

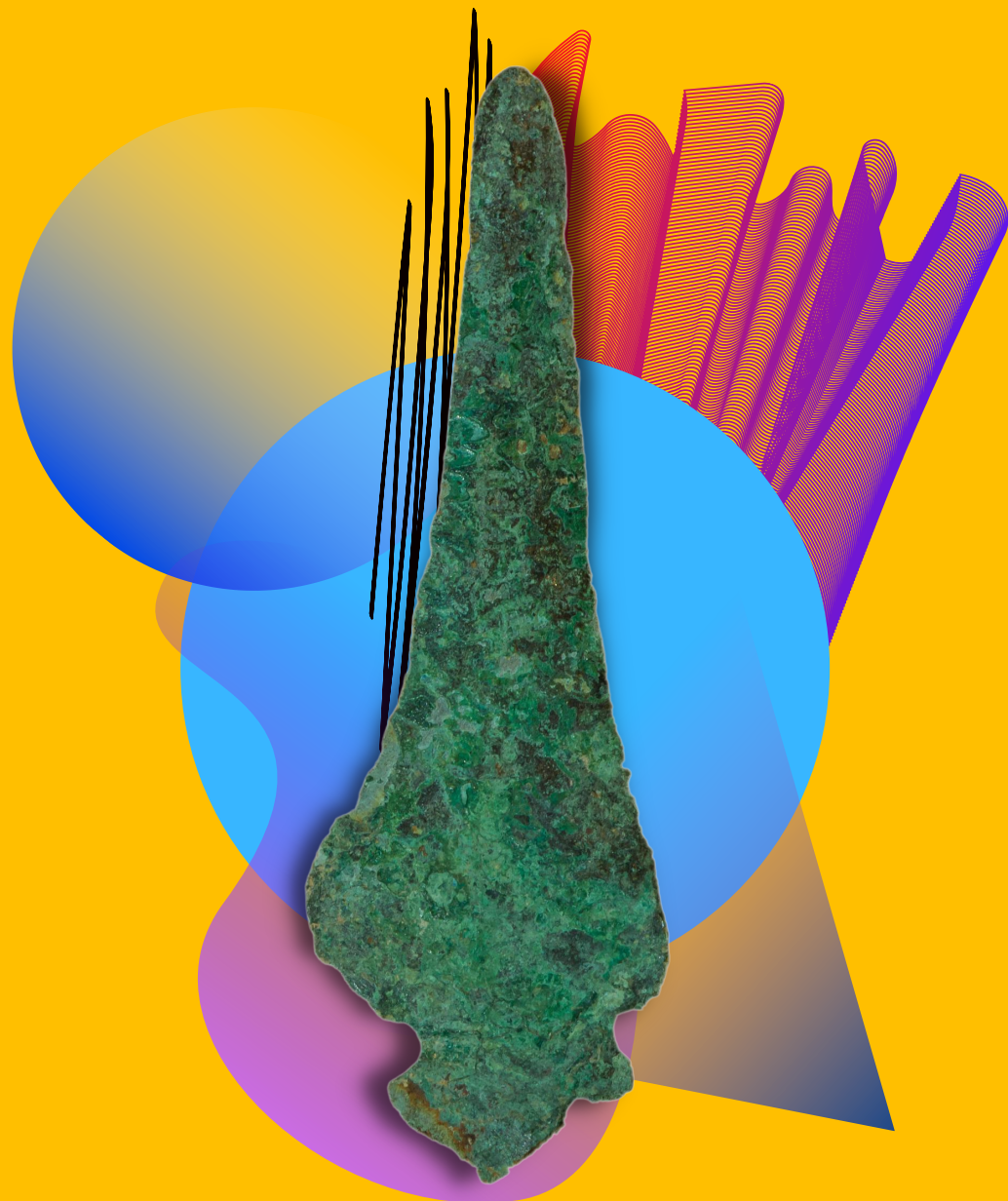


Civico Museo
Archeologico
di Camaiore

2022
2023

**SCUOLA
PRIMARIA**

Proposte museali per la Scuola



Il Civico Museo Archeologico di Camaiore invita anche quest'anno le scuole a partecipare alle attività didattiche con il fine di valorizzare i musei come aule aperte e di favorire la conoscenza del patrimonio storico, artistico, culturale e naturalistico.

Di seguito sono presentate le proposte educative del Museo Archeologico e del Museo d'Arte Sacra.

Info e prenotazioni

Il Museo Archeologico segue i seguenti orari:

ORARIO INVERNALE (dal 1 ottobre 2022 al 30 aprile 2023)

Da martedì a venerdì: 9,00-12,30 sabato e domenica: 10,00-13,00 ; 15,00-18,00.

ORARIO ESTIVO (dal 1 maggio al 30 settembre 2023)

Da martedì a venerdì: 9,00-12,30 sabato e domenica: 10,00-13,00 ; 17,00-20,00.

Aperture pomeridiane su richiesta.

Per prenotare le attività didattiche è necessario compilare la scheda di prenotazione e inviarla a didattica.museocamaiore@gmail.com

La scheda è da richiedere a didattica.museocamaiore@gmail.com oppure è scaricabile dal web del Comune (www.comune.camaiore.lu.it) alla sezione Cultura e Spettacolo - Modulistica oppure alla sezione Turismo e Cultura nella pagina del Museo Archeologico.

Referenti per informazioni e prenotazioni

Per informazioni telefonare al numero 0584986366 (lunedì, mercoledì e venerdì dalle ore 10 alle ore 13), oppure scrivere una mail all'indirizzo sopra indicato.

