



**«DETECTIVE DEL  
PATRIMONIO CULTURALE»**  
KIT DI STRUMENTI DELL'INSEGNANTE  
(ETÀ DEGLI STUDENTI: 10-15 ANNI)

**2018**   
**ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE**  
**#EuropeForCulture**



IL NOSTRO PATRIMONIO CULTURALE:  
DOVE IL PASSATO INCONTRA IL FUTURO



# Indice

<b>Guida dell'insegnante al kit di strumenti per l'Anno europeo del patrimonio culturale 2018</b>	<b>3</b>
<b>LEZIONE 1: Detective del patrimonio culturale</b>	<b>9</b>
<b>PER GLI INSEGNANTI: note sul gioco online Detective del patrimonio culturale</b>	<b>11</b>
<b>DETECTIVE DEL PATRIMONIO CULTURALE: foglio di lavoro</b>	<b>12</b>
<b>LEZIONE 2: Europa – Unita nella diversità</b>	<b>14</b>
<b>FOGLIO DI LAVORO DEI CURATORI</b>	<b>16</b>
<b>LEZIONE 2: Proposte di progetto</b>	<b>18</b>
Questi siamo noi	19
Artisti estemporanei	19
Capsule del tempo	20
Ispirarsi alla tradizione	20
Adotta un monumento	21
Celebrazioni	21
Itinerari culturali d'Europa	22
Un patrimonio comune	22
DiscoverEU: la vostra lista europea dei desideri	23
Patrimonio industriale	23
Danziamo!	24
Tour in bici del patrimonio	24
Lontano dai sentieri battuti	25
Gemellaggio	25
I giovani per il patrimonio	26
Marchio del patrimonio europeo	26

UE: Unione europea



Ufficio delle pubblicazioni

© Unione europea, 2018

Riutilizzo autorizzato con citazione della fonte.

La politica della Commissione europea in materia di riutilizzo si basa sulla decisione 2011/833/UE (GU L 330 del 14.12.2011, pag. 39).

Per utilizzare o riprodurre foto o altro materiale libero da copyright dell'UE, occorre l'autorizzazione diretta del titolare del copyright.



# Guida dell'insegnante al kit di strumenti per l'Anno europeo del patrimonio culturale 2018

## BENVENUTO

Questa risorsa didattica relativa al patrimonio culturale, che si rivolge a studenti tra i 10 e i 15 anni, è stata creata per rispondere alle seguenti domande:

- > Possiamo costruire un futuro condiviso celebrando e riconoscendo il patrimonio culturale unico e diversificato di cui abbiamo il privilegio di godere in Europa?
- > Come possiamo aiutare i giovani a celebrare, scoprire e sperimentare il ricco patrimonio culturale comune presente nell'UE?

## IL PATRIMONIO CULTURALE IN EUROPA – IL CONTESTO

L'Unione europea è stata fondata per perseguire la pace e la prosperità economica e per un desiderio di unità. Essa si basa sui nostri interessi comuni e ideali condivisi, nel pieno rispetto della nostra diversità culturale e linguistica. L'Anno europeo del patrimonio culturale 2018 è stato lanciato per celebrare il ricco e diversificato patrimonio culturale europeo a livello nazionale, regionale e locale e di Unione europea. Questo kit di strumenti è stato creato per supportare gli insegnanti nel loro compito di creare un legame tra gli studenti e il patrimonio culturale, in aula e fuori, e per accrescere nei ragazzi la consapevolezza della necessità di tutelare tale patrimonio.

Il patrimonio culturale plasma la nostra vita quotidiana. Ci circonda nei nostri paesi e città, nei paesaggi naturali e nei siti archeologici. Consiste nella letteratura, nell'arte e nei monumenti, nei mestieri tramandati dai nostri antenati, nelle storie che raccontiamo ai nostri figli, nei cibi che assaporiamo e nei film che guardiamo e in cui ci riconosciamo.

Le rappresentazioni del nostro patrimonio culturale, create e investite di significato dalle persone, hanno valore sociale. Il valore per la società può essere culturale, artistico, storico, archeologico o antropologico.

Tuttavia, non tutto ciò che è antico fa parte del patrimonio culturale. Solo i risultati dell'attività umana che vengono intenzionalmente tutelati, conservati o riprodotti e non sono abbandonati al naturale processo di decadimento, all'oblio o alla distruzione possono essere considerati patrimonio culturale.

Il patrimonio culturale, nelle sue molteplici rappresentazioni, consiste in:

- > Edifici, monumenti, manufatti, archivi, indumenti, opere d'arte, libri, macchine, cittadine storiche, siti archeologici e così via – **patrimonio materiale**
- > Pratiche, rappresentazioni, manifestazioni, conoscenze, competenze, oggetti e spazi culturali a cui le persone attribuiscono valore, come i festival. a ciò si aggiungono la lingua e le tradizioni orali, le arti dello spettacolo, i mestieri tradizionali, ecc. – **patrimonio immateriale**
- > Paesaggi ed aree geografiche dove la natura mostra i segni di pratiche e tradizioni culturali, come i giardini
- > Risorse create in forma digitale (ad esempio, grafica e animazione digitale) o che sono state digitalizzate per garantirne la conservazione (ad esempio testo, immagini, video e registrazioni) – **patrimonio digitale**

Il patrimonio culturale può offrire numerose opportunità educative e di partecipazione ai giovani. Può favorire il dialogo tra culture e generazioni diverse, infonde un senso di reciproca comprensione delle differenze e somiglianze e incoraggia una visione positiva della diversità culturale.

In Europa abbiamo un patrimonio culturale e naturale estremamente ricco. Questa è la nostra ricchezza condivisa e ha plasmato il nostro modo di essere. Le nuove generazioni ne sono le custodi future e sono quelle che ne garantiranno la protezione continua. Se gli studenti vengono aiutati ad apprezzare e custodire il proprio patrimonio culturale, possono scoprirne la diversità e avviare un dialogo interculturale su ciò che abbiamo in comune.

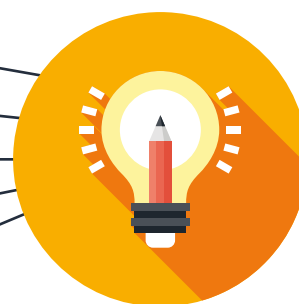
## LA STRUTTURA

Il kit di strumenti dell'insegnante intende dotare gli insegnanti di risorse pertinenti e di temi per i progetti legati al patrimonio culturale per consentire ai giovani di scoprire il patrimonio culturale europeo e interessarsi a esso. Dovrebbe inoltre rafforzare il senso di appartenenza a una comune famiglia europea.

Questo kit di strumenti è concepito come risorsa per gli insegnanti di qualsiasi materia o disciplina e per gli studenti di età compresa tra 10 e 15 anni, per aiutarli nelle lezioni, nei dibattiti e nelle attività progettuali sul patrimonio culturale.

Il kit di strumenti include:

- > **Una Guida dell'insegnante al kit di strumenti**
- > **Un gioco online**
- > **Piano della lezione 1: Detective del patrimonio culturale**
- > **Piano della lezione 2: Europa – Unita nella diversità**
- > **Proposte di progetto**



## I PIANI DELLE LEZIONI

Tema	Titolo	Risorse	Materiali
<b>Che cos'è il patrimonio culturale?</b>	Lezione 1 Detective culturali	Gioco online  Foglio delle risposte dei detective culturali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer con connessione a Internet per gli studenti che lavorano a coppie</li> <li>• Lavagna</li> <li>• Proiettore digitale</li> </ul>
<b>Celebrazione del patrimonio culturale europeo e riconoscimento della sua diversità e del suo valore</b>	Lezione 2 Europa – Unita nella diversità	Guida del curatore  Elenco dei progetti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer</li> <li>• Carta e penna</li> <li>• Proposte di progetto</li> </ul>

Il kit di strumenti include 2 piani per ogni lezione:

- > Il primo è incentrato su un gioco online sul patrimonio culturale, attraverso il quale gli insegnanti possono introdurre il tema in modo divertente e istruttivo. Il suo scopo è aiutare gli studenti ad acquisire familiarità con il patrimonio culturale e a comprenderne le diverse forme. **Il principale obiettivo di questo piano della lezione è aiutare gli studenti a comprendere il concetto di patrimonio culturale europeo comune e promuovere un senso di appartenenza all'Europa.**
- > Il secondo piano della lezione incoraggia gli studenti a esplorare la dimensione europea del proprio patrimonio culturale. Gli studenti si impegneranno in attività che mirano a trovare nuovi modi per preservare il patrimonio culturale e potranno partecipare a uno o più progetti, durante i quali potranno interagire con il patrimonio culturale. **Il principale obiettivo di questo piano della lezione è richiamare l'attenzione degli studenti sull'importanza di celebrare e preservare il nostro patrimonio culturale.**

2018   
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture

## LEZIONE 1: DETECTIVE DEL PATRIMONIO CULTURALE – GIOCO ONLINE

Il primo piano della lezione del kit di strumenti include un gioco online con 2 livelli di difficoltà, per studenti di età compresa tra 10 e 12 anni e tra 13 e 15 anni di età, rispettivamente. Il gioco online, «Detective del patrimonio culturale», dovrebbe essere utilizzato come attività preliminare che consente agli insegnanti di introdurre la prima lezione sul patrimonio culturale. Per incoraggiare l'apprendimento attivo e fare in modo che gli studenti si divertano durante l'acquisizione di nozioni, il gioco dovrebbe essere svolto a coppie o in gruppi, con l'insegnante che svolge il ruolo di facilitatore.

