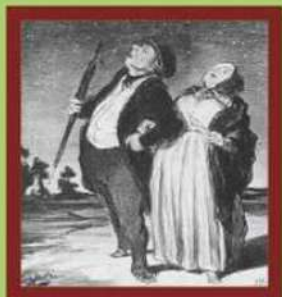
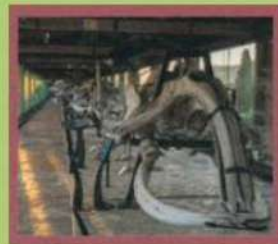


Offerta didattica per le scuole

A.S. 2023-2024

SERVIZI EDUCATIVI
SISTEMA MUSEALE DI ATENEO
UNIVERSITÀ DI PISA



TIPOLOGIE DELLE ATTIVITÀ E COSTI

Il Sistema Museale di Ateneo dell'Università di Pisa oltre alle visite guidate, offre percorsi didattici che rispondono ai **programmi ministeriali**, alle **Competenze chiave di cittadinanza** e agli **Obiettivi di sviluppo sostenibile** previsti dall'**Agenda 2030**.

- A) Visite guidate al museo:** su prenotazione e con data, orario e argomento concordati con gli educatori museali. Il costo sarà di 3,50 € a partecipante (al Museo degli Strumenti per il Calcolo il costo sarà di 4 € a partecipante e alla Ludoteca Scientifica del Museo degli Strumenti di Fisica il costo sarà di 5 €);
- B) Percorsi didattici:** su prenotazione e con data, orario e argomento concordati con gli educatori museali. Il costo sarà di 3,50 € a partecipante (al Museo degli Strumenti per il Calcolo / Mostra "Hello World" il costo sarà di 7 € a partecipante inclusa la visita guidata; alla Ludoteca Scientifica del Museo degli Strumenti di Fisica il costo sarà di 8 € a partecipante inclusa la visita guidata, più 3 € per ogni ulteriore laboratorio);

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

Materiale

Tali attività prevedono il supporto di schede appositamente realizzate per la didattica museale.

RIDUZIONI

L'ingresso è gratuito per:

- insegnante, accompagnatore della classe;
- alunni con disabilità e loro accompagnatori;
- alunni con disagio economico-sociale (senza certificazione, ma su segnalazione dell'insegnante)

PROMOZIONI (OFFERTA "3X2")

Alla classe che effettua due percorsi didattici diversi all'interno di uno o due musei del Sistema Museale di Ateneo è offerta la possibilità di usufruire di una gratuità a partecipante per il terzo percorso a scelta da svolgere presso un altro museo del circuito (a eccezione del Museo degli Strumenti per il Calcolo, della Ludoteca Scientifica del Museo degli Strumenti di Fisica e del Centro Autonomo di Ateneo Museo di Storia Naturale).

MODALITÀ DI PRENOTAZIONE

Gli insegnanti interessati a uno o più percorsi dell'offerta didattica 2023-2024, sono invitati a:

- scegliere la tipologia delle attività (A, B) e il percorso educativo
- concordare la data e l'orario contattando i Servizi Educativi del Museo presso il quale si vuole svolgere il percorso
- compilare l'apposito modulo ricevuto per e-mail e rispedirlo all'indirizzo indicato a conferma della prenotazione (entro 10 giorni dalla richiesta)

Per motivi organizzativi si segnala che:

- la prenotazione dell'attività didattica deve essere concordata almeno 15 giorni prima dalla data richiesta;
- l'eventuale disdetta per intervenuti problemi deve essere data almeno 7 giorni prima della data fissata.

ACCESSIBILITÀ E INCLUSIONE

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 o contattare Francesca Corradi al numero 050 221326 nei giorni di lunedì e mercoledì.

ALTRE ATTIVITÀ

Il Sistema Museale, oltre ai percorsi didattici rivolti alle scuole, propone altre attività (visite e letture animate, laboratori artistici e creativi, laboratori per famiglie, esperienze interattive ludico-scientifiche) rivolte ai bambini e alle loro famiglie. Inoltre, in occasione delle vacanze scolastiche (estive, natalizie e pasquali) i musei di ateneo aprono le proprie porte ai bambini per vacanze all'insegna del gioco, tra sport, arte, scienza e natura.

INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI

Orto e Museo Botanico

educazione.ortomuseobot@sma.unipi.it

050 2211355 / 050 2211368

Museo della Grafica

educazione.museodellagrafica@sma.unipi.it

050 2216059 / 050 2216070

Collezioni Egittologiche

educazione.collezioni-egittologiche@sma.unipi.it

050 2211372 / 050 2211380

Museo di Anatomia Umana

info.mau@sma.unipi.it

050 2218628

Ludoteca Scientifica - Museo degli Strumenti di Fisica

ludotecascientifica@gmail.com

050 2214861 / 320 0403946

Museo Anatomico Veterinario

info.mav@sma.unipi.it

050 2211372 / 050 2211380

Gipsoteca di Arte Antica

educazione.gipsoteca@sma.unipi.it 050 2213637/ 050 2211278/ 050 2211279

Museo degli Strumenti per il Calcolo

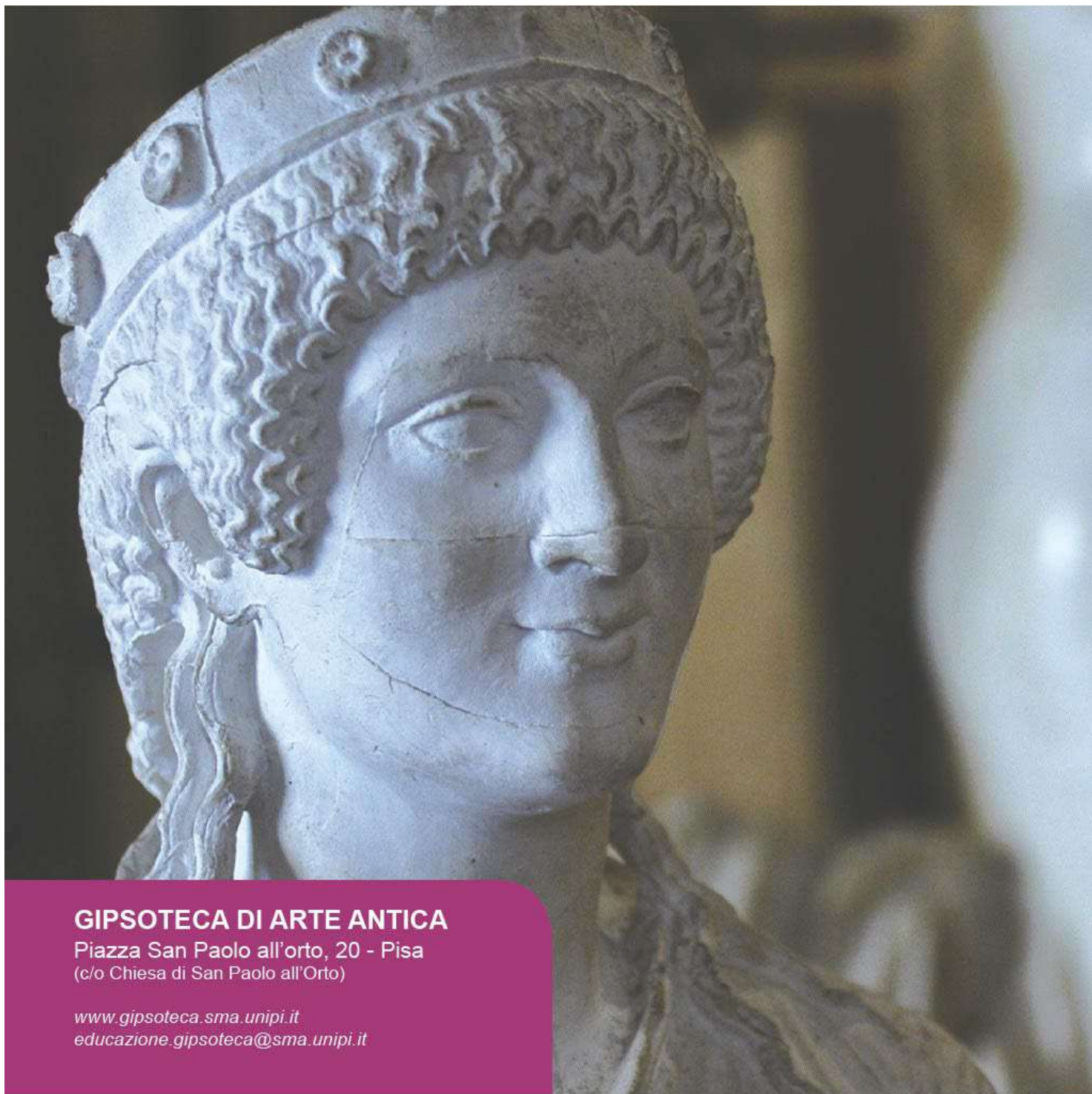
educazione.msc@sma.unipi.it

320 0403946

Museo di Anatomia Patologica

info.map@sma.unipi.it

050 992894



GIPSOTECA DI ARTE ANTICA

Piazza San Paolo all'orto, 20 - Pisa
(c/o Chiesa di San Paolo all'Orto)

*www.gipsoteca.sma.unipi.it
educazione.gipsoteca@sma.unipi.it*

La raccolta della **Gipsoteca di Arte Antica**, tra le prime italiane, prende avvio nel 1887 su iniziativa di Gherardo Ghirardini, lungimirante docente di Archeologia dell'Università di Pisa. La collezione offre oggi una sintesi delle opere più note e significative dell'arte greca, etrusca e romana, accanto a esemplari meno noti o inediti: riproduzioni fedeli di opere antiche conservate in differenti musei nazionali e esteri, in qualche caso perdute e, talvolta, versioni particolari frutto di restauri storici o ricostruzioni appositamente realizzate a Pisa in base a nuove proposte interpretative.

L'**Antiquarium** di archeologia classica è una collezione eterogenea di circa 1500 pezzi originali in cui sono rappresentate quasi tutte le classi di manufatti dell'antichità, in particolare le produzioni ceramiche, dall'area egea a quelle dell'Etruria, ai vasi attici dipinti, oltre a vasellame da mensa e da cucina dell'epoca romana nelle sue varie classi.

A queste si aggiunge un consistente nucleo di terrecotte architettoniche e votive, da aree santuariali del mondo antico, accanto ad altri piccoli oggetti fittili, e una serie di manufatti in metallo e vetro, in qualche caso provenienti da corredi funerari di età ellenistica e romana; e alcuni esemplari in materiale lapideo a tutto tondo e a rilievo.