Referenti: Alice Borelli/Marika Mengali

Direttrice responsabile dell'Ufficio Musei: Dott.ssa Marzia Bonato



SCUOLE COMUNALI

Biglietto d'ingresso gratuito

Attività gratuite per ciascuna classe di ogni ordine e grado (a scelta tra le seguenti opzioni):

- 3 attività sulla base dei percorsi previsti dal programma didattico 2022/2023
- 2 escursioni ai siti archeologici con visita guidata (mezza giornata)
- 1 escursione ai siti archeologici con archeo-laboratorio (giornata intera)
- 1 giornata archeologica a scelta (giornata intera)

Ulteriori attività prevedono il pagamento degli incontri secondo le tariffe stabilite per le scuole non appartenenti al Comune di Camaiore

SCUOLE NON APPARTENENTI AL COMUNE DI CAMAIORE

Biglietto d'ingresso: euro 2 a partecipante (gratuito per insegnanti accompagnatori e ragazzi con certificazione)

Visita guidata al Museo Archeologico o al Museo d'Arte Sacra: euro 2,00 a partecipante

Attività a scelta sulla base dei percorsi previsti dal programma didattico 2022/2023: euro 3,00 a partecipante

Escursioni ai siti archeologici con visita guidata (mezza giornata): euro 5,00 a partecipante (gratuito per insegnanti accompagnatori).

Escursioni ai siti archeologici con archeo-laboratorio (giornata intera): euro 10,00 a partecipante (gratuito per insegnanti accompagnatori).

Giornata archeologica a scelta: euro 10,00 a partecipante (gratuito per insegnanti accompagnatori).

LE NOSTRE PROPOSTE

cerca la più adatta alle tue esigenze

Per venire incontro alle esigenze delle classi offriamo attività diversificate in base al tempo a disposizione e in base alla location



Al Museo (M)



2 ore



Nel tuo Istituto (I) o
nei giardini
scolastici/pubblici



Solo mattina



All'aperto
sul territorio comunale (A)



Intera
giornata

Esperienze

Percorsi ludico-teorici o laboratori al Museo o presso l'Istituto scolastico della durata di circa 2 ore. Ciascuna attività prevede una parte teorica (che al Museo sarà affrontata in 1/2 sale tematiche) e una parte pratica di consolidamento delle conoscenze teoriche apprese o di verifica. Nel caso dei laboratori ciascun bambino realizzerà un manufatto che rimarrà a sua disposizione.

Giornate Archeologiche NEW

Attività esperienziale da svolgersi all'aperto, presso i giardini scolastici o nei parchi comunali (previ accordo tra la Scuola e il Comune competente) della durata di mezza giornata (circa 6 ore complessive del tempo della pausa merenda). All'interno della giornata verranno svolte dimostrazioni, giochi, attività motorie e laboratoriali. Ciascun bambini realizzerà almeno un manufatto che rimarrà a sua disposizione.

Archeo-escursioni

La visita guidata ai vari siti archeologici ha durata di circa mezza giornata (la mattina con rientro per il pranzo); la visita guidata seguita dallo svolgimento sul posto di un archeolaboratorio (da scegliere sulla base del programma didattico) invece prevede il pranzo al sacco e il rientro nel pomeriggio. Per le escursioni si prega di contattare il museo per accordi su itinerario, durata e suggerimenti riguardanti abbigliamento, scarpe, attrezzature e altre regole da seguire.

Progetti speciali

Attività pensate per avere una continuità nel tempo e un rapporto costante durante l'anno tra la classe e il Museo. Progetto a numero chiuso e destinato a classi scelte dall'Amministrazione comunale in accordo con l'Istituto.

PERCORSI STORICO-ARCHEOLOGICI




PERCORSI STORICO-ARTISTICI



Percorsi storico-archeologici





ESPERIENZE: Un museo in tutti i sensi

Dire, fare, toccare... Al Museo Archeologico! In questo percorso interattivo, che si svolge tra le sale del museo, i bambini si mettono alla prova esplorando oggetti, profumi, colori e suoni attraverso i 5 sensi. M 

Con la testa tra le spezie. In questo laboratorio i bambini avranno la possibilità attraverso un percorso tutto dedicato all'olfatto, di scoprire e approfondire i profumi e gli odori di erbe aromatiche, spezie ed altre essenze evidenziandone analogie e particolarità. Infine costruiranno un quaderno olfattivo con i loro ricordi legati a questi odori. M-I

Con-tatto! I bambini vanno alla scoperta del mondo attraverso i loro sensi. E il tatto è il senso privilegiato. Attraverso le loro mani i bambini esplorano, scoprono, conoscono, si meravigliano! E, soprattutto, sperimentano! Il laboratorio è un piccolo viaggio esplorativo e sperimentale tra materiali usuali e inusuali utilizzati liberamente per creare il proprio manufatto in argilla M-I

I colori della natura. In questa attività verranno approfonditi i tanti colori che sono stati utilizzati dall'uomo a partire dall'antichità. Verranno mostrate le pietre, le piante e gli animali da cui gli antichi estraevano le polveri e le sostanze colorate e le tecniche con cui venivano lavorate. Alla fine i bambini realizzeranno la loro opera d'arte con i pigmenti naturali. M-I 

