

SISTEMA MUSEALE DI ATENEIO – UNIVERSITÀ DI PISA OFFERTA DIDATTICA 2022-2023 PER LE SCUOLE DI OGNI ORDINE E GRADO

I percorsi educativi offerti dal Sistema Museale di Ateneio dell'Università di Pisa, sia nella modalità a distanza che in presenza, rispondono ai **programmi ministeriali**, alle **Competenze chiave di cittadinanza** e agli **Obiettivi di sviluppo sostenibile** previsti dall'Agenda 2030.

Considerata la situazione post Covid-19 attuale che favorisce un ritorno alla normalità, sebbene con tutte le precauzioni necessarie, e facendo tesoro dell'esperienza della D.A.D. dello scorso anno scolastico, per l'a.s. 2022-2023 i percorsi educativi si articoleranno secondo le seguenti modalità:

- A) **Visite guidate al museo in presenza:** per singole classi, su prenotazione e con data, orario e argomento concordati con i nostri educatori museali. Il costo sarà di 3,50 € a bambino;
- B) **Percorsi didattici in presenza:** per singole classi, su prenotazione e con data, orario e argomento concordati con i nostri educatori museali. Il costo sarà di 3,50 € a bambino;
- C) **Percorsi didattici a distanza:** per singole classi, su prenotazione e con data, orario e argomento concordati con i nostri educatori museali. Saranno utilizzate le piattaforme già sperimentate per la D.A.D.
Il costo sarà di 20,00 € a classe.

Articolazione dei percorsi museali a distanza su appuntamento

Fase preliminare - consegna materiale informativo:

- dispense didattiche di approfondimento
- elenco del materiale di uso individuale che la famiglia dovrà fornire al partecipante
- istruzioni dettagliate necessarie a guidare l'attività pratica individuale

Prima fase – introduzione teorica (circa 45 minuti):

- collegamento diretto con gli educatori museali utilizzando le piattaforme informatiche già sperimentate per la D.A.D. (ad esempio Microsoft Teams, Google Meet, Skype) e introduzione del tema
- approfondimento con l'ausilio di supporti didattici multimediali di vario genere (video, Power Point, immagini)

Seconda fase – attività laboratoriale (se prevista):

- attività pratica individuale in classe a cura del docente con la supervisione dell'educatore museale

- D) **Percorsi didattici collettivi a distanza:** destinati a più classi di età omogenea che parteciperanno contemporaneamente. La partecipazione avverrà sempre su prenotazione, ma con data, orario e argomento prestabiliti dai nostri educatori museali. Il calendario degli appuntamenti sarà reso noto più avanti.
Il costo sarà di 10,00 € a classe.

I pagamenti potranno essere effettuati con Pago P.A., se eseguiti da privati, o con bonifico se eseguiti dalla scuola. È sempre consentito anche il pagamento in contanti recandosi presso le biglietterie dei singoli musei.

Per maggiori informazioni e prenotazioni:

Gipsoteca di Arte Antica educazione.gipsoteca@sma.unipi.it - stefano.landucci@unipi.it

050 2211279

GIPSOTECA DI ARTE ANTICA
PROPOSTE DIDATTICHE PER L'ANNO SCOLASTICO 2022-2023
ATTIVITÀ RIVOLTE ALLE SCUOLE DELL'INFANZIA, PRIMARIE
E SECONDARIE DI PRIMO E SECONDO GRADO



B) e C) PERCORSI DIDATTICI IN PRESENZA O A DISTANZA SU APPUNTAMENTO

Fascia scolastica: Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di Primo Grado

1. Tutti in Gipsoteca

Visita al museo e approccio all'opera d'arte

Fascia scolastica: Scuola dell'Infanzia

Durata: 1 ora/2 ore

Modalità: in presenza

Obiettivi e contenuti:

- avvicinare i bambini al museo, spiegando che cosa è una Gipsoteca;
- stimolare l'interesse verso le civiltà del passato e la curiosità verso l'arte antica e l'archeologia;
- stimolare la creatività e la capacità di manipolare attraverso attività artistiche.

I partecipanti saranno accompagnati nella visita della Gipsoteca e poi svolgeranno un'attività laboratoriale dedicata alle opere viste o agli oggetti caratteristici delle culture greca, etrusca e romana, utilizzando tecniche e materiali diversi (attività specifica da concordarsi preventivamente con gli insegnanti).

Obiettivi dell'Agenda 2030: 4. Istruzione di qualità

Competenze chiave di cittadinanza: 7. individuare collegamenti e relazioni

2. La tecnica del calco

Percorso introduttivo alla tecnica del calco

Fascia scolastica: Scuola Primaria

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza

Obiettivi e contenuti:

- avvicinare i bambini al museo, spiegando che cosa è una Gipsoteca e qual è la sua funzione;
- stimolare la creatività dei bambini, permettendo loro di sperimentare una tecnica antica.

Dopo una breve introduzione sulla tecnica del calco e sulla nascita delle Gipsoteche, i partecipanti, vestiti da antichi romani, saranno accompagnati nella visita della Gipsoteca per poi cimentarsi nella realizzazione di piccoli oggetti in gesso.

Obiettivi dell'Agenda 2030: 4. Istruzione di qualità

Competenze chiave di cittadinanza: 7. individuare collegamenti e relazioni

3. Come un pittore di... 35.000 anni fa

Percorso introduttivo al concetto di "arte rupestre"

Fascia scolastica: Scuola Primaria

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza o a distanza

Obiettivi e contenuti:

- avvicinare i bambini alle culture preistoriche e alla capacità dell'uomo di esprimere sé stesso attraverso l'arte;
 - stimolare la creatività dei bambini, permettendo loro di sperimentare una tecnica antica;
- I "giovani sapiens" verranno calati nel mondo preistorico per scoprire l'arte rupestre, il suo significato e le tecniche con cui essa veniva realizzata e potranno comprenderla e riviverla attraverso la riproduzione delle più famose rappresentazioni pittoriche rinvenute in Europa.

Obiettivi dell'Agenda 2030: 4. Istruzione di qualità

Competenze chiave di cittadinanza: 7. individuare collegamenti e relazioni

4. Il neolitico e i nuovi mestieri: il vasaio

Introduzione alla tecnica di fabbricazione dei vasi in epoca neolitica

Fascia scolastica: Scuola Primaria

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza o a distanza

Obiettivi e contenuti:

- avvicinare i bambini alle culture preistoriche e alla capacità dell'uomo di esprimere sé stesso attraverso l'arte;
- stimolare la creatività dei bambini, permettendo loro di sperimentare una tecnica antica.

Verrà illustrata la vita quotidiana di un villaggio di epoca neolitica, con particolare attenzione all'economia produttiva (agricoltura e allevamento) e alle numerose innovazioni della cultura materiale (levigatura della pietra, fabbricazione dei vasi in ceramica e tessitura).

Per conoscere meglio l'antico mestiere del vasaio e le tecniche da lui utilizzate, i partecipanti avranno la possibilità di riprodurre le operazioni più importanti del processo di realizzazione di un vaso: lavorazione del blocco di argilla, costruzione del vaso con la tecnica del colombino, lisciatura, levigatura e decorazione del manufatto.

Obiettivi dell'Agenda 2030: 4. Istruzione di qualità

Competenze chiave di cittadinanza: 7. individuare collegamenti e relazioni

5. Mens sana in corpore sano. Gli antichi e lo sport

Percorso sul concetto di sport dal mondo classico a oggi

Fascia scolastica: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza o a distanza

Obiettivi e contenuti:

- avvicinare i bambini al valore dell'attività fisica e alla comprensione di alcune tra le più famose opere d'arte antica.

Dopo una breve introduzione alla storia delle Olimpiadi e allo sport nel mondo greco e romano, i partecipanti si cimenteranno in una "caccia alla statua" imparando a osservare e interpretare le opere individuate.

Obiettivi dell'Agenda 2030: 4. Istruzione di qualità 3. Salute e benessere

Competenze chiave di cittadinanza: 7. individuare collegamenti e relazioni

6. Vivere da Etruschi

Introduzione alla cultura etrusca e ai suoi aspetti peculiari

Fascia scolastica: Scuola Primaria

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza o a distanza

Obiettivi e contenuti:

- introdurre gli studenti alla cultura etrusca e ad alcuni aspetti peculiari di questa civiltà
 - stimolare l'interesse verso le civiltà del passato e la curiosità verso l'arte antica e l'archeologia;
- Dopo un'introduzione sulla storia e la cultura degli Etruschi, i partecipanti visiteranno la Gipsoteca e l'Antiquarium per scoprire e comprendere alcuni manufatti e testimonianze legate a questa civiltà. Su richiesta dell'insegnante sarà possibile fare un approfondimento sulla scrittura etrusca, con un'attività laboratoriale dedicata.

Obiettivi dell'Agenda 2030: 4. Istruzione di qualità

Competenze chiave di cittadinanza: 1. Imparare a imparare 3. Comunicare 7. individuare collegamenti e relazioni 8. Acquisire e interpretare criticamente l'informazione

7. La mia città e la sua storia antica

Percorso sulla storia etrusca e romana di Pisa attraverso testimonianze archeologiche e storiche

Fascia scolastica: Scuola Primaria, Scuola Secondaria di Primo Grado

Durata: 2/3 ore

Modalità: in presenza o a distanza

Obiettivi e contenuti:

- far conoscere la storia più antica di Pisa e il suo aspetto durante i periodi etrusco e romano;
- stimolare l'osservazione del contesto urbano con attenzione alle tracce del passato;
- sensibilizzare al valore e rispetto dei monumenti antichi.

Dopo l'introduzione alla storia e allo sviluppo urbanistico di Pisa etrusca e romana i partecipanti, divisi in gruppi, saranno guidati alla scoperta e comprensione delle testimonianze della città antica. Su richiesta dell'insegnante sarà possibile fare un approfondimento sulle terme romane, con visita in esterna ai Bagni di Nerone.

Obiettivi dell'Agenda 2030: 4. Istruzione di qualità

Competenze chiave di cittadinanza: 7. individuare collegamenti e relazioni 8. Acquisire e interpretare criticamente l'informazione

8. Le case-torri pisane

Percorso introduttivo all'edilizia medievale in ambito urbano

Fascia scolastica: Scuola Secondaria di Primo Grado

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza o a distanza

Obiettivi e contenuti:

- introdurre gli studenti alla conoscenza dei modi di abitare nel medioevo;
- approfondire le caratteristiche dell'edilizia urbana medievale a Pisa.

Saranno illustrate le caratteristiche dell'edilizia urbana medievale concentrandosi sul fenomeno delle case-torri in ambito toscano e pisano. Gli studenti, attraverso l'osservazione diretta di edifici presenti nei pressi della Gipsoteca, saranno invitati a sperimentare le tecniche utilizzate dagli archeologi per interpretarne la storia.

Obiettivi dell'Agenda 2030: 4. Istruzione di qualità

Competenze chiave di cittadinanza: 7. individuare collegamenti e relazioni 8. Acquisire e interpretare criticamente l'informazione

Fascia scolastica: Scuola Secondaria di Secondo Grado

9. Pisa città etrusca e romana

Introduzione alle origini della città

Fascia scolastica: Scuola Secondaria di Secondo Grado

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza o a distanza

Obiettivi e contenuti:

- far comprendere il concetto di stratificazione e trasformazione urbana nei secoli;
- stimolare l'osservazione del contesto cittadino per riconoscere le tracce del passato;
- illustrare le leggende di fondazione e le emergenze archeologiche testimonianza della Pisa etrusca e romana.

Attraverso la comparazione di fonti letterarie antiche, archeologiche ed epigrafiche saranno illustrate le testimonianze della Pisa antica. All'incontro sarà associata una visita archeologica in città con un percorso concordato con gli insegnanti.

Obiettivi dell'Agenda 2030: 4. Istruzione di qualità

Competenze chiave di cittadinanza: 1. Imparare a imparare 3. Comunicare 7. individuare collegamenti e relazioni 8. Acquisire e interpretare criticamente l'informazione

10. Opere antiche, emozioni contemporanee

Percorso sulla statuaria classica come mezzo di espressione di emozioni, sentimenti e valori

Fascia scolastica: Scuola Secondaria di Secondo Grado

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza o a distanza

Obiettivi e contenuti:

- contestualizzare le opere di arte antica;
- avvicinare emotivamente alle opere del passato;
- trasmettere il valore dell'arte antica come strumento di riflessione su valori universali.

Le opere d'arte antica sono in grado di trasmettere emozioni a noi "uomini moderni"? Attraverso la presentazione di fonti storiche, letterarie e archeologiche, gli studenti saranno guidati nell'interpretazione di alcune delle più note statue greche e romane, come mezzo di espressione di emozioni, sentimenti e valori universali, al di là della semplice osservazione stilistica ed estetica.

Obiettivi dell'Agenda 2030: 4. Istruzione di qualità 16. Pace, giustizia e istituzioni solide

Competenze chiave di cittadinanza: 1. Imparare a imparare 3. Comunicare 7. individuare collegamenti e relazioni 8. Acquisire e interpretare criticamente l'informazione

11. Il mondo etrusco

Introduzione alla cultura etrusca e ai suoi aspetti peculiari: alfabeto, concezione dell'aldilà, i principi della religione

Fascia scolastica: Scuola Secondaria di Secondo Grado

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza o a distanza

Obiettivi e contenuti:

- introdurre gli studenti alla cultura etrusca.

Attraverso l'analisi di selezionate testimonianze archeologiche, saranno presentati e discussi uno o più dei seguenti temi (concordati con l'insegnante):

1. Alfabeto e scrittura: saranno illustrati l'alfabeto, le tipologie di testi giunte fino a noi e la loro interpretazione.
2. Concezione dell'Aldilà: saranno illustrati le tipologie di sepoltura, dai semplici ossuari alle tombe a camera dipinte, i corredi funerari e le necropoli, con particolare attenzione alla concezione dell'Aldilà nel mondo etrusco. Sarà inoltre evidenziata l'importanza delle sepolture per la ricostruzione della vita quotidiana degli Etruschi.
3. Principi della religione: saranno illustrati i principi della religione etrusco-italica a noi noti attraverso l'"Etrusca Disciplina" trasmessaci per frammenti dagli scrittori latini. Saranno inoltre affrontati i temi della formazione ed evoluzione del pantheon e le pratiche cultuali, ricostruibili sulla base della documentazione epigrafica e archeologica.

Obiettivi dell'Agenda 2030: 4. Istruzione di qualità

Competenze chiave di cittadinanza: 1. Imparare a imparare 3. Comunicare 7. individuare collegamenti e relazioni 8. Acquisire e interpretare criticamente l'informazione

Al fine di facilitare la partecipazione di alunni/e con disabilità e valutare azioni e materiali a favore dell'inclusione, è possibile contattare i servizi educativi del Sistema Museale di Ateneo inviando una e-mail ad accessibilita.sma@unipi.it.

