

# Metodologie e strategie operative dell'educazione museale in Basilicata: l'esperienza di Archeoworking

Rossana Greco

Annarita Sannazzaro

Archeoworking, Via Vienna, 29. I-85100 Potenza. E-mail: archeoworking@gmail.com

## RIASSUNTO

Le metodologie e le strategie di Archeoworking testimoniano, nell'operato pluridecennale di tale associazione, l'attuazione dell'educazione museale in Basilicata, territorio carente di analoghe realtà strutturate. Il Museo Archeologico "Dinu Adamesteanu" di Potenza, i cui contenuti sono rappresentati nelle attività didattiche con la scuola, è diventato un ambiente di produzione di conoscenza per la ricostruzione della storia regionale. Nella mediazione culturale attuata, innumerevoli sono state le esperienze di comunicazione, engagement ed educazione museale rivolte alla comunità cittadina che ha vissuto il Museo come spazio di condivisione culturale; ma si è trattato anche di esperienze tese all'inclusione sociale, all'accessibilità sensoriale dei diversamente abili, alla fruizione socio-educativa della terza età. I percorsi cognitivi, elaborati in pandemia, infine, adeguati nei contenuti alla comunicazione digitale, hanno dimostrato che l'educazione museale può esercitare le sue metodologie, pur variando gli strumenti dell'azione educativa.

Parole chiave:

didattica museale, educazione al patrimonio, museo-città, accessibilità museale, inclusione sociale.

## ABSTRACT

*Methodologies and operational strategies of museum teaching in Basilicata: the Archeoworking experience*

*The methodologies and strategies of Archeoworking, in its multi decade experience, bear witness to the implementation of museum teaching in Basilicata, a territory lacking similar structured realities. The "Dinu Adamesteanu" Archaeological Museum of Potenza, whose contents substantiate the didactic activities with schools, has become an environment of knowledge production for the reconstruction of regional history of museum in Basilicata, a land without similar structured realities. In the cultural mediation implemented, there have been countless experiences of museum education aimed at the city community that has experienced the Museum as a space for cultural sharing, but also aimed at social inclusion, sensory accessibility of the disabled, recreational use by the third age. The paths, elaborated in pandemic, finally, adapted in the contents to the digital communication, have shown that the museum teaching can exercise its methodologies, even varying the "contexts" of the educational action.*

Key words:

*museum teaching, heritage education, museum-city, museum accessibility, social inclusion.*

## PREMESSA

L'associazione Archeoworking (v. sito web 1), fondata nel 2007 a Potenza da archeologhe con competenze nella didattica museale, attua percorsi di pedagogia del patrimonio culturale nel Museo Archeologico Nazionale della Basilicata "Dinu Adamesteanu" (Palazzo Loffredo, Potenza).

Si è pensato di dar vita a una realtà innovativa in Basilicata, territorio dal ricchissimo patrimonio archeologico, ma carente di un sistema coordinato e organizzato nell'offerta educativa, utilizzando i rispettivi bagagli formativi e professionali, acquisiti in atenei e musei fuori regione.

Inizialmente, instaurare un dialogo con gli istituti scolastici si è rivelato molto complesso, poiché non esisteva nessun rapporto istituzionalizzato tra scuola

e Museo, nel tempo, invece, si è costruita un'interazione continuativa che ha fatto superare del tutto le diffidenze verso un nuovo sistema educativo fuori dal contesto scolastico.

L'operato di Archeoworking ha determinato un incremento considerevole del numero degli ingressi al Museo, mediante la costruzione di una rete con le scuole cittadine e dell'intero territorio, fino all'instaurarsi di un rapporto consolidato con la comunità (associazioni, fondazioni), in continua sinergia con gli enti locali.

