



Civico Museo
Archeologico
di Camaiore

2022
2023

**SCUOLA
SECONDARIA DI
SECONDO GRADO**

Proposte museali per la Scuola



Il Civico Museo Archeologico di Camaiore invita anche quest'anno le scuole a partecipare alle attività didattiche con il fine di valorizzare i musei come aule aperte e di favorire la conoscenza del patrimonio storico, artistico, culturale e naturalistico.

Di seguito sono presentate le proposte educative del Museo Archeologico e del Museo d'Arte Sacra.

Info e prenotazioni

Il Museo Archeologico segue i seguenti orari:

ORARIO INVERNALE (dal 1 ottobre 2022 al 30 aprile 2023)

Da martedì a venerdì: 9,00-12,30 sabato e domenica: 10,00-13,00 ; 15,00-18,00.

ORARIO ESTIVO (dal 1 maggio al 30 settembre 2023)

Da martedì a venerdì: 9,00-12,30 sabato e domenica: 10,00-13,00 ; 17,00-20,00.

Aperture pomeridiane su richiesta.

Per prenotare le attività didattiche è necessario compilare la scheda di prenotazione e inviarla a didattica.museocamaiore@gmail.com

La scheda è da richiedere a didattica.museocamaiore@gmail.com oppure è scaricabile dal web del Comune (www.comune.camaiore.lu.it) alla sezione Cultura e Spettacolo - Modulistica oppure alla sezione Turismo e Cultura nella pagina del Museo Archeologico.

Referenti per informazioni e prenotazioni

Per informazioni telefonare al numero 0584986366 (lunedì, mercoledì e venerdì dalle ore 10 alle ore 13), oppure scrivere una mail all'indirizzo sopra indicato.

Referenti: Alice Borelli/Marika Mengali

Direttrice responsabile dell'Ufficio Musei: Dott.ssa Marzia Bonato



SCUOLE COMUNALI

Biglietto d'ingresso gratuito

Attività gratuite per ciascuna classe di ogni ordine e grado (a scelta tra le seguenti opzioni):

- 3 attività sulla base dei percorsi previsti dal programma didattico 2022/2023
- 2 escursioni ai siti archeologici con visita guidata (mezza giornata)
- 1 escursione ai siti archeologici con archeo-laboratorio (giornata intera)

Ulteriori attività prevedono il pagamento degli incontri secondo le tariffe stabilite per le scuole non appartenenti al Comune di Camaiore

SCUOLE NON APPARTENENTI AL COMUNE DI CAMAIORE

Biglietto d'ingresso: euro 2 a partecipante (gratuito per insegnanti accompagnatori e ragazzi con certificazione)

Visita guidata al Museo Archeologico o al Museo d'Arte Sacra: euro 2,00 a partecipante

Attività a scelta sulla base dei percorsi previsti dal programma didattico 2022/2023: euro 3,00 a partecipante

Escursioni ai siti archeologici con visita guidata (mezza giornata): euro 5,00 a partecipante (gratuito per insegnanti accompagnatori).

Escursioni ai siti archeologici con archeo-laboratorio (giornata intera): euro 10,00 a partecipante (gratuito per insegnanti accompagnatori).

LE NOSTRE PROPOSTE

cerca la più adatta alle tue esigenze

Per venire incontro alle esigenze delle classi offriamo attività diversificate in base al tempo a disposizione e in base alla location



Al Museo (M)



2 ore



Nel tuo Istituto (I) o
nei giardini
scolastici/pubblci



Solo mattina



Intera
giornata

Esperienze

Percorsi ludico-teorici o laboratori al Museo o presso l'Istituto scolastico della durata di circa 2 ore. Ciascuna attività prevede una parte teorica (che al Museo sarà affrontata in 1/2 sale tematiche) e una parte pratica di consolidamento delle conoscenze teoriche apprese o di verifica.

Progetti speciali per lo sviluppo sostenibile e partecipato dell'Agenda 2030

Percorsi modulari in più incontri che approfondiscono le tematiche trattate con attività seminariali e laboratoriali in un'ottica partecipativa. Prevedono almeno un incontro al museo mentre gli altri due possono essere svolti anche in classe, tranne nei casi in cui è indicato.

Archeo-escursioni

La visita guidata ai vari siti archeologici ha durata di circa mezza giornata (la mattina con rientro per il pranzo); la visita guidata seguita dallo svolgimento sul posto di un archeolaboratorio (da scegliere sulla base del programma didattico) invece prevede il pranzo al sacco e il rientro nel pomeriggio. Per le escursioni si prega di contattare il museo per accordi su itinerario, durata e suggerimenti riguardanti abbigliamento, scarpe, attrezzature e altre regole da seguire.

