Museo da toccare”, è stato finalizzato a un rapporto partecipativo e interattivo con il museo. Si è scelto un approccio metodologico per spiegare la finalità del museo archeologico, l’articolazione dell’esposizione museale e un contesto funerario.

Per interpretare i significati museali insiti nei reperti e favorire il rapporto critico con il museo sono state utilizzate le mappe tattili: una per l’orientamento spaziale nell’edificio, volta ad agevolare la percezione dello spazio espositivo e fruitivo, un’altra per individuare l’articolazione etnica dei compatti territoriali della Basilica antica.

L’esplorazione tattile della mappa della sepoltura 736 (Guardia Perticara, PZ, VI secolo a.C.), infine, ha permesso di leggere la presenza degli elementi scheletrici e del corredo.



*Mappa tattile sepoltura
(a cura dell’arch. Daniela
Galasso)*



*Mappa tattile orientamento
spaziale
(a cura dell’arch. Daniela
Galasso)*



*Mappa tattile comparti
culturali della Basilicata
antica
(a cura dell’arch. Daniela
Galasso)*

Fondamentale la mediazione dell’archeologa che ha costantemente stimolato la curiosità e l’interesse e ha soddisfatto le mille curiosità emerse nell’itinerario cronologico e territoriale affrontato. Secondo il modello Archeoworking, al percorso museale è seguito un momento operativo. Nell’aula didattica si è data la possibilità di “toccare” una cassetta di scavo e un modellino di scheletro, e di manipolare riproduzioni di reperti legati alla sepoltura esaminata: forme vascolari, pesi da telaio, ornamenti personali (orecchini, fibule, collane).

Dovendo tener conto di uno spazio funzionale all’esplorazione, i prototipi tattili sono stati scelti in quanto ben definiti nella forma, facilmente percepibili dalla mano, con l’indice e il pollice, ed esaminabili sia nell’insieme sia nel particolare.



Esplorazione tattile fibula



Prototipi tattili



Prototipi tattili

A livello metodologico, la percezione tattile degli oggetti è stata sempre mediata dall’archeologa che ha guidato la costruzione dell’apprendimento attraverso domande sulle forme, sulle funzioni degli oggetti, sulle differenze materiche degli stessi, veicolando la trasmissione dei contenuti culturali secondo un sistema integrato di informazioni tattilo-uditive.

I successivi percorsi laboratoriali, “Dall’intreccio al telaio” e “La bottega del vasaio”, collegati al primo approccio metodologico di conoscenza del contesto museale e in particolare funerario, hanno rappresentato veri e propri laboratori sensoriali e hanno riguardato la riproduzione delle tecnologie del passato, la tessitura, lo straordinario intreccio della trama e dell’ordito, che dà vita a un tessuto, e la realizzazione di un vaso in ceramica, con attenzione alla percezione delle materie prime (modello metodologico *learning by doing* non più solo *hands on*).



Laboratorio “Dall’intreccio al telaio”



Laboratorio “La bottega del vasaio”

Nella Giornata internazionale della disabilità 2021, Archeoworking ha organizzato con UNIVOC e IUCI Potenza, in collaborazione con la Direzione regionale musei Basilicata, un laboratorio di idee incentrato su un confronto-dibattito, tenuto dai rappresentanti delle diverse associazioni coinvolte. Si

è discusso sul tema dell’accessibilità sensoriale ai luoghi di cultura, sulla necessità di una comunicazione inclusiva e sulla progettazione di attività educative specifiche finalizzate alla fruizione del patrimonio culturale e archeologico da parte delle persone non vedenti.

Nell’aula didattica i fruitori hanno esplorato, manipolando, ricostruzioni tridimensionali di significativi reperti presenti nel museo e hanno poi dato forma, ascoltando le indicazioni fornite, a una lucerna in argilla.



Prototipi tattili



Realizzazione di lucerna fittile

Il laboratorio si è concluso con l'accensione del manufatto realizzato, come gesto simbolico di speranza per un museo accessibile, inclusivo e partecipativo.



➤ **FUORI DALLA POLVERE: LA LUCERNA, SIMBOLO DI LUCE**

Il percorso didattico, dal titolo “Fuori dalla polvere: le lucerne, simbolo di luce”, strutturato in un racconto sonoro e in un laboratorio tattile finalizzato alla realizzazione del manufatto, è stato progettato, in particolar modo, per i bambini non vedenti e ipovedenti che, attraverso le voci narranti del video, possono realizzare la lucerna.

Si è scelto come protagonista un manufatto ben rappresentato nei contesti archeologici e museali della regione, simbolo di luce e di rinascita, che si descrive negli aspetti formali, funzionali e decorativi.

Il percorso di didattica museale ha dimostrato come la sperimentazione di strumenti pedagogici *ad hoc*, di ricostruzioni non solo tattili, ma anche sonore rappresentino *drivers* motivazionali per l’accessibilità del patrimonio archeologico regionale, coinvolgendo la sfera fisica ed emozionale del non vedente.

Il racconto e il laboratorio tattile, elaborati da Archeoworking, sono stati arricchiti dalle immagini di Mariateresa Talò e dalle voci narranti di Patrizia Dore e Iole Franco di HDUEteatro.

Vi invitiamo a visionare il video/racconto sonoro nei contenuti digitali.

