

Relazione progetto Museo Archeologico Regionale "Antonio Salinas"

Il nostro Liceo fa dell'attenzione al patrimonio culturale, storico e artistico un punto centrale della programmazione didattica educativa. Attenzione che si è tradotta con l'adesione per il secondo anno al progetto "Marchandising museale e Cultural Heritage" propostoci dal Museo Archeologico Regionale "Antonio Salinas".

Nella condivisa convinzione che per indurre ad amare il nostro patrimonio bisogna innanzitutto conoscerlo, il progetto ha rappresentato, coerentemente con l'impostazione di fondo del lavoro didattico, un percorso nuovo introdotto nella programmazione curriculare approvato dal consiglio della classe della "2 B".

Detto percorso didattico si è articolato in diverse fasi.

Una prima fase ha coinvolto gli alunni in una visita all'interno del museo, per loro certamente sconosciuto perché chiuso da qualche anno a causa dei lavori di restauro.

Nella seconda fase sono state presentate ed illustrate agli alunni le collezioni messe a disposizione per l'attuazione del progetto, consistenti in oggetti provenienti dalla necropoli punica; da una raccolta di piccoli bronzetti, il cosiddetto "Tesoretto di Castronovo" di cui non si conoscono né l'uso né la destinazione; da alcune maioliche medievali decorate, per lo più piatti e vasi; due grandi anfore puniche ed altri oggetti in terracotta di uso quotidiano di epoca siceliota.

In seguito gli alunni sono stati introdotti all'analisi sulla funzione dei bookshop dei più importanti musei del mondo e dei relativi prodotti in vendita, per comprendere che questi costituiscono la principale risorsa per il museo sia in termini di promozione del patrimonio custodito, sia in termini dell'importante ritorno economico che ne scaturisce e che contribuisce alla manutenzione delle opere, e della struttura del museo stesso.

Si è ritornati quindi al Museo per osservare gli oggetti con occhio nuovo immaginandone una possibile reinterpretazione. agli alunni è stato chiesto di scegliere uno o più oggetti su cui lavorare. Si sono immersi, quindi, in una fase di studio dell'oggetto prescelto conducendo un'attenta analisi di rilievo, di misurazione e riproduzione con disegni dal vero e a mano libera.

Affascinati dalla possibilità di trasformare un antico reperto in un oggetto di gusto moderno e non in un banale gadget privo di qualsivoglia valore culturale e di bassa qualità: con questo spirito hanno affrontato il progetto.

Gli alunni hanno individuato target di visitatori cui rivolgersi privilegiando i bambini, che devono approcciarsi al museo in modo giocoso e naturale. Hanno pensato quindi ad un Album didattico interattivo, corredato da schede gioco e che attraverso il disegno la colorazione, gli adesivi, il completa l'immagine, collega i puntini, ...fa inconsapevolmente giocare, memorizzare e interagire con oggetti del passato. Schede gioco che possono accompagnare il bambino, ma anche il ragazzo in un percorso museale che avvicina progressivamente all'arte e fa viaggiare dall'antico al contemporaneo interagendo e reinventando.

Altri alunni, estrapolando particolari decorativi, replicando e ricolorando sagome, si sono dedicati alla produzione di posters, di bags, di cover per cellulari, di vuote tasche, di canotte dipinte, ma anche di cartelloni didattici e quant'altro.

Ogni alunno ha curato in modo particolare la presentazione del percorso progettuale seguito corredandolo con una relazione.

Il progetto si è concluso con un seminario in cui sono stati presentati i vari prototipi realizzati per i quali è stata allestita una mostra collettiva all'interno del Museo di tutte le classi coinvolte.

Conclusioni

Gli alunni hanno partecipato con entusiasmo, interesse ed impegno, consapevoli dell'importanza del progetto, del suo valore di arricchimento personale e del suo fondamentale valore in ambito orientativo e professionale.