

Il progetto Ar.A.R. (Archaeology Augmented Reality). Un esperimento di educazione all'archeologia

Ilaria Maria Francesca Pitzalis

Riassunto: Il progetto Ar.A.R. è la sperimentazione di un processo partecipativo di valorizzazione del sito preistorico di *Su Coddu* che ha messo al centro un percorso educativo strutturato sull'acquisizione di nuove competenze da parte dei partecipanti della scuola secondaria di primo grado di *Su Planu*, Selargius. Gli studenti hanno interpretato il patrimonio culturale oggetto di studio proponendo una ricostruzione 3D dell'abitato capannicolo preistorico. Il loro lavoro è stato condiviso con la cittadinanza durante la manifestazione di valorizzazione del patrimonio culturale denominata "Monumenti Aperti Selargius 2019".

Parole chiave: Archeologia pubblica, Convenzione di Faro, interpretazione del patrimonio culturale, quadro delle competenze, ricostruzione 3D.

Abstract: The Ar.A.R. project is the experimentation of a participatory process of valorization on the prehistoric site of *Su Coddu*. This process is centred on a structured educational path, toward the acquisition of new skills by the participants from the upper secondary school of *Su Planu*, Selargius. The students were able to interpret the cultural heritage site under study through the creation of a 3D render of the prehistoric settlement. Their work was shared with the citizens during the event "Monumenti Aperti Selargius 2019", which is about the the popularization of cultural heritage.

Keywords: Public archaeology, Faro's Convention, Heritage interpretation, competence framework, 3D rendering.

INTRODUZIONE

Il progetto Ar.A.R. *Archaeology Augmented Reality* è nato all'interno del Programma Operativo Nazionale (PON) del MiUR Ministero dell'Università e Ricerca, intitolato "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento". Si tratta di un piano di interventi che punta a creare un sistema d'istruzione e di formazione di elevata qualità ed è stato finanziato dai Fondi Strutturali Europei 2014-2020¹. Ar.A.R. il progetto proposto dalla Società ItinerArte

¹ <https://www.istruzione.it/pon/>. «Avviso pubblico 4427 del 02/05/2017 Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo Specifico 10.2 Miglioramento delle competenze chiave degli allievi Azione 10.2.5. Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali con particolare attenzione a quelle volte alla diffusione della cultura d'impresa»



Srl² all'Istituto Comprensivo *Su Planu* di Selargius³ è stato realizzato nell'Anno Scolastico 2018-2019 con la presenza di 24 studenti delle classi I B, D, E, II D e III C della scuola secondaria di primo grado. I tutor del progetto sono stati la scrivente, il Dr. Marco Cabras e, in affiancamento, il tutor scolastico Prof.ssa Luisanna Pilia.

Lo scopo del progetto è stato quello di costruire un processo partecipativo di valorizzazione del sito preistorico di *Su Coddu* a Selargius (Figg. 1, 2), mettendo al centro delle attività le competenze degli stessi studenti che, partendo dalle pubblicazioni scientifiche e materiali didattici - interattivi, hanno proposto una ricostruzione virtuale dell'abitato capannicolo preistorico durante l'evento finale. Infatti, l'ultima fase del progetto, momento in cui gli studenti hanno potuto condividere con la cittadinanza il loro lavoro, è stata inserita nella manifestazione dedicata alla promozione e valorizzazione de beni culturali: Monumenti Aperti 2019. Una realtà culturale quella di Monumenti Aperti che nasce nel 1997 a Cagliari, oggi è organizzata dall'Associazione Imago Mundi e coinvolge annualmente più di settanta amministrazioni comunali e oltre ventimila studenti di tutte le età che diventano guide dei propri territori e dei quasi mille monumenti aperti al pubblico (in Sardegna e nella Penisola)⁴.

