

L'ARCHEOLOGIA  
per  
BAMBINI e RAGAZZI

Attività didattiche per le scuole al

Museo Archeologico di Murlo

Anno scolastico 2020 - 2021

Antiquarium di Poggio Civitate - Museo Archeologico di Murlo



## Il Museo

Il MUSEO ARCHEOLOGICO DI MURLO conserva i materiali di una residenza etrusca principesca databile tra il VII e il VI secolo a.C.

Il percorso affronta vari temi per la comprensione della cultura etrusca: il banchetto, la produzione artigianale, le attività di sostentamento, l'arte e l'architettura, la religione e gli aspetti funerari.

Le ricostruzioni dei tetti delle strutture permettono una visita interattiva: il visitatore ha la possibilità di distinguere le parti originali dai restauri, di apprendere le varie fasi di lavoro dallo scavo alla musealizzazione.

L'allestimento permette lo svolgimento delle attività didattiche all'interno delle stesse sale, ampie e luminose.

### Accessibilità museale e didattica inclusiva

I programmi presentati sono pensati per un coinvolgimento attivo degli alunni all'interno della struttura museale e le metodologie di inclusione e di edutainment saranno prerogative del progetto.

Per stimolare la curiosità nei bambini e ragazzi e le loro capacità logiche e mnemoniche, si propongono temi di carattere archeologico che includano il gioco e la manualità, pur mantenendo il rigore delle informazioni scientifiche trasmesse.

L'accessibilità museale sarà caratteristica basilare. Esempio il percorso multisensoriale, presentato tra i programmi, attraverso il quale gli alunni potranno stimolare i loro sensi e le loro percezioni.

La scuola può richiedere percorsi alternativi nel caso di particolari esigenze che possano precludere l'intera visita così presentata: le modifiche potranno essere apportate ai temi, alle modalità e ai tempi di svolgimento.

La scuola può richiedere e concordare appuntamenti settimanali o mensili per l'intera durata dell'anno accademico.



## Programmazione e materiali

I materiali saranno forniti dalla struttura museale in base all'attività prescelta.

Per un'esperienza completa si consiglia di abbinare l'attività didattica alla visita guidata.

### Costi

- \* Ingresso al museo: 1,50 euro per alunno.  
Gratuito per accompagnatori e disabili e residenti nel Comune di Murlo.
- \* Attività didattica: 2,00 euro per alunno
- \* Percorso guidato: 2,00 euro per alunno
- \* Gratuito per le scuole di Murlo

### Durata

La durata media delle attività è adattabile in base alle esigenze delle singole classi.

Tuttavia è consigliabile una durata non inferiore a:

- \* Attività didattica: 1,30 ore circa
- \* Percorso guidato: 1 ora circa

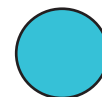
### UtENZE

Si propongono programmi specifici per età; tuttavia, su richiesta, sarà possibile rendere fruibile ogni attività didattica a tutte le classi.

Le varie attività sono contraddistinte da un colore che indica l'età consigliata:



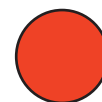
3 - 8 anni



9 - 10 anni



10 - 11 anni



+ 11 anni

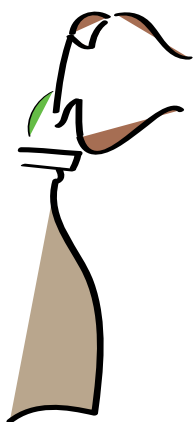




## ...e il cioccolato?

Partendo dall'alimentazione si affronteranno il tema del banchetto, momento sociale e religioso di grande importanza nel mondo aristocratico etrusco, e le forme di sostentamento primarie come agricoltura, allevamento, caccia e pesca.

I bambini verranno a contatto con farina, olio, ceci, lenticchie, latte, olive, uva... senza vederli; potranno utilizzare soltanto il tatto per comprendere di quale alimento si tratti.



- \* Finalità: stimolare la manualità per sviluppare capacità logico-mnemoniche.
- \* Metodo d'apprendimento: multisensoriale
- \* Discipline coinvolte: archeologia del cibo, antropologia



## Personaggi in movimento

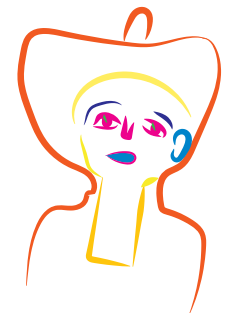
I bambini verranno introdotti nel mondo etrusco e conosceranno abitudini e stili di vita della famiglia che viveva a Poggio Civitate (Murlo) “Tanto tanto tempo fa...”; si affronterà il tema della casa principesca e dell’architettura etrusca, in particolare le decorazioni architettoniche: sfingi, gorgoni, leoni e il famoso antenato con il cappello.

I bambini saranno invitati a riprodurre, con il loro corpo, le sembianze e le caratteristiche fisiche e comportamentali dei personaggi illustrati.

\* Finalità: attraverso la drammatizzazione, il bambino prende coscienza dello spazio che occupa e, stimolando le proprie capacità mnemoniche, conosce gli oggetti e i personaggi del Museo.

\* Metodo d’apprendimento: drammatizzazione

\* Discipline coinvolte: archeologia dell’architettura, mitologia





## Caccia al tesoro



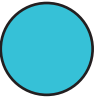
Per poter affrontare le prove del gioco, verranno dati nozioni e sussidi didattici.

I bambini, suddivisi in gruppi, saranno coinvolti in una caccia al tesoro all'interno del Museo, strutturata con quiz, indovinelli, puzzle, così da approfondire la conoscenza delle sezioni tematiche e delle usanze degli Etruschi.

