



UDA Avventura

ARCHEOSTORIA

CRONACA DI ORINARIA ARCHEOLOGIA

STORIE DALLA TERRA

Soggetto, supervisione narrativa, supervisione scientifica
Barbara Strano

L'avventura:

Lo scopo dell'avventura è quello di andare alla scoperta dell'Area Archeologica dei Giardini Luzzati (AAGL), condotta come se fosse uno scavo archeologico, dai giorni nostri fino a dove si sono concluse le indagini archeologiche. Uno scavo virtuale attraverso il quale **verranno ripercorse le tappe storiche più significative del luogo in cui ci troviamo**, utilizzando le fonti (orali, materiali, scritte e visive), le stesse di cui si avvale l'archeologo per ricostruire il passato. **In ogni periodo storico il sito ha cambiato funzione ed ha assunto molteplici fisionomie: piazza, quartiere, palude, campo coltivato, luogo di spettacolo, etc.**

Nello svolgimento dell'esperienza in AAGL ogni gruppo si cimenterà in giochi a tema con le diverse fasi temporali, in ordine casuale, e solo alla fine verrà ricostruita l'intera sequenza temporale attraverso una TIMELINE. Si sfrutterà la vocazione naturale dell'area archeologica come luogo di visita e di viaggio nella conoscenza, che in questo caso sarà un viaggio virtuale. Allo stesso tempo si creeranno situazioni coinvolgenti, immersive ed emozionali.

Il mestiere dell'archeologo è molto lontano da quello interpretato dai personaggi di Indiana Jones e Lara Croft. Sicuramente sono personaggi estremamente romantici ed avventurosi, attraverso i quali diverse generazioni si sono approcciate all'archeologia. Qui getteremo via il cappello a falde e la frusta per optare verso una "maestra di cerimonia politically correct". Il personaggio incarna i principi dell'archeologia moderna, in particolare quello di riportare alla luce, con il proprio lavoro, ciò che si trova nel sottosuolo affinché il nostro patrimonio venga scoperto e valorizzato. Sarà quindi un'archeologa, fuori da ogni stereotipo di genere, la guida dei ragazzi durante questo scavo virtuale. Un'archeologa dei giorni nostri che normalmente potremmo trovare su un cantiere.

Il Gioco

I bambini verranno suddivisi in gruppi di ricerca con il compito di identificare, attraverso stimoli sensoriali e indizi, un particolare periodo storico e la relativa funzione dell'area archeologica. Sfidati intellettualmente con *logical game*, dovranno trovare i tasselli mancanti di questa storia. Ad accogliere ed accompagnare virtualmente i bambini sarà l'archeologa Monica.

Ogni singolo gruppo sarà impegnato in un lavoro di squadra e ricostruirà cronologia e funzione dell'area archeologica in un determinato periodo storico, in ordine casuale a seconda della postazione in cui il gruppo si trova, solo alla fine, come rito d'uscita, verrà ricostruita la sequenza cronologica dell'AAGL.





I giochi stimoleranno la loro capacità collaborativa facendo leva contemporaneamente sul sano istinto competitivo fra i vari gruppi. Le prove vengono proposte attraverso il ricorso a brevi video o immagini con cui i gruppi potranno interagire, attraverso strumenti di input quali tablet dedicati che, tramite software, attiveranno risposte video, audio o luminose.

Le sequenze cronologiche da identificare sono state strutturate seguendo una concatenazione concettuale. Partendo da un concetto semplice si arriverà a concetti sempre più complessi, così come avviene in archeologia: dal ritrovamento e dall'esame di reperti e resti si arriva alla ricostruzione di un insieme più ampio che è il sito archeologico; dallo studio dei siti archeologici alla ricostruzione di un territorio e così via verso sistemi sempre più complessi.

Intro all'esperienza in Area Archeologica: LA REGISTRAZIONE DEI PRESENTI

Una volta arrivati in piazza, prima dell'ingresso nell'area archeologica, verranno registrati i presenti (obbligo di progetto, foglio in cui segnare tutti, bambini ed accompagnatori).

A seguito della registrazione delle presenze, bambini e insegnanti entrando troveranno l'area al buio, faranno un piccolo giro sulle passerelle per arrivare in posizione e scendere dalla scala di destra fino nel centro dell'area.

Arrivati nella pedana centrale improvvisamente si sente una voce femminile che interrompe il silenzio. La "maestra di cerimonia" che ci guiderà in questa UDA si chiama Monica e rappresenta l'archeologa che guiderà i ragazzi nel loro scavo virtuale lungo più di 2000 anni, in un luogo, l'AAGL, che nel corso dei secoli si è trasformato in tanti altri luoghi.