## DIDATTICA MUSEALE: LE METODOLOGIE ARCHEOWORKING

Gli interventi didattici, rivolti agli istituti scolastici di ogni ordine e grado della Basilicata, differenziati

nei contenuti e nelle strategie operative per fasce d'utenza, hanno l'obiettivo di educare alla conoscenza del patrimonio archeologico regionale e di favorire l'acquisizione del Museo come attore della comunità educante territoriale.

Sul piano metodologico l'offerta educativa, conforme alla tendenza delle pratiche di educazione museale attuali, si basa sull'obiettivo generale di attuare condizioni che trasformino l'apprendimento in un processo organizzato e controllato per accrescere il repertorio conoscitivo. Si utilizzano, pertanto, specifiche strategie metodologiche richiedenti, rispetto al momento di fruizione diretta, la programmazione e la valutazione che differenziano la didattica strutturata dalla divulgazione (Nardi, 2001: 7-11).

Poiché le collezioni museali offrono un approccio interdisciplinare rispetto alle attività curriculari, l'associazione si confronta con i docenti, presentando le proposte progettuali attraverso la consegna di materiale preparatorio.

I percorsi laboratoriali riguardano la metodologia della ricerca archeologica, le tecnologie dei manufatti e approfondimenti tematici relativi alle civiltà che hanno abitato la Basilicata antica. Lo svolgimento dell'attività educativa richiesta dalla scuola, in Museo si articola in tre momenti complementari: introduzione teorica, visita museale e attività laboratoriale (Bolla, 2013).

La lezione propedeutica risponde al bisogno di fornire un approccio preliminare per catturare l'at-

tenzione degli utenti e preparare adeguatamente la visita museale. È questa la fase del sorgere della motivazione, funzionale a generare un quadro di preconcordanze sulla metodologia della ricerca archeologica e sulle tematiche scelte dai docenti. I contenuti sono presentati in maniera multimediale attraverso il software PowerPoint, personalizzato con immagini fotografiche, elaborazioni grafiche dei reperti e dei contesti territoriali indagati. Tale applicazione stimola la capacità di osservazione e interazione degli allievi, continuamente sollecitata dall'educatore museale.

L'esposizione del Museo Adamesteanu rappresenta un itinerario cronologico-topografico di unione tra i reperti esposti e il territorio che li ha conservati fino alla loro scoperta. I percorsi didattici analizzano, pertanto, i reperti quale testimonianza da cui ricavare informazioni sugli aspetti della storia e della cultura materiale e sociale della civiltà che li ha prodotti.

La scelta metodologica di Archeoworking è quella di garantire il processo di conoscenza necessario a ridurre la distanza tra il reperto e il fruitore del percorso didattico, facilitando la comprensione delle relazioni tra reperti e ricontestualizzando anche il rapporto tra oggetto e contesto di rinvenimento, perduto attraverso la musealizzazione. L'esplorazione delle sale museali è quindi strutturata come scoperta, ricerca-gioco per i più piccoli, attraverso atti-

The form is titled 'Archeoworking' at the top. It has two fields: 'Località' and 'Tomba'. Below these are two checkmarks: 'Disegna la *parure* della Principessa Bambina che osservi nella teca.' and 'Analizzala e colora gli ornamenti rispettando i materiali con cui sono stati realizzati.' A large empty rectangular box is provided for drawing.

Fig. 1. Esempio di scheda operativa per la scuola primaria: analisi del corredo funerario della Principessa Bambina di Vaglio, Potenza, T. 102, VI secolo a.C.

The form is titled 'Archeoworking' at the top. It has two fields: 'Località' and 'Tomba'. Below these are several checkmarks: 'Osserva il contesto funerario indicato e individua le classi di materiali presenti.', 'Analizza le diverse funzioni delle forme vascolari.', 'Scegli un reperto ceramico e descrivine forma, funzione e apparato decorativo.', 'Riproduci graficamente il reperto'. A large empty rectangular box is provided for drawing. Below the box are more checkmarks: 'Individua nelle pitture vascolari un famoso episodio del mito greco e descrivi la composizione figurativa.', 'Osserva gli elementi non ceramici presenti nel corredo e rifletti su: Materiale, Funzione, Stato di conservazione'. The final checkmark is 'Espone le tue considerazioni interpretative riferibili all'individuo inumato.' At the bottom, there are fields for 'Compilatore:' and 'Data:'.