➤ **ARCHEOLOGI PER UN GIORNO**

Il progetto “Archeologi per un giorno” è stato rivolto ai ragazzi diversamente abili frequentanti l’AIAS (Associazione italiana assistenza spastici) sezione di Potenza, nell’ambito della Giornata internazionale dei diritti delle persone con disabilità del 2018.

L’eterogeneità delle disabilità dei fruitori ha determinato la scelta di un percorso metodologico generico relativo al “viaggio” di un reperto, dallo scavo alla sua esposizione museale.

Si è cercato di trasmettere il significato dello scavo stratigrafico e di far conoscere la varietà delle classi di materiale rinvenibili.

Ha caratterizzato l’intervento didattico un momento operativo, finalizzato alla ricomposizione di forme vascolari.



Momento laboratoriale

Si è riscontrato tanto stupore nel percorso guidato nelle sale museali, durante il quale i ragazzi hanno dimostrato di percepire l’eccezionalità del luogo e l’importanza dei reperti esposti. Nell’attività laboratoriale si sono lasciati coinvolgere dimostrando interesse, ma soprattutto divertimento nella ricostruzione dei vasi.

Gli speciali protagonisti hanno lasciato il museo con la consapevolezza di aver vissuto un’esperienza particolare, con la fierezza di essere stati archeologi per un giorno, il che costituisce una prova che le barriere cognitive si possano superare attraverso una progettazione *ad hoc*.

➤ **SULLE TRACCE DELLA POTENZA ROMANA IN LIS**

Nell’ambito del “Maggio potentino”, Archeoworking ha elaborato il percorso “Sulle tracce della Potenza romana” con l’obiettivo di far conoscere il passato più antico di Potenza, attraverso l’analisi della villa romana di Malvaccaro e del ponte San Vito.

Il percorso, rivolto agli alunni della scuola primaria e realizzato con l’ausilio di interpreti LIS (lingua dei segni italiana), ha facilitato la comprensione delle emergenze monumentali attraverso una rigorosa informazione scientifica e l’utilizzo di pannelli e schede operative appositamente elaborate.



Percorso guidato con interprete LIS



Materiale didattico di supporto alla visita

L’esperienza proposta ha confermato come, attraverso un’attenta scelta e calibrazione dei contenuti e la sincronia tra le competenze dell’archeologa e dell’interprete del LIS, sia possibile veicolare nella lingua dei segni un percorso di conoscenza.

Testimonia, inoltre, come “tutta” la comunità civile possa interpretare le tracce della Potenza romana per strutturare la propria coscienza storica e riappropriarsi della propria identità culturale.

➤ **NAVIGANDO IL PASSATO: LA *POTENTIA DELL’ACQUA***

Il percorso sulla Potenza romana e sulla via *Herculia* presso il ponte romano di San Vito sul Basento, organizzato in collaborazione con il movimento civico We Love Potenza, ha utilizzato l’innovativo sistema *Sound Splash* a impatto zero decibel.

L’intervento didattico, finalizzato alla lettura architettonico-funzionale del ponte e alla sua collocazione nella topografia della città romana, ha sperimentato come la tecnologia agevoli la ricezione di contenuti scientifici. Il sistema *Sound Splash* ha favorito, infatti, la concentrazione dei partecipanti, non distratti dalle sollecitazioni ambientali, e ha reso il percorso lungo il fiume più immersivo.



Momenti della visita guidata

➤ **ARCHEOLOGIA E TERZA ETÀ**

I percorsi laboratoriali “Il viaggio di un reperto archeologico”, “Dall’intreccio al telaio” e “A tavola con gli antichi”, presso il Museo archeologico nazionale della Basilicata “Dinu Adamesteanu” (Potenza), rivolti all’ADA (Associazione per i diritti degli anziani), hanno promosso la conoscenza del patrimonio archeologico regionale in una particolare fascia di utenza, quale quella della terza età.

La scelta dei temi proposti è ricaduta – oltre che su contenuti metodologici idonei a motivare la presenza degli anziani in museo – su altri aspetti più vicini al loro vissuto, quali “il fare la maglia” e “la sperimentazione culinaria”.

Sono stati forniti, quindi, strumenti per comprendere il patrimonio archeologico, facendo leva sul divertimento e sull’interazione con gli altri.



Il viaggio di un reperto archeologico



Dall’intreccio al telaio



Preparazione aperitivi romani e degustazione

Gli associati hanno dimostrato interesse per il luogo che li ha ospitati e grande fascino per la realizzazione di tessuti e ricette secondo la tecnologia e le tradizioni culinarie antiche. L’esperienza ha dimostrato come il museo rivesta un ruolo sociale: esso diventa contenitore di attività ricreative di spessore che alimentano il senso sociale portando al rispetto e alla voglia di condivisione.

➤ **IL VIAGGIO DI UN REPERTO ARCHEOLOGICO: DALLO SCAVO AL MUSEO**

Archeoworking ha progettato il materiale didattico per l’Istituto penale minorile di Potenza, in collaborazione con la Soprintendenza per i beni archeologici della Basilicata. È stata l’occasione per avvicinare gli archeologi a un contesto altro rispetto ai consueti canali divulgativi e per considerare l’archeologia come un’occasione di “evasione” mentale e una strategia educativa per i fruitori.