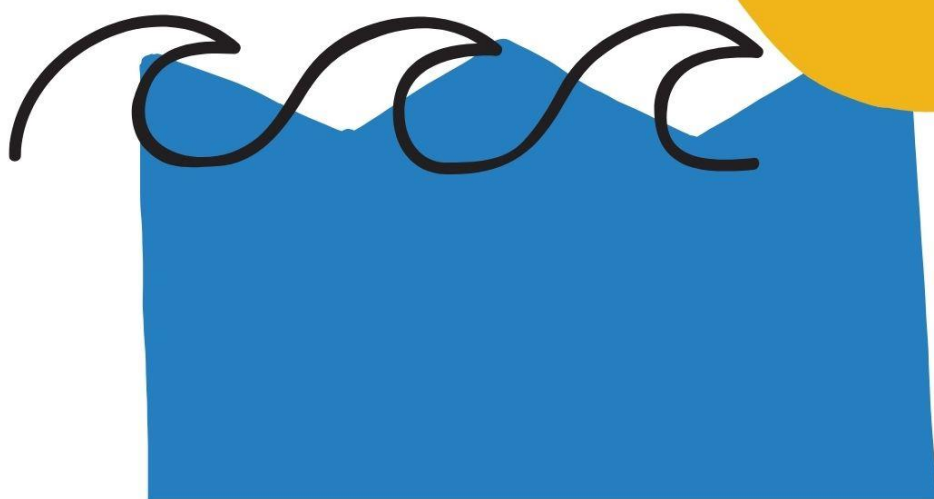
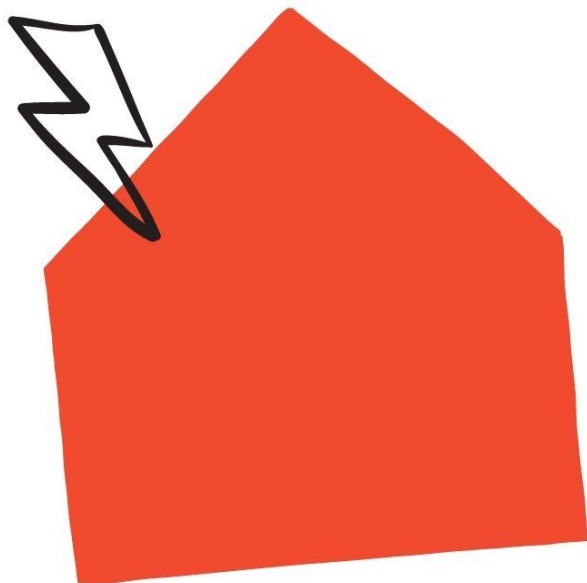


# OCCHIO AL RISCHIO!

un percorso educativo per giovani cittadini



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

DIPARTIMENTO  
DI BENI CULTURALI

## SIRIUS

Strategie per la gestione del patrimonio culturale a rischio



**RESTART**

Mediterranean and Balkan Territories  
partnership in Marche and Tuscany

# PREMESSA

Testimonianza del nostro passato e risorsa inestimabile di valori, saperi e tradizioni, il patrimonio culturale non è invulnerabile. Oggetti e monumenti che costituiscono la nostra cultura materiale sono esposti a numerosi fattori di rischio (naturali e antropici) e, se non adeguatamente monitorati e tutelati, possono essere soggetti a danneggiamenti e perdite.

Il piano di lavoro a titolo gratuito qui presentato è indirizzato alle Scuole Primarie della Città di Ravenna, con lo scopo di diffondere nelle nuove generazioni l'importanza di valori come il rispetto e la salvaguardia di queste testimonianze della nostra identità, storia e cultura.

Se adeguatamente sensibilizzata e resa partecipe, la società civile può diventare un'importante alleata nella tutela e salvaguardia del patrimonio culturale, accanto ad Autorità Locali ed Enti preposti.

In questa prospettiva, la proposta di un piano di attività didattico-laboratoriale per alunni delle Scuole Primarie promuove un avvicinamento dei "cittadini di domani" al tema, con il fine ultimo di contribuire alla [graduale costruzione di una cultura del rischio](#), dall'impatto sulla popolazione alle ricadute sul Patrimonio Culturale, rendendo la nostra [comunità partecipativa, resiliente e sostenibile](#).