Il gioco online introdurrà il tema del patrimonio culturale, fornendo agli studenti una panoramica delle 4 forme di patrimonio culturale (materiale, immateriale, naturale e digitale). Innescherà inoltre il dibattito sul significato del patrimonio culturale.

Il gioco online mira a:

- > catturare l'attenzione degli studenti e incoraggiarli a scoprire di più sul diversificato patrimonio culturale europeo
- > ampliare la conoscenza del patrimonio culturale, dimostrando che non si limita a musei e vecchi edifici ma è molto di più
- > presentare agli studenti i 4 tipi di patrimonio culturale
- > avviare un dibattito su ciò che forma il patrimonio culturale
- > incoraggiare gli studenti a interagire con il patrimonio culturale
- > migliorare le abilità di ricerca degli studenti
- > incoraggiare l'apprendimento attivo



Il gioco presenterà una mappa interattiva dell'Europa dove gli studenti troveranno oggetti virtuali o foto (ad esempio, il muro di Berlino, la Torre Eiffel, ecc.). Verranno visualizzate domande simili a quiz e gli studenti dovranno rispondere facendo clic su specifici paesi sulla mappa.

Il gioco presenterà 2 livelli di difficoltà:

- > 7 domande rivolte agli studenti tra i 10 e i 12 anni di età
- > 7 domande rivolte agli studenti tra i 13 e i 15 anni di età

Ogni livello propone 3 domande sul patrimonio europeo comune e 4 sulle varie forme di patrimonio culturale (materiale, immateriale, naturale e digitale). Questi livelli hanno lo scopo di offrire agli studenti un'ampia panoramica dei significati del patrimonio culturale e di creare un'introduzione ludica ideale all'argomento. Per ulteriori informazioni, consultare le istruzioni di gioco.

## LEZIONE 2: UNITA NELLA DIVERSITÀ – PROPOSTE DI PROGETTO

La lezione 2 del kit di strumenti comprende un elenco di 15 proposte di progetto. Gli insegnanti possono scegliere uno o più progetti da svolgere con gli studenti, da realizzare in aula o all'aperto.

La classe può anche scegliere un singolo tema di un progetto e dividersi in gruppi di lavoro che si concentreranno sui suoi diversi aspetti, svolgendo ricerche su tali aspetti e creando testi scritti da presentare alla classe. Gli studenti possono selezionare argomenti adatti ai propri interessi personali e successivamente presentare l'argomento prescelto, legato al patrimonio culturale. Il progetto dovrebbe incoraggiare gli studenti a partecipare attivamente, organizzando eventi che promuovano un senso di appartenenza a **una comunità europea comune** o prendendovi parte.

I progetti favoriscono l'apprendimento attivo e invitano al lavoro di gruppo. L'apprendimento collaborativo da parte degli studenti dei vari gruppi li aiuta a condividere il rispettivo patrimonio culturale, oltre a favorire l'inclusione e la comprensione. I progetti non sono specifici per età, pertanto gli insegnanti possono selezionare quello che ritengono più appropriato per l'età, gli interessi e le capacità degli studenti. Viene incoraggiato un approccio interdisciplinare in cui gli insegnanti attingono ad attività proprie di altre discipline di studio come l'arte, l'educazione fisica e le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Ogni progetto incoraggia:

- > la ricerca (sia orale che scritta)
- > la presentazione del lavoro (a un pubblico reale e/o con strumenti digitali a un pubblico più vasto)
- > la partecipazione degli studenti a un'attività legata al patrimonio culturale



Molti progetti sono studiati per invogliare gli studenti a uscire all'aperto, a visitare i siti del patrimonio per conoscere i paesaggi e gli habitat faunistici unici di Natura 2000 d'Europa e l'importanza di proteggere e sostenere la biodiversità e il patrimonio culturale europeo in tutte le sue forme. Contribuendo a organizzare eventi correlati al patrimonio culturale, gli studenti possono sviluppare la propria autonomia anche quando collaborano tra loro. Partecipando alle attività legate al patrimonio culturale, gli studenti possono realizzare nuove connessioni con il proprio patrimonio.

### **Suggerimento: aiutare gli studenti a condividere il proprio lavoro!**

Per aiutare gli studenti ad apprezzare il patrimonio culturale in maniera più profonda, è bene incoraggiarli a condividere la propria attività di progetto con un pubblico al di fuori dell'aula e, se possibile, a organizzare e ospitare un evento legato al patrimonio culturale. La loro ricerca e attività di progetto potrebbe anche essere condivisa con gruppi locali interessati al patrimonio culturale, invitati a partecipare a un evento presso la scuola. Entrando in contatto con questi gruppi e partecipando agli eventi delle Giornate europee del patrimonio, gli studenti getteranno le basi di un'esperienza che li porterà a partecipare a progetti sul patrimonio o a collaborare volontariamente a essi in futuro.

## **SUGGERIMENTI PER LA CONDIVISIONE E/O LA PUBBLICAZIONE DELLE ATTIVITÀ DI PROGETTO DEGLI STUDENTI ONLINE**

Per migliorare l'alfabetizzazione digitale degli studenti mentre questi imparano a conoscere il patrimonio culturale, gli insegnanti possono incoraggiarli a condividere la loro attività di progetto online. Ecco alcuni suggerimenti e linee guida per realizzare questo obiettivo più facilmente:

- > Incoraggiare ogni team di progetto a salvare le immagini, i video e la musica che desiderano utilizzare in una cartella denominata Cartella del diritto d'autore. Ogni elemento deve essere salvato con le relative informazioni di copyright. Il team dovrebbe quindi stabilire il modo in cui ringrazierà e citerà gli autori di tali elementi. Un membro del team viene nominato «Gestore del diritto d'autore» e controlla le informazioni sugli autori, lo stato del diritto d'autore e chiede l'«autorizzazione all'utilizzo per scopi educativi», se necessario. Le autorizzazioni devono essere conservate nella Cartella del diritto d'autore.
- > Presentare agli studenti le fonti digitali *Creative Commons* e fornire indicazioni su come citarne gli autori. Consultare i seguenti siti Web utili:
  - **Europeana** – <https://www.europeana.eu/portal/it> – con la sua collezione di oltre 51 milioni di opere d'arte, manufatti, libri, video e suoni provenienti da più di 3 500 musei, gallerie, biblioteche e archivi di tutta Europa. La maggior parte degli elementi può essere utilizzata gratuitamente, ma per tutti occorre fornire informazioni corrette sugli autori.
  - **Creative Commons** – <https://creativecommons.org> – una licenza di copyright gratuita e di facile utilizzo, che rende semplice autorizzare il pubblico a condividere e utilizzare il lavoro creativo. Agli studenti si può mostrare come ricercare elementi multimediali con licenza Creative Commons per la propria attività di progetto e come controllare le autorizzazioni di copyright su <https://search.creativecommons.org>.
- > Prendete in considerazione la possibilità di chiedere a ogni team di progetto di scegliere e applicare una licenza *Creative Commons* per il proprio progetto prima di pubblicarlo online. Sarebbe un ottimo modo per aiutare i team a capire che cos'è il diritto d'autore e come riconoscere correttamente il lavoro altrui: un aspetto utile sia per i compiti scolastici, sia per la pubblicazione del proprio lavoro creativo online.
- > Informare gli studenti intenzionati a effettuare riprese video uno dell'altro o di altri ragazzi con meno di 16 anni di età che è necessario il consenso scritto di un genitore o di un tutore. Gli studenti potrebbero utilizzare il Modulo di consenso della scuola e ogni gruppo di progetto nominerebbe un «Responsabile della tutela dei dati», che potrebbe attivarsi per gestire la sicurezza di tutti i dati personali raccolti, decidendo insieme al team quali elementi è opportuno utilizzare online.
- > Gli studenti di ogni gruppo di progetti dovrebbero spiegare chiaramente a tutti gli adulti e/o bambini che accettano di essere identificati, videoregistrati o registrati durante l'attività di progetto in che modo saranno rappresentati online e come verranno trattati i loro dati.
- > Consultare il portale dell'UE per la sicurezza su Internet, *Better Internet for Kids* – [www.betterinternetforkids.eu](http://www.betterinternetforkids.eu) – che offre consigli alle scuole e collegamenti al Safer Internet Center locale.

## USO DEL KIT DI STRUMENTI

Le risorse del kit di strumenti possono essere adattate per soddisfare le esigenze delle singole classi; gli insegnanti sono incoraggiati a utilizzare il contenuto del kit di strumenti in linea con il proprio percorso professionale e gli interessi dei propri studenti.

Il kit di strumenti include sia attività di apprendimento attivo, sia risorse per la comunicazione e la collaborazione. Attraverso le attività di apprendimento attivo gli studenti potranno partecipare a dibattiti e acquisire familiarità con lo stile di vita, la cultura e il patrimonio dei propri coetanei in altri Stati membri dell'UE. Le risorse per la comunicazione e la collaborazione sono realizzate per stimolare gli studenti a diventare cittadini europei più partecipi e proattivi, che conoscono il patrimonio culturale europeo e ricercano modi per celebrarlo e preservarlo.