IL SITO ARCHEOLOGICO DI *SU CODDU* - SELARGIUS

Il sito preistorico di *Su Coddu* è ubicato alla periferia del comune di Selargius (Cagliari) e sorge su una collina, come indica lo stesso termine in sardo (*trad.* il colle). La sua presenza fu segnalata, per la prima volta nel 1962 dal professor Enrico Atzeni che notò i resti dell'area archeologica, appena visibili sul terreno, solo dopo le arature dei campi coltivati (ATZENI 1962). Risalgono agli anni 1981-1982 i primi scavi, eseguiti con la supervisione della Soprintendenza Archeologica di Cagliari e Oristano, diretta da Giovanni Ugas nel 1981 (UGAS *et alii* 1985). L'indagine portò alla luce diversi fondi di capanne, semplici e bilobate, con coperture straminee, pozzi, siloi, focolai, una dea madre di un insediamento che si sostentava con l'allevamento, la coltivazione, la pesca e iniziava a praticare la metallurgia (UGAS *et alii* 1985, 1989). L'esame e la mappatura del territorio e la ricostruzione del paleo ambiente hanno permesso di stabilire che il villaggio era caratterizzato da un territorio pianeggiante e in prossimità ad un corso d'acqua. L'analisi dei reperti ha permesso di inquadrare il sito di *Su Coddu* tra la cultura di Ozieri e quella di Monte Claro, tra il Neolitico Recente e l'età del Rame (UGAS 1997; MANUNZA 1996, 2004, 2005; MANUNZA *et alii* 2012; MELIS 2000, 2009; MELIS *et alii* 2004). Gli archeologi hanno inserito cronologicamente una parte di questo sito entro una particolare *facies* di derivazione di Ozieri, caratterizzata da una tipologia di reperti ceramici simili alla cultura di San Michele di Ozieri ma con una decorazione meno invasiva che hanno denominato Sub-Ozieri (USAI 1987; UGAS 1981; UGAS *et alii* 1985, 1989), o Ozieri II (MELIS 2013: 197). Le ultime indagini intensive dell'area di *Su*

² <https://consorziocamu.it/consorzio/>

³ <https://istitutocomprensivosuplanu.edu.it>

⁴ <https://monumentiaperti.com/it/>

Coddu sono state eseguite sotto la direzione da Maria Rosaria Manunza della competente Soprintendenza archeologica con la collaborazione dell'Università di Cagliari (prof.ssa Giuseppa Tanda) e dell'Università di Sassari (prof.ssa M. Grazia Melis), in un'area più occidentale rispetto ai precedenti scavi relativi all'insediamento di cultura Ozieri indagato da Giovanni Ugas (MANUNZA *et alii* 2012).

ELEMENTI DI METODO

La Convenzione di Faro⁵ introduce un concetto ampio e innovativo di Patrimonio Culturale, considerato «un insieme di risorse ereditate dal passato che le popolazioni identificano, indipendentemente da chi ne detenga la proprietà, come riflesso ed espressione dei loro valori, credenze, conoscenze e tradizioni, in continua evoluzione» e di «comunità di eredità-patrimonio», cioè, «un insieme di persone che attribuisce valore ad aspetti specifici del patrimonio culturale, e che desidera, nel quadro di un'azione pubblica, sostenerli e trasmetterli alle generazioni future».

Alcuni progetti di ricerca, specialmente negli ultimi decenni, hanno espresso – grazie alla loro attenzione al contesto territoriale e sociale – visioni innovative e interventi coraggiosi in cui oggi riconosciamo lo spirito e le prassi della *public archaeology* (PINNA 2018, 2019; PORCEDDA *et alii* 2019; VOLPE 2019).

Tra questi progetti merita particolare rilievo l'esperienza di GeoCraftNL, vincitore nel 2017 del prestigioso *European Heritage Award* dell'organizzazione Europa Nostra, nella sezione dedicata all'educazione al Patrimonio Culturale. GeoCraftNL è un *server* della piattaforma di modellazione *Minecraft* di proprietà del centro scientifico GeoFort che consente ai bambini di costruire e ricreare edifici in ambiente virtuale, quali castelli, mulini a vento, chiese e le proprie case in un mondo virtuale 3D. Specifica attenzione è stata data dal progetto anche alla ricostruzione dei monumenti incoraggiando i ragazzi a sviluppare competenze di progettazione in ambiente virtuale, a partire dall'uso online di fotografie del territorio e ricostruendo una grande quantità di monumenti e siti culturali. Oggi sono circa 30.500 i bambini che giocano un ruolo nella comunità di GeoCraftNL⁶.