Fig. 2. Esempio di scheda operativa per la scuola secondaria: analisi del corredo funerario del Basileus di Baragiano, Potenza, T. 35, VI secolo a.C.

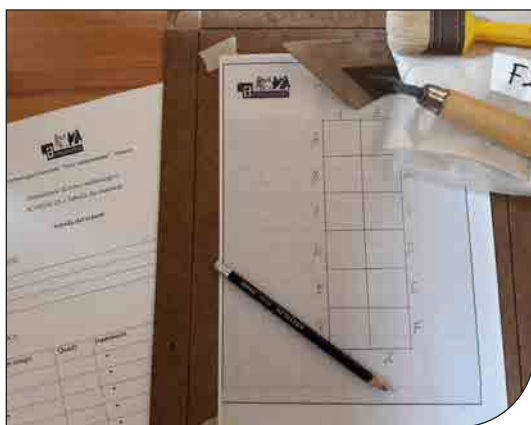


Fig. 3. Esempio di scheda operativa:  
laboratorio di simulazione di uno scavo archeologico.

vità di analisi dinamica: i reperti relativi alle diverse civiltà documentate sono individuati, osservati, seguendo principi di generalizzazione, associazione e catalogazione. Si utilizzano, pertanto, schede operative appositamente elaborate per analizzare tipologie di reperti e contesti espositivi, arricchite da elaborazioni grafiche e domande funzionali a una coerente costruzione dell'apprendimento (figg. 1, 2). Fondamentale la mediazione dell'educatore museale per stimolare lo spirito d'osservazione, fornire chiavi interpretative funzionali, oltre che all'analisi tipologica dei manufatti esposti, alla ricostruzione del contesto d'uso, per raccontare gli aspetti rituali, religiosi e comunitari. L'analisi delle caratteristiche formali, decorative e funzionali di un manufatto, ad esempio scudo o elmo, permette di ricostruire il significato pratico, simbolico delle armi, le tecniche di lavorazione, le tipologie dei materiali utilizzati. Dall'esame degli oggetti di uso comune, di rappresentanza, di prestigio di un corredo funerario si risale all'identità del defunto, allo status sociale; dall'analisi del servizio da simposio e da banchetto si ricostruiscono le

cerimonie conviviali che riflettono elementi culturali e socio-economici delle civiltà che hanno abitato la Basilicata antica (dai Peuketiantes agli Enotri, fino all'arrivo dei Greci, dei Lucani e dei Romani). Rilevante, anche, l'analisi del materiale in cui l'oggetto è realizzato (ceramica, ferro, ambra, bronzo, avorio, legno), sia in rapporto agli aspetti degenerativi, sia relativamente alla presenza o all'approvvigionamento delle materie prime nell'ambiente di produzione e alle tecniche di lavorazione (toreutica, lavorazione a bulino, lavorazione dell'ambra). Infine, ci si sofferma sullo stato di conservazione dell'oggetto, sugli interventi di restauro attuati che ne hanno garantito la fruibilità (Rauti, 2001).

Durante l'attività laboratoriale, in aula didattica, viene dato grande spazio al metodo hands on (possibilità di venire in contatto con riproduzioni di reperti, interagendo con i cinque sensi) e alla strategia del fare (learnig by doing, imparare facendo) finalizzata alla produzione degli apprendimenti in maniera autonoma e quindi alla costruzione della conoscenza (Pearce, 1988: 16). I fruitori sono coinvolti in attività di archeologia sperimentale, quali l'esperienza diretta dei metodi di lavorazione delle tecnologie antiche per la realizzazione di manufatti del passato (figg. 3-5). L'iter educativo termina con la valutazione conclusiva in classe, per verificare l'efficacia pedagogica del percorso didattico svolto, attraverso la somministrazione di schede di verifica e questionari (Testani, 2007).

