

T2AQ
EXPERIENCE

PROPOSTE DIDATTICHE per le scuole

kids
EXPERIENCE

A.S. 2019-2020



Populonia e Val di Cornia

AREA ARCHEOLOGICA
DI POGGIO DEL MOLINO

MUSEO ETRUSCO DI POPULONIA
COLLEZIONE GASPARRI

CASTELLO E TORRE DI POPULONIA

ANTICHE CAVE DI MARMO



Indice

QUANDO IL PASSATO NUTRE IL FUTURO	4
EDUCAZIONE AL PATRIMONIO CULTURALE	5
PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento)	6
AREA ARCHEOLOGICA DI POGGIO DEL MOLINO	7
CASTELLO E TORRE DI POPULONIA	8
MUSEO ETRUSCO DI POPULONIA COLLEZIONE GASPARRI	9
ANTICHE CAVE DI MARMO	10
VISITE DIDATTICHE	11
LABORATORI SPERIMENTALI	12
CACCIA AL TESORO	16
ESPERIENZE GIORNALIERE	17
VIAGGI D'ISTRUZIONE	18
INFORMAZIONI E CONTATTI	19



Quando il passato nutre il futuro



Il **PIANO DI OFFERTA DIDATTICA** di **Past Experience** è fortemente caratterizzato dall'aspetto esperienziale di tutte le attività proposte. Studenti e insegnanti avranno l'opportunità di immergersi in uno scenario unico per **conoscere e toccare con mano** il passato di una città e di un territorio, Populonia e la Val di Cornia, segnati dalla presenza dell'uomo e dalle attività che vi ha svolto sin da epoche antichissime.

Le **VISITE GUIDATE**, sempre accompagnate da approfondimenti teorici che stimolino il pensiero e le conoscenze, potranno essere integrate con **LABORATORI MANUALI** e **SPERIMENTAZIONI PRATICHE**, volti ad accrescere curiosità ed entusiasmo. I laboratori sono sviluppati sugli obiettivi educativi e personalizzati in modo che ogni studente, bambino o giovane, trovi l'attività con cui meglio misurarsi. **Nel segno della storia e dell'archeologia**, tutte le esperienze proposte, dalle più tradizionali a quelle ludo-didattiche fino alla pratica dell'essere **archeologo per un giorno**, sono improntate all'**educazione verso la conoscenza**, allo **sviluppo delle abilità** e alla **responsabilità e cura del patrimonio culturale**. L'apprendimento seguirà il percorso dell'indagine propria del mestiere dell'archeologo, nell'ambito della quale lavoro di squadra, pensiero critico, abilità comunicative e creatività sono i punti cardine.

Agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado si offre inoltre la possibilità di organizzare **VIAGGI D'ISTRUZIONE** condivisi con gli insegnanti e costruiti secondo i percorsi di studio e di svolgere presso l'**Area archeologica di Poggio del Molino** un periodo di **PCTO** (Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento), che proietterà i ragazzi nel variegato e multidisciplinare mondo dell'archeologia.

EDUCAZIONE AL PATRIMONIO CULTURALE

Lo scavo archeologico come occasione di sviluppo delle competenze chiave

L'educazione al patrimonio, promossa nell'Area Archeologica di Poggio del Molino, predilige l'acquisizione di competenze, piuttosto che di conoscenze.

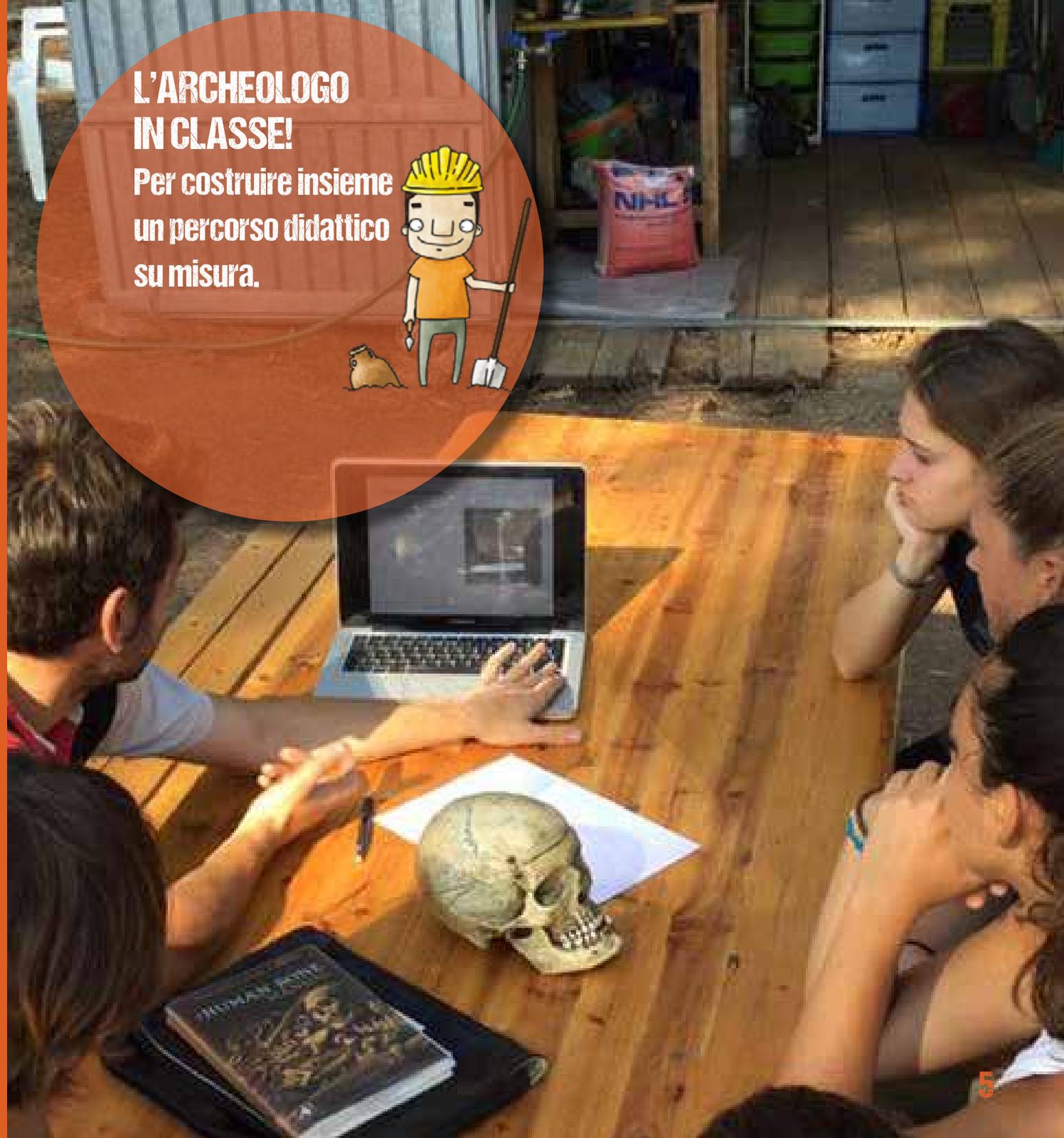
Le attività proposte mirano a trasmettere la consapevolezza del valore del patrimonio archeologico, con l'obiettivo di costruire una società consapevole, attraverso azioni di tutela partecipata e duratura.