Come dimostrano progetti come GeoCraftNL, l'archeologia riveste un ruolo importante nella società contemporanea che non può esaurirsi nella conduzione di uno scavo o di una ricognizione territoriale, nella classificazione dei materiali, analisi di monumenti e siti e nell'edizione di risultati di ricerca, ma che deve porsi come obiettivo una complessa operazione culturale che coinvolga la comunità, da condurre mediante processi partecipativi di costruzione di conoscenza, di tutela, di valorizzazione, di fruizione, di gestione del patrimonio archeologico, culturale e paesaggistico (VOLPE 2020).

⁵ FARO 2005, art. 2

⁶ <https://www.europeanheritageawards.eu/winners/geocraftnl-minecraft-heritage-project-geofort/>

In linea con la Convenzione di Faro e con gli obiettivi posti da Giuliano Volpe per l'Archeologia Pubblica, i moduli di apprendimento del progetto Ar.A.R., sono stati sviluppati creando uno specifico Quadro delle Competenze (*Competence Framework*) che favorisse negli studenti l'acquisizione di nuove competenze di varia natura (trasversali, linguistico-espressive, tecnologiche, personali e sociali, d'espressione culturale e imprenditoriali) e che guidasse i partecipanti in un'esperienza nuova del patrimonio culturale, in grado di avviare un processo interpretativo di identificazione con i valori universali individuati della Comunità Europea (THORSTEN 2017):

- *Competence 1*: avvicinare gli studenti al patrimonio culturale e archeologico attraverso un approccio deduttivo e l'utilizzo delle nuove tecnologie;
- *Competence 2*: conoscere il proprio territorio e sviluppare la capacità di leggerne i cambiamenti in maniera critica;
- *Competence 3*: avviare un processo interpretativo del patrimonio culturale oggetto di studio in ambiente ibrido (analogico-digitale);
- *Competence 4*: lavorare in gruppo, stimolando la creatività, gli interessi personali specifici e il senso critico;
- *Competence 5*: stimolare lo sviluppo di un processo partecipativo di valorizzazione del patrimonio culturale oggetto di ricerca.

Seguendo un approccio metodologico innovativo, per ogni competenza sono stati presi in considerazione obiettivi di varia natura: *Knowledge*, abilità cognitive usate per conservare e processare informazioni; *Skills*, abilità psichiche usate per eseguire attività o compiti e *Attitudes* abilità emozionali e/o emotive (HUNTER 2004).

Le competenze individuate hanno dato modo in fase progettuale di sviluppare il Percorso di Apprendimento (*Learning Pathway*) delle attività, grazie al quale gli studenti hanno acquisito nuove conoscenze sulle modalità di indagine archeologica e hanno imparato come dallo scavo di un sito si possano ricavare informazioni relative alle popolazioni che lo abitavano. Inoltre, gli studenti hanno acquisito forti competenze tecnologiche imparando ad utilizzare il programma di ricostruzione 3D *Google SketchUp* e trasferendo le conoscenze acquisite sulla piattaforma 3D, hanno realizzato la ricostruzione tridimensionale del sito.

Infine, gli studenti hanno percepito l'importanza di intraprendere un processo partecipativo di valorizzazione del patrimonio culturale, imparando a leggere autonomamente le fonti e a saperle interpretare, a conoscere il paesaggio, comprenderne i cambiamenti nel tempo, scoprire le storie che cela, saperle narrare, condividerle col prossimo.

STRUTTURA DEL PROGETTO- *LEARNING PATHWAY*

Per raggiungere gli obiettivi del progetto AR.A.R. è stato sviluppato un percorso di apprendimento/ *learning pathway* strutturato sulle competenze individuate e articolato in sette fasi:

Fase 1 - Presentazione e primo coordinamento con gli studenti: La prima fase ha previsto una lezione frontale sulla strumentazione *software* e *web 2.0* che è stata utilizzata durante il laboratorio (motori di ricerca, piattaforme *open source*). Sono stati, inoltre, illustrati al tutor d'aula gli strumenti base per intervenire sul lavoro degli studenti in fase di *editing*.

Fase 2 - *Collection*: La seconda fase si è svolta all'esterno dell'aula. Gli studenti, accompagnati da tutor e docenti, sono usciti dalla classe per reperire informazioni utili alla redazione di una relazione storica archeologica- tecnica del sito e del territorio di riferimento. I partecipanti, divisi in gruppi di lavoro, hanno sperimentato la ricerca delle pubblicazioni scientifiche, il mestiere dell'archeologo da campo (attraverso uno scavo archeologico simulato) e quello di archeologo- divulgatore tramite la visita guidata ai monumenti, la compilazione di Schede Monumento del complesso archeologico e l'utilizzo di sistemi per la mappatura dei siti.