Le strategie operative di Archeoworking prevedono il contatto diretto con il materiale esposto in Museo e attività laboratoriali che privilegiano l'aspetto interattivo dell'apprendimento e soprattutto rendono i partecipanti, stimolati continuamente al dialogo e all'interazione, a non essere solo semplici ascoltatori, ma protagonisti attivi dell'esperienza museale.

I percorsi rappresentano, inoltre, uno strumento di educazione al patrimonio, fondamentale nella formazione della coscienza storica dei fruitori. Gli alunni,



Fig. 4. Laboratorio di archeologia sperimentale:  
realizzazione di una pittura preistorica.



Fig. 5. Laboratorio di archeologia sperimentale:  
realizzazione di un'antefissa fitile.

comprendendo il valore dell'indagine archeologica come strumento di ricerca e analisi del passato, riconoscono valore alle evidenze archeologiche custodite nel loro territorio. Il Museo diventa così una fonte storica da interrogare, e i reperti un valido strumento per ricostruire la storia regionale.

## IL MUSEO E LA CITTÀ: STRATEGIE PONTE

Archeoworking progetta percorsi pomeridiani rivolti ai bambini della città, con l'obiettivo di stimolare la conoscenza dell'archeologia della Basilicata, attraverso un approccio ludico. Un Museo a misura di bambino, quindi, luogo privilegiato di educazione e creatività. Innumerevoli le esperienze proposte, diversificate nei temi e nei manufatti prodotti: i bambini sperimentano giochi antichi e realizzano giocattoli ispirati ai reperti esposti, confezionano abiti legati ad antiche civiltà, festeggiano persino il compleanno con caccia al tesoro nelle sale museali. I ragazzi possono fruire di summer school, sperimentando le tecnologie antiche e simulando uno scavo archeologico, sono lettori speciali, passando dal testo epico ai reperti esposti, e sperimentatori di musica dell'antichità quale chiave di accesso al passato (fig. 6). Inoltre, essi partecipano a iniziative per ricercare le origini e il significato del Natale e del Carnevale, in un dialogo con il loro vissuto e svolgendo attività creative legate ai reperti esposti nelle sale museali.

Il rapporto tra il Museo e la città è favorito anche da particolari eventi rivolti agli adulti e alle associazioni cittadine, al fine di coniugare il sapere (storia, archeologia, arte) a momenti di intrattenimento per condividere la conoscenza attraverso codici comunicativi diversificati, come quello della musica polifonica o della comunicazione teatrale.

La comunità cittadina fruisce, dunque, attivamente degli spazi espositivi, iniziando a considerare il Museo un luogo di condivisione culturale.

## ARCHEOWORKING E SOCIALE: INCLUSIONE E ACCESSIBILITÀ

Archeoworking, in linea con uno dei suoi punti statutari, che definisce l'archeologia anche come strumento sociale, elabora percorsi di accessibilità museale, testimoniando come il patrimonio archeologico della Basilicata possa essere uno strumento di inclusione sociale e culturale.

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 stato finalizzato a garantire la piena accessibilità (fisica, sensoriale e culturale) del Museo Adamesteanu. Significativa la scelta del nome, luce come metafora della conoscenza, dell'abbattimento delle barriere,



Fig. 6. Sperimentazione di giochi antichi e riproduzione di giocattoli in argilla in Museo.

non solo architettoniche, ma anche e soprattutto sociali, culturali, economiche, cognitive, fisiche.

I percorsi laboratoriali "Museo da Toccare", "Dall'intreccio al Telaio", "La Bottega del Vasaio" hanno sperimentato strategie funzionali a rendere i partecipanti non vedenti protagonisti del percorso di conoscenza nel processo di apprendimento dei contenuti museali.