## CONCLUSIONI

Il nostro patrimonio svolgerà un ruolo importante per costruire il futuro dell'Europa. I giovani devono partecipare ad attività sul patrimonio culturale ed essere coinvolti nella loro organizzazione affinché ne venga rafforzato il senso di appartenenza a una comunità europea comune. Attraverso la condivisione e la celebrazione del nostro patrimonio culturale possiamo accrescere in loro la consapevolezza della nostra storia e dei nostri valori comuni. Noi siamo i custodi del nostro patrimonio condiviso e il kit di strumenti dell'insegnante mira a fornire strumenti e risorse per consentire agli studenti di comprendere che cos'è il patrimonio culturale e perché è importante celebrarlo e preservarlo. Inoltre, come giovani europei impareranno che condividiamo questo patrimonio comune e che essi ne sono i custodi.

## COLLEGAMENTI E RISORSE UTILI

**Sito Web dell'Anno europeo del patrimonio culturale:** per tutto il 2018 celebreremo il nostro diversificato patrimonio culturale in tutta Europa, a livello, nazionale, regionale, locale e di UE. L'obiettivo dell'Anno europeo del patrimonio culturale è quello di incoraggiare il maggior numero di persone a scoprire e lasciarsi coinvolgere dal patrimonio culturale dell'Europa e rafforzare il senso di appartenenza a un comune spazio europeo. Visitate il sito Web per saperne di più!

<https://europa.eu/cultural-heritage>

**Marchio del patrimonio europeo:** 38 siti in Europa hanno ricevuto l'ambito marchio del patrimonio europeo. Questi siti del patrimonio europeo sono pietre miliari nella creazione dell'Europa attuale. Testimoni degli albori della civiltà oppure dell'Europa così come la conosciamo oggi, essi celebrano e simboleggiano gli ideali, i valori, la storia e l'integrazione europea.

[https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/actions/heritage-label\\_it](https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/actions/heritage-label_it)

**Giornate europee del patrimonio:** sono l'evento culturale partecipativo più festeggiato dai cittadini d'Europa. Con oltre 70 000 eventi organizzati ogni anno e più di trenta milioni di visitatori, queste giornate rappresentano un esempio unico di iniziativa popolare organizzata e condivisa da milioni di cittadini europei.

Durante l'edizione 2018 delle Giornate europee del patrimonio, la «*European Heritage Makers Week Competition*» (Competizione settimanale dei creatori del patrimonio europeo) incoraggia gli studenti a scoprire la dimensione europea del patrimonio locale.

<http://www.europeanheritagedays.com/Home.aspx>

<http://www.europeanheritagedays.com/European-Heritage-Makers-Week>

**Premio dell'Unione europea per il patrimonio culturale:** il premio dell'Unione europea per il patrimonio culturale o il premio Europa Nostra evidenziano alcuni dei migliori risultati ottenuti a livello europeo nella conservazione del patrimonio culturale e mettono in risalto azioni di sensibilizzazione rilevanti in questo ambito.

[https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/actions/heritage-prize\\_it](https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/actions/heritage-prize_it)

**Europeana:** Questa piattaforma finanziata dall'UE consente di accedere a oltre 51 milioni di elementi digitalizzati, libri, musica, video, opere d'arte e altre risorse con strumenti di ricerca e filtri che facilitano la navigazione del sito. Le storie di Europeana, ad esempio, aiutano ad esplorare racconti inediti e storie ufficiali della I Guerra Mondiale attraverso

440 481 elementi provenienti da tutta Europa <https://www.europeana.eu/portal/it/collections/world-war-i>. Il materiale viene fornito a Europeana da numerosi enti donatori, mentre Europeana cerca di rendere riutilizzabili tutte le risorse presenti sul sito Web. Alcuni elementi ancora soggetti a copyright sono tutelati dalla legge sul diritto d'autore; gli studenti dovrebbero sempre citare l'autore e rispettare eventuali limitazioni della condivisione.

<https://www.europeana.eu/portal/it>

2018   
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture

**Mappa interattiva collegata al patrimonio culturale europeo, sviluppata dal Centro comune di ricerca della Commissione europea:** questa applicazione Web mostra agli utenti il lavoro che l'UE e i suoi partner stanno svolgendo per proteggere e promuovere il patrimonio culturale in Europa. Gli utenti hanno la possibilità di selezionare un'area di interesse e visualizzare una vista geografica delle iniziative culturali che si svolgono in tutta Europa, inclusi il marchio del patrimonio europeo, le Capitali europee della cultura, il premio UE per il patrimonio culturale e molte altre iniziative.

<http://eu-commission.maps.arcgis.com/apps/MapJournal/index.html?appid=e3e538d4e4b743c8a6bc7a363fbc2310>

**Itinerari culturali d'Europa:** gli Itinerari culturali del Consiglio d'Europa sono un invito al viaggio (nel tempo e nello spazio) per scoprire il ricco e diversificato patrimonio culturale d'Europa, facendo incontrare persone e luoghi in reti di storie e patrimonio condivisi. Gli oltre 30 Itinerari culturali dimostrano come il patrimonio dei diversi paesi e culture d'Europa contribuiscono a formare un patrimonio culturale condiviso e vivo.

<https://www.coe.int/en/web/cultural-routes/home>

**Natura 2000:** è una rete ecologica di riserve naturali di livello europeo. Tutti i 28 Stati membri hanno designato siti di Natura 2000 per promuovere la conservazione di specie e habitat rari presenti nel proprio territorio.

[http://ec.europa.eu/environment/nature/natura2000/awards/natura-2000-network/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/environment/nature/natura2000/awards/natura-2000-network/index_en.htm)

**eTwinning:** è una comunità online di scuole di tutta Europa, finanziata dall'Unione europea. Offre una piattaforma per insegnanti e scuole in Europa per comunicare, collaborare ed elaborare progetti. La collaborazione su eTwinning promuove la conoscenza delle culture dei partner del proprio progetto e mette in risalto la dimensione europea dei progetti per il patrimonio culturale contenuti nel kit di strumenti.

<https://www.etwinning.net>

**Casa della storia europea:** è stata inaugurata a Bruxelles nel 2017. È un museo dedicato alla conoscenza del passato comune e alle diverse esperienze del popolo europeo. È un luogo dove le persone possono scoprire punti di vista differenti e basi comuni nella storia europea. L'offerta formativa del museo adotta un punto di vista trans-europeo che esplora le memorie storiche, le varie esperienze e la base comune dei popoli europei e il rapporto di questi elementi con il presente.

<https://historia-europa.ep.eu/it>

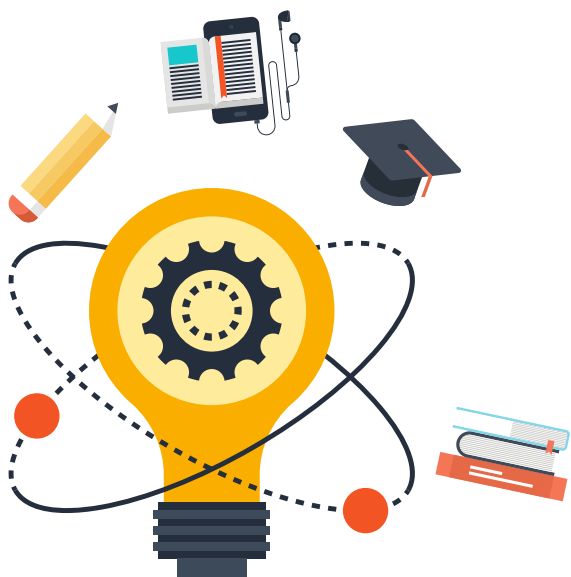
<https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/22af24d7-0d39-11e7-8a35-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-68886178>

**L'angolo degli insegnanti:** contiene vari materiali didattici per tutte le fasce di età. Se desiderate insegnare ai vostri alunni di che cosa si occupa l'UE, com'è nata e come funziona o discutere delle politiche europee in modo approfondito o altro ancora, qui troverete moltissime fonti di ispirazione.

[https://europa.eu/teachers-corner/home\\_it](https://europa.eu/teachers-corner/home_it)

**Unione europea:** sito ufficiale dell'UE.

[https://europa.eu/european-union/index\\_it](https://europa.eu/european-union/index_it)



2018   
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture





# LEZIONE 1: Detective del patrimonio culturale

## IN SINTESI


Gli studenti svolgono un breve gioco online a coppie, che consiste nel ricercare e individuare esempi di patrimonio culturale su una mappa dell'Europa. In questo modo possono riuscire a comprendere i diversi tipi di patrimonio culturale e il fatto che noi tutti condividiamo un patrimonio comune.

