



I Piccoli Primitivi

*Progetto di mini-archeologia sperimentale
a metà fra il grande gioco e la cultura preistorica*

Antefatto

Il progetto qui di seguito esposto è l'evoluzione di un esperimento "Venti Piccoli Primitivi" compiuto dal 1999 al 2003 presso la Scuola Elementare Mario Longhena di Bologna, rivolto inizialmente ad una classe di seconda e allargato successivamente all'intero Istituto. Tale esperimento ha coinvolto globalmente circa 400 bambini, dalla seconda elementare alla quinta.

I promotori dell'iniziativa sono stati i Maestri della classe 2 C ⁽¹⁾ assistiti tecnicamente dallo staff di ricercatori dell'Associazione L'Eredità Perduta, impegnati nel progetto "Paleoworking"⁽²⁾.

L'applicazione di questo tipo di didattica verso i bambini ha rivelato insospettabili potenzialità e ha condotto a interessantissime conseguenze, sia sul piano pedagogico che su quello della didattica interdisciplinare delle scienze. In altre parole, non è stato solo "un tuffo ludico nella preistoria" ma un vasto sistema di conoscenza e interazione che ha coinvolto alunni, insegnanti e genitori per quattro anni.



¹ Simonetta Ropa e Angelo Daldi

² Un progetto che consiste nello studio degli scenari comportamentali delle collettività umane del Paleolitico superiore attraverso l'archeologia sperimentale (in collaborazione con l'Università di Ferrara, Dipartimento delle Risorse Naturali e Culturali, Laboratorio di Preistoria e Quaternario).



***Venti Piccoli Primitivi alle Scuole Longhena:
breve cronaca di una lunga esperienza***

La prima fase del progetto Bolognese si è sviluppato da gennaio a giugno del 1999, in cui sono stati realizzati laboratori dedicati alla Cultura materiale paleontologica (ricostruzione di oggetti preistorici e studio del loro funzionamento) e attività di sensibilizzazione sull'autosufficienza, ispirandosi a modelli ecologici preistorici e etnologici delle società di cacciatori raccoglitori³. In questa fase soprattutto si è insistito sul concetto del “problem solving”: con le materie naturali stimolare i bambini a risolvere piccoli problemi pratici da soli. Questa fase ha visto la divisione della classe 2C tra *cacciatori* e *raccoglitori*, da un punto di vista attitudinale⁴.

Le scelte degli alunni (per l'appartenenza ad uno dei due gruppi) non sempre hanno coinciso con le propensioni iniziali dei singoli, rivelate da

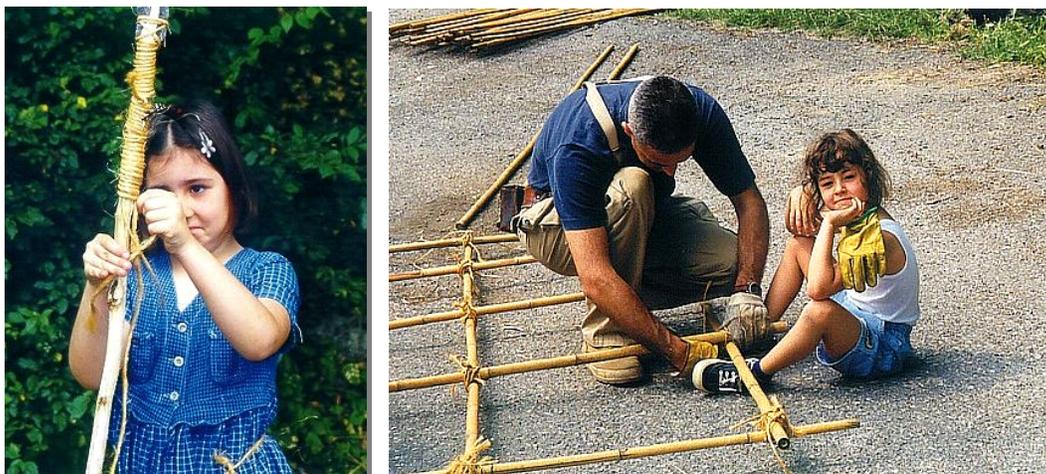
³ la scelta di utilizzare un supposto modello di tribù che vive sulla caccia e la raccolta, identifica il quadro di riferimento nel paleolitico superiore e nei modelli etnologici di alcune tribù ancora oggi esistenti in aree dell'Africa e dell'Asia. Il motivo di questa scelta risiede nel messaggio “ecologico” proprio di queste culture, che non tendono allo sfruttamento intensivo delle risorse, non conoscono particolari tensioni e negano in parte la proprietà privata. Naturalmente il modello sfugge da una ideologia serrata ma concilia, nei suoi concetti di “equilibrio naturale”, le attitudini dei ragazzi.

⁴ le prove per diventare parte dei “cacciatori” erano di abilità, coraggio, pazienza e capacità osservative. I “raccoglitori” dovevano essere abili a distinguere le specie vegetali, costruire contenitori, cucinare cibi, conservarli, gestire e organizzare i rapporti.

test pratici. La differenza tra le due specialità ha avuto modo di emergere attraverso prove pratiche e psicologiche.

Il “clan” così formato ha organizzato all’interno ruoli specifici, presupposto a vere e proprie successive richieste di specializzazione.

L’attività consisteva in una giornata alla settimana trascorsa nel parco della scuola e attività in classe, che spaziava tra riflessioni scritte degli alunni (sul lavoro svolto), sull’attività artistica (documentale per le esperienze) e su esercizi di manualità (lavoro dell’argilla e della pelle) attuabile in spazi chiusi. Tale attività era preparatoria alla gestione del gruppo all’aperto (il vero momento applicativo) che veniva tematizzato volta per volta. Nota caratteristica è che l’argomento “uomo primitivo” legato alla scala temporale e alla collocazione culturale nel corso degli eventi evolutivi (come normalmente viene presentato nella scuola, non solo primaria) NON era l’argomento base, se non dietro specifiche richieste degli alunni, a cui non si dava troppo peso da parte degli insegnanti. La curiosità generata nei bambini era fortissima, ma si alimentava grazie ad un processo autoindotto basato su ritmi individuali. In definitiva, era un *grande gioco di ruolo* senza la necessità di essere inquadrato in uno schema, una sorta di elaborazione che puntava allo stimolo diretto e all’esperienza.



La seconda fase ha riguardato l’anno successivo: la stessa classe (3c) progettò e realizzò un vero e proprio villaggio. La realizzazione e implementazione dell’accampamento (costituito inizialmente da un’area circoscritta da pietre e legni che delimitavano le varie zone specializzate per la realizzazione di manufatti) fu l’evento che accompagnò i ragazzi di terza per tutto l’anno scolastico. Lo spazio scelto venne progressivamente occupato da capanne e ripari. La delimitazione degli spazi venne lasciata

alla progettualità individuale (prima concorsi di idee e travagliatissimi *brain storming* tra i bambini) inizialmente influenzata da immagini e nozioni apprese da libri e documentari, poi ordinata da ragionamenti utilitaristici, pratici nella loro essenza e governati da concetti quali la semplicità e la possibilità di spostare con la minor fatica le strutture in altri “territori di caccia”. Questo concetto di *nomadismo* venne simulato grazie ad una distribuzione delle risorse preordinata dagli organizzatori (la selvaggina era contingentata simbolicamente da un numero indicativo, ma finito di prede... simulate da realizzazioni 3d semplici ma evocative ⁵) come pure le risorse vegetali edibili⁶. Questo permise l’affermazione di tre dei “punti fissi” cognitivi del progetto (l’orientamento nel territorio, l’adattamento alle risorse e l’economia del non-spreco) che divennero acquisiti con facilità. Venne realizzato un forno a camera per l’argilla (e l’ingegneria del progetto fu tutta opera loro) e altre strutture per la vita comune nell’accampamento.