I suoni della natura. Il laboratorio mira a far scoprire ai bambini i suoni e i rumori della natura e come i primi uomini hanno imparato a riprodurli attraverso semplici strumenti musicali realizzati con materiali naturali. La classe proverà tanti strumenti musicali e improvviserà un concertino come una vera orchestra della natura. M-I 


ESPERIENZE: Tempi, spazi e tante storie


La scatola delle fonti. Attraverso l'interpretazione delle tante differenti fonti che l'operatore metterà a disposizione, i nostri giovani detective cercheranno di ricostruire la storia e le vicende della famiglia che li possedeva. M-I NEW


La scatola dei tesori. Attraverso indovinelli, quiz e un approccio multisensoriale la classe andrà alla scoperta degli oggetti di oggi, di quelli di ieri e di quelli archeologici, cercando di capire come si sono modificati nel tempo e di come potranno cambiare in futuro. M-I NEW


Il Museo che meraviglia! Che cos'è un Museo? Che cosa può contenere? Quanti tipi di Musei esistono? Cosa contiene un Museo archeologico? Partendo da una lettura animata a tema, cercheremo di rispondere a queste e a tante altre domande; osserveremo tante tipologie di oggetti - naturali e artificiali - e li ordineremo secondo vari criteri per poi essere catalogati secondo il metodo scientifico. M-I NEW

ESPERIENZE: Detective della Storia

Scavando, scavando. Che cosa vuol dire archeologia? Chi è l'archeologo e di cosa si occupa? Attività di simulazione di scavo archeologico (in cassetta!) con ripulitura e catalogazione dei reperti trovati. M 


MusealizziAMO! Dopo lo scavo e lo studio che fine fanno i reperti trovati? Dopo una visita a tutto il Museo, focalizzata sugli aspetti comunicativi (didascalie, pannelli, video, calchi, reperti originali, ecc.) i bambini si trasformeranno in piccoli curatori museali e, in base al programma scolastico, allestiranno una mostra tematica con alcuni reperti/ riproduzioni presenti in laboratorio. M 


Identikit dal passato. Come viveva “Livia”? O “Aristides”? In un percorso tra umanistica e scienza, i bambini si trasformeranno in giovani antropologi cercando di raccontare la vita di un antico greco/romano attraverso lo scavo simulato, la manipolazione e lo studio di vere ossa umane. M 

Viva i fossili! Durante il laboratorio i bambini avranno la possibilità di osservare e toccare con mani vari tipi di fossili originali, scopriranno i processi di fossilizzazione e come si formano le rocce sedimentarie che li contengono. Infine si cimenteranno nelle vari fasi di realizzazione di un calco che rimarrà a ciascun partecipante. M-I 


ESPERIENZE: C'era una volta Homo

Alla scoperta dell'uomo di Neanderthal. Percorso dedicato a questo nostro lontano "cugino" e alla sua presenza sul territorio. L'attività terminerà con un gioco finale di verifica e consolidamento delle conoscenze acquisite. M-I

Meravigliosa evoluzione! Molte sono le specie di ominidi che hanno vissuto prima e in alcuni casi insieme a noi, Homo sapiens. Quali? Dove? Quando? Come? Scopriamolo insieme! Attraverso la manipolazione e l'analisi diretta di riproduzioni di reperti fossili e strumenti, capiremo i concetti chiave dell'evoluzione umana. Il laboratorio terminerà con un'attività condivisa volta a ricostruire insieme le caratteristiche fisiche e culturali delle specie più caratteristiche. M 


Tanti colori ma un'unica specie: quella umana! Esiste una razza sola nella nostra specie: quella umana. Eppure le popolazioni del mondo sono incredibilmente ricche di differenze fisiche e culturali. Attraverso una sorta di gioco di ruolo, con l'ausilio di carte geografiche, gli studenti potranno scoprire come ciò che siamo oggi è il risultato di una serie di scambi interculturali antichi che hanno rappresentato, fin dalla preistoria, un importante "vantaggio". M- I 

ESPERIENZE: Innovazioni, abilità e tradizioni del Paleolitico

Schegge e scintille nella Preistoria! Durante le dimostrazioni l'operatore illustrerà le difficoltà, i materiali necessari e i metodi di accensione del fuoco e di scheggiatura. Gli alunni potranno maneggiare alcune riproduzioni dei principali strumenti del paleolitico in modo tale da immedesimarsi l'ambiente di un vero "atelier preistorico". Infine l'operatore farà una dimostrazione di accensione del fuoco e di scheggiatura della selce. M-I 

C'era una volta il pittore preistorico... Con l'aiuto di modelli, riproduzioni sperimentali, rocce e minerali, verranno illustrate le più antiche forme d'arte, scoprendone le tecniche, i supporti e i soggetti. Gli alunni proveranno a riprodurre le principali tecniche utilizzando gli stessi materiali in uso nella preistoria, al fine di far rivivere fino in fondo i gesti e le idee dei nostri antenati. M


Donne, madri, dee: la Veneri paleolitiche. Durante il laboratorio, con l'aiuto di fedeli riproduzioni verranno mostrate diverse Veneri paleolitiche evidenziandone le differenze ma anche le caratteristiche che le accomunano. In seguito ogni alunno realizzerà la propria Venere ispirata ai modelli proposti. M-I

L'orchestra della preistoria. Insieme alla classe affronteremo il tema dei suoni, dei rumori e dei richiami nella preistoria. Attraverso la conoscenza dei materiali naturali e degli ambienti in cui si trovano capiremo come essi potevano essere trasformati in strumenti musicali. Tutti gli alunni avranno modo di provare alcuni strumenti e, cercando di riprodurre una melodia, formeranno un'orchestra preistorica! M-I 