<b>Fascia di età</b>	10-15
<b>Durata</b>	50 minuti
<b>Collegamenti con le seguenti materie</b>	tecnologie dell'informazione e della comunicazione, lingua, storia, geografia, studi europei
<b>Materiali/risorse per gli insegnanti</b>	proiettore digitale, lavagna
<b>Materiali/risorse per gli studenti</b>	computer, penna, carta, foglio di lavoro Detective del patrimonio culturale

Finalità	Risultati di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Interessare gli studenti al tema del patrimonio culturale in modo divertente e ludico.</li> <li>&gt; Aiutare gli studenti a comprendere il concetto di patrimonio culturale e il suo valore per le loro vite.</li> <li>&gt; Esplorare le analogie culturali tra persone che vivono in paesi diversi dell'Europa e gli elementi del loro patrimonio culturale comune.</li> <li>&gt; Promuovere un senso di appartenenza all'Europa e di inclusione, esplorando nel contempo il diversificato patrimonio culturale europeo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Identificare paesi ed esempi di patrimonio culturale europeo.</li> <li>&gt; Comprendere il patrimonio culturale e le sue diverse forme.</li> </ul>



## ATTIVITÀ SVOLTE DURANTE LE LEZIONI

Attività	Descrizione	
<b>Attività di apertura</b>	Presentare il tema e il gioco online, Detective del patrimonio culturale. Incoraggiare gli studenti a utilizzare un motore di ricerca o altre risorse online, nonché libri di riferimento e un atlante o libri di testo, se disponibili. Di seguito sono riportate alcune note sulla riproduzione del gioco online e altre istruzioni sono incluse in questo kit di strumenti.	 <b>15 minuti</b> (la durata può variare; leggere le note riportate di seguito)
<b>Materiale extra per gli studenti che terminano l'attività in poco tempo</b>	Chiedere loro di identificare un elemento del patrimonio culturale associato a ciascun paese e presentato durante il gioco, ad esempio Francia/Torre Eiffel, e uno per il proprio paese.	



Attività

Descrizione

## Attività principale

### Parte 1

Consegnare agli studenti il foglio di lavoro Detective del patrimonio culturale, che include attività legate ad alcune domande del gioco. Lo scopo è aiutare gli studenti a comprendere il concetto di patrimonio culturale.

Esaminare rapidamente il foglio di lavoro con gli studenti; per aiutarli a comprendere il concetto di patrimonio culturale seguire i passaggi seguenti.

#### Domanda 1:

- Incoraggiare gli studenti a identificare le civiltà europee preesistenti a cui hanno pensato per la domanda 1 del gioco online. Le civiltà greco-romana, giudaico-cristiano, celtica e vichinga hanno contribuito tutte alla creazione di un patrimonio culturale comune in Europa.
- Chiedere agli studenti di fare un esempio di influenza culturale di una civiltà antica presente nella loro città o paese.
- Chiedere agli studenti di indicare diversi elementi culturali di queste civiltà e di metterli in relazione con la vita contemporanea. Ad esempio, archeologia, arte, letteratura, lingua, politica, religione, vacanze e stile di vita.

#### Domanda 2:

- Le ultime 4 domande del gioco presentano le 4 diverse forme di «patrimonio culturale» per aiutare gli studenti a comprendere questa espressione. Scrivere alla lavagna i suggerimenti raccolti sul possibile significato di ciascuna di queste diverse forme di patrimonio culturale.

#### Domanda 3:

- Spiegare che il patrimonio culturale può essere una commistione di queste diverse forme e chiedere agli studenti di fare un esempio tratto dal gioco o che viene in mente.
- Chiedere esempi di definizioni di «patrimonio culturale» tratti dai fogli di lavoro degli studenti.
- Dopo aver verificato il livello di comprensione degli studenti ed esaminato i suggerimenti raccolti annotati sulla lavagna, chiedere agli studenti di scrivere sul quaderno la propria definizione di patrimonio culturale.

30 min

### Parte 2

- Chiedere agli studenti di dividere una pagina del quaderno in 2 colonne. Nella colonna di sinistra dovrebbero elencare 3 elementi del patrimonio culturale, presenti nella propria città o paese, con cui si identificano. Nella colonna di destra, per ciascun elemento dovrebbero spiegare perché si identificano con esso.
- Chiedere ad alcuni volontari di leggere ad alta voce 1 elemento del proprio elenco.
- Discutere delle analogie e delle differenze tra gli elenchi di elementi del patrimonio culturale con la classe e valutare se da questa analisi emergono suggerimenti circa l'identità e il senso di patrimonio culturale degli studenti.
- Discutere del modo in cui ereditiamo il nostro patrimonio culturale. Come viene preservato? Quale sarà il ruolo degli studenti nella salvaguardia del patrimonio culturale per le generazioni future?

## Conclusioni

Per aiutare gli studenti a ripassare ciò che hanno appreso durante la lezione, chiedere loro di giocare una sessione del gioco 3-2-1.

Dividere la classe in 3 gruppi e chiedere agli studenti di rimanere al proprio posto, a coppie.

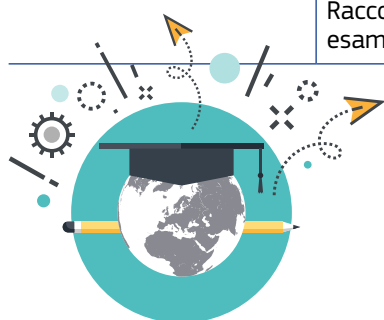
Chiedere al gruppo 3 di pensare a 3 punti appresi durante la giornata, lavorando a coppie.

Chiedere al gruppo 2 di pensare a 2 punti che vorrebbero chiedere.

Chiedere al gruppo 1 di pensare a 1 punto di cui vorrebbero mettere a conoscenza l'insegnante.

Raccogliere le risposte e dire agli studenti che nella lezione successiva esamineranno il patrimonio culturale comune dell'Europa in modo più approfondito.

5 min



2018  
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture



## PER GLI INSEGNANTI: note sul gioco online Detective del patrimonio culturale

Il gioco presenta 2 livelli di difficoltà:

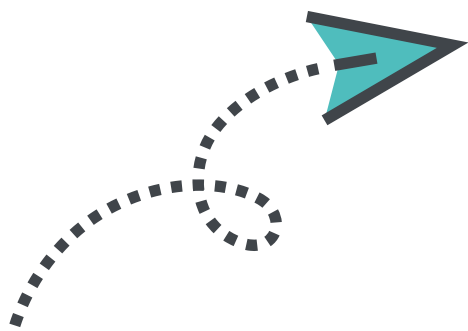
1. adatto per studenti di età compresa tra 10 e 12 anni
2. adatto per studenti di età compresa tra 13 e 15 anni

URL: [https://europa.eu/kids-corner/index\\_it.htm](https://europa.eu/kids-corner/index_it.htm)

Se l'insegnante e la sua classe desiderano dedicare più di 15 minuti al gioco, sono liberi di farlo e le attività della lezione possono essere estese a 2 classi.

Il gioco è ideato per essere giocato a coppie, condividendo un computer portatile o un tablet, per incoraggiare gli studenti a sviluppare l'alfabetizzazione digitale durante il gioco. Tuttavia, se si preferisce che gli studenti giochino al gioco online tutti insieme come classe, utilizzando il proiettore digitale e la lavagna, si può procedere nel modo seguente:

1. Dividere la classe in piccoli gruppi di 3 o 4 studenti.
2. Durante il gioco, alternare la schermata del gioco online a quella di un motore di ricerca di propria scelta.
3. Chiedere agli studenti di annotare sul quaderno le risposte a ogni domanda.
4. Chiedere a ogni team di eleggere 1 membro che registri il tempo impiegato.
5. Ogni team scrive sul quaderno la risposta a una domanda, annotando il tempo impiegato. Lo studente che registra il tempo mostra quindi la risposta scritta all'insegnante e l'insegnante conferma se essa è corretta o meno.
6. Se uno o più team non sono in grado di rispondere a una domanda, 1 membro alza la mano e dice all'insegnante che il team ha bisogno di «Andare alla ricerca». Tornare alla schermata di ricerca e chiedere al team una parola chiave da ricercare. Il conteggio del tempo di un team si arresta solo quando il team trova la risposta corretta (cioè un paese sulla mappa dell'Europa).
7. Sulla mappa presente nella schermata di gioco, fare clic sul paese appropriato solo quando tutti i team hanno individuato la risposta corretta.
8. Ogni studente con il compito di registrare il tempo aggiunge il tempo del proprio team dopo l'ultima domanda. Il team che identifica tutti i paesi europei corretti sulla mappa nel minor tempo vince il gioco.





# DETECTIVE DEL PATRIMONIO CULTURALE: foglio di lavoro



## Domanda 1

Le domande da 1 a 3 del gioco online ci hanno mostrato che l'Europa vanta un ricco patrimonio culturale comune ereditato da molte civiltà diverse. Quante civiltà degli albori che hanno plasmato il patrimonio culturale dell'Europa siete in grado di nominare?