Durante il quarto anno si è avviata la terza fase: si specializzarono le attività creative, nacquero i “professionisti” (i bambini fecero emergere le loro vocazioni in modo esplicito richiedendo approfondimenti) e alcuni di essi divennero *insegnanti* (nelle loro materie) per altre classi di bambini più piccoli che si erano avvicinati al progetto (in questa fase venne coinvolta anche una scuola materna). Il loro approccio al ruolo di “anziani” dell’accampamento fu naturale e automatico.

⁵ si realizzarono “cervi” di cartone ripieni di salsicce...che i “cacciatori” dovevano scovare nel bosco riconoscendo e seguendo le tracce simulate e tenendo presente certe regole (silenzio, osservazione, avvicinamento cauto). Naturalmente dovevano possedere abilità nel colpire a distanza.

⁶ La scelta e la cottura delle piante spontanee è stato argomento molto interessante e sviluppato dai “raccoltori”.

LA SCHEDE DEI "VENTI PICCOLI PRIMITIVI"

Laboratorio di mini-archeologia sperimentale a metà fra il grande gioco e la cultura primitiva

*Scuola Elementare Mario Longhena- Bologna
anno scolastico 1999- 2000*

FINALITA'

- 1- Organizzare un "grande gioco", protratto nel tempo che si allarghi ad altre classi o ad altri alunni.
- 2- Stimolare uno spirito e un lavoro di gruppo che permetta nuovi ruoli al di fuori della routine.
- 3- Favorire una maggior integrazione fra gli alunni.
- 4- Incentivare il "fare con le proprie mani" propedeutico al "pensare con la propria testa".
- 5- Sviluppare attività diverse rispetto a quelle curricolari, ma ad esse riconducibili.
- 6- Creare centri di interesse interdisciplinari.

ATTIVITA' SVOLTE: Ricerca di oggetti e piante; costruzione di manufatti e conseguente utilizzo; tiro con l'arco; attività di esplorazione ambientale; riconoscimento di prodotti naturali commestibili; ricerca ed utilizzo di terre colorate, pigmenti, cera; coltivazione del grano e trasformazione in farina; uso del telaio; socializzazione decisionalità secondo modelli caratteristici dei nativi americani e dell'età del rame; visita al Museo dei Grandi Fiumi di Rovigo; un pernottamento a scuola.

OPERATORI COINVOLTI : Il Dott. Vittorio Brizzi e la sua équipe dell'associazione "L'Eredità Perduta"; genitori della classe ed altre persone con competenze specifiche.

CLASSI COINVOLTE : La classe 2° C ; la classe 4° B parteciperà al laboratorio con la costruzione di un manufatto (il totem). Si prevede la partecipazione di altre classi o di nuclei di alunni di altre classi.

AREE DISCIPLINARI DI RICADUTA : storia-studi sociali -geografia - lingua italiana- matematica (geometria e misura)-scienze-musica- motoria - immagine

Vennero fatte visite a musei didattici e a archeo-parchi con riproduzioni spettacolari di paleo-abitati. In queste occasioni si manifestò la loro naturalezza nel riconoscere manufatti e materie prime, tipicità abitative e realizzazioni, integrarsi nei servizi offerti da queste realtà, interagire con gli animatori culturali.



In alcuni casi furono curiosamente abili nello scoprire “errori” o approssimazioni presentate come apparati documentali. Il quinto anno l’attività fu meno intensa ma più riflessiva. Si approfondirono le tematiche scolastiche e vennero fatte altre visite a musei. La specializzazione di alcuni di essi li condusse a richiedere espressamente la continuazione dell’attività, cosa che regolarmente viene fatta anche oggi. Alcuni di questi ragazzi (*Paleoworking Junior Team*) sono attualmente impiegati nella docenza verso i bambini più piccoli e hanno raggiunto un grado di abilità notevole. Il loro imprinting non si è perso, anzi, alcuni di essi proseguono il percorso in collaborazione con ricercatori e studiosi, e a tredici anni rivelano ottime attitudini e interessi approfonditi⁷.



conclusioni

Il progetto dei *20 Piccoli Primitivi* di Bologna nacque in modo spontaneo e senza particolari aspettative, da parte di tutti. Le energie si arricchirono strada facendo alla luce dei progressivi risultati, tanto che alla struttura organizzatrice fu chiesto di testimoniare con elaborati di vario genere e partecipazioni a scopo dimostrativo con la classe in varie occasioni a convegni di pedagogia e manifestazioni. Ciò che si presenta nelle prossime pagine parte da presupposti simili, gode dell’esperienza acquisita, ma si propone con obiettivi più ambiziosi, alla luce della straordinaria risposta che la prima esperienza ha fornito. L’analisi di questa vicenda ha permesso di individuare elementi molto più grandi di ciò che inizialmente poteva sembrare solo un “gioco” basato su un modello lontano dal tempo. Alcuni percorsi cognitivi dei *20 Piccoli Primitivi* hanno letteralmente stupito nel parallelo ontogenesi-filogenesi (a fronte di stimoli – problema da risolvere) e meriterebbero uno studio ancora più profondo, come pure la

⁷ L’interazione di questi giovani con i bambini delle classi che partecipano ai progetti è da considerare come fattore molto interessante.

straordinaria risposta da parte di bambini con problemi di varia natura, che hanno – nella collettività – accelerato alcuni processi di recupero (vedi 1-1). Si apre quindi un sipario anche sulla ricerca nell’ambito di tematiche particolarmente calde e attuali.

1) Il progetto **I Piccoli Primitivi**

Quello che qui si presenta, è l’ipotesi di applicare le esperienze compiute nel passato con il progetto *20 Piccoli Primitivi* in un insieme organico di proposte, che tenga conto dei fattori critici affrontati e che possa indirizzare azioni didattiche continuative con forte autonomia, in appoggio agli insegnanti e ai programmi scolastici da svolgere durante l’anno.

Il lavoro interdisciplinare prevede una molteplicità di applicazioni tale da poter generare risultati sotto il profilo didattico nelle materie di studio scolastico e nell’accrescimento della facilità di rapporto tra i bambini, incentivando lo spirito collaborativo, l’agonismo non strutturato e la capacità creativa.

Inutile dire che l’aspetto legato alla Cultura antica territoriale⁸ viene “utilizzato” come bordone, efficace quindi nel cementare il rapporto tra il giovane “piccolo primitivo” e la storia passata del suo paese, valorizzando così il legame con la propria terra. La creazione di un network, prima territoriale con altre scuole vicine poi extra regionale, con altri ambiti che hanno programmi uguali o simili, porterà a quella diffusione dello spirito creativo – esplorativo, validissimo aiuto per scambi materiali, culturali e accrescimenti reciproci.

⁸ La precisione e la meticolosità scientifica, nel caso in questione, non deve portare all’immobilismo. In altre parole nei lavori proposti vengono esplorati e simulati scenari “possibili” con vari gradi di probabilità, cercando di far comprendere ai Piccoli Primitivi l’impossibilità del viaggio nel tempo per conoscere la verità assoluta. Conseguentemente possono essere seguite strade diverse, afferendo alla etnografia e possono essere perseguiti obiettivi in modo elastico, per stimolare alla scoperta le menti dei bambini ancora “vergini” sotto alcuni punti di vista. Non prescindendo mai, comunque da concetti scientifici appurati e oramai considerati “solidi”, si ottengono sorprese non indifferenti.

