

a.s. 2018/2019

OFFERTA DIDATTICA

SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO



MUSEO ARCHEOLOGICO
DEL CHIANTI SENESE

Promò^{3c}*Cultura*

REGIONE
TOSCANA



MUSEO
DI RILEVANZA
REGIONALE



fondazione
MUSEI
SENESI

Sommario

1. *Ricostruiamo la storia con l'Archeo - Kamishibai*
2. *Mani in pasta.....nell'argilla*
3. *Erbe e fiori medicamentosi*
4. *Ombre magiche*
5. *I giochi di una volta: scopriamo tanti materiali!*

Le attività hanno una durata di ca. 2 ore.



1. ***Ricostruiamo la storia con l'Archeo - Kamishibai***

L'attività è costruita attraverso l'uso del *kamishibai*, dal giapponese *kami* (carta) e *shibai* (teatro), forma tradizionale di teatro itinerante diffuso in Giappone tra gli anni '20 e '50 del '900. L'utilizzo di tavole illustrate appositamente preparate accompagnate dalla narrazione permette di raccontare tramite un linguaggio multilivello differenti tematiche con un approccio di tipo ludico.

Il soggetti della narrazione teatralizzata sono i contenuti della collezione museale o la storia di Castellina in Chianti e del suo territorio nel corso delle diverse epoche.

Tramite un linguaggio allo stesso tempo narrativo e visivo pensato appositamente per i più piccoli i contenuti della collezione sono trasmessi in modo calibrato focalizzandosi sulla narrazione di storie mitiche e di vita quotidiana degli antichi, raccontando i reperti tramite le storie che essi evocano. Nel secondo caso si "mostra" e si racconta la storia di Castellina in Chianti ampliando la narrazione anche al territorio locale chiantigiano.

2. ***Mani in pasta nell'argilla***

L'attività introduce i più piccoli alla scoperta dell'argilla, della sua manipolazione e trasformazione in ceramica, utilizzando un approccio pratico. I partecipanti sono guidati all'esplorazione della materia principalmente tramite l'esperienza tattile, oltre che visiva. Fulcro del percorso didattico è l'attività di manipolazione dell'argilla per creare dei piccoli manufatti. Facendo ricorso all'osservazione diretta e a semplici esperimenti pratici si spiega in modo calibrato ed efficace la natura e l'origine dell'argilla, in contrapposizione a materiali dalle proprietà solo apparentemente simili, e spesso utilizzati dai bambini per il gioco e la manipolazione. L'attività vuole portare i partecipanti a scoprire le proprietà di questo straordinario materiale anche tramite il confronto con altri, come ad esempio la pietra, stimolando le abilità manuali e capacità di confronto ed osservazione.

3. Erbe e fiori medicamentosi

Il percorso indaga i temi della medicina e della cura del corpo nel passato, ambiti entrambe basati su erbe e piante, e vuole essere anche un'occasione per stimolare nei bambini più piccoli l'osservazione dell'ambiente che ci circonda.

L'attività consta di una breve passeggiata nei pressi della scuola dedicata all'osservazione di piante, erbe e fiori che popolano siepi, aiuole e spazi pubblici. I bambini sono guidati alla scoperta delle diverse varietà di piante e alla raccolta di piccoli campioni, per stimolare in loro la curiosità verso l'ambiente circostante e le capacità di osservazione. L'uscita fornisce inoltre l'occasione per far riflettere i bambini sul rispetto verso l'ambiente in cui vivono e sul corretto comportamento negli spazi aperti che li circondano.

Rientrati in classe, inizia un laboratorio in cui i bambini sono guidati alla realizzazione di un erbario, "schedando" i campioni raccolti disegnando i contorni delle foglie o adottando il sistema dell'impronta su una forma di das. Tramite la rielaborazione pratica si facilita l'apprendimento e il riconoscimento di piante erbe e fiori.

In alternativa le piante raccolte, in aggiunta a campioni forniti, sono utilizzate per la preparazione di un unguento alla maniera antica, tramite un laboratorio sensoriale.

4. Ombre magiche

Attraverso il teatro d'ombre, antica forma di spettacolo popolare realizzato proiettando figure articolate su uno schermo semitrasparente, illuminato posteriormente, si crea un racconto i cui protagonisti sono alcuni degli oggetti conservati nel museo, o personaggi in essi raffigurati, che prendendo vita e voce raccontano ai partecipanti le proprie storie. E' possibile in seguito prevedere la visita alle sale museali, durante la quale i partecipanti andranno alla ricerca dei protagonisti delle storie esplorando con la guida dell'operatore le vetrine e i reperti.