L'insediamento si presenta come un contesto culturale di apprendimento informale, che offre la possibilità di acquisire svariate competenze (sociali, civiche, relazionali), relative all'apprendimento permanente:

- ✓ capacità di comunicare e condividere interessi, obiettivi ed azioni;
- ✓ capacità di collaborare e di lavorare in gruppo;
- ✓ capacità di essere creativi e di sviluppare il pensiero critico, le azioni di pianificazione e di progettazione;
- ✓ capacità relazionali ed emotive.

L'ARCHEOLOGO IN CLASSE!

Per costruire insieme un percorso didattico su misura.





PCTO

Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento

I Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento di Past Experience presso l'Area archeologica di Poggio del Molino si presentano come un'occasione per accrescere le conoscenze storiche, artistiche e culturali del territorio di Populonia, e sviluppare valori di cittadinanza e appartenenza alla comunità.

Le attività proposte mirano trasversalmente al raggiungimento di consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale e di comprensione e rispetto delle diverse culture e arti.

L'archeologo del III millennio non vive più di solo studio e scavo.

La moderna ricerca archeologica impone di affiancare al lavoro in cantiere e ai libri in biblioteca modi sempre nuovi di indagare, comunicare e gestire l'antico.

Oggi l'archeologo è chiamato a **gestire un museo** o un'area archeologica, a **narrare il passato** ai bambini, a **utilizzare le tecnologie** e i linguaggi più diversi, a scrivere sui giornali, a raccontare l'archeologia sui **social network**, alla radio o in tivù, a realizzare documentari, a far progetti di **marketing e fundraising**. Nel PCTO gli studenti saranno coinvolti in molteplici attività finalizzate alla piena comprensione del lavoro di archeologo, in cui potranno sperimentarsi e mettersi alla prova in prima persona.

Attraverso il lavoro di scavo archeologico verranno sperimentate direttamente le metodologie scientifiche adoperate nell'ambito della ricerca e saranno inoltre stimolati la cooperazione, il pensiero critico e la capacità di risoluzione di problemi in modo costruttivo.

Oltre ad incrementare la conoscenza della storia antica esplorando le fasi di vita del sito archeologico, **i ragazzi svilupperanno abilità pratiche e tecniche non solo grazie allo scavo stratigrafico, ma anche tramite le attività di restauro, disegno tecnico, modellazione 3D, identificazione e classificazione dei reperti archeologici.**

Verranno inoltre stimolate la creatività e la capacità di comunicare e relazionarsi con gli altri, anche in altre lingue, grazie ad attività complementari quali l'esperienza di **guida al sito** e la composizione di **elaborati di storytelling** in forma scritta o grafica.

AREA ARCHEOLOGICA DI POGGIO DEL MOLINO

L'Area archeologica di Poggio del Molino sorge su un promontorio che funge da spartiacque tra la spiaggia di Rimigliano a nord e il Golfo di Baratti a sud.

La prima fase dell'insediamento romano risale al **II secolo a.C.** quando, sul versante settentrionale del poggio, fu costruita una **fortezza posta a difesa del territorio di Populonia** contro gli attacchi dei pirati, che in quel periodo infestavano il Mediterraneo.

Alla fine del **I secolo a.C.**, l'edificio fu trasformato in **villa rustica con annessa ceteria**, uno stabilimento artigianale destinato alla produzione del **garum** (salsa di pesce), attrezzato con vasche per la macerazione e la salagione del pesce.

Verso la metà del **II secolo d.C.**, dopo una profonda ristrutturazione, l'edificio fu trasformato in **villa marittima**: intorno ad un giardino porticato si aprivano i **quartieri residenziali e termali**, riccamente decorati con mosaici e affreschi, e il quartiere servile con la cucina e gli alloggi per i domestici.

Nel **IV e V secolo d.C.**, il sito fu occupato da una piccola comunità stabile che negli ambienti in rovina della villa, ricavò spazi produttivi e settori dedicati al culto, probabilmente cristiano.



CASTELLO E TORRE DI POPULONIA

Il Castello di Populonia è un centro medievale costruito nel XV secolo intorno alla più antica torre, risalente al XII secolo.

Sul Poggio del Castello, in epoca etrusca, sorgeva la città alta di Populonia, di cui restano poche testimonianze sul versante settentrionale della collina.