ESPERIENZE: La rivoluzione neolitica

A pranzo nel neolitico: In questa attività verranno mostrati i nuovi alimenti introdotti con l'avvento dell'agricoltura e dell'allevamento. Ciascun partecipante proverà a sperimentare l'uso della macina a mano per la produzione della farina impiegata per realizzare un impasto proprio come facevano nella preistoria. M

Fibre, intrecci e primi tessuti: Durante il laboratorio verranno mostrate varie fibre (vegetali e animali) e come queste potevano essere lavorate per creare corde, fili, intrecci e tessuti. Verrà mostrata una fedele riproduzione di un telaio verticale con tutti gli strumenti a corredo e in seguito ogni alunno realizzerà un tessuto attraverso un telaio a cornice in legno. M-I

Creta per creare: una delle grandi innovazioni del neolitico è l'invenzione del vaso in ceramica. Gli alunni impareranno le caratteristiche di questo meraviglioso materiale e alcune tecniche per la produzione di oggetti impiegati non solo per conservare, trasportare e cucinare gli alimenti ma anche per filare, decorare e costruire. M-I 

Farsi belli come i nostri antenati: In questo laboratorio gli alunni scopriranno i materiali considerati "preziosi" nella preistoria ed apprenderanno le principali tecniche di lavorazione per creare ornamenti preistorici. Ogni bambino realizzerà con il materiale a disposizione e con tecnologie primitive gli elementi necessari per la composizione di una collana. M-I

Ecologia preistorica: Attraverso un "gioco di ruolo" tra le sale del museo che simula il reperimento delle materie prime nella preistoria (paleolitico-neolitico ed e prima età dei metalli) gli alunni scopriranno quali erano le risorse e le materie prime più utilizzate nel passato e come queste sono state impiegate per costruire strumenti, abitazioni, monili, ecc. M 

ESPERIENZE: Tra le antiche civiltà della Mesopotamia


Costruiamo una ziggurat della Mesopotamia: Il laboratorio è aperto da un'introduzione sulla religione in Mesopotamia. Dopo un breve excursus sui templi a torre più famosi e le tecnologie usate per costruirli, si passa alla parte pratica: seguendo le istruzioni, gli alunni taglieranno dei modelli prestampati creati appositamente e li monteranno per creare il modellino di una ziggurat. M-I

Costruiamo l'antico Stendardo sumero di Ur. Nella prima parte del laboratorio verrà proiettata una presentazione PowerPoint per inquadrare il ritrovamento dello Stendardo di Ur: un reperto molto particolare in un contesto altrettanto eccezionale. Nella fase pratica del laboratorio, agli alunni verrà distribuito un foglio con il modello per costruire il proprio stendardo, dovranno disegnare le scene distribuendole su registri, colorarle e infine ritagliare e incollare secondo semplici istruzioni per creare il modellino. M-I

Il gioco reale di UR, città sumerica. Dopo aver contestualizzato lo straordinario ritrovamento dello stendardo di UR, vengono distribuite le fotocopie del tabellone di gioco da colorare, si costruiscono le pedine e i dadi, ognuno potrà personalizzarli come preferisce. Dopo aver letto insieme le informazioni, il regolamento, e aver appreso l'uso dei dadi piramidali, si formano le coppie per giocare e ...il Gioco Reale di Ur rivive ancora dopo cinquemila anni! M-I

La scrittura cuneiforme. A seguito di una breve spiegazione con Power Point, si esamina l'evoluzione della scrittura cuneiforme a partire dai pittogrammi fino al primo alfabeto e se ne fa fare esperienza agli alunni nel laboratorio pratico. Questo consiste nella creazione di una tavoletta di argilla e in prove di scrittura con due strumenti usati nell'antichità. M-I


ESPERIENZE: Nel mondo dell'Antico Egitto

Le pitture dell'antico Egitto. Il laboratorio prevede un'analisi delle pitture Egizie da tutti i punti di vista, per poi farne fare esperienza diretta agli alunni che vengono poi invitati a creare i colori da utilizzare a partire dai pigmenti e, osservando alcuni esempi di ostraka e mettendo in pratica ciò che hanno appreso, produrranno la propria pittura su un frammento di ceramica. M-I 

Le tombe dei faraoni. Fra le sepolture più imponenti e famose della storia abbiamo proprio quelle dell'Antico Egitto. Nel corso di questo laboratorio, gli alunni realizzeranno un lapbook sull'evoluzione delle tombe regali egizie. M-I

Costruiamo il sarcofago delle mummie egizie. Il laboratorio è aperto da un'introduzione sulle pratiche di mummificazione nell'Antico Egitto, seguirà una parte pratica che prevede la costruzione, seguendo un semplice modello prestampato, di un modellino di sarcofago che i bambini personalizzeranno disegnando sul coperchio; all'interno costruiranno un pieghevole che presenta le fasi della mummificazione. M-I

La scrittura geroglifica. Il laboratorio prevede un'introduzione sulla scrittura nell'Antico Egitto: strumenti, supporti, evoluzione, tipologie di testi ed educazione. La parte pratica inizia con una prova di lettura a piccoli gruppi e prosegue con prove di scrittura che porteranno alla produzione di un piccolo dizionario con cui scrivere brevi frasi. M-I

