



PROVINCIA

Barletta – Andria – Trani

Formazione Professionale, Politiche del Lavoro, Welfare,

Servizi alle Imprese e ai Cittadini

VERBALE RIUNIONE DIRIGENTI SCOLASTICI DEGLI ISTITUTI DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE DELLA PROVINCIA BARLETTA ANDRIA TRANI PER PROGRAMMAZIONE ATTIVITA'

In data 02 Ottobre 2014, alle ore 15:00, presso la sede della Provincia Barletta-Andria-Trani, sita in Trani alla Via De Gemmis, 42/44 su convocazione del Dirigente, con protocollo n. 0053734-14 del 19/09/2014 si sono riuniti i Dirigenti Scolastici e gli istituti di istruzione secondaria superiore, per programmare le attività oggetto del progetto Sac.

Sono presenti, Dirigenti Scolastici come da foglio presenze nonché;

- Dott.ssa Caterina Navach Dirigente Provincia Barletta Andria Trani;
- Dott.ssa Rosa Carlone per la Regione Puglia;
- Dott.ssa Antonietta Di Benedetto Referente Servizio Pubblica Istruzione;
- Dott. Arcangelo Barisciano Responsabile Servizio Istruzione;

Verbalizza il dott. Marco Di Leo.

Vengono esaminati e discussi i seguenti punti all'ordine del giorno:

1. Presentazione del progetto: la dott.ssa Navach introduce e spiega gli obiettivi e le finalità del progetto Sac, illustrando le attività che potranno essere realizzate sul territorio coinvolgendo gli alunni delle istituti di istruzione secondaria superiore della Provincia Bat; obiettivo principale del Sac è quello di dotare di maggiore visibilità e fruibilità, il bene culturale ed ambientale già presente sul territorio.
2. Programmazione attività: la dott.ssa Navach, invita i presenti ad interagire con i colleghi e con gli alunni al fine di comunicare un calendario di inizio attività. Pertanto invita gli stessi a trasmettere osservazioni in merito, per poter al meglio programmare l'avvio delle attività.

La riunione viene tolta alle ore 17.00.

Il Segretario verbalizzante

PROGETTO SAC TERRE DIOMEDEE

PROGRAMMAZIONE ATTIVITA'

L'obiettivo dell'operazione, in una logica di messa in rete, è ampliare la fruizione al pubblico dei beni del Patrimonio Culturale oggetto del SAC, avvicinare soprattutto le giovani generazioni alla conoscenza degli stessi, e dei relativi fatti storici, delle credenze, degli usi e costumi, delle produzioni, delle tecniche costruttive ecc. nonché rendere fruibili gli stessi a categorie svantaggiate.

La strategia che guida l'operazione è stimolare la partecipazione attiva e diretta dei destinatari alle azioni di valorizzazione, rendendo l'utenza protagonista del processo di conoscenza, di cui sono i primi destinatari, attraverso azioni mirate e diversificate.

1 SCHOOLAB

Gli SchoolLab sono attività e laboratori ludico-didattici rivolti alle scolaresche, differenziati per fascia d'età, nell'ambito dei quali si sperimentano nuove formule, pratiche e coinvolgenti, utilizzando anche il gioco, con l'obiettivo di portare i ragazzi dentro l'arte, la storia, l'archeologia e far vivere loro i luoghi del Patrimonio Culturale come un'esperienza unica e stimolante di apprendimento, sviluppando al contempo le proprie potenzialità intellettive, affettive, relazionali e creative. La scelta del laboratorio come sistema didattico deriva non solo dalla necessità di incontrare gli interessi concreti e immediati dei ragazzi, ma anche dall'importanza di far nascere in loro nuove curiosità ed interessi, attraverso la cura di tre aspetti: il sapere, il saper fare, il saper interagire. Nel laboratorio didattico vengono svolte attività conformi all'età dei giovani partecipanti e alla loro capacità di apprendimento, appositamente pensate per favorire, attraverso attività coinvolgenti e stimolanti, la conoscenza di aspetti specifici dei beni coinvolti e del relativo contesto storico, sociale e ambientale. Il tutto attraverso il coinvolgimento in attività che li vedano pienamente protagonisti, con il coordinamento e il sostegno di educatori. Il linguaggio dell'arte si conferma "linguaggio universale", capace di parlare con efficacia e naturalezza ai visitatori di tutte le età.

Si sono individuate tre attività tematiche in base alla tipologia dei beni individuati, suddividendo gli SchoolLab in:

ArcheoLab; Vivere il castello; Gli antichi mestieri.