La prima azione attuata è stata finalizzata a favorire un rapporto partecipativo e interattivo con il Museo. Si è scelto un approccio metodologico per illustrare la finalità del Museo, per descrivere l'articolazione dell'esposizione museale e per spiegare un contesto funerario. Per interpretare i significati insiti nei reperti e favorire il rapporto critico con l'ambiente, sono state utilizzate mappe tattili: una per l'orientamento spaziale nell'edificio, per favorire la percezione dello spazio espositivo e fruitivo, un'altra per individuare l'articolazione etnica dei comparti territoriali della Basilica antica. Infine, l'esplorazione tattile della mappa di una sepoltura esposta (T. 736 di Guardia Perticara, Potenza, VI secolo a.C.) ha permesso di leggere la presenza degli elementi scheletrici e del corredo funerario.

Fondamentale la mediazione degli educatori di Archeoworking, che hanno costantemente stimolato l'interesse e hanno soddisfatto le curiosità emerse nell'itinerario cronologico e territoriale affrontato. Secondo il modello operativo Archeoworking, al percorso museale è seguito un momento operativo. Nell'aula didattica è stata data la possibilità di "toccare" una cassetta di scavo e un modellino di scheletro, e di manipolare reperti riprodotti legati alla sepoltura esaminata: forme vascolari, pesi da telaio, ornamenti personali (orecchini, fibule, collane). Dovendo tener conto di uno spazio funzionale all'esplorazione, i





Fig. 7. Prototipi tattili.

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 (figg. 7-9).

A livello metodologico, la percezione tattile degli oggetti è stata sempre mediata dall'intervento degli archeologi di Archeoworking nel guidare 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, 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 (fig. 10).

Nella Giornata Internazionale della disabilità 2021, Archeoworking ha organizzato con UNIVoC e IUCI (Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipove-



Fig. 8. Manipolazione di un prototipo di fibula.



Fig. 9. Manipolazione di un prototipo di peso da telaio.



Fig. 10. Laboratorio di archeologia

sperimentale: realizzazione di un manufatto ceramico con la tecnica del colombino.

denti), sezione di 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 finalizzate alla fruizione del patrimonio archeologico da parte delle persone non vedenti per giungere all'integrazione socio-culturale tra pubblici e percorsi.

Nell'aula didattica i partecipanti hanno esplorato, manipolandole, ricostruzioni tridimensionali di significativi reperti presenti in Museo e, ascoltando il racconto sonoro "Fuori dalla polvere: le lucer-

ne, simbolo di luce", redatto da Archeoworking e interpretato da voci teatrali, hanno dato forma a una lucerna in argilla, manufatto ben rappresentato nei contesti archeologici e museali della regione (fig. 11). Il percorso museale ha dimostrato come la sperimentazione di strumenti comunicativi ad hoc, di ricostruzioni non solo tattili, ma anche sonore, rappresentano driver motivazionali per l'accessibilità al patrimonio archeologico regionale, coinvolgendo la sfera fisica ed emozionale del non vedente. Esperienza significativa è stata il progetto "Archeologi per un giorno", 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, dalla scoperta alla sua esposizione museale. Si è cercato di comunicare il significato dello scavo stratigrafico e di far conoscere la varietà delle classi di materiale rinvenibili. Ha caratterizzato l'intervento un momento operativo, finalizzato alla ricomposizione di forme vascolari. Si è riscontrato tanto stupore nel percorso guidato nelle sale museali, durante il quale i ragazzi hanno dimostrato di percepire l'eccellenza del luogo e l'importanza dei reperti esposti. Nell'attività laboratoriale, i ragazzi si sono fatti 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, la fierezza di essere stati "archeologi per un giorno", dimostrando come le barriere cognitive si superino attraverso una progettazione ad hoc.



Fig. 11. Laboratorio tattile: realizzazione di una lucerna.



Fig. 12. Laboratorio di restauro: ricomposizione vascolare.