Fase 3 - *Multimedia*: Con una procedura guidata, gli studenti hanno utilizzato il *software* di ricostruzione 3D *Google SketchUp* (distribuito con licenza *freeware*) e hanno traferito le conoscenze acquisite e le informazioni geografiche raccolte durante la Fase 2 sulla piattaforma 3D realizzando 6 differenti ricostruzioni tridimensionali del sito, lavorando in gruppi e sulla base di un approccio interpretativo delle fonti a disposizione. Il lavoro di ricostruzione è partito dalla mappatura archeologica del sito (UGAS *et alii* 1985, 1989) che è stata importata come *file* fotografico nell'ambiente virtuale. Gli studenti hanno poi lavorato alla realizzazione dei poligoni dando profondità all'immagine bidimensionale e costruendo l'elevato della struttura capannicola tipica dell'insediamento preistorico oggetto di studio. La seconda sottofase della Fase 3 del *Learning Pathway* del Progetto Ar.A.R. ha previsto l'arricchimento del lavoro, attraverso la ricostruzione digitale del paleo ambiente dell'area archeologica (anticamente abitato da tribù di pescatori-agricoltori- allevatori) aggiungendo oggetti d'uso quotidiano, vasellame, specie animali, e attingendo i modelli tridimensionali dal programma *Google Warehouse*. In questo, il programma *Google SketchUp* si è rivelato una buona scelta da parte dei tutor, per la sua vocazione marcata alla costruzione di oggetti di *design*. Il lavoro finale, che comprende la ricostruzione dell'abitato capannicolo, del paleo ambiente e delle suppellettili di uso comune, è stato inserito nella piattaforma *YouTube*, in un canale dedicato appositamente al progetto denominato Laboratorio Ar.A.R. Gli studenti hanno creato un collegamento attraverso la realizzazione di un *QR Code* arricchendo le proprie competenze tecnologiche (Fig. 2).

Fase 4 - Relazione storica-archeologica-tecnico-scientifica: Con un procedimento deduttivo i partecipanti hanno organizzato le informazioni bibliografiche e quelle ottenute dai *software* utilizzati nelle fasi precedenti in una relazione storica archeologica-tecnico-scientifica del territorio scelto.

Fase 5 - *Heritage Interpretation*: La relazione storica e tutti gli elaborati e i prodotti di progetto sia tecnologici che analogici sono stati rielaborati in forma di percorso interpretativo del sito di *Su Coddu*.

Fase 6 - *Dissemination*: Durante la manifestazione culturale Selargius Monumenti Aperti 2019, l'esito del progetto è stato presentato al pubblico dagli stessi studenti che hanno offerto un percorso interpretativo di visita, utilizzando i contenuti virtuali sviluppati nel corso del laboratorio come sussidio visivo per stimolare nei visitatori una miglior comprensione del complesso archeologico. La fruibilità delle informazioni raccolte è stata garantita anche a progetto concluso, attraverso il posizionamento di codici QR presso il Miniparco di *Su Coddu* in via De Gasperi a Selargius.

Fase 7 - *Evaluation*: La valutazione degli apprendimenti per Ar.A.R. *Archaeology Augmented Reality* è stata formulata sulla base degli indicatori di realizzazione del progetto, stabiliti per monitorare il raggiungimento nel tempo (fase iniziale, formativa e finale) delle diverse funzioni del processo educativo e l'acquisizione delle competenze dei partecipanti. È stata inoltre predisposta una scheda di monitoraggio di progetto che ha permesso di valutare l'efficacia delle strategie didattiche, dei mezzi e degli strumenti utilizzati, anche in previsione di una successiva ridefinizione del percorso formativo.

CONCLUSIONI

Con la realizzazione del progetto Ar.A.R. gli studenti dell'Istituto Comprensivo *Su Planu* sono riusciti ad apprendere i rudimenti dell'archeologia e della storia del paesaggio avvicinandosi ad un sito archeologico preistorico del loro territorio: *Su Coddu* (Figg. 1, 2).