Collezioni paleontologiche e paleontologiche hanno origine dalla collezione di Carlo Regnoli, medico pisano che nel 1867 effettuò i primi scavi relativi alla preistoria nelle grotte della Versilia e del monte Pisano. A queste si sono aggiunti nel tempo materiali provenienti da scavi in varie regioni italiane, che vanno dal Paleolitico all'età del Bronzo. Inoltre vi sono calchi di opere d'arte preistorica e una cospicua collezione di resti faunistici rinvenuti durante gli scavi e necessari alla ricostruzione degli ambienti e dei tipi di economia del passato.



Molte attività della Gipsoteca di Arte Antica sono progettate e gestite in collaborazione con la sezione MARSIA (Musei Archeologici. Ricerca, Società e Innovazione in Accademia) del Laboratorio di Archeologia del Dipartimento di Civiltà e Forme del Sapere.



1. TUTTI IN GIPSOTECA

Visita al museo e approccio all'opera d'arte

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA DELL'INFANZIA**

DURATA: 1 ora / 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 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

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- avvicinare i bambini al museo, spiegando che cosa è una Gipsoteca e quale 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

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- avvicinare i bambini alle culture preistoriche e alla capacità dell'uomo di esprimere se 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

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- avvicinare i bambini alle culture preistoriche e alla capacità dell'uomo di esprimere se 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**
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 a 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

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 sulla 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

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

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. I partecipanti, 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

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.

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 statuarìa 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.

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

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 illustrate le tipologie di sepoltura, dai semplici ossuari alle tombe e 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 culturali, 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