Le azioni da avviare sono pertanto le seguenti:

1.1 "ArcheoLab"

Laboratori di Archeologia per bambini e scolaresche

I Laboratori Didattici di Archeologia permettono di conoscere in modo diretto i materiali e le tecniche di produzione in uso in diversi periodi storici e di rivivere le esperienze dell'Uomo nel territorio ofantino.

I laboratori sono guidati da animatori specializzati e si svolgono presso:

- Sistema aree archeologiche di Canosa di Puglia
- Parco Archeologico e Museo degli Ipogei di Trinitapoli

I ragazzi sono coinvolti nella pratica di diverse esperienze archeologiche privilegiando la loro diretta partecipazione anche sotto forma di gioco. In tali situazioni riescono ad esprimere e sperimentare le proprie capacità realizzando utili esperienze di gruppo. Le attività proposte sono le seguenti:

- **ArcheoLab. Il mestiere dell'archeologo: lo scavo e lo studio dei reperti.**

I ragazzi, dotati di appositi strumenti e utensili, eseguono una simulazione di scavo archeologico per riportare alla luce diverse riproduzioni di reperti. Alla fine dello scavo si procede allo "studio" degli oggetti recuperati, confrontandoli tra loro, riconoscendo i materiali con cui sono realizzati e, con l'aiuto dell'animatore, catalogandoli e collocandoli nel corretto periodo storico.

- **ArcheoLab. L'Uomo e l'utilizzo di materie prime: la produzione di oggetti in ceramica.**

I ragazzi, partendo da un blocchetto d'argilla e seguendo le indicazioni dell'operatore, realizzano un piccolo vaso con le tecniche antiche, ispirandosi a modelli ed esemplari trovati nei siti archeologici. Il manufatto viene poi decorato in superficie scegliendo tra le tecniche antiche. Ogni partecipante porterà a casa il vasetto prodotto durante l'attività di laboratorio.

- **ArcheoLab. Lavorazione dei metalli: realizzazione di un ciوندolo in rame**

Attraverso la tecnica dell'intreccio i partecipanti realizzano una collana in rafia, alla quale appendono un ciوندolo avvolgendo un filo di rame. Gli allievi si ispirano ad alcuni esemplari trovati in siti archeologici dell'età dei metalli, noti come ciوندoli "a doppia spirale". Al termine dell'attività ognuno porterà a casa il proprio elaborato, a ricordo dell'esperienza svolta.

- **Far luce nella storia: realizzazione di un lucerna**

L'operatore spiega le tecniche di illuminazione in uso durante l'età antica ed in particolare le caratteristiche delle cosiddette lucerne in terracotta. Ciascun partecipante, utilizzando un pezzo d'argilla e seguendo le indicazioni dell'animatore, realizza una lucerna romana. Il manufatto viene poi decorato ispirandosi agli originali esposti nelle sale del museo. Al termine dell'attività ognuno porterà a casa il proprio elaborato, a ricordo dell'esperienza svolta.

1.2 "Vivere il Castello"

Attività ludiche e interattive per bambini e scolaresche

Queste attività permettono di conoscere i Castelli, sotto gli aspetti storici, architettonici, funzionali, quotidiani, etc. attraverso esperienze coinvolgenti che, prevedono il gioco e la simulazione, permettendo di vivere i luoghi culturali in maniera dinamica e interattiva.

Le attività sono guidate da animatori specializzati e si svolgono presso:

- Castel del Monte
- Castello di Trani

I ragazzi sono coinvolti nella pratica di diverse esperienze privilegiando la loro diretta partecipazione anche sotto forma di gioco. In tali situazioni riescono ad esprimere e sperimentare le proprie capacità realizzando utili esperienze di gruppo. Le attività proposte sono le seguenti:

- **Vivere il Castello. Ai tempi di Federico II.**

I ragazzi ricostruiscono la vita quotidiana del castello, analizzandone le funzioni difensive e quelle residenziali ed economiche. Attraverso attività ludiche e simulazioni, nonché l'uso di supporti e materiali didattici, rivivono i ruoli e i comportamenti delle persone che vivevano al suo interno: la corte, i nobili, i popolani, i soldati, gli inservienti.

- **Vivere il Castello. Vita da Cavaliere.**

Si approfondiscono con supporti e materiali didattici gli aspetti della vita di un cavaliere medievale ai tempi di Federico II. Dimostrazione pratica della complessa vestizione del cavaliere e delle diverse tipologie di arma e combattimento.

- **Vivere il Castello. Federico II e l'arte della caccia.**

Si approfondisce la vita dell'Imperatore e la sua passione per la caccia con l'uso di uccelli. Attraverso la documentazione storica e iconografica si giunge alla simulazione di una battuta di caccia e delle sue principali tecniche.