- \* Finalità: stimolare la concentrazione e l'attenzione dell'alunno e le capacità logiche e mnemoniche; sperimentare il gioco di gruppo e la cooperazione con gli altri.
- \* Metodo d'apprendimento: edutainment
- \* Discipline coinvolte: storico – artistiche, linguistiche, tecnico-scientifiche, geografia, antropologia

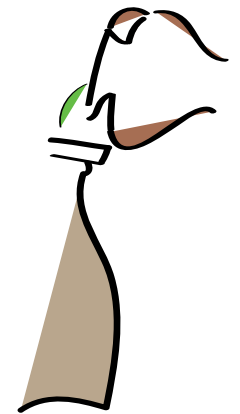


## Percorso multisensoriale



Stimolare il tatto, l'udito e la vista per approcciarsi alla materia archeologica e al mondo degli Etruschi. Si affronteranno più temi, come l'alimentazione, le decorazioni architettoniche e la lingua etrusca, in un percorso strutturato all'interno del Museo.

- \* Finalità: accessibilità museale attraverso lo sviluppo dei sensi associati ad alcuni dei temi salienti all'interno del percorso museale. Ogni alunno è coinvolto in prima persona.
- \* Metodo d'apprendimento: multisensoriale
- \* Discipline coinvolte: storico – artistiche, linguistiche, antropologia





## La scrittura etrusca

### Leggere, scrivere e far di conto in Etrusco

Contestualizzazione storico-geografica, presentazione delle iscrizioni più famose, conoscenza dei numeri.

Ascolto, lettura e comprensione di iscrizioni semplici, scrittura di frasi con lettere dell'alfabeto etrusco su supporto variabile, gioco dei dadi.

\* Finalità: sfatare il mito del mistero della lingua etrusca, alimentato dalla letteratura fantascientifica e dai media, attraverso la conoscenza delle iscrizioni più famose al mondo, stimolando la logica e la memoria con giochi e supporti audio.

\* Metodo d'apprendimento: teorico-pratico, edutainment

\* Discipline coinvolte: storico – artistiche, linguistiche, geografia, antropologia





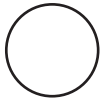
## Il mestiere dell'archeologo: The Garbage Project



Presentazione del lavoro dell'archeologo, delle fasi di scavo archeologico e del lavoro post-scavo. Dall'individuazione di un sito, al recupero delle testimonianze archeologiche mediante lo scavo stratigrafico; illustrazione degli interventi di restauro e conservazione; lo studio e la musealizzazione. Comprensione dei metodi della ricerca archeologica attraverso la lettura della spazzatura: scavo simulato di una stratigrafia artificiale; recupero dei reperti e attività di documentazione.

- \* Finalità: l'attività sarà utile per apprendere la differenza tra tempo assoluto e tempo relativo; saranno sviluppate le capacità logiche degli alunni e verrà stimolata la loro curiosità.
- \* Il Garbage Project, letteralmente Progetto Spazzatura, è un progetto realizzato a Tucson, in Arizona, per studiare le abitudini alimentari dei cittadini ed è stato sviluppato seguendo le metodologie archeologiche. Studiando la spazzatura del Museo, gli alunni scopriranno quali sono le abitudini dei visitatori all'interno della struttura, utilizzando metodologie archeologiche.
- \* Metodo d'apprendimento: archeologico - pratico
- \* Discipline coinvolte: tecnico – matematiche, scientifiche, disegno, fotografia archeologica





## Laboratorio di manipolazione dell'argilla (per tutte le età)



In una prima fase introduttiva verranno presentati alcuni oggetti esposti nelle sale del museo, scelti in base all'età dei bambini/ragazzi.

In una seconda fase, gli alunni saranno invitati a riprodurli. Oltre l'argilla, saranno utilizzati altri materiali, naturali e non, per la realizzazione dei dettagli.

- \* Finalità: utilizzare il tatto e la manualità per la comprensione della cultura materiale etrusca.
- \* Metodo d'apprendimento: teorico-pratico, edutainment
- \* Discipline coinvolte: storico – artistiche

## Proposta giornaliera

6 euro a bambino

È possibile concordare una visita giornaliera per poter affrontare i temi legati al museo attraverso una visita guidata e una delle attività didattiche proposte di seguito.

La visita guidata della durata di due ore circa consente di approfondire alcuni aspetti e permette agli alunni di fare domande, prendere appunti più dettagliati ed, eventualmente, disegnare i reperti.

Alla visita si aggiunge l'attività didattica tra la seconda metà della mattinata e il primo pomeriggio.

Il museo consiglia:

+5

Il Gioco dell'Oca etrusco - un gioco di società interamente ideato e creato per Murlo dalla Biblioteca Comunale in collaborazione con il Museo. Gli alunni, pedine del gioco, si muovono su un percorso fatto di 45 caselle (formato 25x25 cm circa) ispirate ai "personaggi" esposti all'interno del museo (tra i quali la Sfinge, la Gorgone, l'uomo col cappello e altri). Ad ogni personaggio corrisponde un'azione o una domanda. Il gioco stimola la curiosità e la lettura e diventa uno strumento di fruizione del museo, utile anche per un primo approccio alla cultura etrusca.

Le attività si svolgeranno nel rispetto della normativa COVID-19.

Se sarà possibile nel corso dell'anno, in base all'andamento dell'emergenza sanitaria internazionale, il museo potrà proporre nuove attività e percorsi di visita.



## Contatti

Museo Archeologico di Murlo

Piazza della Cattedrale, 4 53016 Murlo (SI)

0577814099 | [poggiocivitate@museisenesi.org](mailto:poggiocivitate@museisenesi.org)

Facebook: Museo Etrusco Murlo