Tra rito e magia. Per gli antichi Egizi la magia esisteva davvero! Insieme scopriremo la religione egizia ed il rito della mummificazione, con particolare attenzione al ruolo svolto dagli amuleti e ai loro significati in questo importante rituale. M 

ESPERIENZE: L'età del Bronzo: tra Egeo e Tirreno

La metallurgia: in questa attività capiremo come sono avvenuti i primi tentativi di lavorazione del metallo, quali erano le materie prime impiegate e le tecniche di manifattura. Insieme esploreremo i concetti legati alla fusione. M NEW

Gli affreschi di Creta. Nella parte introduttiva al laboratorio vengono esposti in sintesi i caratteri della Civiltà Minoica. Particolare attenzione è dedicata ai ritrovamenti dell'isola di Santorini (antica Thera) e all'architettura palaziale di Creta: vengono illustrate agli alunni le stanze del palazzo di Knossos. Verrà quindi fornito loro il materiale per riprodurre l'esecuzione dell'intonacatura di una parete e, prima che questa si asciughi, la pittura vera e propria. I bambini osserveranno dapprima come si creavano i colori a partire dai pigmenti e poi dovranno trarre ispirazione dalle immagini originali degli affreschi per creare la propria opera d'arte. M

Costruiamo la maschera del re miceneo Agamennone. Mito, storia, archeologia e le avventure di un ricco imprenditore dell'Ottocento: sono questi gli ingredienti del laboratorio che porterà gli alunni alla scoperta dell'antica Micene. M-I

ESPERIENZE: L'Antica Grecia

La casa degli dei: il tempio greco. Dal legno al marmo, gli alunni scopriranno l'evoluzione del tempio greco e le sue caratteristiche, per poi costruire ciascuno un proprio modellino di uno degli edifici sacri più famosi: il Partenone. M-I

Sport e Olimpiadi nel mondo greco. Che tipo di attività fisica veniva svolta nell'Antica Grecia? In quali occasioni si svolgevano le gare atletiche? E come nascono le Olimpiadi? Oltre a scoprire queste e molte altre curiosità, nel corso del laboratorio gli alunni realizzeranno (e sperimenteranno!) uno strumento fondamentale per gli atleti greci (lo strigile), e si metteranno alla prova in un gioco finale a tema... olimpionico! M-I NEW

Un giorno a teatro. Indagheremo il teatro greco e le sue funzioni in relazione alla società. Si parlerà del significato dell'educazione e assisteremo a commedie e tragedie in un connubio tra archeologia e letteratura. Per immergerci in questo mondo, ognuno realizzerà la propria maschera teatrale in argilla. M NEW

Vasi a figure rosse o a figure nere? Il percorso propone un viaggio alla scoperta della mitologia e dell'iconografia classica attraverso l'osservazione dei vasi a figure nere e a figure rosse dell'antica Grecia. Gli alunni potranno sperimentare la tecnica pittorica a figure nere e/o quella a figure rosse riproducendo su un piattino in terracotta un soggetto tipico dei vasi greci. M-I NEW

ESPERIENZE: Una civiltà tutt'altro che misteriosa: gli Etruschi!

La scrittura etrusca, altro che misteriosa e sconosciuta! Nonostante molti libri e programmi TV dicano il contrario, la scrittura etrusca ormai non è più un mistero. Con questo laboratorio, gli alunni impareranno i fondamenti della lingua e della scrittura etrusca e realizzeranno un supporto scrittoria da portarsi a casa. M-I

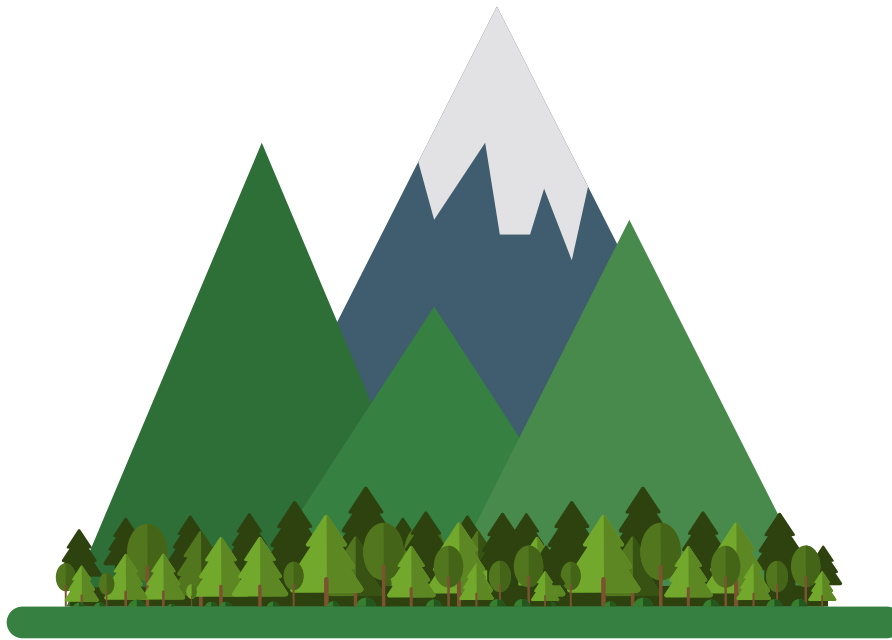
Il corredo funerario degli Etruschi: i gioielli. Abilissimi nella lavorazione dei metalli, gli Etruschi hanno realizzato moltissimi monili che sono stati ritrovati soprattutto in contesti funerari. Nel corso del laboratorio, si approfondiranno gli aspetti legati alla morte nel mondo etrusco e si realizzeranno dei gioielli secondo le tecniche di questo popolo. M-I