Le materie prime animali e naturali hanno accompagnato l'evoluzione dell'uomo per tre milioni di anni. Le tecnologie di sussistenza, legate all'utilizzare al meglio le risorse dell'ambiente, si sono evolute in modo non devastante, fino al "tremendo" *breaking point* dell'avvento della sedentarietà con la neolitizzazione e a quello ancora più tremendo, di un centinaio di anni fa avvenuto con l'era industriale. Lavorare le materie prime per ottenere un prodotto finito significa far funzionare il cervello imparando a conoscere e quindi a valorizzare le risorse, senza sprecare.

La costruzione di manufatti preistorici (per via della sua spettacolarità) stimola fortemente la fantasia dello studente, soprattutto se viene posto continuamente di fronte alla dinamica del "problem solving" inteso come sistema risolutivo necessario alla vita dell'uomo nel passato. Nei laboratori, infatti, si cercherà di comunicare e forzare le necessità (che l'uomo preistorico giocoforza viveva) nel risolvere i problemi quotidiani pratici della sussistenza utilizzando le mani, il cervello e le risorse naturali, sviluppando una tecnologia via via più complessa, il cui messaggio, oggi, vive in una cultura del "non spreco" purtroppo negletta (assolutamente contro tendenza...). Altro motivo dominante è la riscoperta delle proprie radici una sorta di consolidamento dell'orgoglio nativo e di appartenenza, che deve essere motore di competitività nelle relazioni extraregione. La contestualizzazione alle radici preistoriche del luogo potrà contribuire ai rapporti di scambio con altri clan-tribù attraverso la definizione di tipi – prodotto –risorsa naturale che potranno divenire simbolo territoriale.

In sintesi:

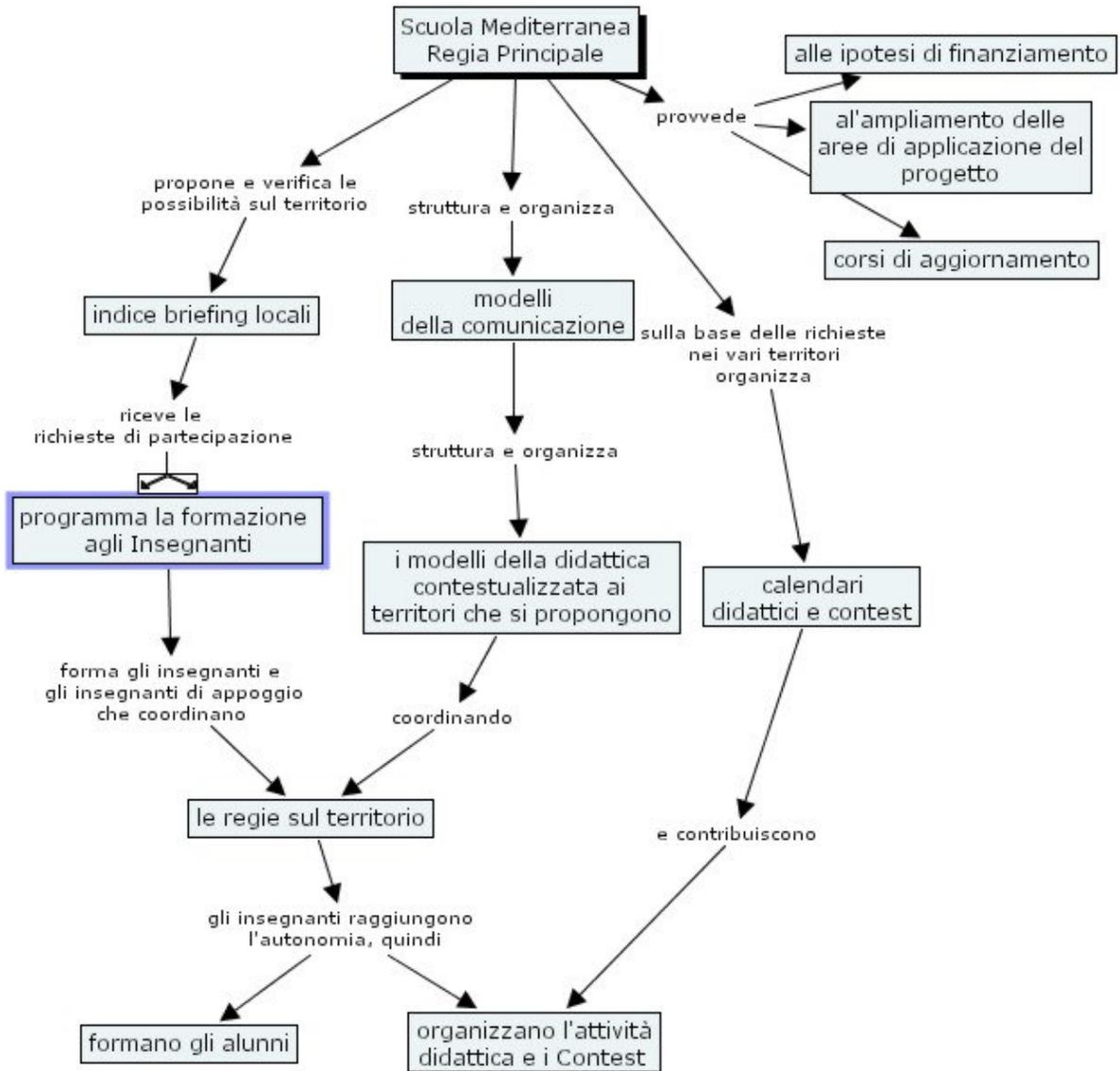
- Il protagonista principale è, ovviamente, lo studente (il Piccolo Primitivo). Le fasi di età corrispondenti dalla classe prima alla quinta elementare sono contraddistinte da differenze sostanziali nel comportamento, nel grado di attenzione, nella capacità di astrazione

e concettualizzazione e nella pura fisicità. Si pensa di suddividere l'attività in due ordini, quella che riguarda alunni dalla prima alla seconda, e quella che riguarda i ragazzi di terza, quarta e quinta.

- La cellula minima del progetto è costituita dalla classe (il Clan) e dai suoi insegnanti. Nel caso di una scuola elementare, è costituita minimo da due maestri e dagli alunni della classe. Il programma didattico dell'anno in corso viene strutturato in modo da fornire la massima integrazione con il programma ministeriale (indipendentemente dallo studio della preistoria, in terza) approfittando delle sue valenze interdisciplinari.
- Più classi dello stesso istituto costituiscono il livello superiore (la Tribù) contraddistinte dalla medesima strategia e percorso, naturalmente lavorano in sinergia e appoggio.
- La regia operativa è costituita dal comitato dei docenti presso l'istituto partecipante. A capo di ogni regia operativa i è un referente.
- La gestione del *sistema* è demandata ad una regia principale (che funge da coordinamento e riferimento per le azioni didattiche e formative);
- Gli ambiti fisici sono i laboratori "aperti" condivisi;
- l'organizzazione dell'attività all'interno delle scuole viene fatta nei laboratori "chiusi" all'interno delle classi.
- i piani formativi (i moduli didattici per gli insegnanti) sono definiti in modo da generare autonomia e continuità nel tempo dell'offerta didattica.
- Il sistema formativo prevede anche la preparazione di giovani studenti o neo laureati che possano fungere da collaboratori per l'appoggio didattico agli insegnanti.