---

---

---

---

---

---

---

---

## Domanda 2

Le domande 4-7 del gioco hanno presentato le 4 diverse forme o elementi del patrimonio culturale. Ad esempio: qualcosa di materiale come un monumento, di immateriale come la musica, il paesaggio che è stato preservato o le opere d'arte conservate in formato digitale. Il patrimonio culturale può essere una commistione di queste forme diverse: l'importante è che le persone desiderano preservarlo per le generazioni future. Che cosa significa patrimonio culturale per voi? Scambiate idee con i vostri compagni e annotate i vostri suggerimenti qui:

---

---

---

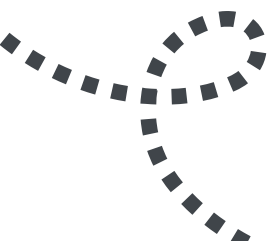
---

---

---

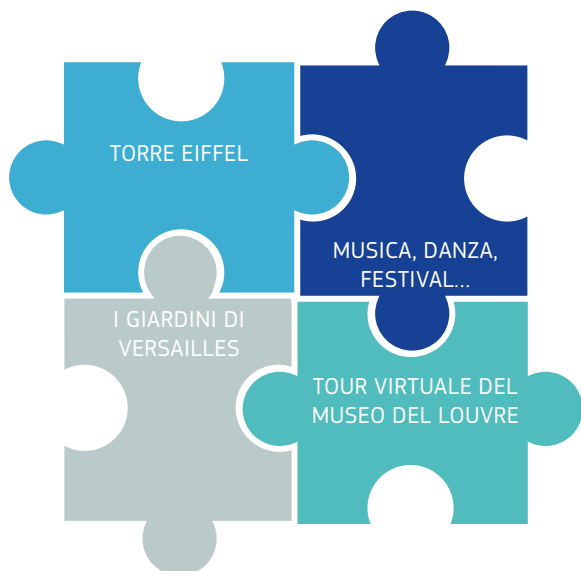
---

---



## Domanda 3

Lavorando insieme ai vostri compagni, definite ciò che intendete per «patrimonio culturale» utilizzando questo puzzle. Come sapete, esistono diverse forme di patrimonio culturale. Provate a trovarne alcuni esempi e raggruppateli come indicato di seguito.



---

---

---

---

---

---

---

---



2018   
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture



## LEZIONE 2: Europa – Unita nella diversità

### IN SINTESI


In questa lezione gli studenti esplorano la dimensione europea del proprio patrimonio culturale. Sperimenteranno il ruolo di curatori di una nuova collezione permanente, destinata ai giovani, che tratta di cultura, storia e valori condivisi dell'UE nella Casa della storia europea, un nuovo museo a Bruxelles dedicato alla comprensione del passato comune e alle diverse esperienze del popolo europeo. Avranno modo di apprendere che i paesi dell'UE hanno in comune un patrimonio culturale che valica i confini nazionali grazie alla nostra storia, cultura e ai nostri valori comuni. Successivamente scelgono un progetto legato al patrimonio culturale per esaminare più in profondità e celebrare i tanti costumi, tradizioni, abilità e valori condivisi del diversificato patrimonio culturale europeo.

<b>Fascia di età</b>	10-15
<b>Durata</b>	50 minuti
<b>Collegamenti con le seguenti materie</b>	lingua, attività di progetto, temi interdisciplinari e ricerca
<b>Materiali/risorse per gli insegnanti</b>	lavagna, una fotocopia del Foglio di lavoro dei curatori per ogni gruppo ed elenco delle proposte di progetto
<b>Materiali/risorse per gli studenti</b>	carta e penna



Lo scopo della lezione è:	Risultati di apprendimento – al termine della lezione, gli studenti saranno in grado di:
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; riesaminare i concetti della lezione 1 in modo ludico per favorire una comprensione più chiara del concetto di patrimonio culturale in tutte le sue forme da parte degli studenti</li> <li>&gt; aiutare gli studenti a entrare in confidenza e comprendere l'importanza di ricordare e preservare il nostro patrimonio culturale</li> <li>&gt; coinvolgere gli studenti nell'esplorazione della dimensione europea del loro patrimonio culturale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; riconoscere che il loro patrimonio culturale deve essere ricordato, protetto e conservato</li> <li>&gt; sviluppare opinioni sui concetti di patrimonio culturale europeo comune</li> <li>&gt; ricercare, esplorare e celebrare il diversificato patrimonio culturale dell'Europa e comprendere le responsabilità comuni per la sua conservazione</li> </ul>

### ATTIVITÀ SVOLTE DURANTE LE LEZIONI

Attività	Descrizione	
<b>Attività di apertura</b>	<p>Iniziare la lezione con un riepilogo dell'attività 3-2-1 della lezione 1.</p> <p>Ricordare i 3 punti che sono stati appresi dal gruppo 3 durante il giorno precedente e chiedere le risposte della classe. Alla classe vengono quindi chieste le 2 domande poste dal gruppo 2. Dopo che le risposte sono state riferite e raccolte, l'insegnante ricorda il punto che il gruppo 1 desiderava far sapere alla classe. La classe ne discute e aggiunge i propri suggerimenti.</p>	10 min



## Attività principale

**a.** Spiegare che l'Europa è un continente con migliaia di anni di storia, con un ricco patrimonio culturale e numerosi esempi di splendidi paesaggi. Dopo la Seconda guerra mondiale, si è affermato un nuovo movimento in Europa per creare unità tra paesi e per costruire un continente pacifico, unito e prospero. Questo movimento finì col creare i presupposti per la nascita dell'UE, 4 decenni più tardi. La *Casa della storia europea* a Bruxelles, un museo nuovo e gratuito, accompagna i visitatori in un viaggio lungo il cammino della storia dell'Europa, sollecitandoli a riflettere sul suo futuro. Chiedere agli studenti di immaginare di essere stati invitati a diventare i curatori di un nuovo spazio espositivo per i giovani europei al 6° piano del museo, per commemorare e ricordare quasi 7 decenni di crescita dell'UE.

25 min

**b.** Gli studenti discutono del Foglio di lavoro dei curatori in piccoli gruppi e pianificano il modo in cui intendono creare e allestire il nuovo spazio espositivo. Il loro obiettivo è creare uno spazio interessante e interattivo che proponga esperienze concrete per invitare i giovani a visitare il nuovo spazio espositivo intitolato *Europa – Unita nella diversità*.

**c.** I gruppi espongono una relazione, spiegando la motivazione e il ragionamento delle loro proposte per la mostra.

**d.** «Unita nella diversità» sta a indicare come, attraverso l'UE, gli europei siano riusciti a operare insieme a favore della pace e della prosperità, mantenendo al tempo stesso la ricchezza delle diverse culture, tradizioni e lingue del continente.

Discussione in classe:

Che cosa l'Europa significa per voi e per la vostra vita quotidiana?

Che cosa cogliamo dell'espressione «unita nella diversità»?

Come possiamo vivere insieme in armonia ricordando le nostre diverse culture, tradizioni e lingue?

Come possiamo incoraggiare una maggiore unità preservando la diversità?

**e.** Introdurre i temi di progetto; la classe decide su temi, gruppi di lavoro e divisione generale del lavoro. Dopo la definizione dei gruppi di lavoro, ciascun gruppo tiene una Riunione di pianificazione del progetto e uno studente con il compito di prendere nota redige un verbale delle azioni e decisioni adottate.

10 min

## Conclusioni

Uno o due studenti con il compito di prendere nota si offrono volontariamente di esporre sinteticamente i piani e le indicazioni future per realizzare i progetti scelti.

5 min



Al piano della lezione 2 è allegato un elenco di proposte di progetti/attività. I progetti sono l'attività principale della lezione 2 e devono essere svolti durante il giorno/la lezione seguente.



# FOGLIO DI LAVORO DEI CURATORI

La [Casa della storia europea](#) è un autentico museo dedicato all'Europa inaugurato nel 2017 a Bruxelles, il cuore dell'Unione europea. Esso intende favorire la comprensione del passato comune e delle esperienze eterogenee dei popoli europei e invita a scoprire i punti di vista diversi ma anche comuni su tutta la storia europea.

La Casa della storia europea consente ai visitatori di tutte le età di ripercorrere il cammino della storia e della cultura europee nei 6 piani del museo. L'esposizione permanente raccoglie oggetti affascinanti provenienti da oltre 300 musei e collezioni di tutta Europa e di tutto il mondo.

Un tablet interattivo guida il visitatore in ognuna delle 24 lingue ufficiali dell'UE. Ciascuno dei 6 piani esplora gli eventi storici che hanno plasmato l'Europa, dai primi miti e scoperte europee al caos inflitto dalle 2 guerre mondiali del XX secolo, seguito dalla crescente sensazione di unità e di appartenenza rafforzata dall'UE.

## IL COMPITO

Il vostro gruppo è stato invitato per curare e sviluppare un nuovo spazio espositivo al sesto piano della Casa della storia europea. Questo diventerà uno spazio espositivo permanente intitolato: *Europa – Unita nella diversità*. L'esposizione che curerete dovrebbe incuriosire i ragazzi con la sua interattività e offrire ai giovani visitatori l'opportunità di esperienze interessanti, concrete e multimediali sulla diversità dell'Europa, i suoi valori condivisi e il patrimonio culturale comune.

Lo spazio espositivo inizierà da una mappa interattiva sul pavimento che invita il visitatore a partire per un viaggio intorno all'Unione europea, ascoltando le parole di altri giovani provenienti da ogni paese visitato sulla mappa. Questi giovani racconteranno come ci si sente ad essere europei, oggi, nel loro paese e ciò che sentono di avere in comune con altri giovani europei.


Ora tocca a voi! Esaminate gli elementi culturali dell'UE riportati di seguito e discutete con il vostro team del modo in cui voi li presentereste nelle sale e negli spazi al sesto piano. Scegliete gli elementi culturali più interessanti per il vostro gruppo.

