

CAPITOLIUM SOCIETÀ COOPERATIVA

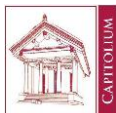
Servizi Culturali

PERCORSI DIDATTICI

A.S. 2021/2022

“Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco.”

B. Munari



SOMMARIO

PRESENTAZIONE SOCIETÀ.....	3
LA NOSTRA PROPOSTA DIDATTICA.....	3
PERCORSI DIDATTICI MODULARI.....	4
LE COSE CAMBIANO (I-II anno scuola primaria)	4
A SPASSO NEL TEMPO (II anno scuola primaria e successivi)	4
IL MESTIERE DELL'ARCHEOLOGO (II e III anno scuola primaria).....	4
LA PREISTORIA (III anno scuola primaria)	5
GLI EGIZI (IV anno scuola primaria)	5
I GRECI (IV anno scuola primaria).....	5
GLI ETRUSCHI (IV-V anno scuola primaria).....	6
ROMANITAS PISANA (V anno della scuola primaria).....	6
RITMI E SUONI NELL'ANTICHITÀ (V anno scuola primaria).....	7
BONES: STORIE DI SCHELETRI (V anno scuola primaria e I anno della secondaria)	7
LUCCA, LA CITTÀ DELLA SETA (IV-V anno della scuola primaria)	7
MEDIEVAL PROJECT (V anno della scuola primaria e I anno della secondaria)	7
LE GIORNATE ARCHEOLOGICHE.....	8
GIORNATA PREISTORICA	8
GIORNATA EGIZIA	8
GIORNATA ETRUSCA	8
GIORNATA ROMANA	8
ALTRE PROPOSTE.....	9
COSTI E SEDI.....	10
PER INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI:	10



PRESENTAZIONE SOCIETÀ

Da più di 20 anni la Capitolium opera nel settore dei Servizi Culturali, nelle province di Pisa, Livorno, Lucca e Grosseto: progetta e realizza percorsi didattici per le scuole; gestisce musei, mostre tematiche, biblioteche ed archivi; organizza visite guidate, campi estivi ed eventi di animazione culturale per adulti e bambini.

È iscritta a *Legacoop Toscana* e ha collaborato al progetto per la scuola “Cresciamo Insieme” di *Unicoop Firenze*.

La Capitolium è particolarmente attenta alla formazione dei propri operatori, selezionati tra i migliori laureati e specializzati nei singoli ambiti disciplinari e sempre aggiornati attraverso corsi di formazione e tirocini.

LA NOSTRA PROPOSTA DIDATTICA

Fra gli obiettivi e le finalità delle nostre attività didattiche vi è principalmente la proposta di percorsi caratterizzati da una spiccata interdisciplinarietà, volti anche ad integrare i programmi scolastici di Storia, Geografia, Educazione ambientale, Scienze, Educazione all’immagine e Storia dell’Arte, che mirano soprattutto a stimolare un apprendimento attivo e collaborativo.

La Capitolium suggerisce per ogni attività alcune sedi o località, tuttavia adatta le proposte in sinergia con le richieste e gli interessi della classe suggerite dagli insegnanti rendendosi disponibile a svolgere le attività presso strutture di preferenza individuate da insegnanti o genitori.

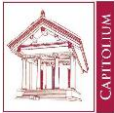
Il *percorso didattico modulare*, un efficace binomio teorico e pratico, e la *giornata archeologica*, un completo itinerario tematico, rappresentano le due offerte didattiche in cui la Capitolium eccelle da sempre:

- **percorsi didattici modulari**

- una **lezione teorica (2 ore)** sotto forma di presentazione, che consiste nello sviluppo dei contenuti in programma, attraverso il commento di immagini che coinvolgano i ragazzi in un dialogo continuo.
- uno o più **laboratori (2 ore ciascuno)** che, legandosi alla parte introduttiva, vanno intesi come momento a carattere pratico-sperimentale, in cui i ragazzi sono i diretti protagonisti.