- I laboratori multimediali degli Istituti provvedono alla pubblicizzazione dei risultati e ai sistemi di interazione a distanza tra i bambini nei vari territori, seguendo un modello comune proposto dalla regia principale.
- Eventi particolari, come i Contest, sono realizzati prima in scala locale (tra le classi - Clan) poi su scala territoriale (Tribù - regione) per poi allargarsi su scala nazionale.
- I sistemi di valorizzazione del lavoro svolto dagli alunni, come lo scambio e la vendita dei manufatti realizzati (il cui ricavato potrà autofinanziare l'attività) e la raccolta di essi in piccoli "musei didattici" attraverso gli incontri e il portale del progetto.
- Verrà implementato un sistema di valorizzazione dei lavori effettuati tramite convegni, workshop e pubblicazioni.

Mappa concettuale del progetto



1-1) Lo studente (il Piccolo Primitivo)

Nel progetto bolognese (vv.) sono stati evidenziati punti critici sul lato organizzativo. Il tempo e l'energia per condurre in porto un'iniziativa simile appaiono notevoli, e bisogna tener conto dei tanti fattori che possono accelerare o rallentare il percorso. Certo è che il soggetto principale, lo studente (il Piccolo Primitivo) è colui che, in maggiore o minore misura, comunque vive un'esperienza eccezionale. Sta all'organizzatore ottimizzarla per ottenere il miglior risultato con il minore sforzo. L'investimento iniziale verso i maestri e i collaboratori in appoggio è uno degli elementi chiave per questa ottimizzazione.

Un altro aspetto, i rapporti con gli studenti svantaggiati, richiede un po' più di impegno. La strutturazione, in questo ambito di gruppi di lavoro in seno alla regia principale di specialisti in psicologia e pedagogia è fondamentale. Le prime sollecitazioni ci sono venute proprio dalla compresenza nelle classi di alunni "normodotati" e di alunni con particolari necessità di cure dell'anima di grado medio-grave. La prima considerazione riguarda quegli alunni che possono partecipare in forma autonoma ad una parte delle lezioni ma che necessitano spesso di un approfondimento specifico con altri insegnanti per poter completare un percorso didattico ed educativo; questi ragazzi vivono quindi l'elemento sociale della classe dove assimilano alcuni contenuti didattici semplici; Nel progetto sono sempre presenti ai ritmi di apertura, all'euritmia, alle attività ludiche, motorie, artistiche, artigianali, di drammatizzazione, attività fondamentali dei Piccoli Primitivi. La loro integrazione è pressoché totale, la forma-gioco abbatte con facilità barriere apparentemente insormontabili, basta finalizzare le azioni ad enfatizzare le doti del singolo individuo. La seconda riguarda quei ragazzi che in obbligo scolastico hanno difficoltà a seguire il percorso educativo-didattico

sia sul piano dell'apprendimento che su quello del comportamento e necessitano quindi della mediazione costante durante tutte le interazioni sia col gruppo classe che col gruppo più ampio. Lo scopo principale è quello di poter mantenere una vita sociale armoniosa all'interno dei vari gruppi e favorire quindi l'apprendimento sia nella classe che attraverso un lavoro individuale mirato. Questo lavoro viene definito di "pedagogia curativa", in quanto i ragazzi cui è diretto hanno bisogno di interventi adatti alla loro situazione particolare che possano sì facilitare il piano di apprendimento a seconda delle loro capacità, ma soprattutto sostenerli sul piano animico nel quale si manifesta principalmente il loro disequilibrio. Nel caso esaminato nell'esperimento di Bologna, che riguarda quest'ultima tipologia, lo studente stesso dimostrò un tale entusiasmo da fugare velocemente qualsiasi perplessità preconcepita. Nel giro di poco si integrò talmente nel tessuto del Clan da diventarne rappresentante di spicco, conquistandosi l'ammirazione da parte degli altri e accelerando (in parte) il suo percorso di integrazione sociale e culturale.

Partiamo dal presupposto che le materie affrontate non sono di "abbellimento" al programma didattico tradizionale, ma sono sostanziali. Attraverso, per esempio, il lavoro manuale (pietra, legno, argilla, tessitura) non solo si educa l'abilità delle mani, ma si pongono anche le basi per lo sviluppo di un pensiero agile e mobile. Anche le materie più "intellettuali", come la matematica, vengono insegnate in modo da far scaturire l'astrazione e la formalizzazione da un processo artistico e pratico (ad esempio, a bambini di terza venne naturale trovare delle soluzioni a problemi concettuali complessi, come la definizione dell'angolo retto, ricorrendo a paletti e corde...scoprendo da soli i presupposti di un lavoro analitico e pratico, assolutamente in anticipo rispetto ai programmi ministeriali). Nel processo di apprendimento si fa spesso appello alla corporeità e al movimento, oltre che all'attività percettiva (la balistica delle "armi" preistoriche applicata al gioco, servì

moltissimo a sviluppare doti di coordinazione e retroazione sui concetti di “mira” e anticipazione, fisica e biomeccanica a braccetto!). Il programma di geometria poggia su anni di disegno di forme e di disegno geometrico naturale, lo studio della fisica e della chimica è basato sulla continua sperimentazione sul campo. Il programma didattico non sollecita la competitività ovviamente attraverso voti o giudizi schematici. Gli insegnanti, come conseguenza, tendono a fare amare gli argomenti di studio e non a costringere all'apprendimento forzato.

Si divideranno i programmi didattici per gli studenti in due categorie: il livello base per gli studenti di prima e seconda elementare, ed il livello avanzato per quelli di terza, quarta e quinta.

1-2) L'Istituto (la Tribù)

Più Clan (classi) costituiscono la Tribù, a cui corrisponde l'istituto o il sistema di Istituti che appartengono allo stesso territorio. In comune hanno la specificità del programma e degli obiettivi: la costruzione e la condivisione delle strutture, la definizione di ruoli interdipendenti all'interno della Tribù, l'individuazione di un “totem” simbolo (una pianta o un particolare animale caratteristico del luogo e simbolico di un concetto ispiratore per il gruppo) e una linea organizzata (dalla regia operativa) di un percorso. Loro è il percorso culturale d'approccio, contestualizzato il più possibile alla storia e alla preistoria locale.

1-3) La regia operativa

Ogni Istituto scolastico (o Plesso) che decida di partecipare al progetto, crea una *regia operativa* formata dagli insegnanti delle classi che aderiscono. Tra essi viene nominato un referente, e deve essere presente (se disponibile) un responsabile della comunicazione o del laboratorio multimediale. Al laboratorio multimediale possono afferire più istituti dello stesso comprensorio.

La regia operativa adatta alla realtà contingente localizzata dell'Istituto o del gruppo di Istituti aderenti nel medesimo Comune il programma offerto dalla regia principale.

L'insieme dei referenti delle regie operative di tutti gli Istituti partecipanti al progetto Piccoli Primitivi costituisce l'assemblea didattica, che si riunisce una volta all'anno per scambiarsi esperienze e convenire alla realizzazione del documento sul progetto dell'anno in corso.

1-4) La regia principale

È costituita in seno al comitato scientifico della Paleoworking, ente costituito dall'Associazione Paleoworking.

Essa provvede all'elaborazione dei singoli progetti, alla loro specifica collocazione nel comprensorio che ne fa richiesta, e alla gestione della formazione e degli aggiornamenti didattici (insegnanti e collaboratori di appoggio). E' formata da archeologi, archeotecnici (staff docente) e psicologi – pedagogisti. Naturalmente ne fa parte anche il *Paleoworking Junior Team* (i giovani – oggi tredicenni – testimoni del primo esperimento che collaborano con i docenti).