Potete anche contribuire all'esposizione! Identificate un oggetto o raccontate una storia legata al patrimonio culturale e importante per voi e la vostra identità di cittadini europei.

Elementi culturali e simboli dell'UE	Significato	Ulteriori spiegazioni e idee	Il vostro compito
<b>Motto</b>	«Unita nella diversità», il motto dell'UE, è stato utilizzato per la prima volta nel 2000. Sta a indicare come, attraverso l'UE, gli europei siano riusciti a operare insieme a favore della pace e della prosperità, mantenendo al tempo stesso la ricchezza delle diverse culture, tradizioni e lingue del continente.	Nell'ambito dell'edizione 2018 delle Giornate europee del patrimonio, la European Heritage Makers Week Competition (Competizione settimanale dei creatori del patrimonio europeo) incoraggia i bambini in età scolare a scoprire la dimensione europea del patrimonio locale. Scoprite oggetti che possono rendere viva la vostra storia!	Tutti noi amiamo cose diverse e l'Europa ha significati differenti per noi... c'è qualcosa nel vostro ambiente che fa parte del patrimonio culturale e che vorreste portare alla mostra? Può trattarsi di un oggetto che i vostri nonni vi hanno dato, l'immagine di un sito del patrimonio o dei vostri progenitori, un disegno o un racconto. Magari, un aneddoto riguardante la vostra famiglia o il vostro nome?





<b>Giornata dell'Europa</b>	<p>La Giornata dell'Europa del 9 maggio celebra la pace e l'unità in Europa. Questa giornata ricorda la ricorrenza del 1950, quando i padri fondatori dell'UE Jean Monnet e Robert Schuman pubblicarono «Il piano Schuman», ormai riconosciuto come il momento della nascita dell'Unione europea. Non a caso, la Casa della storia europea ha scelto questo giorno per aprire le porte ai visitatori.</p>	<p>Pensate a come avete celebrato la Giornata dell'Europa e a come vi piacerebbe celebrarla in futuro.</p>	<p>Immaginate che vi sia stato chiesto di preparare un piano per i festeggiamenti del 9 maggio nella vostra scuola. Come potrebbe essere? Quali oggetti o racconti tra quelli che avete portato a scuola potrebbero essere presentati durante i festeggiamenti?</p>
<b>Bandiera</b>	<p>La bandiera europea simboleggia sia l'Unione europea, sia l'identità e l'unità dell'Europa in generale. È costituita da un cerchio di 12 stelle dorate su uno sfondo blu. Le stelle rappresentano gli ideali di unità, solidarietà e armonia tra i popoli d'Europa. Anche il cerchio è simbolo di unità, ma il numero di stelle non dipende dal numero dei paesi membri.</p>	<p>Ogni bandiera ha uno specifico significato. Avete notato che la maggior parte delle bandiere nell'UE include il colore rosso e sapete perché? e come mai la bandiera dell'UE è blu?</p>	<p>Provate a trovare le somiglianze nelle bandiere dei paesi membri dell'UE e a spiegarne il significato per ogni bandiera.</p>
<b>Inno</b>	<p>La melodia utilizzata per rappresentare l'UE è tratta dalla Nona sinfonia, composta nel 1823 da Ludwig Van Beethoven, che ha messo in musica l'<i>Inno alla gioia</i>, un'ode composta da Friedrich von Schiller nel 1785. Nel linguaggio universale della musica, questo inno esprime gli ideali di libertà, pace e solidarietà perseguiti dall'Europa e viene eseguito nelle cerimonie ufficiali che vedono la partecipazione dell'UE e in generale a tutti i tipi di eventi a carattere europeo. L'inno europeo non intende sostituire gli inni nazionali dei paesi dell'UE, ma piuttosto celebrare i valori che essi condividono.</p>	<p>Partecipate alla <a href="#">#Ode2Joy Challenge!</a> Questa sfida è un invito a tutti i cittadini d'Europa, e non solo, a lasciarsi ispirare dall'<i>Inno alla gioia</i> composto da Ludwig van Beethoven, l'inno d'Europa.</p>	<p>Vi invitiamo a eseguire la partitura originale o crearne la vostra versione e a farlo in un sito del patrimonio che è importante per voi: una piccola parrocchia, un famoso teatro storico, un giardino del vostro paese o un museo della vostra città. Discutete con il vostro team di come vi piacerebbe eseguire l'<i>Inno alla gioia</i>.</p>
<b>Passaporto</b>	<p>Il passaporto europeo è stato introdotto nel 1985 come dimostrazione della libera circolazione delle persone in tutta l'Unione europea e per trasmettere un senso di cittadinanza europea.</p>		<p>Osservate attentamente il passaporto rilasciato nel vostro paese e provate a riflettere sulla sua somiglianza con il passaporto degli studenti di altri paesi dell'UE. Fantasticare sui luoghi in cui potete recarvi con il vostro passaporto e sui luoghi che esplorereste durante la visita a un altro paese.</p>
<b>Valuta</b>	<p>L'euro (€) è stato introdotto sui mercati finanziari mondiali il 1° gennaio 1999. È la moneta ufficiale di 19 dei 28 paesi dell'UE. Questi paesi sono collettivamente noti come «zona euro».</p>	<p>Mentre un lato della moneta dell'euro è identico per tutte le monete dello stesso valore, il suo rovescio raffigura un simbolo nazionale per sottolineare la diversità dei popoli, delle culture e delle tradizioni di tutto il continente e presentare il patrimonio culturale comune di questi popoli e del loro paese.</p>	<p>Se vivete in un paese che utilizza l'euro come valuta, estraete un paio di monete dalla tasca o provate a trovare alcune monete di vostri familiari che sono stati all'estero utilizzando l'euro. Esaminate attentamente le monete e descrivete ciò che vedete.</p>
<b>Fonti</b>	 <p> <a href="https://europa.eu/european-union/about-eu">https://europa.eu/european-union/about-eu</a>  <a href="https://historia-europa.ep.eu/it">https://historia-europa.ep.eu/it</a>  <a href="https://www.europeana.eu/portal/it">https://www.europeana.eu/portal/it</a>  <a href="http://www.youdiscover.eu">http://www.youdiscover.eu</a>  <a href="http://www.europeanheritagedays.com/European-Heritage-Makers-Week">http://www.europeanheritagedays.com/European-Heritage-Makers-Week</a>  <a href="http://www.europeanostrea.org/ode-joy-challenge">http://www.europeanostrea.org/ode-joy-challenge</a>  <a href="https://www.europeana.eu/portal/it/collections/world-war-i">https://www.europeana.eu/portal/it/collections/world-war-i</a>  <a href="https://www.europeana.eu/portal/it/collections/fashion">https://www.europeana.eu/portal/it/collections/fashion</a>  <a href="https://www.europeana.eu/portal/it/collections/migration">https://www.europeana.eu/portal/it/collections/migration</a> </p>		



## LEZIONE 2: Proposte di progetto

Nell'ambito della lezione 2 di questo toolkit sono presentate proposte di progetto che gli insegnanti possono utilizzare con le proprie classi. Questi progetti sono suggerimenti di attività per l'apprendimento attivo in gruppo e sono concepite per completare la formazione in questa lezione finale sul patrimonio culturale europeo. Nel kit di strumenti, la ricerca e la presentazione di un progetto legato al patrimonio culturale sono considerate come le attività di apprendimento di base degli studenti.

L'apprendimento collaborativo degli studenti in gruppi di lavoro li aiuterà a condividere il proprio patrimonio culturale, favorendo l'inclusione e la conoscenza. Se possibile, i progetti dovrebbero analizzare elementi condivisi del patrimonio culturale europeo per incoraggiare la consapevolezza di essere cittadini europei e promuovere l'indagine comparativa.

Gli insegnanti sono invitati ad adottare un approccio interdisciplinare e ad attingere al lavoro svolto per altre discipline, tra cui arte, educazione fisica, informatica, storia, lingue straniere e scienze sociali.

Ogni progetto incoraggia:

- > varie tecniche di ricerca (orale e/o scritta)
- > la presentazione del lavoro (a un pubblico reale e/o con strumenti digitali a un pubblico più vasto)
- > la partecipazione a un'attività culturale.



Gli insegnanti e gli studenti dovrebbero scegliere quale progetto desiderano realizzare nell'ambito della lezione 2. Gli studenti possono concordare modalità di presentazione del lavoro dopo aver scelto il proprio argomento o tema. La Guida dell'insegnante contiene maggiori informazioni sulla condivisione del lavoro degli studenti.

Il kit di strumenti include un modello di attestato di partecipazione scolastica a un progetto legato al patrimonio culturale europeo.