Il Castello fu costruito per volontà degli **Appiani, Signori di Piombino**, come ricorda lo stemma di famiglia con drago alato, elmo cavalleresco e nastri allegorici incastonato sopra la porta di accesso al paese.

Le vicende storiche del Castello seguirono quelle dello Stato di Piombino. Al governo degli Appiani (1399-1628) fece seguito il **Principato dei Ludovisi** (1634-1702) e dei **Boncompagni Ludovisi** (fino al 1801), poi il **Principato di Elisa Bonaparte Baciocchi** (1803-1814), sorella di Napoleone, fino all'annessione al **Granducato di Toscana** sancita nel Congresso di Vienna.

Nel XVI secolo, la tenuta latifondistica di Populonia divenne proprietà della **famiglia Desideri** di Piombino.

Con la riscoperta dell'antica città di Populonia molti illustri eruditi e viaggiatori visitarono il castello, tra questi **Francesco Inghirami, George Dennis e Heinrich Schliemann**, scopritore di Troia.



MUSEO ETRUSCO DI POPULONIA COLLEZIONE GASPARRI

Il Museo etrusco di Populonia Collezione Gasparri è costituito dai reperti provenienti dagli **scavi archeologici condotti a Baratti** nella prima metà del Novecento.

Il nuovo percorso di visita, inaugurato nel giugno 2015, si apre con la raccolta di reperti provenienti dalle **necropoli di Populonia**. Le vetrine della prima sala ospitano i corredi funerari di alcune tombe oggi visibili nel Parco Archeologico di Baratti e di altre emerse in occasione degli scavi minerari. Un grande pannello racconta la storia del museo e della collezione di proprietà della famiglia Gasparri, mentre un'ampia carta illustra i luoghi citati nel percorso.

Nella seconda sala, reperti emersi in occasione dei lavori di sistemazione urbanistica in località Villini offrono lo spunto per raccontare, con immagini e documenti d'archivio, la **storia del turismo balneare** di cui Baratti è stata protagonista sin dagli inizi del Novecento.

La terza sala è dedicata al mare ed ospita, con una soluzione davvero suggestiva, i reperti che il mare ha restituito, **anfore etrusche e romane**, ancore di pietra e in piombo, una macina in pietra lavica. La visita prosegue con una finestra sull'**archeologia funeraria** e sui reperti che, raccolti fuori dal loro contesto originario, sono esposti in ordine cronologico e raggruppati per funzione e tipologia.



ANTICHE CAVE DI MARMO

Il **marmo di Campiglia**, oggi poco conosciuto e non più sfruttato, era noto agli **Etruschi** e ai **Romani** per l'alta qualità ed era utilizzato sia nella statuaria che nell'architettura. Sappiamo ad esempio che l'imperatore Augusto, per realizzare il suo piano di monumentalizzazione della città di Roma, potenziò il porto di Populonia per favorire i trasporti del materiale qui estratto destinato ad abbellire gli edifici e le piazze dell'Urbe.

Nel **Medioevo**, i marmi del Campigliese furono impiegati non solo in ambito locale, come nella Pieve romanica di San Giovanni a Campiglia, ma anche ad esempio a Pisa nella Chiesa di Santa Maria della Spina e a Firenze nel Duomo di Santa Maria del Fiore, per volontà dello stesso Filippo Brunelleschi.



VISITE

DIDATTICHE

AREA ARCHEOLOGICA DI POGGIO DEL MOLINO

 VISITA GUIDATA
 2 ore
 Infanzia fino secondaria di II grado
 **5**
 Fino a 52 partecipanti

ESPERIENZA:
con la guida di un archeologo coinvolto nelle ricerche e il supporto dei modelli 3D degli edifici e dei reperti, **gli studenti si immergeranno in uno scavo archeologico in corso.** Scopriranno la storia dell'**insediamento romano** di Poggio del Molino, ripercorrendone le diverse fasi di vita: da **fortezza** posta a difesa del territorio, a **fattoria** per la produzione della salsa di pesce, a **lussuosa villa** con terme e i preziosi mosaici.

MUSEO ETRUSCO DI POPULONIA COLLEZIONE GASPARRI

 VISITA GUIDATA
 2 ore
 Infanzia fino secondaria di II grado
 **3**
 Fino a 52 partecipanti

ESPERIENZA:
gli studenti saranno accompagnati da un archeologo in un viaggio temporale **alla scoperta della cultura materiale delle società passate.** Attraverso l'analisi dei reperti sarà possibile conoscere la vita quotidiana e le credenze delle persone che hanno realizzato ed utilizzato gli oggetti esposti. Il **supporto di modelli 3D** dei reperti archeologici e di alcune tombe a tumulo nelle quali sono stati rinvenuti gli oggetti costituirà un valore aggiunto alla visita museale, consentendo una visione a tutto tondo delle forme artistico-culturali e architettoniche dell'antichità.

CASTELLO E TORRE DI POPULONIA

 VISITA GUIDATA
 2 ore
 Infanzia fino secondaria di II grado
 **4**
 Fino a 52 partecipanti

ESPERIENZA:
un archeologo guiderà studenti e insegnanti nella visita al Castello di Populonia in un cammino che, dall'alto della Torre medievale alle vie del borgo, permetterà di **conoscere le persone che lo hanno abitato** e di scoprire la storia antica del territorio per **rintracciare connessioni** con quella contemporanea.

ANTICHE CAVE DI MARMO Botro ai Marmi (Campiglia M.ma)

 VISITA GUIDATA
 2 ore
 Infanzia fino secondaria di II grado
 **4**
 Fino a 52 partecipanti

ESPERIENZA:
l'attività estrattiva ha segnato in maniera irreversibile il paesaggio. La visita alle cave di marmo bardiglio permetterà agli studenti di riconoscere **le tracce incise sul territorio e interpretare i segni dell'attività umana.** Immerse nella macchia del Campigliese ed utilizzate sin dall'antichità, le cave di bardiglio sono un maestoso esempio del **rapporto uomo-ambiente** che attraverso forme e segni ben leggibili racconta secoli di imprese.