1-4) Ambiti fisici

Gli Ambiti fisici sono i laboratori, che possono essere identificati (in scala di priorità) in:

- a) area verde protetta destinata alla didattica per i bambini, dotata di spazi organizzati in cui realizzare piccole infrastrutture come forni, cantieri litici, ripari preistorici (tettoie in legno)
- b) Ambito scolastico: strutture e materiali per la realizzazione di manufatti all'interno delle classi.
- c) area verde protetta destinata alla didattica ai bambini su cui è stata realizzata una ricostruzione di insediamento preistorico o protostorico, contestualizzato alla Cultura locale.

d) Un ambito fisico importante a supporto è il Museo/scavo con il quale si può trovare il riscontro diretto sulle testimonianze del passato, organizzate in modo da rendere possibile una buona interazione didattica: un Museo o uno scavo archeologico con cui poter mantenere un rapporto diretto tramite accordi tra scuola e ente gestore.

La specifica a) e b) è minimale e richiede piccoli investimenti per essere approntata. Certo è che arrivare ad una soluzione c) costituisce grande richiamo simbolico per gli alunni: una casa preistorica da arredare, vivere e in cui fare lezione, la cui manutenzione richieda impegno e il cui utilizzo divenga (sulla base di una disciplina gestionale precisa) una forte prerogativa del clan, incentiva il senso di responsabilità e di autodeterminazione. La specifica d) anche se non disponibile nelle immediate vicinanze può essere raggiunta attraverso la “gita scolastica” tradizionale, e i cui operatori possono fornire un appoggio consistente facendo parte della loro missione istituzionale.



1-5) I sistemi formativi

Per essi si intende i meccanismi di formazione per gli insegnanti, necessari al progetto.

Per raggiungere un'autonomia locale per ogni istituto, è necessario provvedere alla formazione degli Insegnanti che intendano partecipare al progetto. Dopo un briefing preliminare in cui tutti gli

insegnanti interessati vengono informati sul programma, viene definito un percorso formativo composto da lezioni teoriche e pratiche (laboratorio).

Il modulo formativo per gli insegnanti:

Propedeutica:

- Elementi di preistoria e protostoria generali
- Elementi di preistoria e protostoria contestualizzati al territorio

Elementi di Cultura materiale preistorica:

- Archeologia Sperimentale delle fibre vegetali, alimentazione, strumenti di caccia, argilla, litica, cenni sui metalli, strumenti musicali, espressività artistica (pittura e decorazione).
- Elementi di tecnologia dei Paleoabitati
- Elementi sulle strategie di sussistenza

Didattica verso i bambini:

- Cenni sulla costruzione personale dell'apprendimento nel contesto
- Coordinamento sui moduli didattici applicabili e studio di case history

Durata:

- tre fine settimana, totale 48 ore di lezioni frontali e esercitazioni

Attestato di partecipazione:

- verrà rilasciato un attestato di partecipazione equivalente a 7 CFU universitari

1-6) Formazione di insegnanti di appoggio

Questa fase prevede l'allargamento della formazione a giovani diplomati del luogo con curriculum didattico attinente, studenti universitari e laureati in Beni Culturali (scienze, tecnologie, restauro) e pedagogia. Possono essere reclutati tramite bando comunale.

I programmi di studio sono i medesimi del modulo precedente che riguarda gli insegnanti. Il significato di questa azione è primariamente la formazione di insegnanti di appoggio, secondariamente è la formazione professionale di giovani che potranno trovare impiego anche in strutture turistiche e recettive per l'animazione culturale. Essi entreranno nel network "*Paleoworking - Design Primordiale*", un progetto teso alla valorizzazione delle professioni legate ai Beni Culturali e al territorio, varato dalla Paleoworking.

1-8) La Cellula minima (il Clan)

È costituita dalla singola classe e dai suoi insegnanti. Nel gergo di progetto è il "Clan".

Ogni classe elementare ha un suo programma ministeriale a cui il progetto dei *Piccoli Primitivi* può associarsi ed integrarsi. A parte la classe terza (che sviluppa ufficialmente la preistoria da programma istituzionale) a cui il progetto aderisce in maniera diretta, ogni singola classe può adattare e sviluppare un suo micro progetto in appoggio a quello dell'anno in corso approfittando delle tematiche interdisciplinari sviluppabili. L'adattabilità di esso alle necessità didattiche ufficiali è totale, sia nel campo delle scienze fisiche e naturali che quello delle scienze umanistiche. La definizione dei programmi specifici avverrà nel corso del briefing preliminare, ove verranno sfrontate le singole tematicità.

All'interno del medesimo istituto (Tribù):

Le Cellule minime (Clan) del medesimo grado (le stesse classi di diverse sezioni) potranno scegliere di lavorare insieme in gruppi di non più di 40 alunni, oppure singolarmente. La regia operativa stabilirà in comune accordo i campi di specializzazione da affrontare in modo che prime e seconde possano creare e affrontare un programma sinergico, terze quarte e quinte faranno altrettanto su livelli più avanzati.

1-9) Laboratori Multimediali

Sono i laboratori informatici interni agli istituti coinvolti che dovranno occuparsi di “comunicare”. Questa comunicazione virtuale comprende la parte destinata alla pubblicizzazione dei risultati in corso d’opera e i sistemi di interazione (e-mail, chat e forum) attivati dopo le prime connessioni in rete con altri istituti (prima sul territorio locale, poi regionale, poi nazionale). Il laboratorio multimediale ha una grande importanza: ad esso devono afferire studenti in grado di gestire l’informazione acquisizione dati (interviste e immagini) redazione e elaborazione testi (creazione di pagine html) e insegnanti che coordinino i “gruppi di Redazione” interni all’istituto e formati da alunni. I Gruppi di redazione dovranno sollecitare gli insegnanti delle singole classi partecipanti al progetto a fornire materiale specifico (testi, immagini e filmati) del proprio operato. I prodotti del laboratorio informatico sono:

- a) pagine web organizzate come “diario di bordo”,
- b) la galleria immagini delle esperienze e dei manufatti realizzati,
- c) la descrizione di ogni singolo alunno,
- d) la cronaca degli eventi,
- e) le testimonianze scritte dagli allievi
- f) i sistemi interattivi per il contatto tra scuole distanti sul territorio (in ultima analisi la posta elettronica o la chat).
- g) Il portale della Paleoworking offrirà la sintesi del progetto e si adopererà per la sua diffusione, come pure le comunicazioni dei progetti e degli eventi (contest). Sarà il centro della rete virtuale a cui afferiranno i siti delle varie scuole.

1-10) I Contest

Il *contest* è una manifestazione in cui più classi si incontrano in un luogo per dimostrare il loro grado di preparazione su un determinato ambito. Può essere un contest locale (classi dello stesso istituto)

oppure territoriale (scuole di diversi comuni nell'ambito della regione) oppure nazionale.

Il contest ha un valore di "raduno" oltre che verifica. Organizzare un evento che porti qualche centinaia di ragazzi organizzati per conoscersi, scambiare esperienze, misurarsi, far vedere ciò che hanno realizzato durante l'anno (o che sono in grado di compiere nel momento) è molto impegnativo ma estremamente interessante e aggregativo. Le scuole che si incontrano possono già avere sviluppato una comunicazione attraverso i loro laboratori multimediali (...e lanciare sfide), e l'occasione dell'incontro fisico è il suo completamento. Da essa giungono nuove idee e nuovi stimoli.