### IL COMPITO

- |                                |  |
|--------------------------------|--|
| 1 Questi siamo noi             | 9 DiscoverEU: la vostra lista europea dei desideri |
| 2 Artisti estemporanei         | 10 Patrimonio industriale                          |
| 3 Capsule del tempo            | 11 Danziamo!                                       |
| 4 Ispirarsi alla tradizione    | 12 Tour in bici del patrimonio                     |
| 5 Adotta un monumento          | 13 Lontano dai sentieri battuti                    |
| 6 Celebrazioni                 | 14 Gemellaggio                                     |
| 7 Itinerari culturali d'Europa | 15 I giovani per il patrimonio                     |
| 8 Un patrimonio comune         | 16 Marchio del patrimonio europeo                  |



2018   
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture

1

Proposte di progetto

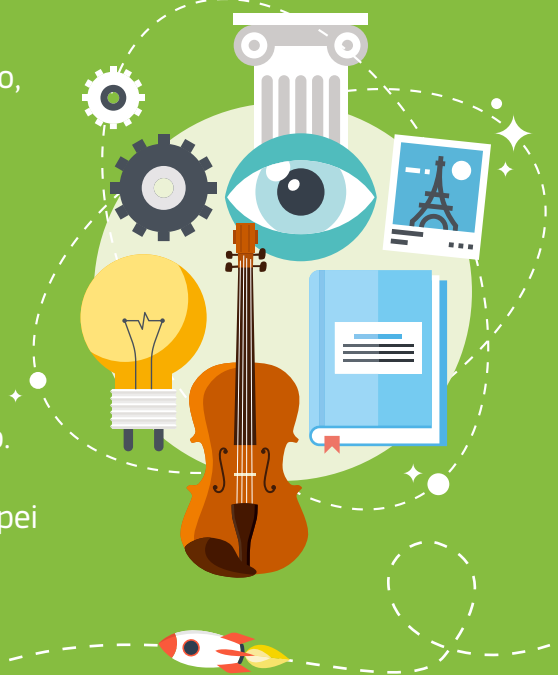
# Questi siamo noi

Noi siamo plasmati dalla nostra cultura: gli alimenti che ingeriamo, le nostre abitudini, i giorni festivi che celebriamo, la lingua che parliamo e gli oggetti che usiamo nella vita quotidiana.

In piccoli gruppi di lavoro, gli studenti scelgono un aspetto o una pratica culturale che rappresenta un aspetto del loro patrimonio culturale, secondo il loro modo di sentire.

Ogni gruppo deve svolgere ricerche sull'argomento prescelto, ne ricerca le origini e scopre le diverse tradizioni legate al suo uso.

Ogni gruppo deve anche scoprire se è utilizzato in altri paesi europei ed esegue confronti per individuare le analogie culturali.



**Ambiente:** interno o esterno

**Materiali:** carta e penna, computer (opzionali), atlante e altri libri attinenti

2018   
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture

2

Proposte di progetto

# Artisti estemporanei

Gli studenti cercano di trovare artisti locali influenzati da movimenti artistici europei che si sono susseguiti nel corso dei secoli.

Successivamente, la classe progetta piccoli laboratori pratici nell'atrio della scuola e invita altre classi a partecipare.

Ogni «postazione di lavoro» del laboratorio offrirà agli studenti invitati la possibilità di sperimentare diversi movimenti artistici, ad esempio Impressionismo, Rinascimento, Cubismo e Puntinismo, solo per citarne alcuni.



**Ambiente:** interno

**Materiali:** carta e penna, computer con accesso a Internet, libri sull'arte e la moda in Europa (se disponibili), stampante (per realizzare copie dei lavori artistici, se necessario), album, materiali per lavori artistici, sedie e tavoli per le postazioni di lavoro

2018   
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture

3

Proposte di progetto

# Capsule del tempo

Gli studenti scelgono 10 oggetti che rappresentano la loro vita quotidiana, i loro hobby, interessi e la loro cultura da collocare in una capsula del tempo fisica o virtuale. Indagano quindi su com'era la vita quotidiana per i giovani della loro età che vivevano nella loro zona 500 o 1 000 anni fa e immaginano che cosa questi ultimi avrebbero potuto inserire nelle loro capsule del tempo. Possono condividere le loro capsule del tempo con una scuola collegata a eTwinning di un altro paese europeo. La collaborazione su eTwinning incoraggia i partner del progetto a sviluppare conoscenze culturali condivise e mette in risalto la dimensione europea del progetto legato al patrimonio culturale.



**Ambiente:** interno

**Materiali:** computer con accesso a Internet (per capsule del tempo virtuali), penne (nere o di altri colori), matite (colorate o HB), carta, una scatola di metallo o un contenitore di metallo per biscotti, materiali per lavori artistici, oggetti emblematici scelti dagli studenti e una stampante (se necessaria per stampare esempi di oggetti)

2018  
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture

4

Proposte di progetto

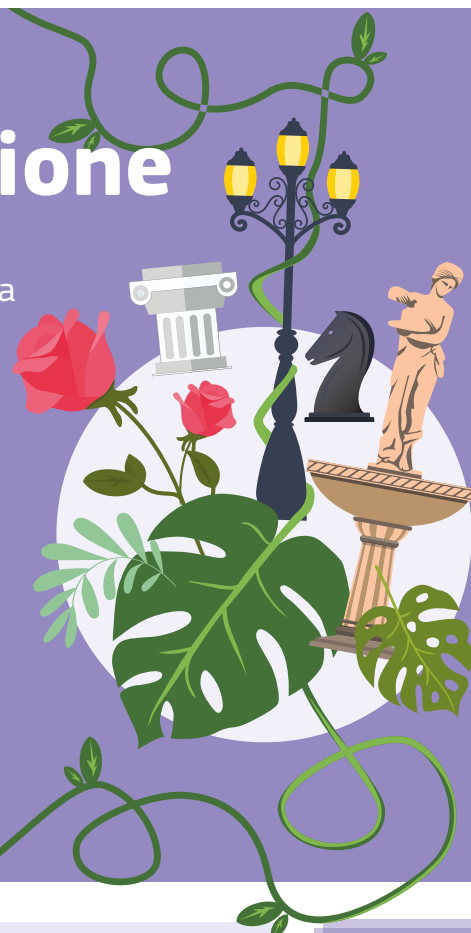
# Ispirarsi alla tradizione

Gli studenti collaborano all'organizzazione di una visita per la scoperta di un sito naturale urbano.

Può trattarsi di un orto botanico, di un'azienda agricola biologica devota a pratiche agricole tradizionali, di un parco nazionale o di un habitat facente parte del patrimonio locale gestito da cittadini del luogo e da professionisti.

Prima della visita, gli studenti creano una listadelle informazioni da raccogliere.

Durante la visita gli studenti scatteranno fotografie di esempi di patrimonio antropico, arti e mestieri, patrimonio naturale e tradizioni e le utilizzeranno per creare lavori artistici originali ispirati alla visita.



**Ambiente:** esterno

**Materiali:** fotocamera/telefono cellulare, blocco per appunti, carta e penna, materiali per lavori artistici (tempere/matite colorate/pastelli, forbici, colla, ecc.)

2018  
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture

5

Proposte di progetto

# Adotta un monumento

La vita di numerose persone di rilievo viene ricordata con statue o monumenti a memoria del loro operato e dei loro traguardi per le generazioni future. Eventi e luoghi storici possono anche essere segnalati da monumenti o citati in canzoni e racconti. Ogni gruppo di studenti sceglie un monumento patrimonio locale (una statua, una targa, un edificio, un luogo, una strada, un parco, una canzone o un racconto) da riportare in vita. Dopo aver ammirato tutti i monumenti dal vivo, i gruppi «si calano nei panni» di una persona collegata al monumento, scrivono un copione e lo registrano come se la persona fosse viva e raccontasse la propria storia. La classe crea una «Mappa dei monumenti» sotto forma di pagina Web e collega ogni registrazione al relativo monumento come lascito per le generazioni future.



**Ambiente:** interno ed esterno

**Materiali:** fotocamera/telefono cellulare, registratore vocale (anche un telefono cellulare), carta e penna, un computer con accesso a Internet e cuffie

2018   
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture

6

Proposte di progetto

# Celebrazioni

Festival, parate e processioni sono un modo per celebrare e affermare la cultura di un popolo. I paesi dell'Europa festeggiano i grandi eventi come il Capodanno, il Natale e la Pasqua, ma perché non ricordare anche i festival unici e le festività con valenza culturale di ogni paese?

In piccoli gruppi, gli studenti svolgono ricerche su un particolare festival culturale in vari paesi europei. Ne rintracciano le origini, ne esplorano il patrimonio culturale e scoprono il modo in cui viene celebrato oggi. In occasione della Giornata dell'Europa, la classe potrebbe condurre una Fiera europea in cui ogni gruppo di lavoro allestisce la postazione di un paese, presentando il proprio progetto e magari offrendo un assaggio della cucina nazionale.



**Ambiente:** interno

**Materiali:** computer con accesso a Internet, carta, penna, cartone, materiali per lavori artistici, libri sui festival e le festività europee

2018   
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture

7

Proposte di progetto

# Itinerari culturali d'Europa

Ogni gruppo ristretto seleziona 1 degli oltre 30 itinerari culturali d'Europa dalla sezione degli itinerari culturali del sito Web del Consiglio d'Europa. Il suo compito è creare una presentazione per una classe di studenti più giovani sull'importanza del patrimonio culturale dell'itinerario prescelto. La presentazione potrebbe includere le vie di pellegrinaggio medievale sparse in tutto il continente, in modo tale che i gruppi possano esplorare un itinerario locale, ma anche di un qualsiasi altro paese europeo.

