



Massa
Marittima
MUSEI



*Didattica
al museo*

Didattica al Museo

La Cooperativa Zoe propone una serie di percorsi didattici che integrano le attività in classe e permettono al museo di entrare nelle scuole. Imparare divertendosi è la ricetta speciale rivolta ai bambini che vivranno delle esperienze uniche in cui alla lezione teorica verrà sempre affiancata anche il laboratorio pratico.

L'offerta è strutturata attraverso 5 percorsi: preistorico, etrusco, archeologia industriale, medievale, archeologo per un giorno, che affronteranno le diverse tematiche del museo, puntando sul valore esperienziale dell'attività per fissare i concetti chiave espressi dalle collezioni museali. Ogni modulo potrà esser declinato in riferimento all'età e alle tematiche affrontate in classe.

I 5 percorsi potranno esser introdotti da lezioni in aula (modalità in presenza o da remoto) riguardanti il percorso scelto e suddivisi in due ore di lezione interattiva da eseguire nella stessa giornata o in due giornate distinte.

L'esperienza al museo si comporrà sempre di una visita guidata tematica della durata di circa 30 minuti e di un'esperienza laboratoriale a scelta degli insegnanti della durata di circa 60 minuti.

Sarà possibile concordare una giornata all'archeodromo Gli Albori diretto da Riccardo Chessa e situato presso Cinigiano. Lì gli studenti potranno cimentarsi con pratiche di archeologia sperimentale e vedere con mano come venivano realizzati oggetti e strutture nel mondo antico.

I tre moduli che compongono ciascun percorso possono esser acquistati interamente o anche selezionati in base alle esigenze e disponibilità.

Percorso preistorico

Obiettivi: dalla preistoria alla storia, analogie e differenze; la società alle soglie della storia; la cultura materiale dalla preistoria alla protostoria; Massa Marittima e il suo territorio prima dell'età etrusca

1. VISITA GUIDATA AL MUSEO ARCHEOLOGICO G. CAMPOREALE

(durata 30 min)

Visita approfondita delle collezioni museali con particolare riferimento ai contesti più antichi e panoramica sugli insediamenti delle Colline Metallifere fino all'VIII secolo a.C.

2. LABORATORI DIDATTICI

Le origini dell'arte:

gli studenti saranno invitati a riprodurre le immagini e le decorazioni della collezione museale colorandole con l'utilizzo di pigmenti naturali.

Ceramisti per un giorno, la tecnica del colombino:

gli studenti verranno stimolati a ricreare vasi con l'antica tecnica del colombino, precedente all'invenzione del tornio.

Ceramisti per un giorno, la tecnica della manipolazione diretta:

gli studenti verranno stimolati a ricreare vasi con l'antica tecnica della manipolazione diretta, precedente all'invenzione del tornio.

Cacciatori e guerrieri, le armi prima della storia:

dalla pietra alla metallurgia, verranno riprodotte armi giocattolo tipiche della vita dell'uomo preistorico, tra la guerra e la caccia.

3. ARCHEOLOGIA SPERIMENTALE PRESSO GLI ALBORI

Gli studenti proveranno l'esperienza di vivere in un villaggio preistorico dal Paleolitico al Neolitico: si vedranno pratiche di scheggiatura della pietra, levigatura della pietra, accensione del fuoco con tecniche tradizionali e costruzione di armi preistoriche.



Percorso etrusco

Obiettivi: genesi, sviluppo e scomparsa della nazione etrusca; la società etrusca ed il suo ordinamento politico; la vita quotidiana nel periodo etrusco; la cultura materiale etrusca; Massa Marittima e il suo territorio nel periodo etrusco.

1. VISITA GUIDATA AL MUSEO ARCHEOLOGICO G. CAMPOREALE

Visita approfondita delle collezioni museali con particolare riferimento alla sezione etrusca, scansioni cronologiche principali, individuazione delle principali tipologie di materiali caratteristiche per i diversi periodi e focus sull'abitato del Lago dell'Accesa.

2. LABORATORI DIDATTICI

Il geometrico, un gusto che viene dall'Est:

giocare con l'arte e lo stile arrivato in Italia insieme ai mercanti greci.

Cacciatori...di tesori!:

attraverso un gioco ad indizi gli studenti dovranno ritrovare un antico reperto che lo sbadato archeologo ha perso nel museo. Un'avventura tra diverse tipologie ceramiche e classi di materiali per trovare e disegnare il reperto disperso.