PERCORSI STORICO-ARCHEOLOGICI



PERCORSI STORICO-ARTISTICI



Percorsi storico-archeologici



ESPERIENZE: Digital Storytelling al Museo Archeologico

AL MUSEO (2 ore): Dopo averli accolti con un esempio di digital storytelling museale, i ragazzi saranno accompagnati a visitare il Museo dando solo poche nozioni fondamentali. Verranno spiegate le regole dello storytelling e sarà chiesto loro di buttar giù lo scheletro di un breve racconto che abbia come “protagonista” un reperto del museo a loro scelta; durante la permanenza nel museo, dovranno scattare delle foto (con il proprio cellulare, tablet o fotocamera digitale) che serviranno da corredo per il digital storytelling. Seguirà un brain storming per condividere idee e fornire consigli e suggerimenti. Ogni alunno dovrà poi registrare il proprio racconto in un file audio (utilizzando lo smartphone personale oppure i supporti forniti dal museo).

A CASA: ogni alunno dovrà cercare delle immagini su internet che possano arricchire il proprio Storytelling ed un sottofondo musicale. Dovrà poi scaricare su una penna usb le foto fatte al museo, il file audio del racconto, le immagini prese sul web ed il sottofondo musicale.

IN CLASSE (2 ore): utilizzando un computer ciascuno (o al massimo a coppia), i ragazzi dovranno montare il video (con il materiale che avranno precedentemente caricato a casa su una penna usb) seguendo le indicazioni e con l'aiuto dall'operatrice. Materiale: il giorno della visita al Museo, ogni alunno dovrà avere uno smartphone con fotocamera integrata oppure un tablet oppure una fotocamera digitale. Il giorno dell'attività online, ogni ragazzo dovrà avere a disposizione un computer (o al massimo un computer ogni due alunni) con il programma windows movie maker (in assenza di questo tipo di programma, l'insegnante dovrà precedentemente confrontarsi telefonicamente con l'operatrice per trovare insieme un'alternativa).

NB. I video prodotti dalla classe potranno essere utilizzati dal Museo per scopi divulgativi.

ESPERIENZE: Archeologia, Antropologia, Archeologia Funeraria

Laboratorio di scavo simulato di una sepoltura umana. Un microcosmo da indagare, che tanto ci parla dei vivi. Nello scavare una sepoltura adotteremo un approccio multidisciplinare, che consentirà di comprendere la complessità che sta dietro ad una sepoltura sia da un punto di vista fisico sia culturale, la sua interrelazione con l'ambiente circostante, i dati da essa ricavabili per ricostruire le pratiche funerarie del passato. M

Laboratorio di Antropologia scheletrica e di paleopatologia. Quanti anni aveva? Era femmina o maschio? Quanto era alta/alto? Sono solo alcune delle domande che sorgono naturali quando abbiamo a che fare con degli individui ed a cui, come in una vera analisi di laboratorio, cercheremo di dare una risposta. Indagheremo poi lo stile di vita tenuto da ogni individuo durante l'arco della sua vita, i disagi che ha sofferto, le abitudini quotidiane. Rifletteremo su quanto ci consentano di conoscere più in profondità ed emotivamente una società che ha vissuto, proprio come lo stiamo facendo noi adesso! M

Uomini e donne: un eterno confronto attraverso la storia. Un viaggio fra le vite di personaggi e il loro posto nella società dalla preistoria all'età moderna mettendo in evidenza la diversità dei ruoli tra maschi e femmine con attività finale di gioco di ruolo e storytelling, immedesimandosi in personaggi del passato. M-I

ESPERIENZE: Dalla Preistoria all'Età Moderna

Schegge e scintille nella Preistoria. Dimostrazione di archeologia sperimentale su scheggiatura e accensione del fuoco nella Preistoria. Al termine della dimostrazione, gli studenti potranno sperimentare loro stessi una delle tecniche per produrre brace incandescente. M - I (solo se si ha a disposizione uno spazio esterno).

Eva era africana! È vero che fino a poche decine di migliaia di anni fa noi convivevamo con almeno altre cinque specie umane? Che fine hanno fatto? Perché le razze umane esistono solo nella nostra testa? Che cos'è il manifesto della razza? Per rispondere a queste e ad altre domande ripercorreremo il grande viaggio dell'umanità, confrontando i risultati di diverse discipline scientifiche che, lavorando insieme, possono raccontare l'estrema complessità e la bellezza della nostra storia genetica e culturale. M - I

Laboratorio di epigrafia etrusca. Dopo aver appreso i fondamenti della lingua e della scrittura etrusca, gli studenti sperimenteranno degli esercizi di trascrizione e traduzione. M - I

"Non omnis moriar", morte e aldilà nel Mondo Antico. Partendo dal confronto con il mondo greco, approfondiremo il tema della morte a Roma, concentrandoci sulle più grandi necropoli conosciute. M - I

L'incastellamento della Versilia fino all'assalto al castello di Montecastrese. Partendo dall'analisi e dall'interpretazione del testo del cronista Bianco Bianchi andremo a rielaborare la caduta dell'importante castello di Montecastrese e attraverso un gioco di ruolo e di immedesimazione verrà creato uno storytelling corale (con possibilità di realizzare alla fine un video, un podcast o un testo scritto). M-I

La mappa ambientale delle risorse. Visita al museo Archeologico e attività di realizzazione di una mappa (trasferibile anche in digitale) in cui la classe è stimolata a capire perché e dove si sono sviluppate nel corso dei secoli moderni le risorse economiche caratterizzanti il territorio di Camaiore sulla base degli aspetti ambientali e geografici. M