Fig. 13. Laboratorio di archeologia sperimentale: realizzazione di un tessuto.

I percorsi laboratoriali "Il viaggio di un reperto archeologico", "Dall'intreccio al telaio", "A tavola con gli antichi", rivolti all'ADA (Associazione per i Diritti degli Anziani), invece, hanno promosso la conoscenza del patrimonio archeologico regionale in una particolare fascia d'utenza, quale quella della terza età (figg. 12, 13).

La scelta dei temi proposti è ricaduta, oltre che su contenuti metodologici idonei a motivare la presenza degli anziani in Museo, anche su contenuti vicini al vissuto degli anziani stessi, quali "il fare la maglia" e "la sperimentazione culinaria". Sono stati forniti strumenti per comprendere il patrimonio archeologico, facendo leva sul divertimento e sull'interazione con gli altri. Gli associati hanno dimostrato interesse per il luogo che li ha ospitati e grande partecipazione nella realizzazione di tessuti e ricette secondo la tecnologia e le tradizioni culinarie antiche.

L'esperienza ha dimostrato come il Museo riveste un ruolo sociale, divenendo strumento di inclusione attraverso attività ricreative di spessore che alimentano il rispetto e la voglia di condivisione.

## LA DIDATTICA ARCHEOLOGICA IN PANDEMIA: LA TESTIMONIANZA DI ARCHEOWORKING

Pur nella consapevolezza che la didattica dell'archeologia genera conoscenza attraverso il contatto mediato con i reperti, Archeoworking, durante il lockdown, non ha mai interrotto la propria attività, ideando percorsi didattici, poi veicolati sulla pagina Facebook dell'associazione. Il social network è

diventato così un riferimento per la condivisione di attività culturali con la comunità e, in particolare, uno strumento per offrire ai bambini percorsi di conoscenza elaborati specificatamente per una comunicazione digitale.

Durante il primo lockdown è stato ideato il percorso didattico "C'era una volta al Museo. Archeoworking ti dona un racconto". È stato elaborato un breve componimento per narrare e descrivere ai bambini la storia e le scoperte di un sito archeologico lucano. È stato, infatti, l'abitato di Baragiano, in provincia di Potenza, a parlare in prima persona, presentando due personaggi di rilievo della comunità: il "Basileus" e la "Signora degli Oli profumati" che hanno preso vita dall'analisi dei preziosissimi manufatti deposti nelle sepolture durante la cerimonia funebre. I bambini hanno letto il racconto, hanno immaginato la vita quotidiana e i ruoli sociali dei protagonisti, rappresentandoli graficamente negli elaborati inviati e poi pubblicati sulla pagina Facebook di Archeoworking. L'attività proposta, oltre che interrompere la monotonia delle giornate in quarantena, ha sicuramente innescato curiosità relative alla popolazione indigena rappresentata dai personaggi e all'esposizione museale dei corredi funerari allestita nel Museo Adamesteanu.

Nel mese di dicembre 2020 è stato ideato "Il Calendario dell'Avvento di Archeoworking", immaginando di incontrare virtualmente i piccoli visitatori del Museo e di guidarli alla scoperta delle origini del Natale. Ogni giorno è stata aperta simbolicamente, attraverso un post, una casella del calendario raccontando aspetti poco noti della festività, sottolineando la natura d'intrinseca mescolanza di simboli e usanze, le cui radici si perdono nei secoli passati. Sono state spiegate in maniera approfondita l'etimo-





Fig. 14. Laboratorio di archeologia sperimentale: realizzazione di frutti fittili.

logia del nome, le origini astronomiche, la festività del "Dies Natalis Solis Invicti" (Giorno di nascita del Sole Invitto), la festa dei Saturnalia con il rituale scambio dei doni, e sono stati presentati reperti e siti archeologici a tema.