LABORATORI

SPERIMENTALI



AREA ARCHEOLOGICA
DI POGGIO DEL MOLINO



UNO SPORCO
MESTIERE:
ARCHEOLOGO PER
UN GIORNO



LABORATORIO
SPERIMENTALE



2 ore



Infanzia e
primaria



7



Fino a 52 partecipanti



✓ Competenze sociali
e civiche

✓ Consapevolezza del
patrimonio culturale

✓ Sviluppo del pensiero
critico e del problem
solving

✓ Competenze
scientifiche e tecnologiche

ESPERIENZA:

gli archeologi introdurranno gli studenti alla conoscenza del loro mestiere attraverso la **scoperta dello scavo in corso** all'Area archeologica di Poggio del Molino. Dopo un'introduzione teorica sulle nozioni di base del **metodo di scavo stratigrafico** e sulle modalità di comportamento al momento del **ritrovamento di un reperto**, i ragazzi si cimenteranno in uno **scavo archeologico simulato** al fine di comprendere le diverse fasi dell'indagine archeologica, dalla ricerca delle fonti al lavoro sul campo, fino all'attività di documentazione e interpretazione.

OBIETTIVO:

sensibilizzare sull'importanza della conservazione, della tutela e della valorizzazione del patrimonio culturale, sviluppando senso civico, rispetto e cura verso quest'ultimo. Comprendere le metodologie scientifiche, stimolando il pensiero critico, la cooperazione e la capacità di risoluzione di problemi.

AL CONFINE TRA DUE
MONDI:
ANTROPOLOGO PER
UN GIORNO



LABORATORIO
SPERIMENTALE



2 ore



Infanzia e
primaria



7



Fino a 52 partecipanti



✓ Sviluppo del pensiero
critico e del problem
solving

✓ Senso di
cooperazione

✓ Competenze
scientifiche e tecnologiche

ESPERIENZA:

gli archeologi introdurranno gli studenti alla conoscenza del loro mestiere attraverso la **scoperta dello scavo in corso** all'Area archeologica di Poggio del Molino. Dopo un'introduzione teorica sulle nozioni di base del metodo stratigrafico e dello **scavo antropologico**, gli archeologi affronteranno il tema delle varie tipologie tombali, dei rituali funebri e delle differenti concezioni del mondo dell'aldilà nelle epoche passate. I ragazzi saranno coinvolti nello **scavo simulato di una tomba ad inumazione con individuo e corredo funerario**.

OBIETTIVO:

comprendere le metodologie scientifiche e gli strumenti utilizzati nella ricerca archeologica e antropologica, stimolando il pensiero critico, il senso di cooperazione, la capacità di risoluzione di problemi.

L'ANTROPOLOGO:
RICONOSCERE LE
OSSA



LABORATORIO
SPERIMENTALE



2 ore



Secondaria di I e II
grado



7



Fino a 52 partecipanti



✓ Sviluppo del pensiero
critico e del problem
solving

✓ Senso di
cooperazione

✓ Competenze
scientifiche e tecnologiche

ESPERIENZA:

gli archeologi introdurranno gli studenti alla conoscenza del loro mestiere attraverso la **scoperta dello scavo in corso** all'Area archeologica di Poggio del Molino. Dopo un'introduzione teorica sul metodo stratigrafico e sullo **scavo antropologico**, l'antropologo affronterà il tema delle varie tipologie tombali, dei rituali funebri e delle differenti concezioni del mondo dell'aldilà nelle epoche passate. I ragazzi saranno coinvolti in un **laboratorio di antropologia fisica** che li introdurrà allo studio del riconoscimento dell'uomo attraverso le ossa.

OBIETTIVO:

comprendere le metodologie scientifiche e gli strumenti utilizzati nella ricerca e nello studio antropologico, stimolando il pensiero critico, il senso di cooperazione, la capacità di risoluzione di problemi.

LABORATORI SPERIMENTALI



AREA ARCHEOLOGICA
DI POGGIO DEL MOLINO



TESSERE DI STORIA

 LABORATORIO
SPERIMENTALE

 2 ore

 Primaria e secondaria
di I grado

 7

 Fino a 52 partecipanti



✓ Sviluppo della
creatività

✓ Consapevolezza ed
espressione culturale

✓ Valorizzazione della
manualità

ESPERIENZA:

l'osservazione dei **ricchi mosaici pavimentali** dell'Area archeologica di Poggio del Molino introdurrà alla comprensione della **tecnica di realizzazione** di questa forma d'arte. Gli studenti sperimenteranno la **creazione** di piccole **opere musive** applicando le conoscenze acquisite durante la visita.

OBIETTIVO:

sensibilizzare l'alunno sull'**importanza della conservazione e della valorizzazione del patrimonio storico e artistico**. Acquisire **consapevolezza** sulle forme culturali, stimolando la creatività e la manualità.

STAI FRESCO CON L'AFFRESCO!

 LABORATORIO
SPERIMENTALE

 2 ore

 Primaria e secondaria
di I grado

 9

 Fino a 52 partecipanti



✓ Sviluppo della
creatività

✓ Consapevolezza ed
espressione culturale

✓ Valorizzazione della
manualità

ESPERIENZA:

l'osservazione dei **frammenti di affresco romano** del sito archeologico di Poggio del Molino aiuterà a comprendere la **tecnica impiegata** per la realizzazione delle antiche decorazioni parietali. Gli studenti sperimenteranno la **creazione** di piccoli **affreschi** al fine di applicare le conoscenze acquisite durante la visita.

