



## *Proposte di Laboratori didattici in classe*

*A cura di Studio Didattica Umbria*

### Utenza

Considerati gli attuali programmi scolastici ministeriali, gli argomenti sono di particolare interesse per le classi III, IV e V della scuola primaria. Ogni laboratorio prevede diversi gradi e modalità di approccio in relazione all'età degli studenti.

### Tempi

Due ore di attività, di cui circa mezz'ora di introduzione teorica (con supporti multimediali e materiali didattici) e un'ora e mezzo di laboratorio.

### Spazi

Aule scolastiche.

### Modalità

Il coinvolgimento di professionisti formati nel campo delle scienze pedagogiche e dell'archeologia vuole garantire un approccio metodologico rigoroso agli argomenti proposti. La metodologia è caratterizzata dall'elemento dell'interattività e la modalità della lezione frontale viene limitata a parti introduttive o di raccordo. L'operatore didattico induce l'alunno a trarre da solo le informazioni, attraverso stimoli di vario tipo. Viene così valorizzato il momento dell'osservazione – percezione (visiva, ma anche tattile per sfruttare in tutte le sue potenzialità la memoria senso-motoria) come passaggio indispensabile verso operazioni cognitive complesse di elaborazione dei dati raccolti. In questo modo l'alunno viene motivato in quanto protagonista e costruttore del processo di apprendimento.

### Materiale per la verifica in classe

Su richiesta saranno fornite agli insegnanti schede di approfondimento e verifica del lavoro svolto con apparato di fonti e bibliografia.

### Costo per singolo laboratorio

**Ogni laboratorio**, della durata di **2 ore complessive**, prevede un costo di **90 euro** per gruppo classe, comprensivo di IVA e di tutti i materiali.

**È possibile abbinare uno o più interventi in classe ad una visita e/o ad un laboratorio al Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria** (vedi pieghevole e progetto didattico allegato).

## **Proposte di laboratori**

### **Paleolitico e neolitico**

**Vivere nella preistoria** – L'evoluzione dell'uomo e della tecnologia nell'età della pietra; sperimentazione di alcune riproduzioni di strumenti litici preistorici.

**La capanna del vasaio** – La produzione ceramica, le forme vascolari e le tecniche decorative nel neolitico; realizzazione di un contenitore ceramico con la tecnica a colombino.

### **Dal disegno al segno**

**La scrittura sull'argilla** - Il cuneiforme

**Enigmatici Egizi** - I geroglifici

**α β γ...** - La scrittura dei Greci

**Medioevo a colori** – L'arte della miniatura

**Pareti dipinte** – La tecnica dell'affresco

### **Età dei metalli**

**L'età dei metalli** – L'attività metallurgica nell'età del Bronzo e del Ferro: dall'estrazione alla fusione, alla produzione di armi e oggetti d'uso quotidiano. Sperimentazione dello sbalzo su rame.

### **I popoli dell'Italia antica**

Un progetto modulabile in più incontri, alla scoperta delle comunità che abitavano la penisola italiana prima dell'ascesa di Roma. Dopo un'introduzione generale sull'argomento, verranno esaminati, con l'ausilio di una presentazione multimediale in *powerpoint*, i diversi popoli dell'Italia antica, per alcuni dei quali si riprodurrà un oggetto-simbolo, sperimentando diversi tipi di materiali e tecniche (argilla, gesso, rame, ottone...).

- Gli Umbri
- Gli Etruschi
- I Villanoviani
- I Veneti
- I Camuni
- I Piceni
- I Greci
- I Latini

- I Sardi
- I Liguri

## **Giocare nel tempo**

**Dalla Mesopotamia...** La tavola reale di Ur

**Dall'antico Egitto...** Il gioco del serpente

**Dall'antica Roma...** Il Duodecim Scripta

**Dal Medioevo...** Il gioco dell'Imperatore e del Doblet

## **L'Umbria in età romana**

**Non solo carta** – La comunicazione al tempo dei romani

**Vestiamo alla romana** – Moda e bellezza al tempo dei romani

**Giochiamo con Lucius et Flavia** – Giochi e giocattoli dei bambini romani

**Pareti dipinte** – La tecnica dell'affresco