Il progetto ha permesso loro di avviare un processo interpretativo del sito con la realizzazione delle diverse ricostruzioni 3D (n. 6) (Figg. 4, 5) di un abitato capannicolo di *Su Coddu* e attuare un'azione di moltiplicazione trasferendo il loro prodotto al pubblico di visitatori. La video-ricostruzione del sito è stata caricata sulla piattaforma *YouTube*⁷ con un collegamento alla realtà aumentata è tuttora fruibile tramite un *QR Code* (Fig. 3).

Gli studenti, infine, hanno autonomamente organizzato l'evento conclusivo (*Dissemination Day*), intitolandolo "C'era una volta *Su Coddu*", e scelto le modalità di presentazione al pubblico (azione di interazione) durante la manifestazione culturale Monumenti Aperti Selargius 2019 il 26 maggio 2019.

"C'era una volta *Su Coddu*" ha dato l'opportunità di creare uno scambio di alto valore educativo tra studenti, docenti e tutor di progetto e cittadinanza, all'interno del sito di *Su Coddu*, mettendo in relazione la scuola con il suo territorio e il relativo contesto socio-economico e attribuendo valore al trasferimento partecipativo delle conoscenze acquisite. Gli obiettivi prefissati in fase progettuale sono stati, dunque, raggiunti così come dimostra la

⁷ <http://www.youtube.com/channel/UCruOk11vqxWYWzhnuwAOjNA>

Layers
7 (2022)

valutazione finale del percorso didattico realizzata dal tutor scolastico mediante questionario di valutazione che ha rilevato un alto grado di soddisfazione.

ILARIA MARIA FRANCESCA PITZALIS

PhD Student en Programa de Doctorado en Historia y Artes (B01.56.1) - Líneas de investigación en Arqueología y cultura material.

Departamento de Prehistoria y Arqueología, Facultad de Filosofía y Letras

Universidad de Granada

ilariapitzalis@gmail.com

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- ATZENI 1962: E. Atzeni, *I villaggi preistorici di San Gemiliano di Sestu e di monte Ollàdiri presso Cagliari e le ceramiche di "facies" monte Claro*, «Studi Sardi» XVII (1959-61), 1962, pp. 3-226.
- HUNTER 2004: W. D. Hunter, *Knowledge, skills, attitudes, and experiences necessary to become globally competent*, Lehigh University ProQuest Dissertations Publishing, Bethlehem 2004.
- MANUNZA 1996: M. R. Manunza, *Selargius (Cagliari). Località Su Coddu. Intervento d'urgenza*, «Bollettino di Archeologia» 41-42, 1996, p. 235.
- MANUNZA 2004: M. R. Manunza, *L'industria litica dai nuovi scavi (1994-2003) nel villaggio di Su Coddu - Canelles (Selargius- CA)*, in *L'ossidiana del Monte Arci nel Mediterraneo, Atti del 2° Convegno internazionale*, Edizioni AV, Cagliari 2004, pp. 249-253.
- MANUNZA 2005: M. R. Manunza, *La vita a Soleminis nella Preistoria*, in M. R. Manunza (ed.), *Cuccuru Cresia Arta. Indagini archeologiche a Soleminis*, Grafica del Parteolla, Dolianova 2005, pp. 27-39.
- MANUNZA 2020: M. R. Manunza, *Il Villaggio neo-eneolitico di Su Coddu-Canelles*, in T. Cossu, C. Lugliè (eds.), *La preistoria in Sardegna: il tempo delle comunità umane dal X al II millennio a. C.*, Ed. Ilisso, Nuoro 2020, pp. 182-185.
- MANUNZA et alii 2012: M. R. Manunza, G. Tanda, M. G. Melis, R. Cicilloni, P. Fenu, *L'insediamento eneolitico di Canelles - Selargius*, in *La Preistoria e la Protostoria della Sardegna, Atti della XLIV Riunione Scientifica dell'Istituto Italiano di Preistoria e Protostoria (Cagliari, Barumini, Sassari 23-28 novembre 2009), Volume I - Relazioni generali*, Istituto Italiano di Preistoria e Protostoria, Firenze 2012, pp. 1265-1270.
- MELIS 2000: M. G. Melis, *L'età del Rame in Sardegna: origine ed evoluzione degli aspetti autoctoni*, Soter, Villanova Monteleone 2000.
- MELIS 2009: M. G. Melis, *L'Eneolitico antico, medio ed evoluto in Sardegna: dalla fine dell'Ozieri all'Abealzu*, in *Atti della XLIV Riunione Scientifica dell'Istituto Italiano di Preistoria e Protostoria. La preistoria e la protostoria della Sardegna. Cagliari, Barumini, Sassari, 23-28 novembre 2009, vol I - Relazioni generali*, Istituto Italiano di Preistoria e Protostoria, Firenze 2009, pp. 81-95.
- MELIS 2013: M. G. Melis, *Problemi di cronologia insulare. La Sardegna tra il IV e il III millennio BC*, in D. Cocchi Genick (ed.), *Cronologia assoluta e relativa dell'età del Rame in Italia, Incontro di Studi, università di Verona, Verona, 25 giugno 2013*, QuiEdit, Verona 2013, pp. 197-211.
- MELIS et alii 2004: M. G. Melis, M. Zedda, E. Piras, *Le rôle de la malacofaune dans la préhistoire de la Sardaigne. Nouvelles données du village de Su Coddu-Canelles (Selargius, Cagliari)*, in *XXIVèmes Rencontres Internationales d'Archéologie et d'Histoire d'Antibes Petits animaux et sociétés humaines; du complément alimentaire aux ressources utilitaires*, Antibes, 23-25 octobre 2003, Editions APDCA, Antibes 2004, pp. 37-46.
- PINNA 2018: F. Pinna, *Archeologia medievale e costruzione partecipata dell'identità locale: percorsi di archeologia di comunità a Luogosanto (Sardegna Nord-Orientale)*, in F. Sogliani, B. Gargiulo, E. Annunziata, V. Vitale (eds.), *VIII Congresso nazionale di archeologia medievale, vol. 1*, (Matera, 12-15 settembre 2018), All'Insegna del Giglio, Firenze 2018, pp. 90-95.
- PINNA 2019: F. Pinna, *Archeologia e costruzione partecipata dell'identità locale: percorsi di archeologia di comunità*