OBIETTIVO:

sensibilizzare l'alunno sull'importanza della conservazione e valorizzazione del patrimonio storico e artistico. Acquisire **consapevolezza sulle forme culturali**, stimolando la creatività e la manualità.

C'ERA UNA VOLTA UN LAGO

 LABORATORIO
SPERIMENTALE

 2 ore

 Infanzia e primaria

 7

 Fino a 52 partecipanti



✓ Competenze sociali
e civiche

✓ Sviluppo della
creatività

✓ Valorizzazione della
manualità

ESPERIENZA:

percorrendo i sentieri naturalistici del **Parco costiero di Rimigliano**, ci addenteremo nella storia per conoscere **i cambiamenti del paesaggio** dall'antichità ad oggi, fino all'Area archeologica di Poggio del Molino. Dopo la camminata i ragazzi saranno impegnati nella creazione di un vasetto d'argilla decorato utilizzando i **materiali naturali raccolti**.

OBIETTIVO:

sensibilizzare gli studenti al rispetto dell'ambiente per diventare cittadini responsabili e consapevoli, stimolando la creatività e la manualità. L'attività ludo-didattica è volta a far comprendere agli studenti le **connessioni tra uomo e natura**, nel passato e nel presente.

LABORATORI SPERIMENTALI



AREA ARCHEOLOGICA
DI POGGIO DEL MOLINO

MUSEO ETRUSCO DI POPULONIA
COLLEZIONE GASPARRI

CASTELLO E TORRE DI POPULONIA

È GIÀ TUO!

 LABORATORIO SPERIMENTALE

 2 ore

 Infanzia e primaria

 **4**

 Fino a 52 partecipanti

 ✓ Competenze sociali e civiche

✓ Consapevolezza ed espressione culturale

ESPERIENZA: dopo un'introduzione teorica e pratica sui reperti archeologici e le informazioni in essi contenute se correttamente interrogati, il laboratorio tattile e sensoriale per toccare con mano il passato è volto a **sviluppare il senso civico e il rispetto per gli oggetti del passato** e a trasmettere agli alunni il comportamento da tenere al momento della **scoperta fortuita** di un reperto archeologico.

OBIETTIVO: rendere l'alunno sull'importanza della conservazione, la tutela e la valorizzazione del patrimonio culturale **tramite il gioco e il divertimento**.

ANIMALI FANTASTICI E DOVE...CREARLI!

 LABORATORIO SPERIMENTALE

 2 ore

 Infanzia e primaria (classi I e II)

 **5**

 Fino a 52 partecipanti

 ✓ Sviluppo della creatività

✓ Senso di cooperazione

✓ Consapevolezza ed espressione culturale

ESPERIENZA: **narrazioni mitologiche** introdurranno gli alunni nel mondo degli animali e dei mostri fantastici. Ciascuno studente inventerà e realizzerà il proprio animale, che sarà il protagonista di un **racconto immaginario** creato insieme al gruppo.

OBIETTIVO: rendere l'alunno consapevole del patrimonio culturale e della storia del territorio, **stimolando la creatività** e la collaborazione con gli altri in maniera costruttiva.

UN VIAGGIO NEL TEMPO

 LABORATORIO SPERIMENTALE

 2 ore

 Primaria (classi I e II)

 **5**

 Fino a 52 partecipanti

 ✓ Competenze scientifiche

✓ Consapevolezza ed espressione culturale

ESPERIENZA: un viaggio nel tempo per acquisire la **consapevolezza sullo scorrere del tempo**. La creatività sarà incentivata attraverso la realizzazione di una **meridiana solare**.

OBIETTIVO: **conoscere gli strumenti e le tecnologie** utilizzate dagli antichi per misurare il tempo, per comprenderne il suo divenire, sviluppando la capacità di **spiegare il mondo** che ci circonda attraverso l'osservazione e la sperimentazione.

ARCHITETTIAMOCI

 LABORATORIO SPERIMENTALE

 2 ore

 Primaria e secondaria di I grado

 **5**

 Fino a 52 partecipanti

 ✓ Consapevolezza ed espressione culturale

✓ Competenza digitale

✓ Competenze scientifiche e tecnologiche

ESPERIENZA: un laboratorio sperimentale finalizzato alla **ricostruzione di un modellino in cartone del sito**, o di parte di esso, che sarà utilizzato come contesto per sviluppare in gruppo un **racconto** nella forma narrativa desiderata (orale, scritta, grafica, teatrale). Gli studenti più grandi lavoreranno sulle **forme geometriche**, attraverso l'osservazione delle **architetture**, e potranno sviluppare in gruppo un **racconto multimediale** con il supporto di video e fotografie.

OBIETTIVO: rendere l'alunno consapevole della storia del territorio e sensibilizzarlo sull'importanza della conservazione e valorizzazione del patrimonio storico e artistico. Per gli studenti più grandi, l'attività ludo-didattica mira anche a **sviluppare competenze digitali e spirito critico nell'utilizzo delle moderne tecnologie**.

LABORATORI SPERIMENTALI



MUSEO ETRUSCO DI POPULONIA
COLLEZIONE GASPARRI

CASTELLO E TORRE DI POPULONIA

AVVENTURE IN COSTUME



LABORATORIO
SPERIMENTALE



2 ore



Infanzia e primaria



7



Fino a 52 partecipanti



✓ Consapevolezza ed
espressione culturale

✓ Sviluppo della
creatività

✓ Valorizzazione della
manualità

NELLA BOTTEGA DI POTTER



LABORATORIO
SPERIMENTALE



2 ore



Infanzia e primaria e
secondaria di I grado



8



Fino a 52 partecipanti



✓ Consapevolezza ed
espressione culturale

✓ Sviluppo della
creatività

✓ Valorizzazione della
manualità

PAROLE DAL MEDITERRANEO



LABORATORIO
SPERIMENTALE



2 ore



Primaria (V) e secondaria di I
e II grado (classi I e II)



8



Fino a 52 partecipanti



✓ Competenze sociali
e civiche

✓ Consapevolezza ed
espressione culturale

IL TUO MANOSCRITTO



LABORATORIO
SPERIMENTALE



2 ore



Secondaria di II grado



12



Fino a 52 partecipanti



✓ Sviluppo della
comunicazione

✓ Competenza sociali

✓ Sviluppo della
creatività

ESPERIENZA:

narrazioni di vicende storiche, gesta eroiche e avventure fantastiche introdurranno i ragazzi nel mondo della **Populonia medievale**. Dopo aver realizzato **stemmi, armature, corone e scettri**, i ragazzi saranno i protagonisti di una storia inventata da loro e ambientata nel Castello di Populonia.

