

Osservo e comprendo l'archeo arte

di Ernesto Solari



Traguardo per lo sviluppo delle competenze

- Osserva e comprende il metodo di ricerca dell'archeologo.
- Usa i metodi operativi dell'archeologo.

Obiettivi di apprendimento

- Conoscere la forma e la funzione degli oggetti, i linguaggi specifici, i materiali e i rapporti tra le varie discipline.
- Usare i linguaggi specifici, le forme e le funzioni, i materiali e stabilisce rapporti tra le varie discipline.

Raccordi con le discipline

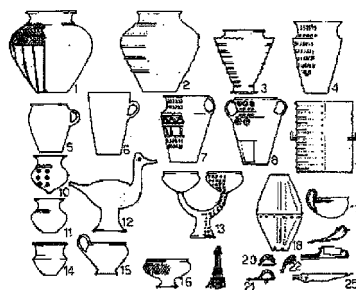
Storia: la storia del mondo antico.

Italiano: lettere e le prime forme di linguaggi ideografici e fonetici.

Tecnologia: conoscenza di forme, di funzioni e di alcuni materiali.

● inizia con questa unità didattica un percorso di lezioni legate ad una metodologia dedicata al grande genio dell'Umanesimo e del Rinascimento italiano ed europeo: Leonardo da Vinci, recentemente considerato padre delle scienze naturali.

Si tratta di una metodologia che vede una simbiosi fra didattica e cultura, fra didattica e patrimonio storico, sociale e culturale del territorio.



C Osservazione

Il percorso ha inizio con l'osservazione di un reperto archeologico fotografato e/o visto dai ragazzi in un museo già visitato o visitabile; in alternativa potrà essere esaminata un'immagine presente sul libro di storia dell'arte o su altra pubblicazione.



Dopo averne osservato e compreso le sue caratteristiche:

- a) forma;
- b) colore;
- c) decorazioni;
- d) materiali;
- e) superficie apparente;
- f) funzione d'uso;

verrà compilata una scheda di lettura dell'oggetto nella quale ogni ragazzo potrà anche descrivere le proprie idee sul tipo di utilizzo o funzione per cui lo stesso poteva essere stato realizzato.

C Comparazione

Successivamente avverrà un confronto con altri oggetti molto semplici e conosciuti con certezza (un astuccio, una penna...). Di tali oggetti si effettuerà una lettura strutturale e funzionale. È noto che dopo la rottura di un giocattolo un bambino è felice, perché sembra averne compreso

ogni segreto, così l'allievo può riscoprire la funzionalità elementare di qualunque oggetto esaminato attraverso la sua scomposizione tecnico-strutturale, ripercorrendo una metodologia utilizzata anche dagli archeologi e dagli antropologi per esaminare e comprendere la funzionalità di quella forma o di ogni forma che va a comporre l'oggetto stesso. I ragazzi devono tornare ad aver dimestichezza con la funzionalità elementare, comprenderla significa abituarsi al ragionamento e ad un'autonomia decisionale:

- a) **tante bottiglie** di forma diversa hanno in comune la funzione di contenere;
- b) **un chiodo e un ago** sono divisibili in tre parti ognuna delle quali ha una funzione diversa: resistente, collegante, penetrante; trainante, unificante;
- c) **una lampadina** è divisibile in tre parti con tre funzioni diverse: illuminante, trasformatrice e protettiva.



Dopo avere effettuato altri esempi di lettura funzionale dell'oggetto e aver così individuato e compreso il concetto di forma-funzione, si potrà cercare di elencare il maggior numero di funzioni elementari conosciute e riconosciute dagli allievi:

- a) *illuminante;*
- b) *contenitrice;*

- c) *ruotante;*
- d) *solidificante;*
- e) *sonora;*
- f) *aeriforme;*
- g) *tagliante;*
- h) *protettiva;*
- i) *concentrante;*
- l) *misurante;*
- m) *trasformatrice;*
- n) *equilibrante;*
- o) *visiva;*
- p) *legante;*
- q) *schacciante;*
- r) *orientante;*
- s) *resistente;*
- t) *unificante;*
- u) *eterna.*

Queste funzioni potranno essere illustrate in una vera e propria tabella utile e da con-

servare.