- in Sardegna*, «Post-Classical Archaeologies» 9, 2019, pp. 123-146.
- PORCEDDA *et alii* 2019: F. Porcedda, R. Cicilloni, G. Paglietti, *Materiali degli scavi taramelliani dal santuario nuragico di Santa Vittoria di Serri dai depositi della Soprintendenza*, in M. Casagrande, M. Picciau, G. Salis (eds.), *Antonio Taramelli e l'archeologia della Sardegna: Atti delle giornate di studio: Abbasanta 17-18 maggio 2019*, Imago Multimedia, Nuoro 2019, pp. 167-174.
- THORSTEN 2017: L. Thorsten (ed.), *Engaging citizens with Europe's cultural heritage: how to make best use of the interpretive approach*, (Interpret Europe, produced for the European Commission in preparation for the European Year of Cultural Heritage 2018), Interpret Europe, Witzhausen 2017.
- UGAS 1997: G. Ugas, *Le radici prenuragiche e nuragiche di Selargius*, in G. Camboni (ed.), *Selargius, l'antica Kellarios*, Amilcare Pizzi editore, Cinisello Balsamo 1997, pp. 48-61.
- UGAS *et alii* 1985: G. Ugas, G. Lai, L. Usai, *L'insediamento prenuragico di su Coddu (Selargius-Cagliari). Notizia preliminare sulle campagne di scavo 1981-1984*, «Nuovo Bollettino Archeologico Sardo» II, 1985, pp. 7-40.
- UGAS *et alii* 1989: G. Ugas, L. Usai, M.P. Nuvoli, G. Lai, M.G. Marras, *Nuovi dati sull'insediamento di Su Coddu-Selargius*, in L. Dettori Campus (ed.), *La Cultura di Ozieri. Problematiche e nuove acquisizioni*, Il Torchietto editore, Ozieri 1989, pp. 239-278.
- USAI 1987: L. Usai, *Il villaggio di età eneolitica di Terramaini presso Pirri (Cagliari)*, in *Atti del IV Convegno Nazionale di Preistoria e Protostoria Preistoria d'Italia alla luce delle ultime scoperte*, (Pescia, 8-9 dicembre 1984), Comune di Pescia- L'Erma di Bretschneider editore, Pescia 1987, pp. 175-196.
- VOLPE 2019: G. Volpe, *Il bene nostro: un impegno per il patrimonio culturale*, Edipuglia, Bari 2019.
- VOLPE 2020: G. Volpe, *Archeologia pubblica: metodi, tecniche, esperienze*, Carrocci, Roma 2020.