- **giornate archeologiche**

Nelle giornate archeologiche, **della durata di circa 6 ore**, si fa uso della metodologia didattica del *role play* adattata a specifiche tematiche storico-archeologiche per offrire ai bambini un’esperienza intensa di immersione nelle epoche del passato. Qui, tutte le conoscenze acquisite sui libri vengono riproposte in maniera mai banale e sperimentate di persona “toccando con mano”.



PERCORSI DIDATTICI MODULARI

LE COSE CAMBIANO (I-II anno scuola primaria)

Questo particolare percorso è stato ideato per avvicinare i più piccoli ad una corretta percezione del trascorrere del tempo e delle tracce lasciate dall' avvicinarsi delle epoche, viene così impostata una prima introduzione alla tematica storica partendo da osservazioni sul campo. I laboratori così impostati sono:

- Caccia alle differenze: i bambini vengono accompagnati ad osservare un casale ancora integro e, attraverso il disegno, sono portati all'osservazione e alla lettura dei particolari che costituiscono l'esterno del casale e la sua struttura. Sono poi condotti a osservare un casale della stessa tipologia, ma in rovina. Divisi in gruppi fanno una caccia alle differenze tra il primo e il secondo. Vince chi ne trova di più!
- Scatto al tempo: i bambini, accompagnati dall'operatore e dall'insegnante, passeggiano per la frazione o il paese in cui ha sede la scuola a caccia dei segni del tempo che verranno fotografati e poi ordinati in una sequenza temporale. Nel successivo incontro (in classe) prende atto una riflessione sui cambiamenti che il tempo opera sugli oggetti e i luoghi. Utilizzando delle schede riferite alla passeggiata, si riprende e si porta avanti il ragionamento. Si colorano gli indicatori delle varie azioni e si compila una legenda. Infine, si realizza lo schema della sequenza degli strati.

A SPASSO NEL TEMPO (II anno scuola primaria e successivi)

Nel corso di un primo incontro la mappa di Pisa sarà il punto di partenza per introdurre i concetti di *tempo* e *spazio*, acquisendo in forma ludico-didattica la terminologia, l'orientamento, la localizzazione e l'individuazione dei poli fondamentali di un centro urbano - i luoghi del commercio, della politica, della religione e dello svago.

Il secondo incontro sarà sul campo, fra le strade del centro storico di Pisa: seguendo le indicazioni della mappapuzzle costruita in classe, sarà possibile identificare e contestualizzare i luoghi chiave della società. La mappa così ideata risulta infatti uno strumento propedeutico alla conoscenza della storia in generale, consentendo di affrontare in modo interattivo l'importante riflessione sul *prima* e sul *dopo*.

IL MESTIERE DELL'ARCHEOLOGO (II e III anno scuola primaria)

L'affascinante mestiere dell'archeologo raccontato in prima persona da un esperto in una lezione per conoscere meglio gli strumenti della storia e di questo lavoro.

Laboratori a scelta tra:

- I cocci: un'attività pratica che permette ai ragazzi di sperimentare l'analisi dei reperti archeologici, dal lavaggio alla siglatura, dalla divisione per classi di materiali al restauro, fino alle prove di allestimento di una vetrina.
- La valigia dell'archeologo: un laboratorio basato sul metodo *deduttivo* che consente ai ragazzi di osservare i misteriosi oggetti contenuti nella valigia dell'archeologo stimolando le loro capacità per ricostruirne la storia.
- Il seppellimento: un laboratorio di archeologia sperimentale in cui gli alunni potranno seppellire



(previa accordi) nel giardino della scuola molti piccoli oggetti di diversi materiali, compilando un'apposita scheda descrittiva. Dopo qualche mese uno scavo li porterà a scoprire se le loro ipotesi sulla conservazione erano corrette.

LA PREISTORIA (III anno scuola primaria)

La lezione teorica può dare un'introduzione generale alla preistoria o essere focalizzata su: il paleolitico, l'arte preistorica, le fonti alimentari, il mesolitico e il neolitico.