C Linguaggi funzionali

Riporteremo ora il concetto di forma-funzione nel mondo antico e vedremo quanto sarà coinvolgente per i ragazzi osservare e realizzare esempi di come funzionavano alcuni linguaggi mesopotamici e/o mediorientali: le parole di tali linguaggi venivano formate dalle lettere dell'alfabeto o da ideogrammi corrispondenti a concetti legati alle forme-funzioni secondo una sequenza dettata dall'importanza decrescente delle funzioni di ogni singola parte

(Tavola dell'alfabeto Aramaico con le forme-funzioni corrispondenti)

dell'oggetto stesso. Esempio:

- 1) il nome di un chiodo era formato da tre lettere corrispondenti ciascuna alle tre funzioni principali: *penetrante, resistente e unificante*... "KaTaU" = Chiodo

C Un "LEGO" di parole

Una dimostrazione di quanto espresso in precedenza verrà ora proposta ai ragazzi secondo la ricostruzione strutturale di un ideogramma attraverso le strutture formali del pensiero che si possono costruire con semplicissimi esercizi molto significativi e divertenti. È una costruzione che può essere paragonata a quella effettuata dai ragazzi con le costruzioni LEGO. Anche qui i pezzi sono pochissimi. Ecco gli strumenti per poterla visualizzare: con ● i nomi; con — le congiunzioni; con ▼ i verbi; con U i complementi; con ⚡ gli avverbi e le specificazioni (vedi disegno).

Immagini esercitazioni

- Giorgio e Matteo
●—● spillo e ago pungono

▼
Io spillo e l'ago pungono dolorosamente la pelle

- ⚡▼⚡
U

Giorgio e Angelo frequentano la scuola con passione

- ▼
U

⚡⚡
Mario, Giovanni e Franco vanno amichevolmente al campo di calcio e giocano divertendosi

- ⚡▼⚡
U
⚡▼⚡

C Esercizi di verifica

Il percorso propone a questo punto una prima vera e propria

fase di verifica su quanto appreso in questa unità didattica sull'uso dei linguaggi funzionali, sul concetto di geroglifico o ideogramma e sull'idea che i ragazzi si sono fatti del rapporto forma-funzione. Il primo esercizio da sottoporre ai ragazzi intende verificare il livello di comprensione ma anche la capacità di collegamento e trasformazione dei linguaggi stessi.

Preso un foglio da disegno si tracerà con la matita, in modo appena percettibile, lo schizzo di un soggetto o tema proposto, saranno poi scritte su un foglietto per appunti alcune parole o una frase che spiegheranno o faranno riferimento al soggetto del disegno. Ora, dopo aver perfezionato il senso più o meno compiuto della frase, saranno ritagliate da alcuni giornali le lettere necessarie per comporre la frase; le lettere saranno incollate sul foglio da disegno seguendo la traccia leggera a matita che verrà così sostituita dalle parole. Il senso di una forma non scomparirà, ma si riuscirà, in questo modo, a visualizzarla ugualmente grazie all'uso delle parole. La parola diventa così immagine, un concetto espresso in una frase materializzerà una forma. Il risultato verrà poi proposto all'attenzione della classe che dovrà esercitarsi a comprendere il senso di ogni visualizzazione.

Il secondo esercizio che si propone è il seguente: *dopo una descrizione degli usi e dei costumi, dei procedimenti e delle tecniche legate ad attività di caccia, pesca e vita quotidiana nel mondo primitivo, verrà effettuata una ricerca sui materiali utilizzati allora per la costruzione di armi e suppellettili. Questi utensili verranno poi disegnati e descritti con l'individuazione delle forme e delle funzioni per poi procedere con la ricostruzione di alcuni esempi di tali utensili o armi grazie all'uso di materiali, possibilmente naturali, diversi: legno, pietre, selci, conchiglie, pasta, pelli, ossa ecc... o in alternativa costruiti con Das, plastilina, creta. Queste attività di verifica potranno essere*

riproposte in veri e propri laboratori interdisciplinari.



C La esposizione dei reperti costruiti dagli allievi

La valutazione di questi esercizi sarà rivolta in particolare alla conoscenza delle strutture funzionali dei linguaggi e sulle abilità osservative, per il primo, alla conoscenza dei materiali e alle abilità creative degli allievi, per il secondo.

Archeo-computer

Ricerca esempi sul web:

- ✓ schede di reperti;
- ✓ immagini di reperti;
- ✓ letture dei reperti;
- ✓ di linguaggi antichi;
- ✓ di ideogrammi.

Produzione

- ✓ Presentazione su CD.
- ✓ Realizzazione di una sequenza di immagini e di esempi con Power Point.
- ✓ Esercizi sulla parola: rebus, acrostici, poesie visive ecc..
- ✓ Esercizi sulle funzioni con visualizzazione delle forme relative.
- ✓ Progettare dei manufatti.
- ✓ Realizzare un filmato.

I mestieri dell'arte

Il mestiere dell'Archeologo. Egli studia le antiche civiltà attraverso la ricostruzione e l'analisi delle loro testimonianze materiali: i manufatti artistici e quelli legati alle attività quotidiane. Le competenze dell'archeologo devono essere: conoscenza di lingua e letteratura italiana, greca e latina, della geografia e della linguistica più vasta. Il lavoro esige pazienza e precisione, capacità di adattamento al posto di lavoro, competenze informatiche e abilità manuali nel trattare i reperti. Non esiste un preciso corso di laurea in archeologia, è consigliabile frequentare un liceo e poi il corso di laurea