Fig. 1: Geolocalizzazione del sito di Su Coddu- Selargius (da Google Earth) (elab. I. Pitzalis).



Fig. 2: Selargius (CA): Veduta generale dello scavo di un lotto di Su Coddu (foto P. F. Serreli).

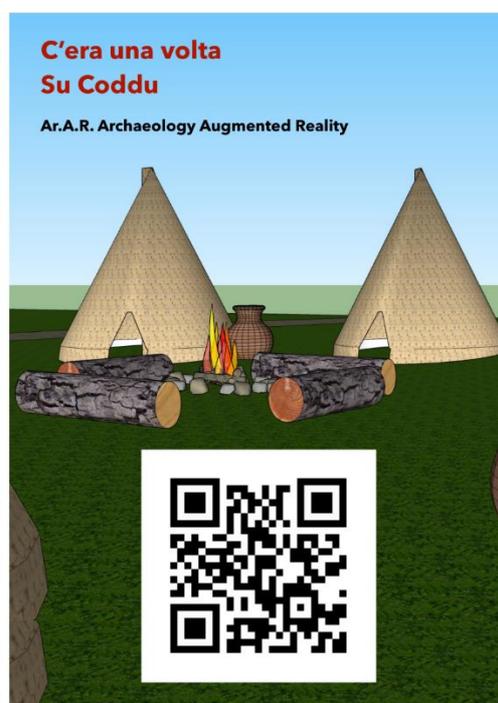


Fig. 3: Locandina dell'evento conclusivo del progetto Monumenti Aperti Selargius progetto Ar.A.R. 2019 con codice QR.



Fig. 4: Dettaglio delle ricostruzioni 3D realizzate dagli studenti della scuola secondaria di primo grado.

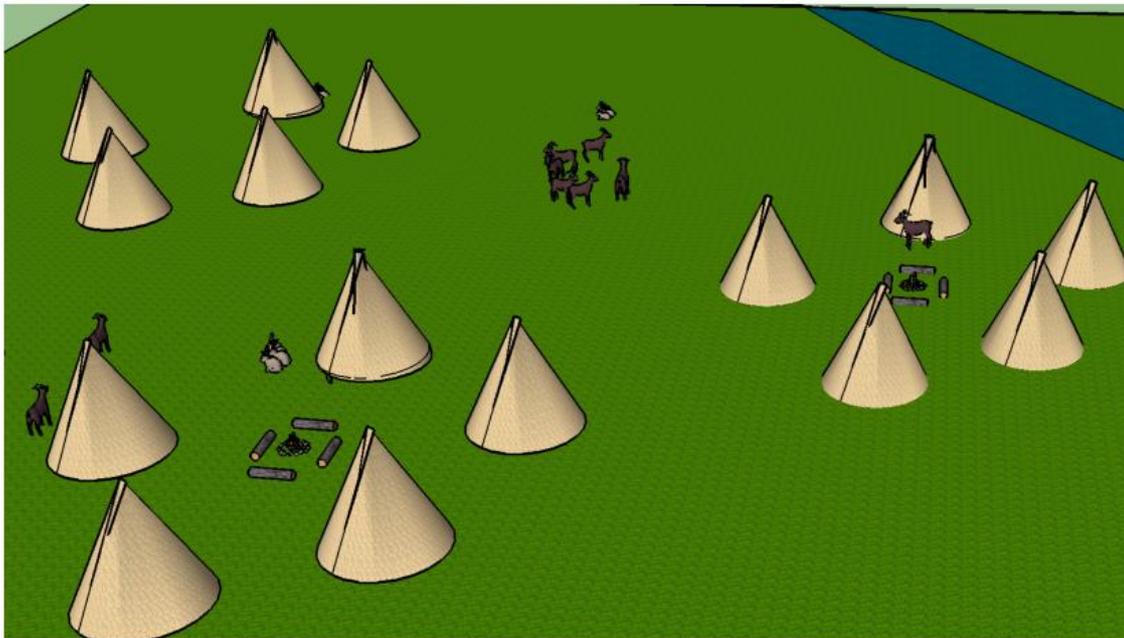


Fig. 5: Dettaglio delle ricostruzioni 3D realizzate dagli studenti della scuola secondaria di primo grado.