Laboratori pratici a scelta:

- L'arte rupestre: riproduzione dei principali temi figurativi dell'arte paleolitica con l'impiego di ocre appositamente preparate.
- La tessitura: breve introduzione sulle principali fibre naturali e sui principi base della tessitura. Realizzazione individuale di un tessuto su telaietto a cornice.
- La ceramica: breve introduzione sulla materia prima e sulla tecnica impiegata. Realizzazione individuale di un piccolo vaso in stile neolitico con la tecnica "a colombino"; decorazione con incisioni o impressioni.

GLI EGIZI (IV anno scuola primaria)

Introduzione alla vita quotidiana, alla scrittura e alla religione dell'Antico Egitto; sono possibili gli approfondimenti: "Una dimora per l'eternità, le monumentali tombe egizie" e "Gli Egittologi, incontro con gli archeologi di ritorno da una missione".

Laboratori pratici a scelta:

- Antichi scribi: come, dove e perché nasce la scrittura. I bambini provano le diverse scritture egizie, utilizzando strumenti simili a quelli antichi.
- Le insegne del faraone: realizzazione di ureo e flagello, simboli del potere del faraone.
- L'arte orafa: preparazione di un gioiello o di un amuleto con decorazioni tipiche dell'Antico Egitto su lamina di ottone.
- I sigilli: le "firme" che venivano poste dal proprietario, come garanzia, sui recipienti, sui chiavistelli delle porte e dei magazzini. I bambini realizzano un sigillo personalizzato con l'argilla.
- Gli Ushabty: realizzazione di una statuetta funeraria in argilla.
- La mummificazione: seguendo i riti e le pratiche della cerimonia funebre si sperimentano le tecniche di conservazione del corpo.
- La cucina egizia: preparazione delle ricette dell'Antico Egitto imparando a riconoscere ingredienti e spezie. Assaggio finale!

I GRECI (IV anno scuola primaria)

La prima lezione ricerca le origini della civiltà occidentale nei Greci: introduzione alla nascita della *polis* greca con particolare attenzione alle attività quotidiane, alla religione e ai miti.



Laboratori pratici a scelta tra:

- AΩ - Alfa e Omega: impariamo a scrivere sulle tavolette in greco antico.
- La pittura: ampie tavole per dipingere gli splendidi soggetti dell'arte greca.
- Commedia e tragedia: realizzazione delle maschere teatrali in argilla.

GLI ETRUSCHI (IV-V anno scuola primaria)

Chi sono gli Etruschi? La lezione teorica analizza le fonti antiche sulle origini degli Etruschi, le forme del vivere e dell'abitare con particolare attenzione alla Toscana.

Laboratori pratici a scelta:

- I gioielli etruschi: riproduzioni di oggetti di decorazione personale (fermatrecce, orecchini, diademi, placchette, bracciali e collane) che si ispirano al repertorio di età orientalizzante.
- La pittura parietale: riproduzione su ampie tavole dei principali soggetti presenti nella pittura tombale etrusca.
- Scrivere in etrusco: dopo aver imparato l'alfabeto etrusco ed aver analizzato alcuni testi di dedica, creiamo insieme il testo di un dono che intendiamo fare ad un amico o ad una persona cara.

Su richiesta è possibile organizzare la visita al tumulo del principe etrusco di San Jacopo.

I ROMANI (V anno scuola primaria)

La lezione "Vita da romani" offre uno spaccato sulla quotidianità di una famiglia della Roma imperiale, tra domus e Foro.

Laboratori pratici a scelta:

- La pittura: riproduzione su ampi supporti dei motivi presenti sulle pareti delle residenze romane.
- La lucerna: lavorando l'argilla, gettiamo luce sul mondo antico.
- I Ludi: alla scoperta dei giochi degli antichi romani.
- Le maschere teatrali: realizzazione di modelli di maschere teatrali in argilla.
- La cucina romana: improvvisiamoci cuochi e prepariamo dei piatti romani. Fondamentale è la curiosità di assaggiare per poter comprendere fino in fondo!