*Occhio al Rischio!* è un'idea del progetto [SIRIUS – Strategie per la gestione del patrimonio culturale a rischio](#) (attivo nel PNRR PE05 CHANGES - *Cultural Heritage Active Innovation for the Next-Gen Sustainable Society*) in collaborazione con [RESTART – Resilienza E Sviluppo Territoriale: patrimonio A Rischio e Tutela](#) (finanziato nell'ambito dell'iniziativa *Alma CaReS – Cambiamenti climatici, Resilienza, Sostenibilità* promossa dall'Università degli Studi di Bologna).

Per saperne di più sui progetti:



# PIANO DELLE ATTIVITÀ

Il percorso proposto si articola in 11 ore di attività, suddivise in 5 appuntamenti, in cui saranno trasmesse agli alunni nozioni basilari sui comportamenti da adottare in caso di emergenza, con un'attenzione particolare al patrimonio culturale e naturale.

Il percorso partecipativo si snoda attraverso 3 fasi di apprendimento:

- CONOSCI;
- VALUTA;
- AGISCI.

Per ognuna di esse sono proposte specifiche attività che alternano momenti di didattica frontale a attività ludiche per stimolare il confronto sugli argomenti trattati e verificare l'apprendimento, in maniera divertente.

CONOSCI si compone 2 incontri della durata di 2 ore e 30 min ciascuno, durante i quali gli alunni saranno guidati nell'esplorazione dei rischi che possono impattare sul territorio ravennate e sul suo patrimonio culturale e naturale. Dopo aver familiarizzato con la terminologia, essi saranno istruiti sulla scelta dei comportamenti più idonei da adottare in situazioni di pericolo.

Il primo incontro, da svolgersi in aula, prevede:

1. Avvicinamento al tema dei rischi e dei comportamenti da adottare in situazioni di pericolo (alluvione, sisma, incendio, subsidenza,...) – durata 1 ora;
- 2, Attività ludica “UNA GARA.. DISASTROSA”, gioco per stimolare l'apprendimento tramite associazione di idee e concetti.

## UNA GARA... DISASTROSA:

Gioco a squadre di 4-5 componenti. A turno, un componente della squadra lancia il dado e riceve il cartellino del rischio corrispondente al numero estratto. Ogni cartellino contiene una domanda riferita ad un comportamento (corretto o errato) da assumere in caso di rischio. I componenti della squadra in gioco avranno un tempo definito per rispondere e ogni risposta esatta genera 1 punto. Vince la squadra che ottiene più punti. (materiali: 1 dado, cartellini con descrizione delle situazioni di rischio) – durata 1 ora e 30 min.

Il secondo incontro, da svolgersi in aula, prevede:

1. Approfondimento sul patrimonio culturale e naturale e sugli effetti negativi che gli agenti di rischio possono provocare su di esso (alluvione, sisma, subsidenza, vandalismo,...) – durata 1 ora;

2. Attività ludica “**INDOVINA CHI?**”, gioco ideato allo scopo di valutare l’apprendimento delle conoscenze di base inerenti le tematiche trattate nell’attività didattica frontale.

### INDOVINA CHI?

Gioco a squadre di 4-5 componenti. A turno, un componente della squadra estrae un cartellino con il nome di un monumento/sito di Ravenna. La squadra dovrà indovinare il monumento/sito, rivolgendo al compagno che ha estratto il cartellino domande relative alla sua storia o ai rischi a cui esso è soggetto. Le risposte ammissibili sono solo “sì” o “no”. Ogni squadra ha un definito arco di tempo per poter indovinare e ogni monumento/sito indovinato genera 1 punto. Vince la squadra che raggiunge il punteggio più alto (materiali: cartellini con nomi di monumenti, siti archeologici, biblioteche e parchi naturali) – durata 1 ora e 30 min.

**VALUTA** si compone di 2 incontri da 2 ore ciascuno, durante i quali saranno condotti approfondimenti su 1/2 rischi specifici del territorio ravennate. Gli alunni saranno guidati in nell’esplorazione co-partecipata degli negativi che essi hanno sul patrimonio culturale e naturale e, per estensione, sulla Comunità intera. Durante i due incontri, gli alunni saranno coinvolti in “**CHE DISASTRO!**”, un’esperienza di simulazione su due scenari (facilitati) di rischio, relativi ad un caso a sorpresa del patrimonio culturale ravennate e un caso di patrimonio naturale a rischio. Attraverso un brainstorming collettivo, gli alunni saranno così guidati nello sviluppo del corretto comportamento da assumere (o da far assumere agli adulti) al verificarsi di una situazione di rischio che coinvolga la comunità e/o il patrimonio culturale ravennate.