I contenuti hanno seguito le regole di scrittura proprie della comunicazione digitale, e, pur nella stringatezza lessicale e formale, sono stati recepiti efficacemente. I bambini, infatti, hanno elaborato i contenuti trasmessi, inviando i loro elaborati grafici, pubblicati sulla pagina Facebook di Archeoworking. Durante le vacanze natalizie è stata promossa l'attività laboratoriale "Un reperto sull'albero". Sono state fornite notizie storiche relative alla tradizione di addobbare l'albero di Natale e successivamente indicazioni per realizzare un manufatto ispirato a reperti archeologici del Museo Adamesteanu: frutti votivi in argilla da utilizzare come decorazione del proprio albero di Natale (fig. 14).

L'operato di Archeoworking in pandemia ha rappresentato un piccolo tassello del fermento culturale vibrante a livello nazionale, attestando come la cultura si sia adeguata all'emergenza sanitaria, individuando canali espressivi e divulgativi adatti a esprimersi.

Nella fase di riapertura delle scuole, l'associazione, dopo aver ascoltato i bisogni e le difficoltà degli istituti scolastici dovuti all'emergenza sanitaria ancora in corso, ha modificato il suo modus operandi, elaborando nuove strategie attuative. Ha, dunque, ideato il progetto "A scuola di Archeologia": in questo modo si è raggiunto il territorio per promuovere la conoscenza del ricco patrimonio archeologico regionale. Il progetto è caratterizzato da approfondimenti tematici, relativi alle civiltà che hanno abitato la Basilicata antica, e da complementari attività laboratoriali con kit personalizzati, nel rispetto delle norme vigenti.

## CONCLUSIONI

Negli anni la programmazione Archeoworking è divenuta parte integrante nella progettazione curricolare degli istituti scolastici, che sono non passivi destinatari, ma fruitori propositivi e partecipi nell'elaborazione e nella richiesta di interventi pertinenti alle finalità e alle specificità educative dei rispettivi indirizzi di studio.

Attraverso l'attività dell'associazione, il Museo Archeologico Nazionale "Dinu Adamesteanu" è diventato ambiente di produzione di conoscenza, e la sua presenza culturale e sociale nel territorio ha trovato così una sua connotazione specifica nel rapporto con la scuola.

Inoltre, il processo di concertazione e sinergia tra Archeoworking e altre associazioni culturali della regione è risultato fondamentale per educare alla conoscenza del patrimonio archeologico territoriale. I percorsi didattici di Archeoworking, infine, promuovono l'identità della Basilicata, inserendola nel dibattito nazionale sui temi scientifici dell'educazione museale e dell'archeologia inclusiva.

## RINGRAZIAMENTI

Desideriamo ringraziare la Direzione Regionale Musei Basilicata e la Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio della Basilicata per averci dato, in questi anni, la possibilità di collaborare, attraverso i percorsi didattici elaborati, alla valorizzazione e alla promozione del patrimonio archeologico regionale.

## BIBLIOGRAFIA

- BOLLA M., 2013. *La didattica Museale in Archeologia*. Bibles, Cittadella (PD), 287 pp.
- NARDI E. (a cura di), 2001. *Leggere il museo. Proposte didattiche*. Edizioni Seam, Formello (RM), 328 pp.
- PEARCE J., 1988. *Centres for curiosity and imagination*. Ca-lauste Gulbekau Foundation, Londra, 144 pp.
- RAUTI I., 2001. *Musei di archeologia*. In: Nardi E. (a cura di), *Leggere il museo. Proposte didattiche*. Edizioni Seam, Formello (RM), pp. 43-75.
- TESTANI T., 2007. *Valutazione di un intervento didattico*. In: Nardi E. (a cura di), *Pensare, valutare, ri-pensare. La mediazione Culturale nei Musei*. Franco Angeli, Milano, pp. 367-384.

### Siti web (ultimo accesso 27.05.2022)

- 1) Archeoworking  
<https://www.archeoworking.it>

Submitted: April 4th, 2022 - Accepted: May 28th, 2022  
 Published: December 6th, 2022