Sarà la maestra di cerimonia che li trasformerà da bambini/e ad archeologi/he. Proiettata sugli schermi in corrispondenza delle tappe del viaggio, darà informazioni utili ai ragazzi su come orientarsi nello spazio e nel tempo.

TAPPE / POSTAZIONI:

✚ RITO D'INGRESSO

- Tutto il gruppo
- lavoro di gruppo
- durata 10 minuti circa

Una volta raggiunta la postazione centrale, prima d'iniziare con il gioco vero e proprio, tramite il così detto "rito d'ingresso" verrà spiegato il metodo di scavo archeologico di oggi che prevede un procedimento stratigrafico, dove gli strati vengono scavati uno ad uno. Nel video Monica ci spiegherà tutto questo mangiando una torta... e mostra per analogia la procedura utilizzata dall'archeologo quando scava.

Da qui si procederà all'inizio del percorso a tappe e il gruppo classe si dividerà in 5 gruppi!



POSTAZIONE 1: RE SOLE VS REPUBBLICA DI GENOVA

Il bombardamento francese del 1684

- Suddivisione in 5 gruppi

L'obiettivo è quello di **identificare la sequenza cronologica che inquadra il Seicento**, in particolare il bombardamento navale francese del 1684, periodo nel quale il sito archeologico ha avuto la funzione di quartiere.

Durante lo scavo è stata trovata **una palla di cannone** riferibile a questo evento... ma non una palla di cannone francese bensì una palla di cannone genovese... come dire "un autogo!" . Il gioco si compone di due fasi: nella prima i bambini dovranno riconoscere il reperto presentato loro da Monica (la palla di cannone), mentre nella seconda dovranno osservare le immagini fornite e identificare la fonte che si riferisce all'evento bellico.

COME SI GIOCA?

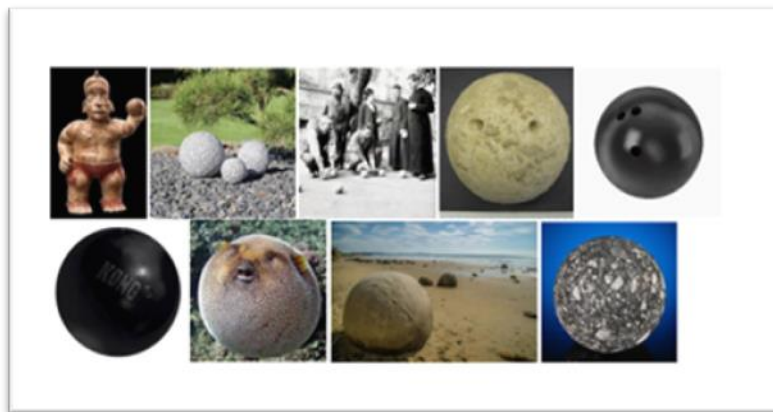
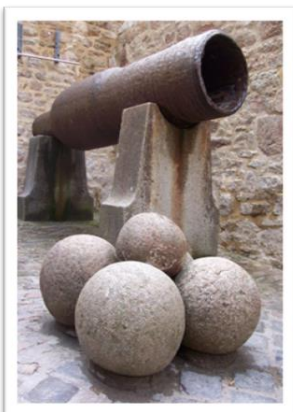
Il gioco è composto da due fasi:

- 1) **Fase 1: Riconoscere il reperto.** Vedranno a schermo il reperto. Ogni immagine è identificata da un numero e i bambini devono inserire il numero corrispondente al reperto identificato
- 2) **Fase 2: Associare gli indizi** presentati dal gioco al periodo storico dell'area

RICONOSCI

Reperto corretto: Palla in pietra (dal bombardamento)

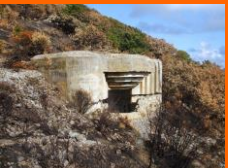
Reperti errati: Pallone antico per il gioco della palla, Palla decorativa per giardino, Boccia da gioco, Peso da bilancia, Palla da bowling, Palla per cani, Pesce palla, Massi Maori, Meteorite.