Una parte importante di queste manifestazioni è rappresentata nell'offerta scambio di specificità locali. Ad esempio, i *piccoli primitivi* della Puglia potranno portare la loro materia prima (la selce) come elemento di scambio con materie o manufatti di provenienze di altre regioni (la Campania potrà offrire fibre tessute, la Basilicata ceramiche, ecc). Naturalmente questi scambi, oltre all'opportunità, potranno recare dei messaggi documentati da studi archeologici effettuati.

Un altro momento è costituito dallo stimolo del premio: una giuria costituita da studiosi potrà valutare il grado di preparazione dei Piccoli Primitivi e fregarli simbolicamente di attributi mini-accademici. Se opportunamente organizzati, questi momenti potranno ricevere sponsorizzazioni e contributi di varia natura.

L'opportunità per gestire questo evento da parte di un territorio è notevole: significa ospitare bambini, insegnanti e genitori al seguito in grande numero. L'evento economico per il territorio può diventare di discreta portata.

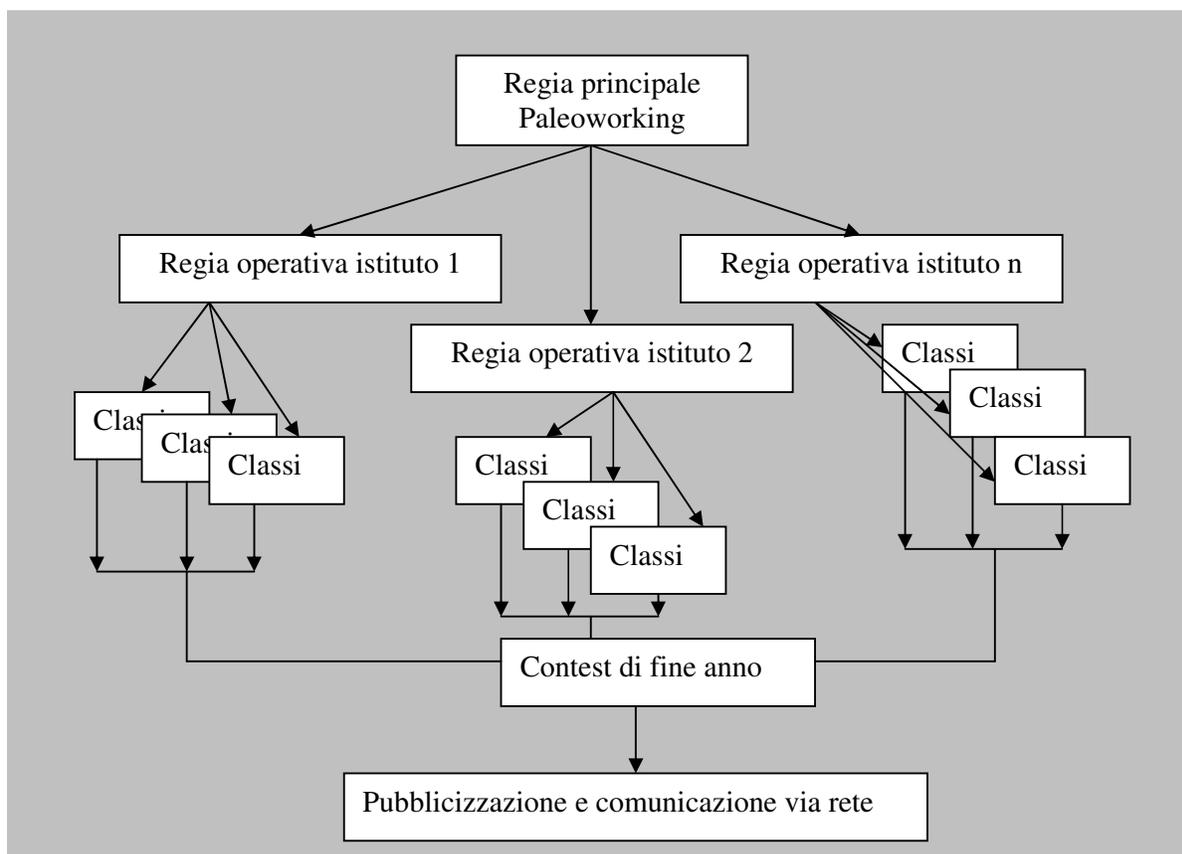
Il Contest è il momento in cui si può giocare la carta della visibilità: inutile dire che un movimento di centinaia di Piccoli Primitivi può generare grande interesse, soprattutto se non evento sporadico ma sistematizzato in un progetto globale. Inutile dire come la forza lavoro costituita dagli insegnanti di appoggio in questa fase rappresenti la struttura di coordinamento più importante.

1-11) Valorizzazione dei manufatti prodotti

Nell'ottica della valorizzazione del lavoro fatto dai *Piccoli Primitivi*, è ragionevole pensare alla messa in vendita dei manufatti realizzati. La vendita avviene attraverso il meccanismo della sottoscrizione, effettuata durante i contest (mercato) oppure attraverso la commercializzazione via Internet. Un piccolo ritorno devoluto all'istituto di appartenenza, con l'obbligo di investirlo in strutture per l'agevolazione del progetto.

È ipotizzabile anche la creazione del Museo Virtuale del progetto, e di un possibile museo didattico reale, con i percorsi espositivi realizzati dai Piccoli Primitivi e coordinati da un museologo

2) Struttura del progetto – quadro riassuntivo



Paleoworking, tramite i suoi docenti, forma Insegnanti scolastici e Insegnanti di appoggio. In ogni Istituto (o raggruppamento di Istituti facenti parte del medesimo Istituto Comprensivo) si forma un gruppo di Regia Operativa, formato da Insegnanti, laboratorio Multimediale e referente. La strutturazione dell'insegnamento per i docenti dell'Istituto viene progettata e applicata in funzione delle specifiche e del numero di classi coinvolte. Al termine dell'anno scolastico viene fatto un Contest tra gli alunni delle scuole che hanno partecipato al progetto. Esso può essere locale (classi dell'istituto) territoriale (classi di più istituti sul territorio) interregionale (istituti che hanno

già provveduto ad una prima qualificazione attraverso Contest locali. La strutturazione del Contest è basata sulla opportunità: nel mese di gennaio Paleoworking contatterà le varie regie operative per verificare la natura del contest. Entro Febbraio verrà pubblicato sul sito del Progetto Piccoli Primitivi la strutturazione (o le strutturazioni) possibili.

Idealmente, ogni classe può essere vista come “Clan”. L’insieme dei Clan (Istituto o insieme di scuole del territorio) può essere vista come tribù. Con questa logica si può facilmente stimolare la fantasia dei Piccoli Primitivi e spingerli a rivalutare lo spirito di appartenenza, creando animali totemici e piccole ritualità simboliche nei confronti della Natura. Nel Contest si espliciterà tutto questo (un meccanismo derivato dallo scoutismo, ma privo di strutturazione militaresca e con una liricità accentuata che permette più spazio alla fantasia).

3) Un modello di percorso didattico per le classi elementari

3.1) Classi prime e seconde

La potenzialità di un gruppo di giovanissimi studenti (più piccoli sono maggiore è l'effetto dirompente delle piccole scoperte da loro fatte e l'imprinting che possono ricevere) è altissima: il lavoro di gruppo, la complementarità dei ruoli in funzione delle abilità/attitudini personali, la geniale creatività non ancora (o comunque in piccola parte) contaminata dalla cultura moderna consumistica, provvedono a sviluppare naturalmente processi di auto-completamento, gerarchizzazione e solidarietà, processi basati sul merito e non sulla finzione. Lo scopo di questi laboratori è quello di stimolare l'interesse dei giovanissimi all'archeologia e alla cultura del passato attraverso lavori manuali semplici ma di sicuro effetto.