5. I giochi di una volta: scopriamo tanti materiali!

L'attività vuole stimolare le capacità manuali mediante la manipolazione di diversi tipi di oggetto fatti di materiali differenti. L'attività si struttura in due parti complementari: la scoperta individuale di svariati oggetti e l'impiego degli stessi - presi singolarmente o anche combinati assieme - per ricavarne un gioco. Tutti i materiali usati sono scelti fra quelli di uso più comune (sughero, spago, in legno, stoffa, metallo, cartone). Con la guida dell'operatore i bambini sperimentano le diverse caratteristiche tattili dei materiali e talvolta anche tramite l'olfatto (ad es. la differenza fra materie naturali e artificiali) per poi scoprirne i possibili impieghi ludici. In questa fase oltre a sperimentare singolarmente o in gruppi il gioco, si lascia spazio anche alla fantasia dei bambini che potranno a loro volta trovare anche altri modi di usare gli stessi materiali per creare giochi nuovi. Alla fine dell'attività i partecipanti inventano e costruiscono un giocattolo da portare a casa come ricordo dell'esperienza.

Sommario

1. *Ricostruiamo la storia con l'Archeo - Kamishibai*
2. *Ombre magiche*
3. *Indizi nascosti intorno a noi, alla scoperta dell'archeologia*
4. *La capanna del pastore, la casa del principe, il palazzo dell'imperatore*
5. *Intrecciando storie e fili*
6. *La scrittura, memoria degli uomini*
7. *Il carro di Montecalvario, i mezzi di trasporto e il viaggio nell'antichità*
8. *Come si curavano gli antichi? Viaggio nella medicina di un tempo: erbe, santuari e doni agli dei*
9. *A tavola con gli antichi*
10. *Di cosa è fatto? Come è fatto? Oltre l'oggetto, alla scoperta delle tecniche e dell'artigianato degli antichi*
11. *Archeostorie a fumetti: il racconto segreto dei reperti*
12. *In viaggio con i pastori del Chianti*
13. *Dall'argilla alla ceramica: una storia millenaria*



1. **Ricostruiamo la storia con l'Archeo - Kamishibai**

RIVOLTO A: classi I e II

DISCIPLINE COINVOLTE: storia, antropologia, teatro

L'attività si svolge con l'uso del *kamishibai*, dal giapponese *kami* (carta) e *shibai* (teatro), forma tradizionale di teatro itinerante diffuso in Giappone tra gli anni '20 e '50 del '900. L'utilizzo di tavole illustrate appositamente preparate accompagnate dalla narrazione permette di raccontare tramite un linguaggio multilivello differenti tematiche con un approccio di tipo ludico.

Il soggetto della narrazione teatralizzata sono i contenuti della collezione museale o la storia di Castellina in Chianti e del suo territorio nel corso delle diverse epoche.

Tramite un linguaggio allo stesso tempo narrativo e visivo pensato appositamente per i più piccoli i contenuti della collezione sono trasmessi in modo calibrato focalizzandosi sulla narrazione di storie mitiche e di vita quotidiana degli antichi, raccontando i reperti tramite le storie che essi evocano. Nel secondo caso si “mostra” e si racconta la storia di Castellina in Chianti ampliando la narrazione anche al territorio locale chiantigiano.

2. *Ombre magiche al Museo*

RIVOLTO A: classi I e II

DISCIPLINE COINVOLTE: storia, teatro, archeologia

Attraverso il teatro d'ombre, antica forma di spettacolo popolare realizzato proiettando figure articolate su uno schermo semitrasparente, illuminato posteriormente, si crea un racconto i cui protagonisti sono alcuni degli oggetti conservati nel museo, o personaggi in essi raffigurati, che prendendo vita e voce raccontano ai partecipanti le proprie storie. E' possibile in seguito prevedere la visita alle sale museali, durante la quale i partecipanti andranno alla ricerca dei protagonisti delle storie esplorando con la guida dell'operatore le vetrine e i reperti.

