



Civico Museo
Archeologico
di Camaiole

DIDATTICA MUSEALE PER LE SCUOLE

ANNO SCOLASTICO 2021-2022

SCUOLE SECONDARIE DI SECONDO GRADO

PRENOTAZIONI E INFORMAZIONI

Il Civico Museo Archeologico è aperto dalle 9.00 alle 12.30 dal martedì al sabato. Per prenotare le attività didattiche è necessario compilare l'apposita scheda e inviarla a stagemus2@comune.camaiole.lu.it.

La scheda di prenotazione è da richiedere a stagemus2@comune.camaiole.lu.it oppure è scaricabile sul sito web del Comune (www.comune.camaiole.lu.it) alla sezione Cultura e Spettacolo – Modulistica oppure alla sezione Turismo e Cultura nella pagina del Museo Archeologico; il programma e la scheda sono inoltre disponibili sulla nostra newsletter (<http://eepurl.com/gHyoYj>). Referenti per informazioni e prenotazioni: Carlotta Monti/Virginia Bartelloni tel. 0584/986366. Direttrice e 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 2021/22
- 2 escursioni ai siti archeologici con visita guidata (mezza giornata)
- 1 escursione ai siti archeologici seguita dalla visita al museo (giornata intera)

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

SCUOLE NON APPARTENENTI AL COMUNE DI CAMAIORE

- Biglietto d'ingresso: euro 2 a ragazzo (gratuito per insegnanti accompagnatori e ragazzi con certificazione)
- Visita guidata al Museo Archeologico o al Museo d'Arte Sacra: euro 2 a ragazzo .

- Attività a scelta sulla base dei percorsi previsti dal programma didattico 2021/22: euro 2,00 a ragazzo.
- Escursioni ai siti archeologici con visita guidata (mezza giornata): euro 3 a ragazzo (gratuito per insegnanti accompagnatori).
- Escursioni ai siti archeologici seguita dalla visita al museo : euro 5 a ragazzo (gratuito per insegnanti accompagnatori).

PERCORSI DIDATTICI

Si prevede un contatto preliminare di conoscenza tra l'operatore didattico e le insegnanti per concordare tempi, modalità ed eventuali specifiche esigenze delle classi.

1. LABORATORIO DI DIGITALSTORYTELLING MUSEALE (PER TUTTE LE CLASSI)

AL MUSEO: Dopo averli accolti con un esempio di digital storytelling museale, i ragazzi saranno accompagnati a visitare il Museo dando solo poche nozioni fondamentali. Verranno spiegate le regole dello storytelling e sarà chiesto loro di buttar giù lo scheletro di un breve racconto che abbia come "protagonista" un reperto del museo a loro scelta; durante la permanenza nel museo, dovranno scattare delle foto (con il proprio cellulare, tablet o fotocamera digitale) che serviranno da corredo per il digital storytelling. Seguirà un brain storming per condividere idee e fornire consigli e suggerimenti. Ogni alunno dovrà poi registrare il proprio racconto in un file audio (utilizzando lo smartphone personale oppure i supporti forniti dal museo).

A CASA: ogni alunno dovrà cercare delle immagini su internet che possano arricchire il proprio Storytelling ed un sottofondo musicale. Dovrà poi scaricare su una penna usb le foto fatte al museo, il file audio del racconto, le immagini prese sul web ed il sottofondo musicale.

IN CLASSE : utilizzando un computer ciascuno (o al massimo a coppia), i ragazzi dovranno montare il video (con il materiale che avranno precedentemente caricato a casa su una penna usb) seguendo le indicazioni e con l'aiuto dall'operatrice.

Materiale: il giorno della visita al Museo, ogni alunno dovrà avere uno smartphone con fotocamera integrata oppure un tablet oppure una fotocamera digitale. Il giorno dell'attività online, ogni ragazzo dovrà avere a disposizione un computer (o al massimo un computer ogni due alunni) con il programma windows movie maker (in assenza di questo tipo di programma, l'insegnante dovrà precedentemente confrontarsi telefonicamente con l'operatrice per trovare insieme un'alternativa).

NB. I video prodotti dalla classe potranno essere utilizzati dal Museo per scopi divulgativi.

PERCORSI DI EDUCAZIONE CIVICA

Percorsi modulari per stimolare la riflessione su argomenti generali, prevedono più incontri (da concordare con gli insegnanti) che comprendono sempre un lavoro di restituzione finale da parte della classe.