Dipingere per l'Aldilà: l'affresco delle tombe etrusche. In questo laboratorio, gli alunni scopriranno le varie tipologie di tombe etrusche ed i significati degli affreschi più importanti e dipingeranno la loro personale parete. M

ESPERIENZE: I Liguri Apuani, gli abitanti delle nostre montagne

Una pioggia di ghiande... missili! Nel territorio di Camaiore sono state trovate le tracce di una battaglia fra Romani e Liguri Apuani, combattuta anche con l'utilizzo di una particolare arma da lancio: la frombola. Gli alunni impareranno a realizzarne una ciascuno e sperimenteranno il lancio dei proiettili. M-I

Le tombe a cassetta dei Liguri Apuani. Un segno distintivo dei Liguri Apuani è il loro modo di trattare i defunti. Con gli alunni ne scopriremo le caratteristiche e costruiremo un modellino di tomba a cassetta ligure. M



ESPERIENZE: Roma caput mundi: la civiltà romana


Papiro e lucerna nel mondo romano; un'accoppiata rischiosa! Nel mondo romano, uno dei modi più diffusi per illuminare gli ambienti era l'utilizzo della lucerna, che rappresentava però un vero e proprio pericolo per le biblioteche. Con questo laboratorio si plasmeranno delle lucerne e si approfondirà il tema delle biblioteche nel Mondo Antico. M-I

Le abitazioni dei romani: villa, domus, insula: quali erano le caratteristiche di queste diverse tipologie di abitazione? Durante il laboratorio gli alunni impareranno le principali differenze e realizzeranno un modellino della pompeiana Casa del Fauno. M-I

Decoriamo con il mosaico! Affreschi, intonaci e... mosaici! I Romani amavano decorare i loro ambienti con queste tecniche, e le utilizzavano in mille varianti. Nel corso del laboratorio ci soffermeremo sulla tecnica dell'"opus musivum" (mosaico) e ne esploreremo la creazione. M-I

Un sarcofago romano... a Camaiore! Murato all'interno della Pieve di Camaiore, riutilizzato come acquasantiera nel Medioevo, si trova un bellissimo sarcofago di epoca romana. Scopriamone tutte le caratteristiche e proviamo a riprodurlo. M-I

ESPERIENZE: Storytelling al Museo Archeologico

C'era una volta...il Museo! Gli alunni saranno accompagnati in una sala del Museo archeologico (scelta sulla base del programma didattico della classe) e lasciati liberi di "esplorare" per qualche minuto senza fornire spiegazioni. Verrà poi chiesto loro di scegliere un reperto e di raccontare a cosa servisse, provando a costruire una piccola storia che dovranno scrivere in aula didattica, lasciando totalmente spazio alla fantasia. Una volta pronte le storie, gli alunni dovranno leggerle e registrarle con un microfono. Alla fine, l'operatrice fornirà alla classe le informazioni storico-archeologiche dei reperti scelti, utilizzando come punto di partenza proprio le storie create. In un secondo momento, l'operatrice utilizzerà i file audio con le registrazioni delle storie per creare un video che sarà donato alla classe e, previo consenso dei genitori, verrà utilizzato dal Museo per scopi divulgativi. M 



PER TUTTE LE CLASSI

Giornate archeologiche

TERZA, QUARTA E QUINTA

NEW

Vuoi far vivere alla tua classe una vero viaggio nel tempo? Durante la giornata archeologica la classe vivrà un'esperienza immersiva attraverso la quale scopriranno, i gesti, le abitudini e gli stili di vita dei nostri antenati.

L'attività si propone di integrare quanto già appreso dagli alunni durante l'anno scolastico fornendo concetti specialistici, resi più accessibili attraverso l'esperienza pratico-manuale e il role play.

Le giornate archeologiche durano circa 6 ore e si articolano in 4 attività tra dimostrazioni pratiche, attività motorie e laboratori.

Le giornate archeologiche possono essere svolte nei giardini scolastici o nei parchi pubblici (previo accordo tra la scuola e comune di riferimento).

Le giornate possono essere personalizzate in base al programma scolastico e alle esigenze della classe.

**GIORNATA
PREISTORICA**

**GIORNATA
ETRUSCA**

**GIORNATA
EGIZIA**

**GIORNATA
ROMANA**

Le Archeo-Escursioni

La grotta preistorica di **Grotta all'Onda**, loc. Casoli (escursione su sentiero con visita guidata + laboratorio archeologico tematico)