OBIETTIVO:

comprendere il presente attraverso la conoscenza della storia e della **cultura materiale**.
Rendere l'alunno consapevole del patrimonio culturale e delle vicende storiche del territorio, **stimolando la creatività e la manualità**.

ESPERIENZA:

dopo una lezione teorica sulle **antiche tecniche di produzione della ceramica**, delle varie forme vascolari e della loro funzione gli studenti realizzeranno **il proprio vaso decorato** mettendo in pratica le conoscenze acquisite. La tecnica di realizzazione del vaso (manipolazione, colombino, stampo) varia a seconda dell'età degli studenti.

OBIETTIVO:

comprendere il presente attraverso la conoscenza della storia e della **cultura materiale**.
Rendere l'alunno consapevole del patrimonio culturale e delle vicende storiche del territorio, **stimolando la creatività e la manualità**.

ESPERIENZA:

gli alunni scopriranno l'evoluzione dell'**alfabeto etrusco** per comprenderne la storia e le **connessioni con altre culture del Mediterraneo**.
In seguito, gli studenti si misureranno in una prova pratica di scrittura su supporti diversi (tavoletta cerata/tavoletta d'argilla).

OBIETTIVO:

l'attività ludo-didattica è volta a far comprendere agli studenti **la storia antica e la cultura materiale rintracciando connessioni con il presente**.
Riconoscere l'importanza dei diversi contesti sociali e culturali e il ruolo della scrittura come mezzo per esprimere se stessi.

ESPERIENZA:

una lezione sui diversi supporti scrittori impiegati dall'uomo dai tempi antichi fino ai giorni nostri, seguendo le tappe evolutive che hanno portato all'invenzione del libro multimediale.
Gli alunni saranno impegnati in un **laboratorio sperimentale finalizzato alla realizzazione di un piccolo libro rilegato a mano**.

OBIETTIVO:

comprendere il presente mediante la conoscenza della storia e del patrimonio culturale.
Riconoscere l'importanza del **ruolo della scrittura come mezzo di comunicazione**, informazione e come forma **d'espressione identitaria dell'individuo e della collettività**.

LABORATORI SPERIMENTALI



AREA ARCHEOLOGICA DI POGGIO DEL MOLINO

MUSEO ETRUSCO DI POPULONIA COLLEZIONE GASPARRI

CASTELLO E TORRE DI POPULONIA

NAVIGHIAMO IL TERRITORIO

 LABORATORIO SPERIMENTALE

 2 ore

 Infanzia e primaria

 8

 Fino a 52 partecipanti

 ✓ Competenze sociali e civiche

✓ Valorizzazione della manualità

✓ Sviluppo della creatività

ESPERIENZA:
ad un'introduzione teorica sul **mare nell'antichità** e sulle storie di commerci, viaggi e avventure nel **territorio di Populonia** seguirà il laboratorio sperimentale, finalizzato alla **costruzione di una nave** e alla ricostruzione di un **modellino in cartone di un porto** in cui farla approdare. I modellini realizzati saranno utilizzati per sviluppare in gruppo un racconto ambientato in mare.

OBIETTIVO:
rendere l'alunno consapevole della storia del territorio e sensibilizzarlo sull'importanza della conservazione e valorizzazione del patrimonio storico e artistico **tramite il gioco e il divertimento**.

TRAME DI STORIA

 LABORATORIO SPERIMENTALE

 2 ore

 Infanzia e primaria

 8

 Fino a 52 partecipanti

 ✓ Sviluppo della creatività

✓ Consapevolezza ed espressione culturale

✓ Valorizzazione della manualità

ESPERIENZA:
la visita del Museo etrusco di Populonia e la scoperta di alcuni reperti che esso conserva saranno accompagnate da **narrazioni mitologiche**, che introdurranno gli studenti all'**arte della tessitura**. In seguito i ragazzi realizzeranno con le proprie mani una **tela colorata**.

OBIETTIVO:
conoscere gli strumenti e le tecnologie utilizzate dagli antichi e rendere l'alunno consapevole del patrimonio culturale e della storia del territorio, **stimolando la creatività** in maniera costruttiva.

PICCOLI CARTOGRAFI

 LABORATORIO SPERIMENTALE

 2 ore

 Primaria (classi I e II)

 8

 Fino a 52 partecipanti

 ✓ Consapevolezza ed espressione culturale

✓ Valorizzazione della manualità

ESPERIENZA:
una lezione teorica introdurrà gli alunni alla disciplina della **cartografia e ai sistemi di orientamento** utilizzati dalle società passate. Seguirà il laboratorio sperimentale, finalizzato alla realizzazione di una **mapa del Castello di Populonia** e di una **bussola** con la quale orientarsi.

OBIETTIVO:
conoscere gli strumenti e le tecnologie utilizzate dagli antichi, imparare ad avere un diverso punto di osservazione sulle cose che vediamo nella vita di ogni giorno e stimolare ad accogliere **punti di vista nuovi** tramite il gioco e il divertimento.