La loro chiave interpretativa, da un punto di vista didattico e pedagogico, è quella dell'"ecologia nei processi", in quanto l'utilizzo della materia prima e delle risorse disponibili spinge il giovane a ricercare risorse in sé stesso, senza alcun intermediario, anche nella più tenera età.

Il concetto di Clan viene introdotto fin da subito: la ripartizione dei ruoli viene fatta prima attraverso una richiesta esplicita ai bambini, poi compendiata da prove attitudinali. Il risultato spesso potrà non coincidere con il desiderio dei singoli: la dinamica del gruppo permetterà la riconversione, facendo leva sullo spirito di competitività.

I cacciatori dovranno essere abili, coraggiosi e intraprendenti. I raccoglitori dovranno dimostrare doti di organizzazione, economia, conoscenza e abilità manuale. Si inizieranno a costruire i primi manufatti funzionali (forno per la cottura delle argille, ritrovate in natura e depurate) e strutture da adibire a cantieri di esperienze (lavorazione della pietra, che per i Piccoli dovrà essere surrogata da arenaria non pericolosa). Il tracciato delle esperienze prevede continue sollecitazioni all'esplorazione (verso il mondo di fuori) e all'introspezione (in classe, i bambini dovranno

concettualizzare le esperienze effettuate). Ad essi verranno sempreosti nuovi quesiti / problemi da risolvere, e sperimentando, comprenderanno la validità delle tesi da loro proposte. Gli insegnamenti interdisciplinari

appariranno chiari fin da subito. Largo spazio verrà dato all'attività artistica e alla ritualità dei momenti musicali.

3.2) Classi terze, quarte e quinte

L'età e la conseguente maggiore padronanza delle propriocezioni ed esterocezioni consente lo sviluppo di attività più elaborate. Nel campo delle tecnologie, è possibile introdurre la lavorazione della pietra (levigata e scheggiata) per l'ottenimento di manufatti funzionali a tagliare e spaccare legna. Le attività ludico sportive vengono potenziate e si ricerca una maggiore padronanza tra le azioni causa ed effetto (nel tiro con l'arco, della bola, della lancia si esplica il concetto di colpire a distanza e si enfatizza la caratterizzazione della "finestra utile" temporale per colpire oggetti in movimento).

Nell'ambito naturalistico viene affrontato il problema del riconoscimento di piante ed animali, attraverso simulazioni. Nel campo sociale, viene espressamente gerarchizzata la piccola società attraverso la specializzazione. Il villaggio deve costruirsi in questa fase: inizialmente il riparo (mesolitico) deve permettere l'acquartieramento e il concentramento delle attività organizzative. La meritocrazia diviene un concetto ampio e accettato: è inutile fingere di essere perché i risultati sono funzionali e evidenti. Ognuno trova la nicchia che gli compete. Nell'espressione artistica si lavora sulla decorazione della ceramica, sul dipinto/ornamento e graffito, sull'uso delle terre colorate per le stoffe, sull'ornamentazione delle armi e la simbologia elementare preistorica. L'orientamento nello spazio viene messo alla prova con esercizi sul campo e con prove singole e collettive. Vengono introdotte piccole prove di "sopravvivenza dolce" e di cimento per i più coraggiosi (come dormire la notte in contesti "selvaggi", preludio alle cacce). L'avviamento alla costruzione di strumenti musicali arcaici, la pratica della musica e la rappresentazione artistica saranno elementi continui del percorso, che contribuiranno a rappresentare e simboleggiare le singole esperienze e ad evocarle.

La terza elementare, i cui programmi didattici ministeriali prevedono lo studio della preistoria, è particolarmente sollecitata nel contestualizzare il progetto all'informazione necessaria.

3.3) Modularità didattica

Il progetto bolognese (vv.) era strutturato con una lezione all'aria aperta di quattro ore alla settimana per i mesi meno freddi (ottobre, novembre, marzo, aprile, maggio e giugno) e quando le condizioni del tempo non lo permettevano le lezioni venivano fatte in palestra o in aula. Naturalmente veniva strutturato un programma in concerto con gli insegnanti in modo da tener presente alcune esigenze didattiche specifiche: lo studio delle scienze naturali coincideva con sessioni specificamente dedicate alla flora e alla fauna, con parentesi anche intense tra il rapporto uomo – ambiente e le sue modificazioni, lo studio della matematica elementare e della geometria traeva spunto da problemi di ripartizione di beni acquisiti durante le ricerche oppure la suddivisione degli spazi per la definizione dell'accampamento, lo studio della storia (ovviamente) comparando la scala evolutiva delle civiltà con ciò che rappresenta la vita preistorica, le attività fisiche venivano mimetizzate nelle “operazioni speciali” legate alla costruzione del villaggio e delle sue infrastrutture e le attività ludico ricreative del tiro al bersaglio con le varie armi preistoriche ricostruite, le attività artistiche con le arti figurative (contestualizzate) su pietre e oggetti di terracotta e (decontestualizzate) nelle narrazioni grafiche sui fogli da disegno, la musica nel ricostruire gli strumenti arcaici e nel suonarli (tamburi, flauti, bull roarer, strumenti a corda). L'insegnante di lingua faceva compiere temi spingendo all'introspezione i Piccoli Primitivi sui lavori svolti ove raccontavano le loro avventure e esprimevano le loro opinioni. Socialmente, molti bambini ne traevano vantaggi. Chi riusciva a individuare il suo ruolo (questo evidentissimo nelle classi prima e seconda) tendeva a portarsi spesso il “compito a casa”: molti nonni, con maggior tempo libero, si applicarono ad assistere i nipoti e il lavoro diventò rapidamente “di squadra”. Altri genitori riuscirono a dare il loro apporto fornendo materie prime o adoperandosi per trovare sponsorizzazioni per

acquistare ciò che non era possibile reperire naturalmente (vi fu una grossa *crisi* di filati naturali per cucire le tende).

Il maggior risultato (in termini di importanza sociale) fu la totale integrazione di un ragazzo con gravi difficoltà nel comunicare ed apprendere. La sua taglia fisica esuberante in breve lo identificò come

costituente fondamentale del gruppo (assieme al “migliore della classe”) e insieme si impegnavano per i compiti più faticosi. In breve, da una solidarietà di facciata il rapporto con gli altri bambini divenne di assoluta integrazione, rango e autorità, e ciò lo collocò tra i “capi” del clan. Veniva interpellato (ed egli si trovò nel giro di poco fortemente stimolato a comunicare sempre di più) e le sue idee a poco a poco emersero, permettendogli rapidissimi progressi nella comunicazione e nell’apprendimento delle materie curricolari.

Le visite ai Musei didattici furono logica conseguenza degli stimoli prodotti, e l’interazione con gli operatori professionali di queste istituzioni fu interessantissima (i Piccoli Primitivi destavano meraviglia a tutti loro per la loro preparazione e soprattutto per l’entusiasmo) e in certi casi (come nella visita di due giorni all’Archeopark di Boario terme) vi furono eventi comici, come quando un bambino di sette anni “denunciò” un palco di Daino appeso ad una parete di palafitta a scopo ornamentale-simbolico come “falso preistorico” (i Daini non esistevano nell’età del Bronzo...).