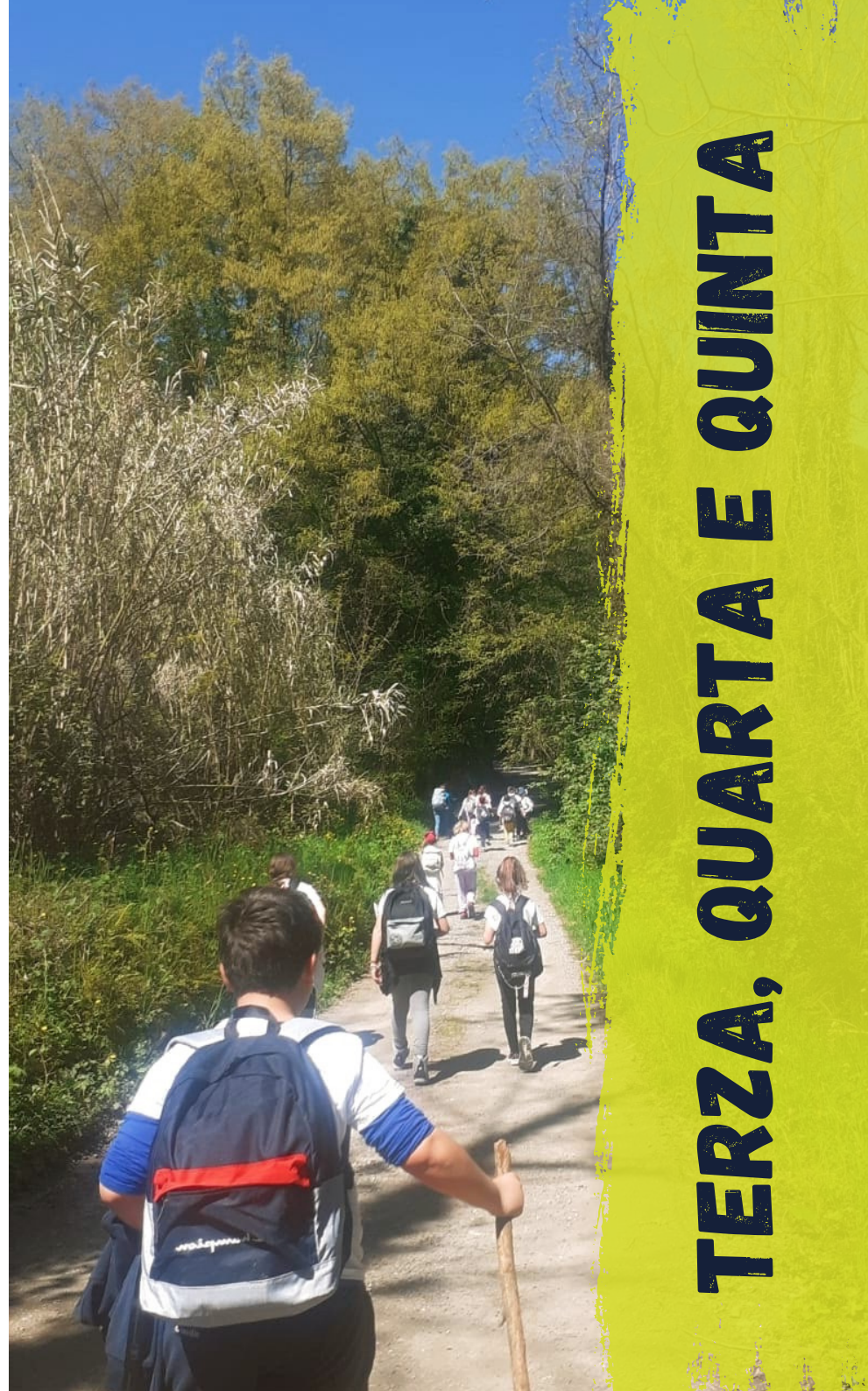
Ilcisoni rupestri di **Greppolungo** (escursione su sentiero con visita guidata + laboratorio archeologico tematico)

Castello medievale di **Montecastrese** (escursione su sentiero con visita e laboratorio archeologico tematico)

Lungo la **via Francigena**. Il percorso seguirà l'attuale tratto della via Francigena che collega Camaiore a Lucca. sarà possibile scegliere il percorso tra: Montemagno -> Camaiore; Camaiore -> Pieve; Camaiore -> Pontemazzori (solo escursione, durata: 2/3 ore)

Camaiore urbantrek. Itinerario nel centro storico della città dove verranno illustrate i principali monumenti e chiese, gli scavi archeologici delle antiche mura in Piazza XXIX Maggio e l'area archeologica di Piazza Francigena (solo escursione, durata: 2 ore circa).

Anche la **pietra è mortale**. Un tour cittadino per analizzare e riflettere sui nostri comportamenti attraverso l'osservazione critica di danni e alterazioni del patrimonio culturale provocati da fattori climatico-ambientali e antropici. Mezz'ora in più consentirà anche di affrontare il tema del degrado-alterazione e del riuso (durata: 2/3 ore).



TERZA, QUARTA E QUINTA

Progetto ArcheoScuola



Il Progetto "ArcheoScuola" è rivolto gratuitamente a una classe terza e/o una classe quinta della scuola primaria degli istituti Comprensivi di Camaiore

Il progetto nasce con l'intento di rendere il Museo un'aula decentrata dove le lezioni di storia possano essere articolate non nella sola lezione frontale ma in modo pratico e laboratoriale, grazie ad una collaborazione tra insegnante/i ed operatore/i museale/i. Gli incontri al museo possono essere effettuati indicativamente una volta al mese, per l'intera durata della mattinata (ore 9-12.30).

Oltre alle attività di lezione laboratoriale al museo, sono previsti:

1. Un primo incontro online o di persona fra operatore/i e insegnante per stabilire il programma didattico sulla base delle necessità e degli interessi della classe.
2. Un primo incontro al Museo di circa un'ora e mezzo di reciproca conoscenza tra alunni ed operatore.
3. Brevi incontri fra operatore ed insegnante per valutare l'andamento del progetto.
4. Un'escursione finale in uno dei luoghi di cultura del territorio di Camaiore o limitrofi (Terme romane di Massaciuccoli, ecc...)
5. Un'attività finale da parte della classe di restituzione (recita, cartello informativo ecc...)