ROMANITAS PISANA (V anno della scuola primaria)

Una visita animata alla scoperta della Pisa romana, un viaggio che inizia presso i cosiddetti "Bagni di Nerone" per proseguire all'interno della splendida architettura del Camposanto Monumentale di Piazza dei Miracoli. Gli studenti saranno guidati alla ricerca dei dettagli presenti sui preziosi sarcofagi romani.

Con l'aiuto di stimolanti indovinelli e una divertente caccia al tesoro, potranno osservare e riconoscere i protagonisti della mitologia e scoprire le iconografie tipiche dell'arte romana.



RITMI E SUONI NELL'ANTICHITÀ (V anno scuola primaria)

Nel mondo antico il termine *mousiké techné* indica la musica strumentale, il canto, ma anche la poesia e la danza. La musica era parte integrante dei momenti solenni sia della vita pubblica che di quella privata, ma faceva anche parte della quotidianità, come ci testimoniano le fonti scritte e iconografiche. La sua particolare importanza nel mondo antico trova riflesso nei numerosi miti che ci parlano dei musicisti. Scopriamo insieme cosa l'archeologia ci può svelare su un aspetto tanto importante e significativo per il mondo antico.

Il laboratorio pratico prevede la realizzazione di uno strumento musicale antico.

BONES: STORIE DI SCHELETRI (V anno scuola primaria e I anno della secondaria)

Che cos'è l'antropologia fisica? La lezione parte dal ritrovamento di reperti e documentazione, passando all'indagine sullo scheletro del singolo individuo, fino alla ricostruzione di un'intera società: un indizio alla volta un antropologo svelerà i segreti nascosti nelle antiche ossa umane, insegnando, non solo come riconoscere il genere, l'età, la statura e il peso, ma addirittura come sia possibile ricostruire lo stile di vita e lo stato di salute di una persona vissuta secoli fa.

Nel successivo laboratorio pratico l'antropologo insegnerà a riconoscere le ossa del corpo umano, accompagnando gli alunni nell'individuazione dei segni distintivi di genere, età e degli indicatori di attività. Spingerà i partecipanti a formulare ipotesi, sviluppare e sostenere teorie ed analizzarle criticamente.

LUCCA, LA CITTÀ DELLA SETA (IV-V anno della scuola primaria)

Una didattica in itinere, un percorso che conduce ad alcuni dei luoghi noti e meno noti di Lucca illustrando aspetti inediti di una città che prosperò sulla produzione ed il commercio della preziosa seta: i mercanti ed il governo delle acque rappresentano le principali tematiche di questo itinerario che si snoda tra chiassi e canali. I laboratori proposti si focalizzano sulla manifattura serica e l'attività mercantile:

- Il cercine: realizzazione un cerchio intrecciato di stoffe colorate atto ad adornare la testa, tipico dell'abbigliamento medievale maschile e femminile.
- La scarsella: con pezzi di stoffa, ago e filo si cuce la tipica borsa che usavano i mercanti medievali per tenervi denaro o altro e che si portava appesa al collo o alla cintura.

In alternativa ai laboratori si potrà svolgere la visita alla Torre Guinigi.

MEDIEVAL PROJECT (V anno della scuola primaria e I anno della secondaria)

Chi ha detto che il Medioevo è un'epoca buia? Per far cadere vecchi preconcetti è stato ideato un percorso didattico che introduca allo studio dei dieci secoli di Medioevo, un periodo di cambiamenti e grandi invenzioni: una breve lezione introdurrà alle grandi e piccole scoperte che hanno cambiato le nostre vite.

- Lo scriptorium: il laboratorio è pensato per far comprendere il lavoro degli amanuensi all'interno di un monastero medievale, facendo scoprire l'arte della produzione della pergamena, delle tecniche per la miscela degli inchiostri e dell'allestimento di codice medievale.

Il percorso didattico si potrà arricchire di una visita guidata all'interno dello splendido borgo medievale di Vicopisano: uno sguardo nuovo per scoprire i segreti delle antiche torri e case torri e terminerà in cima alla Torre dell'Orologio (XII secolo) o alla Torre e al Camminamento del Soccorso del Brunelleschi (XV secolo).



