SABRINA BATINO
Specializzazione Archeologia Classica
PhD Archeologia Classica
Post PhD Scuola Archeologica di Atene

Perugia, 14/9/2022

Spett/le Istituto
Alla c.a. Dirigente Scolastico

Oggetto: Presentazione del progetto didattico ***TEzio*** - a.s. 2022-2023

TEzio

Tecnologie della comunicazione per l'***E***duca***zio***ne al patrimonio culturale

Percorsi didattici interattivi fra Villa del Colle del Cardinale e Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria



Referente di progetto
Dott.ssa Sabrina Batino
(esperta archeologa Progetto *TeCHe* - ***Te***chnologies for ***C***ultural ***He***ritage)

Destinatari
Studenti della Scuola Primaria e Scuola Secondaria I grado
(8-14 anni; attività calibrate in base alle diverse fasce d'età dei partecipanti)

SINTESI DEL PERCORSO DIDATTICO *TEzio*

Questo percorso didattico, strutturato dall'archeologa Sabrina Batino nell'ambito del più articolato progetto *TeCHe* - ***Te***chnologies for ***C***ultural ***He***ritage, è finalizzato a suscitare negli studenti di età compresa fra gli 8 e i 14 anni l'interesse all'apprendimento della storia del territorio d'appartenenza e ai linguaggi dell'arte e della natura, arricchendo le normali attività curriculari con un approccio interdisciplinare e partecipativo, all'insegna dell'utilizzo di strumenti tecnologici innovativi che si affiancano alle più tradizionali fonti di conoscenza e modalità di insegnamento.
Promuovendo lo sviluppo di competenze digitali "consapevoli" applicate all'educazione nell'ambito del patrimonio culturale e ambientale, la proposta, dunque, si orienta verso **la conoscenza storico-culturale-ambientale dei luoghi di vita** con la prospettiva vincente di **superamento del puro nozionismo** a favore di una **costruzione esperienziale del sapere** e della **formazione di una**

Via del Marmo 12 . 06132 Perugia
Cell. 3395623347 . email: sabrina_batino@yahoo.it . https://independent.academia.edu/sbatino

"coscienza storica, estetica e civica" che si realizza e si rafforza mediante esperienze dirette, destinate ad entrare permanentemente nel bagaglio culturale ed etico del giovane.
Il progetto educativo qui presentato individua come punto di riferimento **Villa del Colle del Cardinale**, la più fastosa delle residenze aristocratiche extraurbane dell'Umbria, gioiello d'arte e cultura alle pendici del pregiato contesto naturale del Monte Tezio, che ospitò famiglie e personaggi di rilievo di Perugia (e non solo), e con la sua maestosa struttura architettonica, le opere d'arte e il verde rigoglioso dei celebri giardini testimonia passaggi importanti della storia europea.
Attraverso una serie di attività *in loco* e a scuola, che legano in un unico tessuto connettivo apprendimento interattivo, creatività e tecnologie della comunicazione, la villa diventerà al contempo contenitore e contenuto ispiratore di tante storie che raccontano in modi diversi e complementari l'affascinante comprensorio del Tezio, scrigno di bellezze naturali ma anche significativo territorio antropizzato fin dall'antichità.
In tale ottica si sfrutterà la preziosa possibilità che le tecnologie (specie il poliedrico *medium* 3D) offrono, in una dimensione virtuale, di poter toccare ciò che risulta solitamente intoccabile – l'oggetto archeologico, per esempio - consentendo di poterlo manipolare e modificare con fantasia ed inventiva personale, restituendogli in qualche modo quella capacità espressiva che le consuete condizioni di conservazione ed esposizione normalmente precludono. Sarà l'occasione per ricondurre idealmente "a casa" –o meglio, "in Villa" - la storica collezione archeologica Oddi Baglioni, che un tempo ebbe sede al Colle, ora in parte conservata al Museo Archeologico di Perugia.

OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI

- Il percorso didattico permetterà di **arricchire con un approccio interdisciplinare, ludico e interattivo le normali attività curriculari**, facendo leva sul connubio fra discipline umanistiche e ambito delle tecnologie della comunicazione per una **educazione al "pensiero complesso"**, che intende privilegiare la capacità critica di giudizio in una visione articolata della realtà, nonché l'uso consapevole e responsabile del mezzo digitale;
- L'attività è concepita come **vettore d'incremento delle occasioni di conoscenza/valorizzazione relative al patrimonio culturale ed ambientale locale** nel segno dell'interazione fra **ambiti di apprendimento formale e non formale**, focalizzando l'attenzione su strumenti contemporanei e partecipativi di costruzione delle informazioni e fruizione, che consentano di **leggere e ri-leggere i beni stessi, dal punto di vista artistico e storico,** alla luce delle attuali opportunità offerte dalle soluzioni 3D e dalla web-mobile technology;
- L'attività costituirà un **momento di coinvolgimento diretto delle giovani generazioni** nel percorso di educazione al patrimonio culturale-ambientale come processo creativo indirizzato all'**esercizio attivo, duraturo e consapevole della cittadinanza (fisica e digitale)**;
- Si favorirà una **percezione dinamica e rinnovata del patrimonio culturale sulla base del piacere dell'investigazione e della ri-scoperta del reperto antico** come entità ancora "viva e parlante", che porta con sé messaggi da codificare e informazioni sulle vicende del territorio, suscettibile di letture e interpretazioni in tante prospettive diverse e attuali.

Via del Marmo 12 . 06132 Perugia
Cell. 3395623347 . email: sabrina_batino@yahoo.it . https://independent.academia.edu/sbatino

ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO DIDATTICO (in media 5 incontri)

- Introduzione (in classe)
  La Villa si presenta e racconta … Il monumento e il suo contesto

- Uscita 1 (Colle Umberto, Villa del Colle del Cardinale)
  ***Andiamo al Colle*.** Visita "giocosa" della residenza e del suo parco

- Uscita 2 (Perugia, Museo Archeologico)
  ***Andiamo al MANU*.** Visita alla Collezione archeologica Oddi Baglioni al Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria

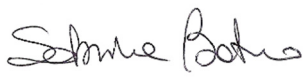
- Laboratorio I (in classe)
  Creature (in)animate! I reperti archeologici prendono vita… Laboratorio artistico di disegno /modellazione digitale 3D

- Laboratorio II (in classe)
  ***Digita l'Art*.** Creazione di un prodotto digitale con documenti, reperti e opere d'arte di Villa del Colle.

Nota di tipo organizzativo
La durata degli incontri in classe è di circa 2 ore ciascuno. Le uscite prevedono un tempo disponibile di almeno 3 ore. Sarà possibile calibrare il percorso secondo eventuali specifici *desiderata* dei docenti interessati, con modifiche e/o ulteriori moduli aggiuntivi. Al fine della riuscita ottimale del progetto, l'esperta che gestisce il percorso didattico concorderà sempre insieme alla scuola interessata le soluzioni più opportune e proficue di svolgimento in base alla dotazione hardware di cui la scuola stessa dispone (n. di postazioni informatiche, LIM, tablets, rete internet) e al numero degli allievi coinvolti (possibilità per gli allievi di lavorare singolarmente oppure a gruppi).
A questo stesso proposito, sarà possibile valutare preventivamente acquisizioni 3D di reperti pertinenti al programma stabilito e funzionali all'ispezione e alla fase operativa in classe.

In attesa di un contatto diretto per illustrarVi più dettagliatamente il progetto, porgiamo i nostri più cordiali saluti, augurando buon lavoro per il nuovo anno scolastico.

Sabrina Batino



Via del Marmo 12 . 06132 Perugia
Cell. 3395623347 . email: sabrina_batino@yahoo.it . https://independent.academia.edu/sbatino

Scheda di richiesta informazioni

Progetto *TEzio* (***T***ecnologie della comunicazione per l'***E***duca***zio***ne al patrimonio culturale- *Percorsi didattici interattivi fra Villa del Colle del Cardinale e Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria)* - a.s. 2022 - 2023

(da compilare e inviare a sabrina_batino@yahoo.it per essere ricontattati)

Scuola /Istituto……
Indirizzo……
Comune…….. Provincia……
Tel…… Fax……E mail…..……
Sito Web……..……

Docente referente…… Tel ……..……...

Data,
Il Dirigente Scolastico o docente referente

Via del Marmo 12 . 06132 Perugia
Cell. 3395623347 . email: sabrina_batino@yahoo.it . https://independent.academia.edu/sbatino