

Caccia al tesoro

L'alleanza tra scuola e museo, ma nel nostro caso anche la collaborazione con il Museum Ladin "Ciastel de Tor" di S. Martino in Badia nel progetto "*Bolzano incontra la Ladinia*", è certamente stata la combinazione vincente al fine di "raggiungere" gli scopi prefissati.

Nel progetto infatti si è cercato di coinvolgere i ragazzi emotivamente coinvolgendoli con un gioco. Si è trattato di una caccia al tesoro suddivisa in due fasi:

I fase del gioco: gli alunni e le alunne sono stati invitati a visitare il museo (un'ora e 20 minuti ca.) osservando attentamente gli oggetti esposti. Il gioco consisteva nel dover ricordare tutti gli oggetti indicati su piantine disegnate, rappresentanti tutte le sale e raccolte in fascicoletti, ciascuno assegnato ad un gruppo di ragazzi/e prima della visita. I vari oggetti da ricordare, il tesoro del museo, sono stati indicati da una freccia sulle piantine, sala per sala raccomandando ai partecipanti di ricordarne non solo la generica presenza, ma anche la loro esatta collocazione.

II fase del gioco: finita la visita, si è passati alla seconda fase. Nella sala didattica del museo a ciascuna squadra sono stati consegnati 6 adesivi raffiguranti sei oggetti fra i 70 possibili (foto di manufatti o "tesori") che andavano memorizzati durante la visita nella prima fase. A questo punto la squadra doveva ricordare in quale sala e in quale posizione pensavano di aver visto l'oggetto ed incollare la foto nell'apposita casella del fascicoletto.

Vince la squadra in grado, nel più breve tempo possibile, di orientarsi meglio nel castello e di ricordare e sistemare nel posto esatto della piantina le 6 foto. La "*Caccia ai tesori del museo*" si svolge dunque anche cronometrando il tempo adoperato dalle squadre per incollare le foto nel fascicolo. Come criterio di valutazione vale innanzitutto il numero di foto incollate correttamente, a parità di numero delle quali si confrontava il tempo utilizzato.

LE FINALITÀ DEL PROGETTO

La "*Caccia ai tesori del museo*" ha uno scopo ben preciso: aiutare attraverso un gioco a far appassionare e conoscere la realtà, la storia, la lingua e la cultura ladina, insomma a far suscitare nei ragazzi una curiosità verso tutte quelle particolarità che caratterizzano l'area Dolomitica. Con questa iniziativa si intende raggiungere in modo specifico i seguenti obiettivi:

I. Dall'osservazione del manufatto alla presa di coscienza dell'oggetto in quanto patrimonio della collettività

II. L'apprendimento tramite la dinamica di gruppo

III. La memorizzazione degli oggetti esposti

IV. L'orientamento nel museo tramite una piantina

V. Invogliare e motivare gli alunni a prendere confidenza con l'istituzione museo di modo che diventi per loro un'esperienza positiva