TRA CIELO E TERRA

 LABORATORIO SPERIMENTALE

 2 ore

 Primaria

 8

 Fino a 52 partecipanti

 ✓ Consapevolezza ed espressione culturale

✓ Valorizzazione della manualità

✓ Competenze scientifiche e tecnologiche

ESPERIENZA:
dopo una serie di racconti che accompagneranno gli studenti alla scoperta dei **miti greci legati alle divinità primordiali e alla nascita del mondo**, saranno realizzate **piccole sculture** della Grande Dea Madre tramite la **manipolazione dell'argilla**.

OBIETTIVO:
rendere l'alunno **consapevole delle proprie origini attraverso la storia delle società antiche** e sensibilizzarlo sull'importanza della **conservazione e valorizzazione del patrimonio storico e artistico** tramite il gioco e il divertimento.

CACCIA AL TESORO



CASTELLO E TORRE
DI POPULONIA

AREA ARCHEOLOGICA
DI POGGIO DEL MOLINO



ALLA RICERCA DEL TESORO PERDUTO



LABORATORIO
SPERIMENTALE



Castello di Populonia



4 ore



Infanzia e primaria



15



Fino a 52 partecipanti



✓ Consapevolezza ed
espressione culturale

✓ Senso di
cooperazione

✓ Sviluppo del pensiero
critico e del problem
solving

ESPERIENZA:

per scoprire il luogo autonomamente, gli studenti saranno divisi in squadre e seguendo **gli indizi lasciati dagli archeologi** andranno alla ricerca del tesoro nascosto.

All'attività ludica seguirà la **visita didattica della Torre** che permetterà di raggiungere la **piena conoscenza della storia del Castello**.

OBIETTIVO:

stimolare l'alunno a **relazionarsi con gli altri e a risolvere problemi** attraverso la collaborazione con il gruppo. Renderlo consapevole del patrimonio culturale e delle vicende storiche del territorio.

PIRATI ALL'ARREMBAGGIO!



LABORATORIO
SPERIMENTALE



Area archeologica
di Poggio del Molino



4 ore



Secondaria di I e II grado
(classi I e II)



15



Fino a 52 partecipanti



✓ Capacità sociali e
relazionali

✓ Senso di
cooperazione

ESPERIENZA:

una caccia al tesoro nella quale la **visita dell'area archeologica** e la narrazione delle diverse fasi di vita dell'insediamento, in cui sarà data particolare attenzione alla funzione difensiva contro le **scorriere piratesche**, saranno fondamentali per decifrare gli indizi e andare alla ricerca del tesoro nascosto. Oltre a sviluppare spirito collaborativo, i ragazzi saranno spinti ad **applicare il proprio punto di vista nell'interpretazione del luogo** e a confrontarsi con gli altri.

OBIETTIVO:

rendere l'alunno consapevole del patrimonio culturale e delle vicende storiche del territorio, stimolando la **capacità di relazionarsi con gli altri** e risolvere problemi attraverso la **collaborazione con il gruppo**.

ESPERIENZE

GIORNALIERE:

le nostre proposte



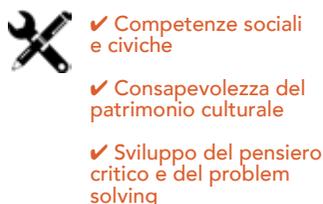
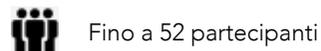
AREA ARCHEOLOGICA DI POGGIO DEL MOLINO

MUSEO ETRUSCO DI POPULONIA COLLEZIONE GASPARRI

CASTELLO E TORRE DI POPULONIA

ANTICA CAVA DI MARMO

UNO SPORCO MESTIERE: ARCHEOLOGO PER UN GIORNO



✓ Competenze sociali e civiche

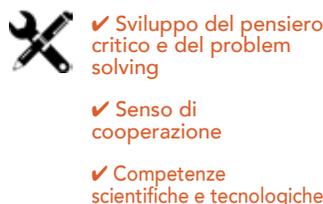
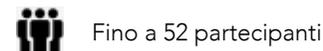
✓ Consapevolezza del patrimonio culturale

✓ Sviluppo del pensiero critico e del problem solving

ESPERIENZA:

visita dello scavo in corso all'Area archeologica di Poggio del Molino durante la quale gli **archeologi** descriveranno il loro mestiere. Seguirà un'introduzione teorica sulle nozioni di base del **metodo di scavo stratigrafico** e sulle modalità di comportamento al momento del ritrovamento di un reperto. I ragazzi si cimenteranno in uno **scavo archeologico simulato** al fine di comprendere le diverse fasi dell'indagine archeologica, dalla ricerca delle fonti al lavoro sul campo, fino all'attività di documentazione e interpretazione. Nel pomeriggio, dopo il pranzo al sacco presso il **Parco di archeologia condivisa di Poggio del Molino**, laboratorio sperimentale "È già tuo".

AL CONFINE TRA DUE MONDI: ANTROPOLOGO PER UN GIORNO



✓ Sviluppo del pensiero critico e del problem solving

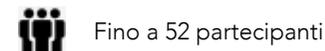
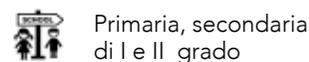
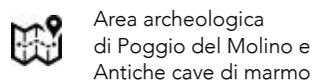
✓ Senso di cooperazione

✓ Competenze scientifiche e tecnologiche

ESPERIENZA:

visita dello scavo in corso all'Area archeologica di Poggio del Molino durante la quale gli archeologi descriveranno il loro mestiere. Dopo un'introduzione teorica sulle nozioni di base del **metodo stratigrafico** e dello **scavo antropologico**, gli archeologi affronteranno il tema delle varie tipologie tombali, dei rituali funebri e delle differenti concezioni del mondo dell'aldilà nelle epoche passate. I ragazzi saranno poi coinvolti nello **scavo simulato di una tomba ad inumazione con individuo e corredo funerario**. Nel pomeriggio, dopo il pranzo al sacco presso il **Parco di archeologia condivisa di Poggio del Molino**, laboratorio sperimentale "È già tuo".