3. *Indizi nascosti intorno a noi, alla scoperta dell'archeologia*

RIVOLTO A: classi III - IV - V

DISCIPLINE COINVOLTE: archeologia, storia, antropologia

Protagonista del percorso è l'archeologia come disciplina e come mestiere. Si illustrano i metodi della ricerca archeologica e le innumerevoli sfaccettature di un mestiere affascinante quanto complesso. Particolare importanza è data al contestualizzare nel nostro tempo le finalità della ricerca sul passato al fine di sottolineare quale debba essere la sua funzione di strumento di indagine e scoperta anche per la lettura del presente.

A seconda degli interessi delle classi è possibile approfondire diverse tracce tematiche e pratiche:

- reperto come indizi e fonte di informazioni. I ragazzi sono chiamati all'interpretazione ed “elaborazione dei dati”
- strumenti e metodi della ricerca sul campo con laboratorio di scavo simulato.



4. *La capanna del pastore, la casa del principe, il palazzo dell'imperatore*

RIVOLTO A: classi IV e V

DISCIPLINE COINVOLTE: archeologia, antropologia, tecnica

Il percorso vuole approfondire in modo trasversale la tematica dell'abitare nel corso della storia dell'uomo, focalizzando l'attenzione sulla casa come struttura architettonica ma anche come specchio della società e della sua organizzazione, mettendo in luce gli aspetti antropologici legati alla dimensione domestica. Vengono prese in esame le principali tipologie di strutture abitative, contestualizzandole nel periodo storico di riferimento e mettendole in relazione con il loro contesto geografico-ambientale per riflettere su quali molteplici elementi ne condizionino la forma, i materiali costruttivi o le dimensioni. Si pone l'accento inoltre anche sulla dimensione interna, sulle stanze e sull'arredamento per scoprire eventuali similitudini o differenze con le nostre case. Il tema viene trattato a partire da una presentazione di immagini di testimonianze archeologiche e di ricostruzioni grafiche, per scoprire come sia possibile conoscere la forma delle capanne o stimare l'altezza e la forma del tetto di un edificio di cui gli archeologi trovano solo le fondazioni.

La seconda parte dell'attività prevede un'attività pratica di rielaborazione durante la quali i partecipanti, divisi a gruppi, ricostruiranno tramite materiali appositamente preparati dei modellini esemplificativi delle principali strutture trattate.

5. *Intrecciando storie e fili*

RIVOLTO A: tutte le classi

DISCIPLINE COINVOLTE: storia, storia delle tradizioni, antropologia

Un percorso di approfondimento introduce il tema della filatura e della tessitura ai ragazzi. A partire dalle testimonianze del passato (fonti iconografiche e reperti archeologici) si conoscono da vicino le tecniche fondamentali – che sono molto antiche - per realizzare un tessuto a partire dalla lavorazione delle fibre naturali (vegetali o animali) fino alla confezione del prodotto finale con il telaio. Non da ultimo, l'approfondimento tocca anche l'aspetto antropologico di tecniche che essenzialmente sono rimaste le medesime nel corso della storia dalla preistoria fino alla prima industrializzazione di epoca moderna. Un patrimonio di tradizioni che ha lasciato il segno nell'immaginario collettivo dei popoli tanto da assumere significati e valori importanti veicolati dal mito, dalla letteratura, dall'arte e dalla storia in genere.

Durante l'attività pratica i ragazzi hanno la possibilità di prendere confidenza con i materiali naturali grezzi e gli strumenti del mestiere (dei fac-simili di quelli tradizionali), nonché di cimentarsi sia con la filatura della lana con il fuso che con la tessitura a telaio orizzontale.

6. *La scrittura, memoria degli uomini*

RIVOLTO A: classi IV e V

DISCIPLINE COINVOLTE: storia, antropologia

A seconda degli interessi delle classi il percorso può essere svolto secondo differenti tracce:

- *le origini della scrittura nel mondo mesopotamico ed egiziano*: si spiega come, quando è perché nascono le prime forme di scrittura nel Vicino Oriente, con un approccio comparativo e con uno sguardo alla loro evoluzione nel tempo.

- *la "rivoluzione" delle scritture alfabetiche*: si illustra l'origine delle scritture alfabetiche ponendo l'accento sul carattere innovativo di questa nuova modalità di scrivere, che è quella che ancora noi utilizziamo, rispetto alle precedenti forme di scrittura. Si illustra l'utilizzo dell'alfabeto presso i Fenici.