LE GIORNATE ARCHEOLOGICHE

GIORNATA PREISTORICA

Nel corso di una giornata, i ragazzi si calano nei panni di un gruppo di cacciatori che si sposta sul territorio alla ricerca di cibo. Dopo aver costruito il campo-base si misurano nelle tecniche di lancio con il propulsore o realizzano le pitture rupestri. Dopo il pranzo, l'evoluzione giunge al neolitico: si macinano a pietra i cereali e si sperimentano le tecniche della lavorazione dei vasi in argilla o della tessitura.

GIORNATA EGIZIA

Per un giorno ci trasferiamo alla corte del Faraone. Dopo essersi abbigliati e truccati da antichi Egizi, i ragazzi mummificano il corpo del faraone defunto, preparano gli ornamenti e gli amuleti che accompagneranno il faraone nella sua vita ultraterrena e prendono parte alla cerimonia funebre. Fino a quattro laboratori tematici a scelta.

GIORNATA ETRUSCA

Ospiti di una famiglia aristocratica etrusca, prendiamo parte alla celebrazione di un importante membro della famiglia. Si dipinge la tomba prendendo spunto dalle pitture delle tombe tarquiniesi, si predispongono il corredo funerario, realizzando oggetti di ornamento personale, si effettuano giochi in suo onore e si organizza il banchetto funebre, declamandone le gesta.

GIORNATA ROMANA

Nel corso di una giornata, i ragazzi, travestiti da antichi Romani, potranno sperimentare attività legate alla vita quotidiana e agli antichi mestieri. Realizzeranno delle pitture parietali, lavoreranno l'argilla, parteciperanno ad antichi giochi e si cimenteranno nella preparazione di gustose ricette romane!



ALTRE PROPOSTE

La Capitulum mette a disposizione, oltre alle attività già descritte, i seguenti servizi:

- Visite guidate a musei e siti del territorio per adulti e bambini
- Gite giornaliere o fine settimana con l'archeologo
- Turismo scolastico
- Percorsi tematici con l'archeologo in città e borghi toscani
- Laboratori e stage di archeologia sperimentale
- Animazione ludico-didattica
- Compleanni a tema
- Narrazione e teatro per l'infanzia a tema mitologico
- Corsi di archeologia
- Cicli di conferenze a tema storico-archeologico
- Giornate con l'archeologo per ragazzi adulti con laboratori
- Percorsi storico naturalistici in bicicletta e a piedi
- Corsi e laboratori di restauro archeologico per ragazzi e adulti



COSTI E SEDI

Costi ad alunno (con minimo 20 partecipanti), comprensivi di costo operatore, organizzazione e materiali:

Singola lezione o laboratorio in classe (2 ore): € 5,00
Percorso: lezione + laboratorio (2+2 ore): € 8,50
Percorso: lezione + due laboratori (2+2+2 ore): € 12,00
Giornata archeologica (<i>role play</i> e quattro laboratori, 6 ore): € 14,00

Eventuali tariffe di ingresso ai siti e alle strutture:

*Fattoria didattica di Coltano (PI) - € 2,00 **

*Museo di Storia Naturale di Calci (PI) - € 5,00 **

*Parco Naturale di San Rossore (PI) - € 1,50 **

Torre dell'Orologio di Vicopisano (PI) - € 4,00

Torre e Camminamento del Soccorso di Vicopisano (PI) - € 5,00

Torre Guinigi, Lucca - € 4,00

Tumulo etrusco di S. Jacopo, Pisa - gratuito

Camposanto Monumentale, Pisa - gratuito per le scuole della provincia di Pisa

* disponibili spazi per lo svolgimento di laboratori in loco

PER INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI:



Capitolium Società Cooperativa - www.coopcapitolium.it

Tel. 348 86 70 755 (*WhatsApp*)

E-mail: info@coopcapitolium.it

Per potervi fornire informazioni precise e dettagliate, vi preghiamo di inviare un'e-mail specificando:

- nome e contatti dell'insegnante
- classe e numero di studenti
- percorso cui si è interessati
- periodo di preferenza
- eventuale partecipazione di alunni con disabilità