2. UOMINI E DONNE: UN ETERNO CONFRONTO ATTRAVERSO LA STORIA

Viaggio fra le vite di personaggi e il loro posto nella società dalla preistoria all'età moderna mettendo in evidenza la diversità dei ruoli tra maschi e femmine con attività finale di gioco di ruolo e storytelling, immedesimandosi in personaggi del passato.

3. MIGRAZIONI DI POPOLI NEL CORSO DELLA STORIA.

I ragazzi ripercorrono il fenomeno dall'età antica ad oggi con attività finale di gioco di ruolo in cui si immedesimano in personaggi del passato. Focus dell'età moderna sulle migrazioni dal territorio di Camaiore.

4. CASA DOLCE CASA: COME LE DIVERSE CULTURE HANNO MODIFICATO L'AMBIENTE.

Percorso introduttivo sulle trasformazioni del territorio nelle varie epoche storiche. Verrà proposto un confronto tra le diverse culture contemporanee per capire come in base alle diversità ambientali, alle risorse e alle culture, le diverse popolazioni hanno plasmato l'ambiente sulle loro esigenze. Il percorso è così articolato: Attività seminariale + attività laboratoriale tramite l'uso di Google Earth analizzando in che modo le varie "case" si adattano alle persone in risposta al luogo e alle condizioni ambientali. Analizzeremo quali caratteristiche del luogo sono antropiche e quali sono rimaste naturali e, per quanto riguarda le nostre case come si sono evoluti i nostri quartieri nel tempo e come secondo i ragazzi/e si modificheranno in futuro.

5. EDUCARE AL PATRIMONIO CULTURALE

Educare al patrimonio non significa fornire informazioni su quale autore ha realizzato una certa opera o sulla datazione di quella tale opera architettonica, significa soprattutto sensibilizzare all'importanza di contribuire alla tutela dei beni culturali della propria nazione e del proprio territorio. Come? La prima azione necessaria alla tutela è conoscere ed essere consapevoli del valore storico e culturale dei beni del nostro territorio. In quest'ottica il percorso è pensato con una parte teorica legata al valore del patrimonio culturale e a tutte le problematiche attuali legate a questo tema (le archeomafie, gli abusi edilizi, la vendita illegale di beni archeologici, l'appropriazione indebita, ecc...). Attraverso la creazione di un'applicazione "prototipo" e una simulazione i ragazzi cercheranno di mettere in pratica azioni concrete per far conoscere e promuovere alcuni monumenti, siti archeologici o musei del proprio territorio. (La parte pratica richiede il laboratorio informatico della scuola per ricercare i contenuti da inserire nell'app.)

6. UN MUSEO TUTTO NOSTRO!

Quanti e quali tipi di musei e collezioni esistono? Come si può esporre e valorizzare un reperto archeologico? A queste e a molte altre domande cercheremo di rispondere in questo percorso volto alla maggiore comprensione di quello che è un Museo archeologico e di quali sono le moderne scelte espositive e di fruizione. Dopo un'introduzione sulla storia dei musei e sulle problematiche della moderna museologia approfondiremo il caso studio del CMAC. In seguito cercheremo di creare attraverso un laboratorio digitale un piccolo museo di classe con i "reperti" più significativi che ogni studente metterà a disposizione per l'allestimento virtuale. Suddividendo gli oggetti in base alle tematiche, in base ai materiali, o alle storie che raccontano si creerà un vero e proprio museo di classe che racconta la storia personale degli studenti. Si richiede l'utilizzo del laboratorio di informatica della scuola per la creazione del museo virtuale.

PERCORSI DI STORIA, ARTE E SCIENZA

Percorsi modulari in tre incontri che approfondiscono le tematiche trattate e prevedono attività laboratoriali e/o escursioni sul territorio. I percorsi possono essere adattati sulla base delle specifiche esigenze degli insegnanti svolti anche singolarmente.

7. PROFESSIONE ANTROPOLOGO

- Laboratorio *"Sapiens come noi! Perché siamo tutti africani?"*

È vero che fino a poche decine di migliaia di anni fa su questo pianeta noi convivevamo con almeno altre cinque specie umane? Che fine hanno fatto? Perché le razze umane esistono solo nella nostra

testa? Per rispondere a queste e ad altre domande ripercorreremo il grande viaggio dell'umanità, confrontando i risultati di diverse discipline scientifiche (dalla Paleoantropologia alla genetica, dalla linguistica alla storia) che, solamente lavorando insieme, possono raccontare l'estrema complessità e la bellezza unica della nostra storia.

-Laboratorio di Antropologia scheletrica e di paleopatologia - al Museo

Quanti anni aveva? Si tratta di femmina o maschio? Quanto era alta/alto? Sono solo alcune delle domande che sorgono naturali quando abbiamo a che fare con degli individui ed a cui, come in una vera analisi di laboratorio, cercheremo di dare una risposta. Indagheremo poi lo stile di vita tenuto da ogni individuo durante l'arco della sua vita, i disagi che ha sofferto, le abitudini quotidiane. Caratterizzeremo le nostre analisi nel loro contesto archeologico specifico. Rifletteremo su quanto ci consentano di conoscere più in profondità ed emotivamente una società che ha vissuto, proprio come lo stiamo facendo noi adesso!

- Laboratorio di scavo simulato di una sepoltura umana - al Museo

Un microcosmo da indagare, che tanto ci parla dei vivi. Nello scavare una sepoltura adotteremo un approccio multidisciplinare, che consentirà di comprendere la complessità che sta dietro ad una sepoltura sia da un punto di vista fisico sia culturale, la sua interrelazione con l'ambiente circostante, i dati da essa ricavabili per ricostruire le pratiche funerarie del passato.

8. LA STORIA DEL TERRITORIO DELLA VERSILIA DALLA PREISTORIA ALL'ETA' ROMANA

- Alla scoperta dell'uomo di Neandertal : percorso interamente dedicato a questo nostro antenato e alla sua presenza sul territorio con realizzazione di un gioco/sfida finale divisi a squadre.

- Escursione al sito preistorico di Grotta all'Onda + visita ai reperti presenti nel Museo Archeologico.

- La romanizzazione della Versilia: le guerre tra Liguri Apuani e Romani con escursione al Monte Rondinaio + visita ai reperti presenti nel Museo Archeologico.

9. I CASTELLI E IL SISTEMA FEUDALE NEL TERRITORIO DELLA VERSILIA

-L'incastellamento del territorio di Camaiore e della Versilia dalle origini al XIII secolo: visita alla sezione medievale del museo + disfida tra i castelli (quiz di verifica conclusiva).

- L'assalto al castello di Montecastrese. Laboratorio sulle fonti scritte: attraverso l'analisi e interpretazione del testo di Bianco Bianchi andremo a rielaborare la caduta dell'importante castello di Montecastrese e attraverso un gioco di ruolo e di immedesimazione verrà creato uno storytelling corale (con possibilità di realizzare alla fine un video, un podcast o un testo scritto).

- Escursione ai resti del castello e del villaggio fortificato di Montecastrese.

10. IL BORGO DI CAMAIORE DALLA TERRANUOVA AL RINASCIMENTO

- Le fonti scritte a Camaiore: visita e laboratorio presso l'Archivio storico di Camaiore per conoscere i più antichi documenti scritti della storia di Camaiore..

- Itinerario a piedi nel centro storico per ripercorrere la nascita della "terranuova" di Camaiore: con visita agli scavi archeologici delle antiche mura cittadine, all'area archeologica di Piazza Francigena, alla Badia e alla Collegiata.

- Arte rinascimentale a Camaiore: visita al Museo d'Arte sacra con focus sulle opere d'arte del territorio più importanti di questo periodo: la Pala di V. Frediani, la Statua dell'Annunciata di Civitali e l'Arazzo fiammingo.

11. CAMAIORE IN ETA' MODERNA: LE RISORSE DEL TERRITORIO

- La mappa ambientale delle risorse: visita al museo Archeologico e attività di realizzazione di una mappa (trasferibile anche in digitale) in cui la classe è stimolata a capire perché e dove si sono sviluppate nel corso dei secoli moderni le risorse economiche caratterizzanti il territorio di Camaiore sulla base degli aspetti ambientali e geografici.

- L'arte moderna a Camaiore: visita al Museo d'Arte sacra con focus sui dipinti seicenteschi, le oreficerie e i tessuti approfondendo le manifatture e l'artigianato locale e quello ad ampio raggio lucchese.

- Escursione finale agli opifici preindustriali con itinerario ai frantoi, mulini, polveriere lungo il torrente Lombricese a partire da Candalla.

ESCURSIONI NEL TERRITORIO

La visita guidata ai vari siti archeologici ha durata di circa mezza giornata (la mattina con rientro per il pranzo); l'escursione può essere seguita dalla visita guidata presso il museo ai reperti relativi al sito archeologico visitato.

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.

A. La grotta preistorica di Grotta all'Onda, loc. Casoli

B. I ripari dell'Età del Bronzo a Candalla

C. Iscrizioni rupestri di Greppolungo

D. Monterondinaio e le guerre tra Liguri e Romani

E. Castello medievale di Montecastrese

F. Lungo la via Francigena

G. Gli opifici storici sul torrente Lombricese