- *lingua e scrittura degli Etruschi*: si analizzano l'origine e l'evoluzione dell'alfabeto utilizzato dal popolo etrusco, gli elementi caratterizzanti la lingua e le più significative testimonianze scritte a noi rimaste. Particolare attenzione è rivolta ai modi di ricezione dell'alfabeto e alla loro contestualizzazione nell'ambito dello sviluppo della civiltà etrusca e delle relazioni con gli altri popoli mediterranei. Lo svolgimento dell'attività presso il Museo permette la visita alle testimonianze scritte in esso conservate.

Tutti i percorsi prendono in esame la tematica analizzando il binomio lingua - scrittura e affrontando l'argomento sia sotto l'aspetto tecnico, la scrittura come codice, sia sotto l'aspetto antropologico, legato al ruolo della comunicazione scritta presso le comunità umane.

Parte integrante è l'attività pratica di laboratorio durante la quale i partecipanti sono chiamati a cimentarsi nella riproduzione di brevi frasi su supporti specifici, quali argilla, tela ecc. ...

7. Il carro di Montecalvario, i mezzi di trasporto e il viaggio nell'antichità

RIVOLTO A: classi IV e V

DISCIPLINE COINVOLTE: archeologia, antropologia, geografia

A partire dal carro etrusco di Montecalvario esposto al Museo, si presenta ai ragazzi il tema del viaggio nel mondo antico. Vengono presi in esame diversi aspetti della tematica: dai mezzi di trasporto in uso al tempo, alle ragioni che spingevano a spostarsi, allo sviluppo di reti stradali "moderne" come quelle romane.

Vengono presi in esame anche alcuni esempi emblematici di viaggi compiuti nel passato di cui abbiamo testimonianza grazie alle fonti scritte o ai reperti archeologici.

Si affronta inoltre la tematica con una prospettiva comparativa, mettendo in luce similitudini e differenze del viaggiare a seconda dei popoli o dei periodi storici, per far riflettere i ragazzi sulle implicazioni e motivazioni degli spostamenti in passato confrontandoli con le consuetudini moderne. Una rielaborazione in forma di visita-gioco alle sale museali costruita sulla tematica trattata conclude l'attività.



8. Come si curavano gli antichi? Viaggio nella medicina di un tempo: erbe, santuari e doni agli dei.

RIVOLTO A: classi IV e V

DISCIPLINE COINVOLTE: storia, erboristeria, storia delle religioni.

L'attività concentra l'attenzione sui rimedi adottati dall'uomo nell'antichità per curare la salute attraverso un ampio spettro di analisi che comprende sia una panoramica sui metodi pratici inerenti l'impiego di erbe con proprietà curative già note al tempo, sia riferimenti alla sfera religiosa e talvolta magica che rientravano nell'antica concezione di cura tramite la dimensione sacra e spirituale. I ragazzi dunque sono portati a riflettere sull'evoluzione del concetto assai complesso e articolato di "medicina" in modo da sottolineare somiglianze e differenze con la concezione moderna.

Nella seconda parte dell'attività si procede alla realizzazione di un erbario dedicato ad alcune delle erbe che erano in uso presso i popoli antichi. Dopo una prima fase di sperimentazione olfattiva e tattile volta al riconoscimento delle varie essenze rappresentate da foglie, radici, semi e fiori, si procede al montaggio dell'erbario in cui ogni essenza e pianta viene identificata da una "carta d'identità" in cui compaiono il nome e le rispettive proprietà medicamentose, nonché eventuali richiami ad aneddoti e racconti che hanno visto protagonista la pianta in questione nel mito, nella storia, nella letteratura.

E' possibile prevedere inoltre come parte del percorso un'uscita nei dintorni della scuola per un trekking botanico, durante il quale i ragazzi stessi con la guida dell'operatore osservano piante e fiori e raccolgono alcuni campioni da utilizzare poi nel laboratorio in classe.

9. A tavola con gli antichi

RIVOLTO A: tutte le classi

DISCIPLINE COINVOLTE: archeologia, antropologia, educazione all'immagine, educazione alimentare

Il percorso, calibrato a seconda dell'età dei partecipanti, affronta il tema dell'alimentazione nel passato, dall'età antica a quella medievale con uno sguardo alle novità introdotte nell'epoca post-medievale. Attraverso la presentazione dei cibi consumati, del modo di stare a tavola ma anche delle fonti di approvvigionamento e dei contenitori utilizzati si invitano i ragazzi alla riflessione sulla storia della cultura alimentare nelle varie epoche. L'attività prevede un approccio trasversale e comparativo fra le abitudini alimentari di diverse epoche storiche compresa la nostra.