Il progetto si articola sui seguenti aspetti educativi: il protagonismo degli alunni, cercando di calibrare le attività sugli interessi e le attitudini della classe e, la didattica di tipo esperienziale (partire dalla pratica laboratoriale per poi guidare la classe nel dedurre informazioni sulla vita del passato).

TERZA E QUINTA

Un Museo di tutti e di ciascuno - Un progetto di inclusione



Il progetto intende offrire un'opportunità alle classi con alunne o alunni con bisogni educativi speciali attraverso la proposta di percorsi inclusivi mediati dai Musei di Camaiore: il Civico Museo Archeologico e il Museo d'Arte Sacra.

Il progetto offre una varietà di esperienze formative che concorrono alla strutturazione del gruppo sociale, con metodologie che sviluppano e curano le modalità di interazione tra pari, al fine di rafforzare autostima, autoefficacia e responsabilità personale.

Ogni percorso è articolato in un ciclo di incontri da svolgersi con la medesima classe.

Ogni attività è strutturata e scandita in modo sequenziale, dalla più semplice alla più complessa. Alcune prevedono competenze propedeutiche di base atte allo svolgimento delle singole attività. La scansione temporale verrà presentata a inizio incontro per assicurare il più possibile la prevedibilità delle singole operazioni. Sarà inoltre elaborata secondo le potenzialità delle alunne e degli alunni.

Il progetto è articolato in un ciclo di 6 incontri indirizzati a tutte le classi.

Ciascun ciclo prevede:

- un incontro introduttivo in aula che si sviluppa in un gioco conoscitivo e di presentazione al gruppo classe volto a stabilire una relazione positiva anche con le operatrici che medieranno il ciclo;
- un incontro al museo d'arte sacra;
- tre incontri al museo archeologico o in classe (almeno uno al museo);
- un incontro conclusivo di restituzione che valorizzi il contributo di ognuno, da condividere, se possibile, anche con le famiglie.

Informazioni più dettagliate sui contenuti formativi e sugli obiettivi pedagogici di ogni ciclo saranno forniti su richiesta.

PER TUTTE LE CLASSI

Percorsi storico-artistici

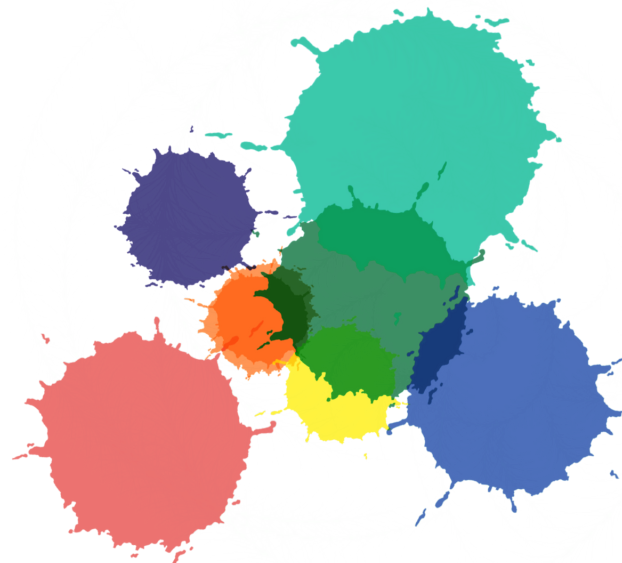


ESPERIENZE: Sensi, colori e tante emozioni

Al museo d'arte con tutti i sensi. Visita al museo d'Arte sacra con viaggio alla scoperta dei nostri sensi attraverso un primo approccio all'arte. M

Emozioniamoci al museo. Viaggio tra colori, sguardi e gesti dei protagonisti delle opere d'arte del Museo d'Arte Sacra. M

Giochiamo coi colori al Museo d'Arte Sacra. Viaggio a tappe attraverso giochi e indizi, alla scoperta dei colori primari e secondari usati dai pittori antichi. M



ESPERIENZE: Arti, saperi e mestieri

Mastri librai. Rileghiamo un piccolo quaderno e sperimentiamo la scrittura dell'amanuense: visita e laboratorio al Museo Archeologico. M

La bottega orafa. Visita al Museo d'Arte Sacra con osservazione della collezione di argenti del Tre-Quattrocento e laboratorio di sbalzo. M

La bottega del pittore. Visita al Museo d'Arte Sacra con approfondimento sul polittico di Francesco Anguilla e laboratorio di pittura su tavola con tempera all'uovo. M

Storie di colore. Viaggio alla scoperta dei colori e dei loro significati nella storia dell'arte e dell'uomo: visita al Museo Archeologico e a quello d'Arte sacra e laboratorio con autoritratto a colori. M

Le marginette a Camaiole. Immagini devozionali e tessuto urbano con itinerario a piedi tra le vie della città. Visita al Museo d'Arte Sacra e itinerario nel centro storico.

La figura umana nell'arte. Attività dedicata all'analisi dell'evoluzione e dei cambiamenti della rappresentazione della figura umana nel tempo. La classe rappresenterà poi il proprio volto imitando le Marilyn di Andy Warhol. C-M NEW



Civico Museo
Archeologico
di Camaiore

PALAZZO TORI – PIAZZA FRANCIGENA, 55041 CAMAIORE LU

TELEFONO 0584 986366 – MUSEOCAMAIORE@GMAIL.COM

SEGUICI SU