1.3 "Gli antichi mestieri"

Laboratori ludici e didattici per bambini e scolaresche

Questi laboratori permettono di conoscere i luoghi, gli usi e i costumi, gli aspetti storici, materiali, quotidiani, etc. legati alle attività produttive tradizionali e tipiche del territorio, attraverso esperienze coinvolgenti che, prevedono il gioco e la simulazione, permettendo di vivere i luoghi culturali in maniera dinamica e interattiva.

Le attività sono guidate da animatori specializzati e si svolgono presso:

- Il Museo Civico Etnografico di San Ferdinando

I ragazzi attraverso una divertente e coinvolgente manipolazione di materiali acquisiscono delle rilevanti conoscenze sull'artigianato, sui mestieri tradizionali, sul lavoro dei campi e sul "sapere del gesto e della mano", con importanti ricadute sul piano didattico, pedagogico e culturale.

- **Gli antichi mestieri. I prodotti della terra.**

Si approfondisce il tema dell'alimentazione tradizionale e delle tecniche di produzione e trasformazione dei prodotti locali. Si sperimentano le tecniche di panificazione tradizionale e il riconoscimento dei principali prodotti agricoli stagionali attraverso l'analisi sensoriale.

- **Gli antichi mestieri. I prodotti dell'artigianato.**

Si approfondisce la conoscenza della cultura materiale, dei prodotti artigianali, delle tecniche di lavorazione e produzione. Si facilita la comprensione dei procedimenti di lavorazione e realizzazione attraverso la simulazione e la produzione manuale con il coinvolgimento diretto dei ragazzi.

2 IL TERRITORIO SI RACCONTA

L'operazione "Il territorio si racconta" si concretizza nell'attivazione di tre itinerari tematici studiati in base alle caratteristiche dei beni facenti parte del SAC "Terre Diomedee" e corrispondenti ad altrettante chiavi di lettura della storia del territorio. Il servizio si pone dunque ad un livello superiore di fruizione e di conoscenza dei beni in quanto indagati nel loro rapporto con il territorio.

Gli itinerari saranno resi più accattivanti dalla presenza di attori vestiti in abiti storici che con il loro racconto animeranno il percorso, intensificando il grado di coinvolgimento del servizio in relazione all'utenza. Gli itinerari tematici animati si presentano dunque come valida opportunità di apprendimento per scoprire avvenimenti e personaggi storici, cultura e tradizioni popolari, paesaggi,

lasciandosi più facilmente trasportare nel passato con l'immaginazione grazie alla mediazione dell'attore, che interagisce con la guida e/o compare a sorpresa lungo il percorso.

Di seguito gli itinerari tematici individuati:

2.1 Il territorio si racconta. Lungo l'Ofanto: tra mito e storia.

Il fiume Ofanto, uno degli elementi caratterizzanti la geografia del territorio, ha visto lungo le sue sponde la nascita, sin dall'età preistorica, di importanti insediamenti umani che in esso hanno individuato un'importante fonte di vita. L'itinerario si presenta come opportunità di conoscenza del rapporto tra l'uomo e il fiume nel suo divenire storico in un "viaggio nel tempo" e attraverso i luoghi in cui tale rapporto ha lasciato tangibili testimonianze archeologiche. I beni del SAC "Terre Diomedee" compresi nell'itinerario sono:

- Museo Civico Archeologico di Minervino Murge
- Sistema aree archeologiche di Canosa di Puglia
- Parco Archeologico e *Antiquarium* di Canne della Battaglia
- Parco Archeologico e Museo degli Ipogei di Trinitapoli.

2.2 Il territorio si racconta. Castelli: sentinelle del territorio.

I castelli, luoghi di difesa, elementi di dominio politico del territorio e simboli del potere, sono singole unità di un più ampio e articolato sistema di governo del territorio impostato dai normanni, ristrutturato e rafforzato sotto il dominio svevo dall'imperatore Federico II. L'itinerario si snoda attraverso i seguenti beni del SAC.

- Castel Del Monte in territorio di Andria
- Castello di Trani
- Castello di Bisceglie

2.3 Il territorio si racconta. L'uomo e l'ambiente.

Il paesaggio, frutto dell'interazione tra l'uomo e l'ambiente, tra attività produttive e risorse naturali, rappresenta il tema dell'itinerario animato alla scoperta del territorio compreso tra la Murgia e il mare. L'itinerario si snoda attraverso i seguenti beni del SAC:

- Museo Storico delle Saline di Margherita di Savoia
- Museo Civico Etnografico di San Ferdinando
- Fontane storiche in territorio di Spinazzola.