Parte integrante dell'attività è un laboratorio durante il quale vengono presentati ai ragazzi alcuni cibi (cereali, olio, vino etc..) per riflettere sui procedimenti di lavorazione che portano dalla pianta all'alimento.

A seconda degli interessi delle classi è possibile effettuare il percorso focalizzandosi sull'alimentazione dell'età antica o su un aspetto specifico (ad es. i cereali e la panificazione). L'attività pratica può prevedere anche un laboratorio di macinazione e produzione del pane.

10. Come e di cosa è fatto? Oltre l'oggetto, alla scoperta delle tecniche e dell'artigianato degli antichi

RIVOLTO A : classi IV e V

DISCIPLINE COINVOLTE: archeologia, scienze, tecnologia

NOTA: Si consiglia lo svolgimento presso il Museo

L'attività si concentra su modi e strumenti adottati in passato per realizzare i manufatti che popolano i musei e che siamo abituati ad osservare principalmente sotto l'aspetto storico-artistico e funzionale e più raramente come prodotti di complesse operazioni tecniche di artigianato. Un viaggio nell'affascinante dimensione del sapere tecnico, bagaglio antichissimo di conoscenze e segreti per piegare alla volontà creativa dell'uomo svariati materiali e la cui comprensione rimane a tratti ancora non chiara. Nella prima fase dell'attività, con l'esplorazione delle vetrine museali, i partecipanti sono stimolati al riconoscimento dei diversi materiali (metallo, vetro, pietre dure e ceramica). In seguito, si svolge l'attività di laboratorio. La prima fase prevede la scoperta delle materie prime grezze per la realizzazione del manufatto attraverso la presentazione di alcuni campioni, poi grazie ad alcuni filmati vengono mostrate alcune tecniche di lavorazione su specifici materiali. La seconda fase dell'attività consiste nel laboratorio vero e proprio che sviluppa un aspetto dell'arte dell'orafo: la lavorazione a sbalzo. I ragazzi, possono pertanto cimentarsi nella riproduzione su lamina metallica di oggetti presenti nella collezione museale o in decorazioni di propria fantasia con ceselli e bulini.

11. Archeostorie a fumetti: il racconto segreto dei reperti

RIVOLTO A: classi III - IV - V

DISCIPLINE COINVOLTE: archeologia, antropologia, educazione all'immagine, disegno

NOTA: Si consiglia lo svolgimento presso il Museo

L'attività inizia con una visita interattiva delle sale museali: i ragazzi stessi, seguendo le indicazioni e la guida dell'archeologo, esplorano le vetrine per scoprire caratteristiche, funzioni e uso degli oggetti nel passato. Scopo dell'osservazione guidata delle vetrine è risalire alle attività e dunque alle funzioni relative a determinati oggetti per ricostruirne idealmente la storia d'uso nel passato.



Il laboratorio – in analogia con il lavoro di interpretazione dell'archeologo – vuole stimolare il ragionamento deduttivo, le capacità associative ma anche l'immaginazione dei singoli ragazzi, componente essenziale questa, per qualsiasi interpretazione. Durante la visita infatti i partecipanti sono invitati a prender appunti con parole chiave e propri schizzi disegnati. In seguito avviene l'elaborazione vera e propria: mediante il confronto collettivo ragionato sulle informazioni raccolte e desunte durante la visita, i ragazzi sono guidati

all'individuazione di alcuni temi su cui focalizzare l'attenzione e dai quali ricavare una storia da rappresentare in un breve fumetto. Personaggi di fantasia in tutto e per tutto caratterizzati secondo l'epoca saranno i protagonisti di una storia verosimile ambientata nel passato.

12. In viaggio con i pastori del Chianti

RIVOLTO A: classi III

DISCIPLINE COINVOLTE: storia, archeologia, tecnologia

Il percorso è dedicato al Neolitico e prende in esame gli aspetti principali della sussistenza e della vita quotidiana delle comunità umane, oltre ad introdurre le fondamentali caratteristiche che definiscono l'ultima fase della preistoria rispetto ai periodi precedenti. A partire dalle informazioni che i reperti del museo ci raccontano sui gruppi di pastori che transitavano nel Chianti, si analizzano gli aspetti legati all'organizzazione della comunità e le principali attività svolte per la produzione degli oggetti e del cibo.