L'Alfabeto etrusco, tra magia e tecnica:

il territorio orbetellano ha restituito alcune delle testimonianze più antiche di alfabeto etrusco. Gli studenti cercheranno di imparare l'alfabeto etrusco e realizzeranno un pendaglio in argilla con la loro lettera preferita.

Le magiche creature della mitologia greca:

attraverso la lettura di episodi tratti dal mito, si sveleranno i personaggi che popolano la mitologia. Alla fine della lettura, i bambini saranno guidati in una rielaborazione grafica della storia narrata.

Incidere e decorare:

gli studenti saranno invitati a riprodurre su lamina, in base ai reperti esposti in Museo, gli ornamenti etruschi, realizzati mediante la tecnica dell'incisione.

Con l'argilla ti racconto una storia:

dopo aver parlato di un mito greco - etrusco, gli studenti riprodurranno con l'argilla uno dei personaggi o una scena che li ha particolarmente colpiti.

3. ARCHEOLOGIA SPERIMENTALE PRESSO GLI ALBORI

Gli studenti visiteranno la ricostruzione fedele di un villaggio etrusco del VI secolo a.C., stessa cronologia dell'abitato dell'Accesa: insieme a Riccardo Chessa proveranno a ricostruire i mattoni in argilla cruda con cui erano realizzati i muri, le tegole dei tetti e si cimenteranno nella produzione di profumi con tecniche tradizionali.

Percorso di archeologia industriale

Obiettivi: storia dell'estrazione e delle tecniche estrattive; comprensione di base dei principali minerali del territorio; comprensione delle caratteristiche della vita di miniera e della società di miniera.

I. VISITA GUIDATA AL MUSEO DELLA MINIERA

(durata 30 min)

Percorso della Miniera con focus sulle tecniche estrattive e sui minerali del territorio

2. LABORATORI DIDATTICI

Qual è il tuo minerale preferito?:

gli studenti sceglieranno un minerale e ne compileranno una scheda identikit per conoscerne tutti gli usi e le caratteristiche più particolari.

Franco, il minatore smemorato:

caccia al tesoro in Miniera per ritrovare tutti gli strumenti persi da Franco ed aiutarlo nel suo lavoro.

La panierina del minatore:

anche i pasti in miniera erano del tutto speciali e una protagonista fondamentale era proprio la panierina.

3. ARCHEOLOGIA SPERIMENTALE PRESSO GLI ALBORI

Gli studenti percorreranno un viaggio attraverso la fusione, dall'età antica a quella moderna, per capire l'evoluzione tecnologica che è stata alla base dello sviluppo dell'umanità.



Archeologo per un giorno

Obiettivi: capire lo scavo stratigrafico; riflettere sull'importanza del reperto associato al contesto di rinvenimento; capire cosa si intende per stratigrafia, cronologia assoluta e relativa, far pratica con le basi della documentazione archeologica.

1. VISITA GUIDATA

(durata 30 minuti)

La visita guidata interesserà l'intera struttura, facendo capire la differenza tra il potenziale informativo dei reperti trovati fuori contesto e quelli derivanti da scavo archeologico.

2. LABORATORI DIDATTICI

(durata 1 ora)

Il mestiere dell'archeologo:

i ragazzi attraverso lo scavo simulato, saranno invitati a cimentarsi nell'analisi di una stratigrafia, recuperando i reperti e documentandoli su una scheda U.S.

Disegna la ceramica:

gli studenti, attraverso le riproduzioni dei frammenti ceramici fornite dagli operatori, dovranno disegnare su carta millimetrata la forma ceramica di appartenenza.

3. ARCHEOLOGIA SPERIMENTALE PRESSO GLI ALBORI

Nell'area dedicata allo scavo simulato gli studenti faranno pratica con le principali tecniche di scavo e documentazione degli strati, dei reperti materiali e delle ossa animali.



Preventivo dei costi:

Modulo 1– esperienza in museo: costo 200 € a classe

Modulo 2 – viaggio all’archeodromo Gli Albori 12 € a studente (escluso trasporto e pasto)

La collaborazione con il Comune di Massa Marittima e la Società dei Terzieri ha inoltre reso possibile la strutturazione di un percorso dedicato alle tradizioni di Massa Marittima ed in particolare al Balestro del Girifalco.

Il percorso è diviso in moduli:

- Visita al Museo San Pietro all’Orto
- un laboratorio didattico a scelta tra:
 - costruisci la tua freccia per balestra
 - realizza uno stemma medievale
 - le bandiere di Massa Marittima
- Visita alle sedi dei Terzieri in collaborazione con la società dei Terzieri

INFO E PRENOTAZIONI:

accoglienzamuseimassa@gmail.com

0566906525