ASSOCIA

L'opzione 1 (colonna verde) è la risposta corretta

DOMANDA	OPZIONE 1	OPZIONE 2
Quale delle due fonti iconografiche si riferisce a Genova e all'assedio del 1684?	Bombardamento 	Firenze 
Quale delle due fonti materiali si riferisce all'evento bellico del 1684?	Chaude 	Cannone 
Quale delle due fonti materiali si riferisce ai palazzi bombardati in area archeologica?	Cisterna 	Fossile 
Quale di queste fonti iconografiche si riferiscono al bombardamento del 1684?	Medaglia 	Carlo Magno 
Quale di questi oggetti si riferisce al bombardamento del 1684?	Cannone 	ak47 
Da quale mito deriva la bandiera della repubblica di Genova?	San Giorgio 	Bellerofonte 
Quale simbolo di Genova è stato bombardato durante l'assedio navale del 1684?	La Lanterna 	Leoni // Cattedrale di S. Lorenzo 
Quali di queste strutture difensive era già stata costruita nel 1684?	Forte Sperone 	Bunker // Monte Moro 



<p>Quali di queste bombe risale al bombardamento francese del 1684?</p>	<p>Bomba recuperata in mare davanti alla Lanterna</p> 	<p>Bomba caduta dentro la cattedrale di S. Lorenzo</p> 
<p>Quali di queste vedute ritrae il porto di Genova?</p>	<p>Veduta porto di Genova</p> 	<p>Veduta Golfo di Napoli</p> 
<p>Quale dipinto ritrae il Doge di Genova alla corte francese del Re Sole dopo il bombardamento Francese del 1684?</p>	<p>Corte di Re Sole</p> 	<p>Ambasciatori turchi e tripolini a Napoli</p> 

✚ POSTAZIONE 2: LA CITTA' CRESCE

Medioevo

L'obiettivo è quello di identificare la sequenza cronologica che inquadra il periodo medievale, in cui il sito archeologico è agli esordi della sua urbanizzazione tra orti ed edifici, ma soprattutto capire che i reperti/rifiuti ritrovati sono una fonte d'informazione importantissima.

I bambini dovranno osservare tramite tablet i reperti/rifiuti ritrovati negli scavi (fonti materiali) e che informazioni possiamo dedurre (dieta alimentare, ceto sociale, scambi commerciali Etc...).

COME SI GIOCA?

Vedi allegato 1

Ambientazione: Monica porta l'attenzione su una struttura a semicerchio in mattoni presente in area e ad un vano accanto utilizzato un tempo come discarica di rifiuti. Per far capire quanto è importante questa scoperta, mostra quante informazioni è possibile ottenere semplicemente frugando in un sacchetto della spazzatura.

Luci: Accensione delle luci sui resti del forno e sul vano-discarica.



POSTAZIONE 3: UN BUCO NELL'ACQUA

Tardo Antico

L'obiettivo è quello di identificare la sequenza cronologica che inquadra il Tardo Antico (IV-V secolo), in cui il sito archeologico ha la funzione di un campo coltivato.

In un'area marginale, all'interno dell'arena dell'anfiteatro in disuso, venne costruito un pozzo per attingere acqua durante un periodo in cui l'area era adibita a campo coltivato

In questo gioco i bambini dovranno riconoscere gli ingredienti, riferibili ad ortaggi o spezie presenti prima della scoperta dell'America, all'interno di un'antica ricetta. Il gioco proporrà a schermo il piatto preparato e, in ogni turno si susseguiranno un'immagine e una parola, rappresentanti entrambi dei possibili ingredienti della ricetta; tra le due opzioni solo una è corretta. I bambini dovranno identificare gli ingredienti notoriamente importati in Europa dopo la scoperta dell'America e, per esclusione, scegliere quello corretto.

Ambientazione: Monica indica un pozzo, spiegando che era usato per attingere acqua per coltivare. Il gioco si concentrerà infatti su alimenti che potevano essere coltivati o prodotti a Genova in questo periodo, precedente alla scoperta dell'America. I bambini dovranno immedersimarsi in un frequentatore di una locanda medioevale, riconoscendo quindi gli ingredienti che possono essere presenti, in quanto noti, all'interno della ricetta.

Luci: Accensione delle luci sui resti del pozzo.

COME SI GIOCA?

RICETTA 1	1) INGREDIENTI CORRETTI	2) INGREDIENTI DISTRATTORI
Crostata de Pippioni	crosta di pasta, piccioni, lardo, prugne secche, brodo di carne, uova, maggiorana, menta, prezzemolo	accughe, vaniglia, pollo, liquirizia, parmigiano, curry, rosmarino, lattuga, cioccolato
RICETTA 2	1) INGREDIENTI CORRETTI	2) INGREDIENTI DISTRATTORI
Pollastri Allessi con Agresto	pollo, agresto, carne salata, menta, prezzemolo, pepe, zafferano	accughe, vaniglia, liquirizia, parmigiano, curry, lattuga, cioccolato
RICETTA 3	1) INGREDIENTI CORRETTI	2) INGREDIENTI DISTRATTORI
Starne al modo Catalano	selvaggina, sale, chiodi di garofano, succo di pomarancie (arancio amaro)	pesce gatto, Noce di cocco grattugiata, Cioccolato, succo d'Ananas



POSTAZIONE 4: POLLICE VERSO QUANDO ANCORA NON C'ERA FB Epoca romana



Sui resti di un sistema di raccolta delle acque del I sec. a.C. viene costruito un anfiteatro sfruttando il dislivello collinare che possiamo osservare ancora oggi. Siamo nella Genova romana!