L'attività è strutturata come un laboratorio anche qualora sia svolta interamente in classe: oltre ad immagini e video i ragazzi possono osservare materiali e oggetti che riproducono quelli prodotti e utilizzati nella preistoria per meglio comprendere le tematiche trattate..

E' possibile scegliere, per la parte pratica, a seconda dell'interesse delle classi fra attività differenti: tessitura, filatura, produzione di vasi e/o altri strumenti con l'argilla e altri materiali forniti.

13. Dall'argilla alla ceramica: una storia millenaria

RIVOLTO A: *tutte le classi*

DISCIPLINE COINVOLTE: *archeologia, etnografia, scienze*

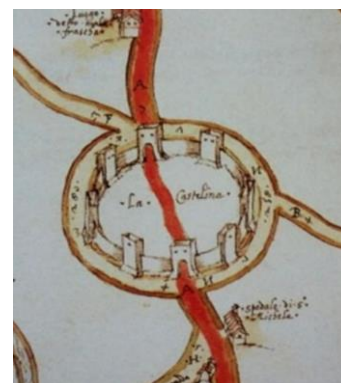
Il percorso, calibrato a seconda dell'età dei partecipanti, affronta il tema dell'argilla, materiale fondamentale che fin dal neolitico permette all'uomo di creare numerosi manufatti essenziali per la vita quotidiana. Si spiegano le origini e la preparazione dell'argilla per la manipolazione e la foggatura attraverso immagini e video, mostrando l'evoluzione delle principali tecniche di produzione della ceramica. Si porta i partecipanti a riflettere su come l'argilla venga utilizzata anche al giorno d'oggi seppur producendola con tecniche moderne e industriali, rimanendo come in passato un materiale tanto "semplice" quanto imprescindibile per le attività umane.

Parte integrante dell'attività è il laboratorio di manipolazione che permette ai partecipanti di cimentarsi nell'utilizzo di questo materiale per produrre degli oggetti.

Qualora l'attività venga svolta presso il Museo, nell'ambito del laboratorio si può prevedere una prova di utilizzo del tornio, con cui i partecipanti potranno misurarsi per fare esperienza diretta di questo importante strumento.

La visita alle sale museali può costituire un ulteriore modalità di approfondimento del percorso con l'osservazione delle diverse tipologie di reperti ceramici esposti.

1. *In cammino sulla via Francigena*
2. *Penna d'oca, nerofumo e pergamena: a scuola con gli amanuensi!*
3. *I muri parlano: "caccia al tesoro" tra le pietre del castello*
4. *A tavola con la Storia*
5. *La capanna del pastore, la casa del principe, il palazzo dell'imperatore*
6. *Dall'argilla alla ceramica: una storia millenaria*



1. *In cammino sulla via Francigena*

RIVOLTO A: classi I e II

DISCIPLINE COINVOLTE: storia, antropologia, geografia

L'attività è dedicata alla via Francigena, la principale arteria viaria dell'Europa medievale. Si illustra la sua origine, la rete degli *spedali*, i tracciati principali, i documenti e le testimonianze di viaggi e viaggiatori del tempo. Si analizza il ruolo della via nell'ambito storico, economico, sociale e artistico dell'età medievale con un approfondimento sulla realtà cittadina di Siena, toccata concretamente dal passaggio della via Francigena e ancora oggi tangibile nei segni architettonici conservati fra le vie, le mura dei palazzi e delle case. Siena, è infatti un esempio lampante di città fiorita sotto la spinta motrice del passaggio dell'importante via di comunicazione. Complementare all'incontro introduttivo è un trekking da svolgersi successivamente su un tratto della Francigena rurale (tratto Monteriggioni-Badia a Isola) o urbano, nel centro storico di Siena. I percorsi sui tracciati della Francigena permettono di scoprire luoghi e tracce che ancora richiamano alla memoria il passaggio dei pellegrini, dei mercanti e dei soldati che per secoli vi hanno transitato, offrendo interessanti spunti di riflessione sulla storia di Siena, sul tema del viaggio, sulla storia e la cultura del territorio.

2. *Penna d'oca , nerofumo e pergamena: a scuola con gli amanuensi!*

RIVOLTO A: tutte le classi

DISCIPLINE COINVOLTE: storia, storia dell'arte, disegno

NOTA: l'attività può essere combinata con un secondo incontro sulla pittura medievale (pittura a uovo, miniatura)

L'attività illustra i materiali, i tipi di scrittura e la società dell'epoca medievale per spiegare l'evoluzione della scrittura prima dell'avvento della stampa, che sancisce l'inizio della scrittura di epoca moderna. Il percorso analizza non solo i protagonisti della trasmissione

scritta, i monaci, ed i luoghi in cui lavoravano ma anche le tecniche, i materiali e le principali forme di scrittura tra la Tardo Antichità e la fine del Medioevo. Si riflette sul valore culturale della scrittura in particolare sul ruolo fondamentale per il costituirsi di una memoria storica e di identità culturale. Infine come all'interno di uno *scriptorium* di un monastero si conoscono nomi di strumenti e si scopre come nella pratica veniva prodotto un codice miniato, un'opera d'arte vera e propria dalla realizzazione lunga e complessa. La seconda parte dell'attività prevede un laboratorio pratico in cui gli alunni provano in prima persona a prendere confidenza con la penna d'oca e si cimentano nella stesura di una pagina di un immaginario codice con alcune delle forme di scrittura in uso al tempo.

L'attività può essere corredata da un secondo incontro che approfondisce la miniatura e la pittura medievale in genere, temi complementari alla scrittura. Il Laboratorio prevede la realizzazione di una miniatura all'interno della pagina creata durante il primo incontro utilizzando i pigmenti minerali.

3. *I muri parlano: "caccia al tesoro" tra le pietre del castello*

RIVOLTO A: classi I e II

DISCIPLINE COINVOLTE: storia, archeologia dell'architettura

NOTA: Il percorso prevede l'uscita a Castellina in Chianti

L'attività si struttura come un percorso di osservazione diretta nel paese di Castellina in Chianti per andare alla scoperta delle tracce del castello medievale. Il percorso è impostato come una caccia al tesoro nell'ambito del centro storico del paese.

Fulcro dell'attività è un trekking lungo ciò che resta riconoscibile dell'antico circuito murario del castello. Gli alunni sono guidati nell'osservazione attenta e critica delle strutture attuali

per riconoscere alcuni indizi tra le pietre che sfuggono all'occhio distratto che aiutano a comprendere l'aspetto originario del complesso. L'attività prevede inoltre la salita alla cima della torre della Rocca per l'osservazione dall'alto del centro storico e degli elementi architettonici osservati precedentemente da terra con una prospettiva "orizzontale". Al termine dell'attività i partecipanti provano, sulla base degli elementi notati e osservati durante il trekking, ad elaborare un disegno ricostruttivo della fortificazione



fiorentina. In alternativa la classe, lavorando in gruppi, 'ricostruisce' il castello come modellino in scala, con appositi materiali forniti.

L'uscita può essere preceduta da un'introduzione in classe in cui si delineano le vicende del borgo all'interno di un contesto storico di più ampio raggio e le caratteristiche architettoniche dei castelli nell'epoca di costruzione della fortezza di Castellina.

4. *A tavola con la Storia*

RIVOLTO A: tutte le classi

DISCIPLINE COINVOLTE: archeologia, antropologia, educazione all'immagine, educazione alimentare

Il percorso, affronta il tema dell'alimentazione nel passato, dall'età antica a quella medievale con uno sguardo alle novità introdotte nell'epoca post-medievale. Attraverso la presentazione dei cibi consumati, del modo di stare a tavola ma anche delle fonti di approvvigionamento e dei contenitori utilizzati si invitano i ragazzi alla riflessione sulla storia della cultura alimentare nelle varie epoche. L'attività prevede un approccio trasversale includendo considerazioni di aspetto pratico sulle abitudini alimentari di diverse epoche storiche compresa la nostra, che di tipo antropologico. Per comprendere l'importanza che in particolare alcuni cibi e bevande hanno avuto nella storia dell'uomo, viene anche illustrato ai ragazzi il valore simbolico che gli uomini hanno loro dato nel tempo.

Parte integrante dell'attività è un laboratorio durante il quale sono presentati ai ragazzi alcuni cibi (cereali, olio, vino etc..) per riflettere sui procedimenti di lavorazione che portano dalla pianta alla realizzazione dell'alimento.

Un gioco-quiz conclusivo da svolgersi a gruppi permette di rielaborare i contenuti trattati.