**AGISCI** intende promuovere i **principi della cittadinanza attiva**, avvicinando gli alunni agli obiettivi dell’Agenda ONU 2030 per lo sviluppo sostenibili, con particolare riferimento a quelli che incontro la tematica della salvaguardia del patrimonio culturale (durata 1 ora). Conclude il percorso, la simulazione del gioco “**RISKLAND**” sviluppato nel 2004 da UNISDR e UNICEF per la prevenzione e la riduzione dei rischi.

### RISKLAND

È una versione del famoso “Gioco dell’oca”, scalato sul tema del rischio e della gestione dei rischi. Per rendere più coinvolgente l’esperienza, il gioco può essere organizzato attraverso la creazione di un “percorso” (da costruire in palestra o nel parco della scuola), su cui i bambini, divisi in gruppi, avanzano a staffetta, in base al punteggio realizzato dal lancio di un dado e alle indicazioni fornite dagli operatori, con imprevisti e opportunità.

In alternativa, l’esperienza può essere condotta nella classica modalità da tavolo. Gli alunni, divisi in gruppi, giocheranno autonomamente (ma sotto la costante supervisione degli operatori) su plance di gioco cartacee (materiali: a seconda della modalità scelta).

## RISULTATI ATTESI

Attraverso la combinazione di attività frontali co-partecipate e giochi didattici, gli alunni saranno guidati nella conoscenza dei fattori di rischio che possono impattare sulla comunità e il patrimonio culturale e naturale ravennate, imparando come intervenire con consapevolezza. Ciò permetterà un accrescimento in termini di senso civico e partecipazione alla comunità.

I partecipanti apprenderanno in maniera divertente i principali comportamenti da adottare per garantire la propria incolumità in caso di rischio. Contemporaneamente, il percorso offre la possibilità di aumentare la consapevolezza degli alunni sull'importanza del patrimonio culturale e di una sua corretta conservazione e monitoraggio. Sotto la guida di facilitatori operanti nei settori specifici della protezione civile e della conservazione e tutela del patrimonio culturale e naturale, i partecipanti riceveranno nozioni di educazione e co-partecipazione civica, di cui potranno farsi portavoce tra i propri coetanei e all'interno dei loro nuclei familiari, contribuendo attivamente allo sviluppo sostenibile della Comunità stessa.

Contatto di riferimento:

SARA FIORENTINO, PhD

c/o Dipartimento di Beni Culturali

Alma Mater Studiorum Università di Bologna (Campus di Ravenna)

Via degli Ariani, 1

48121, Ravenna

Email: [sara.fiorentino2@unibo.it](mailto:sara.fiorentino2@unibo.it)

Telefono: 0544 936711 (portineria)

# VI ASPETTIAMO ALLA NOTTE EUROPEA DEI RICERCATORI!

La Notte Europea dei Ricercatori è un'iniziativa promossa dalla Commissione Europea dal 2005, che coinvolge ogni anno migliaia di ricercatori e istituzioni di ricerca.

L'obiettivo è creare occasioni di incontro tra ricercatori e cittadini di tutte le età, per diffondere la cultura scientifica e la conoscenza delle professioni della ricerca in un contesto informale e stimolante.

Anche i progetti SIRIUS e RESTART partecipano a questa iniziativa, con due attività dedicate a grandi e piccini.

## ➤ **TREKKING URBANO DEI MONUMENTI A RISCHIO**

Percorso alla scoperta dei principali rischi naturali ed antropici impattanti sul territorio di Ravenna, in relazione ai luoghi della cultura simbolo della città

## ➤ **I GUARDIANI DEI MONUMENTI: CONOSCI, VALUTA, AGISCI SUI RISCHI!**

Gioco interattivo per bambini alla scoperta dei rischi che minacciano i monumenti della nostra città (attività su prenotazione)

**Society reAGIAMO** è il progetto della Notte Europea dei Ricercatori che, e nel 2024 e 2025 porta la Notte a **Bologna, Cesena, Forlì, Ravenna, Rimini e Ferrara!**

Quest'anno vuole lanciare a tutti un invito a reAGIRE, consapevolmente.

Per saperne di più