Gli studenti possono descrivere i diversi aspetti del patrimonio di questi itinerari, compresi il patrimonio antropico e quello naturale, i costumi e le tradizioni e anche la cucina. Alcuni itinerari sono addirittura più popolari oggi. Come mai? I costumi sono cambiati? Si sono instaurate nuove tradizioni? Successivamente, gli studenti utilizzano queste informazioni come punto di partenza per una loro pagina Web o presentazione digitale. In essa, gli studenti dovrebbero illustrare in modo semplice la storia e il patrimonio culturale europeo dell'itinerario prescelto, nonché le sue attività culturali e artistiche, il turismo culturale e lo sviluppo culturale sostenibile.

Il loro progetto dovrebbero avere lo scopo di mostrare a un pubblico più giovane come il patrimonio di diversi paesi e culture d'Europa contribuisce a formare un patrimonio culturale comune vivo.



**Ambiente:** interno ed esterno

**Materiali:** fotocamera/telefono cellulare, libri sulle vie di pellegrinaggio, computer con accesso a Internet e stampanti

2018  
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture

8

Proposte di progetto

# Un patrimonio comune

L'arazzo di Bayeux, che misura 70 metri di lunghezza e 0,5 di altezza, è una straordinaria opera d'arte e artigianato risalente all'undicesimo secolo. Con le sue 50 scene con titoli in latino, ricamati su tela con filati colorati, racconta la storia dell'invasione franco-normanna dell'Inghilterra. Lavorando in piccoli gruppi e utilizzando i supporti che preferiscono (tempere e tela o inchiostro e schermo digitali), gli studenti racconteranno come tracce della cultura e del patrimonio vichingo sono presenti nell'attuale Europa settentrionale. In alternativa, gli studenti potrebbero rappresentare l'impatto culturale dell'Impero romano antico su gran parte dell'Europa rintracciandone l'influenza su arte, letteratura, architettura, politica, rete viaria, lingua e storia.



**Ambiente:** interno

**Materiali:** tela e tempere, un computer con accesso a Internet, libri sui normanni e i vichinghi o sui romani, libri sull'arazzo di Bayeux

2018  
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture

# 9

Proposte di progetto

# DiscoverEU: la vostra lista europea dei desideri

Gli studenti pianificano un'avventura DiscoverEU per l'estate del loro diciottesimo compleanno. In gruppi di 3 o 4 studenti, pianificheranno diversi tragitti in treno servendosi del [sito Web DiscoverEU](#). Possono svolgere questa attività compilando una «lista dei desideri» dei 5 principali luoghi da visitare. Che cosa faranno gli studenti in questi luoghi? Cosa vedranno? Perché il patrimonio culturale di questi luoghi li attrae? Perché questi luoghi hanno trovato posto nella loro lista dei desideri? Ogni studente potrebbe offrire una presentazione orale al pubblico (senza appunti scritti). Un'altra opzione consiste nell'offrire una presentazione digitale, sotto forma di guida di viaggio, e chiedere ai propri compagni di votarla tra i migliori itinerari.



**Ambiente:** interno

**Materiali:** accesso a computer collegati a Internet, un proiettore o una lavagna bianca interattiva e libri sui viaggi



# 10

Proposte di progetto

# Patrimonio industriale

Gli studenti svolgono ricerche su un'industria locale tradizionale dell'era industriale (molitura, attività mineraria, fabbricazione di vasellame, tessitura, costruzione di navi, fabbricazione dell'acciaio e così via) e ne esaminano il patrimonio antropico, gli strumenti e i macchinari.

Procedono quindi a un confronto con la stessa industria in altri paesi europei. In che modo tale industria ha plasmato la cultura delle persone che vi hanno lavorato?

Ha plasmato anche il paesaggio e modificato l'ambiente?

Quali patrimoni, tradizioni, costumi e manufatti associati sono apprezzati oggi e tramandati con orgoglio di generazione in generazione?



**Ambiente:** interno (ed esterno se nelle vicinanze sono presenti fabbriche risalenti all'era industriale e strutture analoghe)

**Materiali:** libri sull'era industriale/sull'industria europea, accesso a computer collegati a Internet, una fotocamera/un telefono cellulare (se l'attività si svolge all'esterno)



## 11 Proposte di progetto

# Danziamo!

Gli studenti organizzano un pomeriggio all'insegna della musica, del ballo e del divertimento nell'atrio della scuola per gli altri compagni.

Si esibiscono in una danza folcloristica tradizionale e invitano studenti più giovani a partecipare per impararla.

Eseguono anche una danza folcloristica di un altro paese europeo prima di invitare gli altri studenti a unirsi a loro.



**Ambiente:** interno

**Materiali:** costumi, un elenco di brani, lettore di brani musicali (telefono cellulare/iPod/lettore CD) e casse, computer con accesso a Internet per le ricerche e magari alcuni libri sui balli tradizionali europei

2018  
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture

## 12 Proposte di progetto

# Tour in bici del patrimonio

Gli studenti svolgono una ricerca su un itinerario patrimonio locale per un'escursione in bici adatta alle famiglie. In gruppi di lavoro, svolgono ricerche sul patrimonio e le tradizioni di luoghi della zona e ne tracciano l'itinerario.

Ogni gruppo registra un breve testo per ciascun luogo di interesse e lo carica su una pagina Web. Un codice QR sulla mappa realizzata indirizzerà tutti i ciclisti sulla pagina Web, consentendo loro di ascoltare i podcast sul patrimonio mentre percorrono l'itinerario in bici.

La classe condivide il proprio progetto legato al patrimonio con il consiglio comunale e i gruppi locali attenti al territorio per concordare più facilmente una data per il primo tour in bici del patrimonio e pubblicizzarlo insieme all'attività di progetto.



**Ambiente:** interno ed esterno

**Materiali:** computer con accesso a Internet, libri sul patrimonio e le tradizioni locali, mappe, bici e un dispositivo di registrazione (telefono cellulare/registratori vocale)

2018  
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture



13

Proposte di progetto

# Lontano dai sentieri battuti

Londra, Parigi e Roma sono tesori storici, architettonici e culturali famosi in tutto il mondo.

Ma cosa dire delle gemme nascoste d'Europa?

Agli studenti viene chiesto di pensare a 10 «meraviglie nascoste» europee da includere in una nuova guida turistica per un turismo sostenibile.

Compongono una voce per ognuno di questi luoghi ameni e di interesse storico meno conosciuti, illustrandone la cultura, i costumi e i modi di vivere locali nella forma della guida di viaggio.



**Ambiente:** interno ed esterno

**Materiali:** computer con accesso a Internet, carta e penna, libri sul patrimonio culturale europeo ed esempi di guide di viaggio

2018  
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture

14

Proposte di progetto

# Gemellaggio

Il vostro paese o la vostra città sono gemellati con una località di un altro paese europeo?

Scoprite i diversi aspetti della cultura, delle tradizioni e del patrimonio di questi luoghi.

Quale patrimonio avete in comune?

Perché non realizzate un gemellaggio digitale e utilizzate il [sito Web eTwinning](#) per trovare una scuola partner e collaborare a un progetto legato al patrimonio comune?



**Ambiente:** interno

**Materiali:** computer con accesso a Internet

2018  
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture

15

Proposte di progetto

# I giovani per il patrimonio

L'UE è nata da un desiderio di pace e cooperazione dopo la Seconda guerra mondiale.

Ma che cosa significa essere un giovane cittadino europeo oggi? Svolgete un dibattito in classe sui modi in cui gli studenti ritengono che la loro vita e i loro diritti siano stati plasmati dall'essere europei e compilate un elenco intitolato: «I vantaggi di essere giovani in Europa». In piccoli gruppi di lavoro, gli studenti scelgono un elemento su cui svolgere ricerche, ad esempio: parità di diritti; libertà di viaggiare (e di vivere e lavorare) in Europa; diritti dei consumatori (soprattutto online); diritti dei consumatori alla sicurezza (esaminare le etichette su alimenti, indumenti, oggetti di uso domestico, giocattoli e dispositivi digitali); roaming gratuito per i telefoni cellulari; norme in materia di protezione dei dati e sicurezza in Internet, incluse le politiche come il regolamento generale sulla protezione dei dati e il «diritto all'oblio»; specie e habitat protetti di Natura 2000 per tutelare il nostro ambiente e la biodiversità; un altro tema tratto da un elenco degli studenti. Ogni gruppo redige il proprio elaborato in formato digitale e, dopo una revisione reciproca degli elaborati, tutta la classe si riunisce per una tavola rotonda o crea un forum per discutere del seguente argomento: in che modo essere europei ha plasmato voi e il vostro futuro?



**Ambiente:** interno

**Materiali:** computer con accesso a Internet, libri sull'UE, carta e penna

2018  
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture

16

Proposte di progetto

# Marchio del patrimonio europeo

Finora, a 38 siti in Europa è stato conferito l'ambito  marchio del patrimonio europeo  e questi siti segnano pietre miliari nella creazione dell'Europa che conosciamo oggi.

Dagli albori della civiltà all'Europa che vediamo oggi giorno intorno a noi, questi siti simboleggiano e celebrano gli ideali, i valori, la storia e l'integrazione europee.

Ogni gruppo esplora un sito e presenta le proprie scoperte al proprio pubblico in un formato accattivante.



**Ambiente:** interno

**Materiali:** computer con accesso a Internet, libri sul patrimonio culturale europeo, carta e penna

2018  
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture