

**GIPSOTECA DI ARTE ANTICA
OFFERTA DIDATTICA 2021-2022
SCUOLE DI OGNI ORDINE E GRADO**

I percorsi educativi offerti dal Sistema Museale di Ateneo 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 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. 2021-2022 i percorsi educativi si articoleranno secondo le seguenti modalità:

- A) **Visite guidate al museo in presenza:** per singole classi, al termine delle quali sarà consegnato a ciascun alunno il kit per l'approfondimento laboratoriale da svolgere in classe con gli insegnanti. Per l'Orto Botanico il kit sarà consegnato solo al termine delle visite guidate a tema.
Il costo sarà di 3,50 € a bambino;
- B) **Percorsi educativi a distanza su appuntamento:** 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

- C) **Percorsi educativi 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.

Gipsoteca di Arte Antica

educazione.gipsoteca@sma.unipi.it o stefano.landucci@unipi.it

050 2211279 / 050 2211372

È inoltre sempre possibile contattare il Servizio di prenotazione unificato:

educazione@sma.unipi.it

050 2211372

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



A. VISITE GUIDATE AL MUSEO IN PRESENZA

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

B. PERCORSI EDUCATIVI A DISTANZA SU APPUNTAMENTO

Fascia scolastica: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado

I percorsi educativi proposti per la modalità 'in presenza' A) e 'a distanza' B) sono i seguenti:

1. Tutti in gipsoteca (solo nella modalità in presenza A)

Visita al museo e approccio all'opera d'arte

Fascia scolastica: Scuola dell'Infanzia.

Durata: 2 ore.

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, vestiti da antichi romani, saranno accompagnati nella visita della Gipsoteca per poi riprodurre le opere viste o gli oggetti caratteristici delle culture greca, etrusca e romana con l'utilizzo di tecniche e materiali diversi (attività specifica da concordarsi preventivamente con gli insegnanti).

Obiettivo dell'Agenda 2030: 4 - Istruzione di qualità.

Competenze chiave di cittadinanza: G - Individuare collegamenti e relazioni.

2. La tecnica del calco

Percorso introduttivo alla tecnica del calco

Fascia scolastica: Scuola Primaria.

Durata: 2 ore.

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.

I partecipanti, vestiti da antichi romani, saranno accompagnati nella visita della Gipsoteca per poi cimentarsi nella realizzazione e decorazione di piccoli oggetti in gesso, ottenuti da matrice.

Obiettivo dell'agenda 2030: 4 - Istruzione di qualità.

Competenze chiave di cittadinanza: G - 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: 2/3 ore.

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.

Obiettivo dell'Agenda 2030: 4 - Istruzione di qualità.

Competenze chiave di cittadinanza: G - 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: 2/3 ore.

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: G - 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, Scuola Secondaria di Primo Grado.

Durata: 2 ore.

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: G - Individuare collegamenti e relazioni.

6. 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.

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. Al termine dell'attività in Gipsoteca seguirà una visita ai Bagni di Nerone o al tumulo etrusco di via San Jacopo (a scelta dell'insegnante).

Obiettivi dell'Agenda 2030: 4 - Istruzione di qualità.

Competenze chiave di cittadinanza: G - Individuare collegamenti e relazioni; H - Acquisire e interpretare criticamente l'informazione.

7. Le case-torri pisane

Percorso introduttivo all'edilizia medievale in ambito urbano

Fascia scolastica: Scuola Secondaria di Primo Grado.

Durata: 2 ore.

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: G - Individuare collegamenti e relazioni; H - Acquisire e interpretare criticamente l'informazione.

8. I bacini ceramici raccontano: Pisa medievale tra oriente e occidente

Percorso sull'incontro di culture diverse e le sue manifestazioni artistiche

Fascia scolastica: Scuola Secondaria di Primo Grado.

Durata: 2 ore.

Obiettivi e contenuti:

- introdurre gli studenti alla conoscenza di Pisa medievale come luogo di incontro di culture diverse;
 - promuovere alla multiculturalità come motore di crescita culturale e artistica.
- Approfondire storia, significato e tecniche di produzione dei bacini ceramici delle chiese pisane.

Sarà illustrata la vita della Pisa medievale, porta sull'Oriente. In questo ambito sarà approfondito il tema dei bacini ceramici islamici impiegati nella decorazione architettonica degli edifici religiosi pisani. Gli studenti saranno invitati a rielaborare i più comuni motivi decorativi dei bacini.

Obiettivi dell'Agenda 2030: 4 - Istruzione di qualità.

Competenze chiave di cittadinanza: G - Individuare collegamenti e relazioni; H - Acquisire e interpretare criticamente l'informazione.

9. Pisa città etrusca e romana

Introduzione alle origini della città

Fascia scolastica: Scuola Secondaria di Secondo Grado.

Durata: 2 ore.

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.

Obiettivo dell'Agenda 2030: 4 - Istruzione di qualità.

Competenze chiave di cittadinanza: A - Imparare a imparare; C – Comunicare; G - Individuare collegamenti e relazioni; H - 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.

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. Il docente potrà concordare il tema e il soggetto specifico (per es. Laocoonte, il satiro Marsia, Penelope dolente, Tirannicidi o altro) o trasversale (per es. rappresentazione di guerra, bellezza etc).

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

Competenze chiave di cittadinanza: A - Imparare a imparare; C – Comunicare; G - Individuare collegamenti e relazioni; H - 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.

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):

- Alfabeto e scrittura: saranno illustrati l'alfabeto, le tipologie di testi giunte fino a noi e la loro interpretazione.
- 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.
- 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: A - Imparare a imparare; C – Comunicare; G - Individuare collegamenti e relazioni; H - Acquisire e interpretare criticamente l'informazione.