L'obiettivo è quello di identificare la sequenza cronologica che inquadra il periodo romano (I sec. d.C.), in cui il sito archeologico ha avuto la funzione di anfiteatro.

I bambini ascolteranno degli indizi uditivi (ad esempio rumori di spade) che richiameranno alla loro mente il luogo e il tempo in cui siamo. Successivamente si passerà all'identikit dei gladiatori: i gladiatori erano diversi per provenienza e tipologia di armi di offesa e di difesa, per cui combattevano solo contro avversari idoneamente equipaggiati, in modo che i combattimenti fossero equilibrati... ma soprattutto che non finissero subito!

COME SI GIOCA?

Avranno un gladiatore equipaggiato e dovranno vestire il suo avversario tra due scelte di armi.

Comincia una nuova sfida! Sono apparsi due nuovi gladiatori!

Quale equipaggiamento ti sembra corretto?

Guarda il gladiatore di sinistra e arma il gladiatore di destra scegliendo tra l'equipaggiamento A e l'equipaggiamento B, con armi che ti sembrano simili ma non uguali, perché i gladiatori come ci racconta Monica erano sempre equipaggiati in modo equo!

Vengono presentate varie coppie di gladiatori.

- Mirmillone VS Trace
- Mirmillone VS Oplamaco
- Reziario VS Secutor
- Reziario VS Mirmillone

Per ogni confronto, saranno presentati alcuni equipaggiamenti tra cui scegliere

- Vedi Allegato 2

Ambientazione: Suoni di spade rievocano un combattimento tra gladiatori. L'attenzione è portata, tramite accensione delle luci, all'ellisse del podio dell'arena.

Luci: Accensione sui resti dell'arena.



POSTAZIONE 5: TRA RANE E RANOCCHI

Alto Medioevo

Luogo: Area archeologica nella fase di abbandono in cui si trasforma in una palude. I bambini dovranno osservare delle immagini con piante palustri, fauna lacustre, come libellule e rane, ascoltare gli indizi/stimoli uditivi (gracidare delle rane) e capire dove si trovano. Il video che apre lo scenario di una palude aiuterà i bambini ad immedesimarsi temporalmente e spazialmente in un luogo, in modo da diventare un'esperienza vissuta ed assimilata.

L'obiettivo è quello di identificare la sequenza cronologica che inquadra l'Alto Medioevo, in cui il sito archeologico è stata una palude. Le analisi polliniche effettuate sui campioni prelevati dallo scavo hanno evidenziato la presenza di piante tipiche di ambienti palustri.

In questo gioco i bambini sperimenteranno l'audio spazializzato, per riconoscere ed associare il nome e l'immagine di una serie di specie vegetali. I bambini dovranno, da tablet, scegliere da quale cassa hanno sentito provenire il nome giusto e associarlo, quindi, correttamente all'immagine e al nome scientifico. Gli elementi uditivo e visivo aprono lo scenario di una palude che aiuterà i bambini a immedesimarsi temporalmente e spazialmente in un luogo, in modo da diventare un'esperienza vissuta ed assimilata.

COME SI GIOCA?

Siamo in una palude. Ascoltate attentamente e trovate la pianta corretta!

Guarda le foto delle piante per capire se crescono in una palude, leggi sotto l'immagine il nome botanico (in latino), ascolta i suoni emessi dalle 3 casse audio spazializzate e trova quella che ha riprodotto il nome comune della pianta (in italiano) selezionando la posizione della cassa da cui è stato pronunciato il nome corretto.

Vedi allegato 3

RITO D'USCITA. E POI?

Rielaborazione dati

L'obiettivo è di rielaborare i dati raccolti, ossia ricostruire la sequenza stratigrafica e cronologica dell'Area Archeologica attraverso i periodi affrontati nelle varie prove con tutti i gruppi riuniti. Dopo il video di Monica i bambini vedranno comporsi a schermo, grazie una piccola animazione, ricrearsi una linea del tempo con riportati tutti i periodi storici visti.

I nomi delle postazioni compaiono nella linea temporale per far comprendere meglio come le attività svolte siano in relazione storico-temporale le une con le altre. Una descrizione dell'attività svolta associata al periodo storico visualizzato sulla linea del tempo aiuterà a comprendere quanti secoli di storia sono stati raccontati da questa attività. La linea giunge fino al giorno corrente, momento in cui i bambini hanno partecipato all'attività in area archeologica e diventando parte della storia.

FINE!