3.4) Fattori critici

Rapporto allievi docente nella “cellula minima” (Clan – classe)

Il rapporto ideale è di 1 a 10 (un docente ogni dieci Piccoli Primitivi; per docente si intende insegnante titolare, assistente didattico o accompagnatore) . In pratica, per una classe di 20 bambini non si dovrebbe mai scendere al di sotto di 2 docenti (un insegnante ed un assistente).

Da questa proporzione, ed in base alle adesioni nell’ambito dell’Istituto (tribù di Clan) si calcola in n. totale di docenti coinvolgibili (che faranno parte della Regia operativa).

Aree a disposizione

nella fase preliminare è necessario individuare un’area di almeno 500 mq da riservare all’attività all’aperto, possibilmente verde e protetta da recinzione. La fase successiva, che corrisponde a quella in cui vengono realizzate le infrastrutture principali, deve permettere la loro salvaguardia da vandalismi di qualsiasi genere.

È auspicabile un intervento di edilizia preistorica sostanziale, come la realizzazione di una paleoabitazione. Può essere una tenda modello Teepee (o più di una) oppure una ricostruzione (temporanea) di una capanna preistorica in legno con tetto di paglia. Questo può divenire realistico se più istituti si riuniscono in una unica area comune.

Materiali

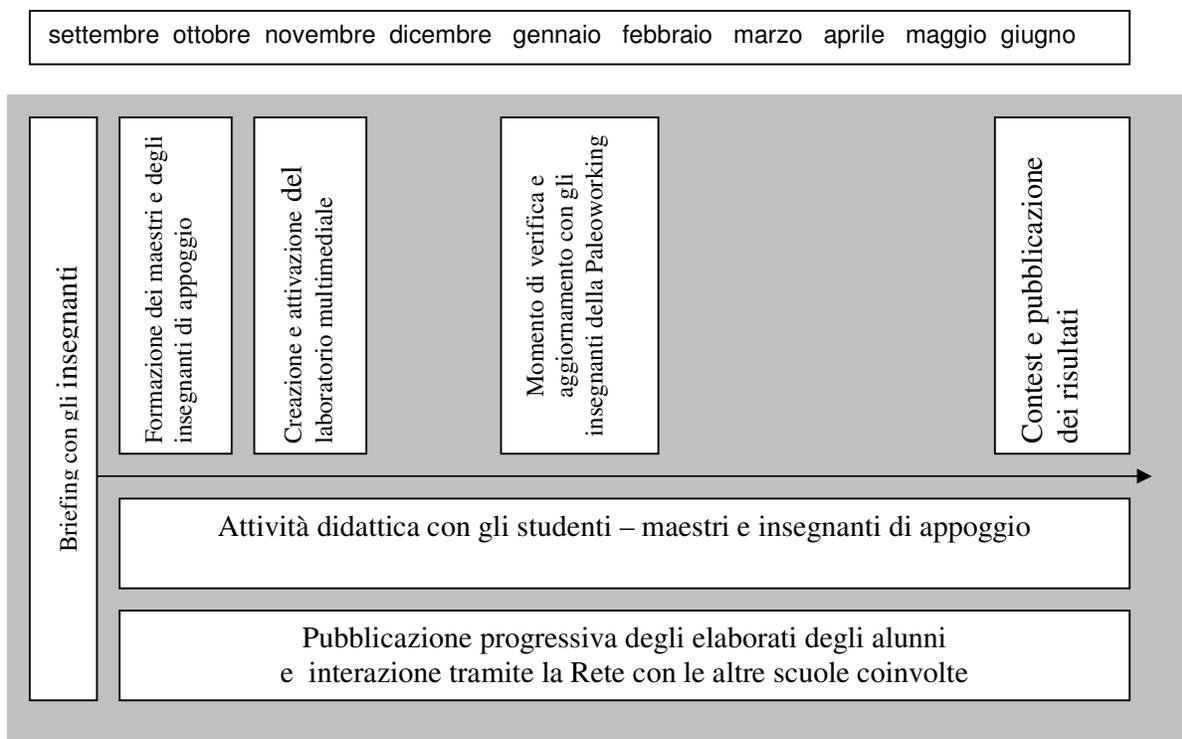
Per la realizzazione delle infrastrutture di base (area attrezzata semplice) deve essere a disposizione acqua, sabbia, legno, pietre. Per la realizzazione delle attrezzature e per dare via all'opera artigianale dei Piccoli Primitivi, i materiali necessari sono legni (canne) arbusti, cordami grezzi (in attesa che i Piccoli Primitivi siano in grado di realizzarsi i loro filati) pietra (arenaria per i piccoli, selce per i più grandi) , pelle (capra o pecora) non conciata, penne di volatile, resina (raccolta dagli alberi), coloranti (ocre raccolte in apposite spedizioni) tendine bovino e argilla. Sono molto importanti le escursioni per la ricerca delle materie prime, che fanno parte sostanziale del programma di osservazione e orientamento. Nelle aree appenniniche è quasi sempre possibile reperire in un breve raggio tutto l'occorrente. È compito della *regia principale* (lo staff di tecnici che coordina il progetto) darsi da fare per trovare le opportune informazioni specifiche e indirizzare le ricerche. Senza contare che ciò che non è rintracciabile nella natura circostante può essere oggetto di commercio e scambio con le altre "tribù".

<p>Materiali da costruzione (edile): pali in legno tavole di legno canne di bambù canne (tipo phragmites) pietre sabbia acqua</p>	<p>Materiali per costruire manufatti: Rami in legno Bambù Asticcioline in nocciolo o viburno o canna Arenaria Selce Pelle cruda (non conciata) Ossa lunghe di bovino e suino Penne di volatile Ocre (terre naturali)</p>	<p>Collanti e leganti: Fibre vegetali (ortica, lino) Colla animale (residui di macellazione) Resine vegetali (aghifoglie) Carboni Cere vergini d'ape Tendini di bovino Corteccia e derivati</p>
<p>Aree necessarie: Area focolare Area taglio legna Area pittura e preparazione tinte Area concia della pelle Area scheggiatura pietra Area levigatura pietra</p>	<p>Infrastrutture minori necessarie: Forno per la cottura argilla Fossa per la lavorazione pietra Struttura per la tessitura Struttura per la stesa della pelle</p>	<p>Infrastrutture realizzabili: riparo a tettoia tenda modello teepee riparo sottoroccia (se disponibile) capanna</p>

--	--	--

4) Tempi

Esempio di scansione temporale su un Istituto composto da due sezioni e dieci classi



il mese di settembre, prima dell'inizio dell'anno scolastico, vede convocati gli insegnanti della scuola per una presentazione dell'intero progetto. Sulla base di chi aderisce, vengono elaborate le linee guida per la gestione del progetto nell'ambito dell'Istituto. Viene stabilito il compito del laboratorio multimediale e vengono stabilite le linee operative anche per esso. Gli insegnanti che hanno aderito e il responsabile del laboratorio multimediale costituiscono il gruppo di regia operativa.

Verso la fine del mese di settembre vengono iniziati i corsi formativi per gli insegnanti, che durano quattro fine settimana. Dopo il secondo modulo, iniziano le lezioni assistite con le classi. Il laboratorio multimediale inizia a pubblicare gli elaborati degli alunni.

A metà anno scolastico viene concordato un incontro di aggiornamento con la regia principale. Durata: un fine settimana.

Alla fine dell'anno (entro la prima metà del mese di giugno) viene organizzato il Contest con le altre classi. Premiazione e pubblicazione dei risultati