5. *La capanna del pastore, la casa del principe, il palazzo dell'imperatore*

RIVOLTO A: tutte le classi

DISCIPLINE COINVOLTE: archeologia, antropologia, tecnica

Il percorso approfondisce in modo trasversale il tema dell'abitare dalle prime notizie a riguardo agli albori della storia umana, fino all'età medievale, con uno sguardo all'abitazione sia come struttura architettonica sia come luogo in cui si specchia la società di una determinata epoca storica, mettendo in luce gli aspetti antropologici legati alla dimensione domestica. Si illustrano con l'aiuto di immagini di reperti e ricostruzioni efficaci, le principali tipologie costruttive che l'uomo ha adottato a seconda delle epoche storiche e del contesto geografico – ambientale. Si stimolano i ragazzi a ragionare sui molteplici elementi che condizionano i materiali costruttivi e la forma delle abitazioni. Si osservano le caratteristiche delle case appartenenti a diverse epoche storiche, per scoprirne l'organizzazione degli spazi e arredamento e così riflettere su somiglianze e differenze con le case di oggi. Si spiega come gli archeologi riescano attraverso poche tracce materiali, a risalire non solo alla forma degli edifici, ma anche a stimarne l'altezza o la forma del tetto quando si ritrovano solamente le fondazioni.

La seconda parte dell'attività prevede un'attività pratica durante la quale i partecipanti, divisi a gruppi, ricostruiscono tramite materiali appositamente predisposti dei modellini esemplificativi delle principali strutture trattate.

6. *Dall'argilla alla ceramica: una storia millenaria*

RIVOLTO A: tutte le classi

DISCIPLINE COINVOLTE: archeologia, etnografia, scienze

Il percorso affronta il tema dell'argilla, un materiale fondamentale che già a partire dal Neolitico permette all'uomo di creare numerosi manufatti rivoluzionando così il suo modo di vivere e facendo dell'argilla – di origine tanto “semplice” – un materiale quasi imprescindibile alle attività umane.

Con l'aiuto di immagini e video si spiega cos'è l'argilla, quale è la sua origine in natura, come l'uomo ha scoperto la sua versatilità e nel tempo quali tecniche per lavorarla ha messo a punto per creare oggetti durevoli di ceramica attraverso la cottura. Si illustra inoltre il valore in termini culturali ed economici della scoperta di un materiale tanto duttile e utile all'uomo, mostrando il vasto spettro di impieghi dell'argilla nelle attività umane (per fabbricare contenitori, come materiale costruttivo, come materiale artistico, ecc. ..). Si invitano infine i ragazzi a riflettere su quali siano le somiglianze e le differenze della produzione ceramica antica rispetto quella odierna sia in termini tecnici che di destinazioni d'uso dell'argilla e della ceramica.

Parte integrante dell'attività è il laboratorio di manipolazione che permette ai partecipanti di sperimentare in prima persona le proprietà fisiche dell'argilla cimentandosi nella creazione di oggetti simili a quelli antichi o anche di propria fantasia.

Qualora l'attività venga svolta presso il Museo, alla suddetta attività può affiancarsi una prova di utilizzo del tornio e in fase di esposizione del tema, la visita mirata alle sale museali, costituisce un approfondimento ulteriore del percorso grazie alla possibilità che i ragazzi hanno di osservare ad occhio nudo i diversi tipi di oggetti realizzati in ceramica.



COSTI:

Incontro unico (attività di una mattinata/ 2 o 3 ore): euro 2,50 a bambino

Percorso articolato su due incontri: euro 4,00 a bambino.

Percorso articolato su tre incontri: euro 5,00 a bambino.

A seconda della modulazione personalizzata delle attività si prevede una quantificazione specifica dei costi sulla base dell'articolazione e complessità del progetto.

Nota: Il biglietto d'ingresso al Museo Archeologico del Chianti senese è gratuito per le classi dell'I.C. Monteriggioni e dell'I.C. "G. Papini".

PER INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI:

Museo Archeologico del Chianti senese: 0577 742090

Michela Malvolti malvolti@promocultura.it 347 6790752

Cecilia Valle ceciliavalle1@gmail.com 328 0113225

Francesca Koll kollfrancesca@gmail.com 366 9581659

Soc. Coop. Promocultura (ufficio) 0571 962834

In collaborazione con:



**Comune
di Castellina
in Chianti**



**Ministero
dei beni e delle
attività culturali
e del turismo**