

IL SIGILLO NELL'ANTICHITA' "DALLE CIVILTÀ DEL VICINO ORIENTE ALL'ANTICO EGITTO"

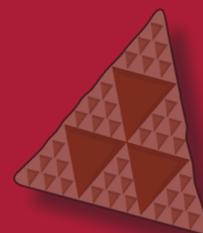
Il sigillo è un timbro che veniva utilizzato dalle antiche civiltà del mediterraneo per garantire l'autenticità e la sicurezza di un documento. Ad esso era affiancata anche la sua matrice, sulla cui superficie venivano incisi simboli, iniziali, figure divine e rappresentazioni, da cui si ricavava l'impronta. Sia le civiltà del Vicino Oriente Antico e della Mezzaluna Fertile (Sumeri, Assiri, Babilonesi) che quelle dell'Indo e gli antichi Egizi utilizzavano questi manufatti per "sigillare" e marciare importanti documenti, papiri o tavolette. Gli alunni verranno invitati a creare il proprio sigillo personale in argilla o gesso potendo deciderne la decorazione e successivamente imprimerla su di supporti adatti. Durante la lezione in classe, oltre al laboratorio didattico, verranno affrontati argomenti archeologici e curiosità in tema con il programma scolastico. Il sigillo decorato rimarrà di proprietà di ciascun alunno.

Durata del laboratorio: circa 60 minuti
Materiali utilizzati: Legno, paste modellabili, riproduzioni di pietre naturali.
Costi: € 5,00 a bambino.

"LA TAVOLA REALE DI UR"

Durante gli scavi effettuati negli anni '20 del secolo scorso nell'antica città di Ur in Mesopotamia, gli archeologi hanno rinvenuto nelle tombe reali dei primi sovrani sumeri un tavolo da gioco completo di pedine adiralisanti ad oltre 2500 anni fa. Si tratta di uno dei giochi più antichi del mondo, una sorta di gioco dell'oca attuale ma con regole diverse. Lo stesso gioco era conosciuto anche presso altre civiltà antiche, ad esempio gli Egizi. Gli alunni verranno suddivisi in squadre e potranno sperimentare una partita. Durante la lezione in classe, oltre al laboratorio didattico, verranno affrontati argomenti archeologici e curiosità in tema con il programma scolastico. Il gioco rimarrà di proprietà della classe.

Durata del laboratorio: circa 60 minuti
Materiali utilizzati: Legno, paste modellabili, riproduzioni di pietre naturali.
Costi: € 5,00 a bambino.



"VIVA L'ARCHEOLOGIA"

Progetto Didattico e Laboratori di Archeologia Sperimentale per le scuole primarie e scuole secondarie di primo grado.



CdB s.n.c.

Via del Giardino, 32 Montefoscoli
56036 Palaia - Pisa - Italy
Erica (+39) 333 876 4886 Sheila (+39) 328 832 5711
cdbsnc@gmail.com info@valderatuscany.it
www.cdbvalderatuscany.it

L'ARCHEOLOGIA è una delle discipline storiche più affascinanti che studia le antiche civiltà del passato e le loro relazioni con l'ambiente circostante, mediante la raccolta, la documentazione e l'analisi delle tracce materiali che hanno lasciato, come ad esempio le architetture, manufatti, antichi testi, resti biologici e umani.

Il progetto "Viva l'Archeologia" ideato dalla Società CdB snc di Braccini Erica e Giglione Sheila & c., nasce dalla volontà di promuovere una nuova attività didattica, basata sulla storia e sull'archeologia sperimentale ma soprattutto sulle esperienze dirette, che stimolano la capacità di osservazione, apprendimento e di rielaborazione manuale. Si tratta di una didattica intelligente e creativa, che mette al centro dell'argomento "la difficoltà del gesto" e la comprensione di tutti quei meccanismi mentali connessi alle necessità pratiche che hanno condotto l'uomo a compiere determinate esperienze e scoperte, rendendole realmente autentiche come lo sono gli antichi manufatti rinvenuti oggi negli scavi. In questo modo vogliamo rendere "l'Archeologia Viva" e farla rinascere ancora una volta sotto gli occhi e nelle mani dei bambini.

I laboratori di Archeologia Sperimentale sono rivolti ai bambini delle Scuole dell'infanzia e agli alunni delle Scuole Primarie e Secondarie di primo grado.

La CdB è a disposizione degli insegnanti per modulare e/o personalizzare i laboratori anche in base alle esigenze delle singole scuole e secondo le tematiche affrontate nei programmi scolastici.

"PINTADERA: ARTE SIMBOLO E FUNZIONALITÀ"

Sin dalla Preistoria i nostri antenati hanno sentito la necessità di indicare il possesso su di un manufatto, creando un'immagine, un simbolo o un motivo decorativo unico e personale che li rappresentasse. La volontà di pensare e realizzare uno strumento che possa essere il riflesso di sé, del proprio clan o gruppo familiare era in uso non solo nelle culture più antiche ma è proseguito nel corso dei millenni, fino ai giorni nostri.

Pintadera, timbro, stampo, codice, stemma, logo .. molti nomi per un solo strumento, forme e funzioni diverse ma stesso significato: dare un'impronta personale, esprimere un concetto e un'idea originale, rendere unico un oggetto.

L'attività didattica proposta ha un approccio multidisciplinare perché tocca non solo l'ambito storico ma anche quello artistico e di educazione all'immagine.

Un viaggio alternativo nella Storia partendo dalla volontà dell'uomo di trovare una propria identità, dando sfogo alla capacità di manipolare, creare e trasformare.

Dopo una breve introduzione all'argomento con la visione e la manipolazione dei materiali e delle riproduzioni il laboratorio prevede la realizzazione di una Pintadera da parte degli alunni, uno degli oggetti più magici e misteriosi della Preistoria e della Storia dell'Uomo. Utilizzando materiali e pigmenti naturali verranno poi eseguite delle decorazioni su vari tipi di supporto. Il manufatto realizzato rimarrà di proprietà di ciascun alunno.

Il laboratorio è rivolto agli alunni delle Scuole Primarie e Secondarie.

I laboratori di Archeologia Sperimentale sono rivolti ai bambini delle Scuole dell'infanzia e agli alunni delle Scuole Primarie e Secondarie di primo grado.

Durata del laboratorio: circa 60 minuti
Materiali utilizzati: Legno, paste modellabili, riproduzioni di pietre naturali.

Costi: € 5,00 a bambino.