TESSERE DI STORIA: DAL MOSAICO ALLA CAVA



✓ Sviluppo della creatività

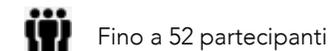
✓ Consapevolezza ed espressione culturale

✓ Valorizzazione della manualità

ESPERIENZA:

visita con l'archeologo all'Area archeologica di Poggio del Molino dove l'osservazione dei ricchi mosaici pavimentali introdurrà alla comprensione della tecnica di realizzazione di questa forma d'arte. Gli studenti, dopo una lezione teorica sui marmi e le pietre locali utilizzate nell'antichità, sperimenteranno la **creazione di piccole opere musive applicando le conoscenze acquisite durante la visita**. Nel pomeriggio, dopo il pranzo al sacco presso il **Parco di archeologia condivisa di Poggio del Molino**, **trasferimento e visita alle Antiche cave di marmo bardiglio di Botro ai Marmi**.

AVVENTURE IN COSTUME: DRAGHI, PRINCIPESSA E CAVALIERI



✓ Consapevolezza ed espressione culturale

✓ Sviluppo della creatività

✓ Valorizzazione della manualità

ESPERIENZA:

la visita del **Castello di Populonia** permetterà agli studenti di ripercorrere la storia del luogo e conoscere le vite delle persone che lo hanno abitato. Dopo la **creazione di armature, scettri, stemmi e corone**, i ragazzi indosseranno **costumi medievali** e saranno nominati dame e cavalieri durante una vera cerimonia di investitura. Nel pomeriggio, dopo il pranzo al sacco nel giardino della Torre, verranno narrate **vicende storiche, gesta eroiche e racconti fantastici**, che saranno da spunto per una **avventura da vivere in gruppo**.

VIAGGI D'ISTRUZIONE: esperienze di archeologia

Past Experience propone viaggi d'istruzione, da tre a cinque giorni, che **abbinano esperienze sul campo alla visita di musei e siti archeologici**.

I percorsi tematici proposti alle **scuole secondarie di secondo grado** si snodano attraverso itinerari storici e naturalistici che hanno l'obiettivo di **approfondire le conoscenze del paesaggio e le interazioni uomo-ambiente-territorio nel corso dei secoli**.



STAGE DI SCAVO ARCHEOLOGICO

Fulcro del viaggio d'istruzione è **un'esperienza di scavo archeologico organizzata come vero e proprio stage didattico-formativo**. Lo stage consiste in **3 o 5 giorni di scavo** presso l'Area archeologica di Poggio del Molino, dove gli studenti al piacere di apprendere direttamente sul posto uniranno la soddisfazione di portare il proprio contributo al recupero di un importante insediamento di età romana. I ragazzi potranno **calarsi completamente nel ruolo dell'archeologo da campo** e apprendere le moderne tecniche di scavo stratigrafico. Oltre allo scavo saranno allestiti **laboratori didattici** nei quali mettere in pratica le competenze acquisite nel corso di lezioni teoriche. Nel **laboratorio di pratica dello scavo**, ad esempio, i ragazzi impareranno a conoscere e ad usare i principali strumenti dell'archeologo e a redigere e gestire la documentazione scritta. Nel **laboratorio ceramico** impareranno a distinguere le principali classi ceramiche attestate sul sito, a descriverle, disegnarle e catalogarle. Un ulteriore laboratorio sarà dedicato alla **documentazione grafica**: gli studenti metteranno in pratica i principi del rilievo archeologico, realizzeranno fotografie, disegneranno planimetrie utilizzando le tecniche del rilievo manuale e strumentale, impareranno i principi della **modellazione 3D**.

Durante il periodo di permanenza in Val di Cornia, gli studenti con la guida di un archeologo potranno **visitare i musei e i parchi del territorio**, in particolare il Parco archeologico di Baratti e Populonia, il Museo etrusco di Populonia Collezione Gasparri, il Museo archeologico del territorio di Populonia, il Castello di Populonia. I dettagli dello stage, così come i costi, saranno concordati di volta in volta con scuole e insegnanti.

INFORMAZIONI E CONTATTI

Il programma delle attività didattiche è disponibile sul sito:
www.pastexperience.it

Per informazioni e prenotazioni:
didattica@pastexperience.it

Gli archeologi saranno disponibili per concordare le soluzioni più idonee alle necessità degli insegnanti.

Al momento della prenotazione è necessario comunicare:

- i dati completi della scuola (nome, indirizzo, numero di telefono, fax, e-mail);
- il numero dei partecipanti previsti (studenti e accompagnatori);
- l'età degli studenti, la classe frequentata, l'eventuale presenza di studenti diversamente abili;
- il giorno e l'orario in cui si vuole effettuare l'attività, prevedendo delle possibili alternative;
- la tipologia di pullman e la targa.



INDICAZIONI PER RAGGIUNGERCI IN PULLMAN

AREA ARCHEOLOGICA DI POGGIO DEL MOLINO

Dalla SS1 Aurelia uscita San Vincenzo nord, proseguire sulla SP 23 della Principessa in direzione Populonia-Baratti. Fermare il bus nello spiazzo posto a 500 metri oltre il parcheggio della Torraccia. Proseguire a piedi seguendo le indicazioni.

CASTELLO DI POPULONIA

Dalla SS1 Aurelia uscita San Vincenzo nord, proseguire sulla SP 23 della Principessa in direzione Populonia-Baratti. Alla rotatoria prendere la prima uscita a destra e proseguire verso Populonia Alta. Fermare il bus al parcheggio del Reciso e proseguire a piedi verso il Castello.



T2AQ EXPERIENCE