Progetti Agenda 2030 NEW

Educare al patrimonio culturale. Educare al patrimonio non significa fornire informazioni su quale autore ha realizzato una certa opera o sulla datazione di quella tale opera architettonica, significa soprattutto sensibilizzare all'importanza di contribuire alla tutela dei beni culturali della propria nazione e del proprio territorio. Come? La prima azione necessaria alla tutela è conoscere ed essere consapevoli del valore storico e culturale dei beni del nostro territorio. In quest'ottica il percorso è pensato con una parte teorica legata al valore del patrimonio culturale e a tutte le problematiche attuali legate a questo tema (le archeomafie, gli abusi edilizi, la vendita illegale di beni archeologici, l'appropriazione indebita, ecc...) Attraverso la creazione di un'applicazione "prototipo" e una simulazione i ragazzi cercheranno di mettere in pratica azioni concrete per far conoscere e promuovere alcuni monumenti, siti archeologici o musei del proprio territorio. (La parte pratica richiede il laboratorio informatico della scuola per ricercare i contenuti da inserire nell'app.)

Un Museo tutto nostro! Quanti e quali tipi di musei e collezioni esistono? Come si può esporre e valorizzare un reperto archeologico? A queste e a molte altre domande cercheremo di rispondere in questo percorso volto alla maggiore comprensione di quello che è un Museo archeologico e di quali sono le moderne scelte espositive e di fruizione. Dopo un'introduzione sulla storia dei musei e sulle problematiche della moderna museologia approfondiremo il caso studio del CMAC. In seguito cercheremo di creare attraverso un laboratorio digitale un piccolo museo di classe con i "reperti" più significativi che ogni studente metterà a disposizione per l'allestimento virtuale. Suddividendo gli oggetti in base alle tematiche, in base ai materiali, o alle storie che raccontano si creerà un vero e proprio museo di classe che racconta la storia personale degli studenti. Si richiede l'utilizzo del laboratorio di informatica della scuola per la creazione del museo virtuale.

Progetti Agenda 2030 NEW

Migrazioni di popoli nel corso della storia. Gli alunni ripercorrono il fenomeno dall'età antica ad oggi con attività finale di gioco di ruolo in cui si immedesimano in personaggi del passato. Focus dell'età moderna sulle migrazioni dal territorio di Camaiore.

Casa dolce casa: come le diverse culture hanno modificato l'ambiente.

Percorso introduttivo sulle trasformazioni del territorio nelle varie epoche storiche. Verrà proposto un confronto tra le diverse culture contemporanee per capire come in base alle diversità ambientali, alle risorse e alle culture, le popolazioni hanno plasmato l'ambiente sulle loro esigenze. Il percorso è così articolato: Attività seminariale + attività laboratoriale tramite l'uso di Google Earth analizzando in che modo le varie "case" si adattano alle persone in risposta al luogo e alle condizioni ambientali. Analizzeremo quali caratteristiche del luogo sono antropiche e quali sono rimaste naturali e, per quanto riguarda le nostre case come si sono evoluti i nostri quartieri nel tempo e come secondo i ragazzi/e si modificheranno in futuro



Percorsi storico-artistici

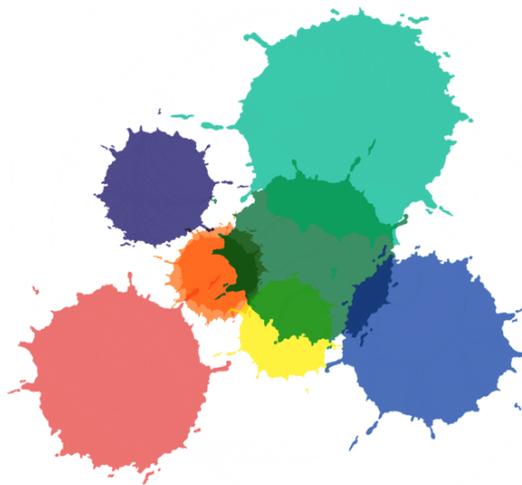


ESPERIENZE: Un museo d'Arte Sacra a Camaiore

Storie di colore. Viaggio alla scoperta dei colori e dei loro significati nella storia dell'arte e dell'uomo (visita al Museo Archeologico e a quello d'Arte sacra + laboratorio con autoritratto a colori) M

Arte rinascimentale a Camaiore: visita al Museo d'Arte sacra con focus sulle opere d'arte del territorio più importanti di questo periodo: la Pala di V. Frediani, la Statua dell'Annunciata di Civitali e l'Arazzo fiammingo. M

L'arte moderna a Camaiore. Visita al Museo d'Arte sacra con focus sui dipinti seicenteschi, le oreficerie e i tessuti approfondendo le manifatture e l'artigianato locale e quello ad ampio raggio lucchese. M



Le Archeo-Escursioni

La grotta preistorica di **Grotta all'Onda**, loc. Casoli (escursione su sentiero con visita guidata + laboratorio archeologico tematico)

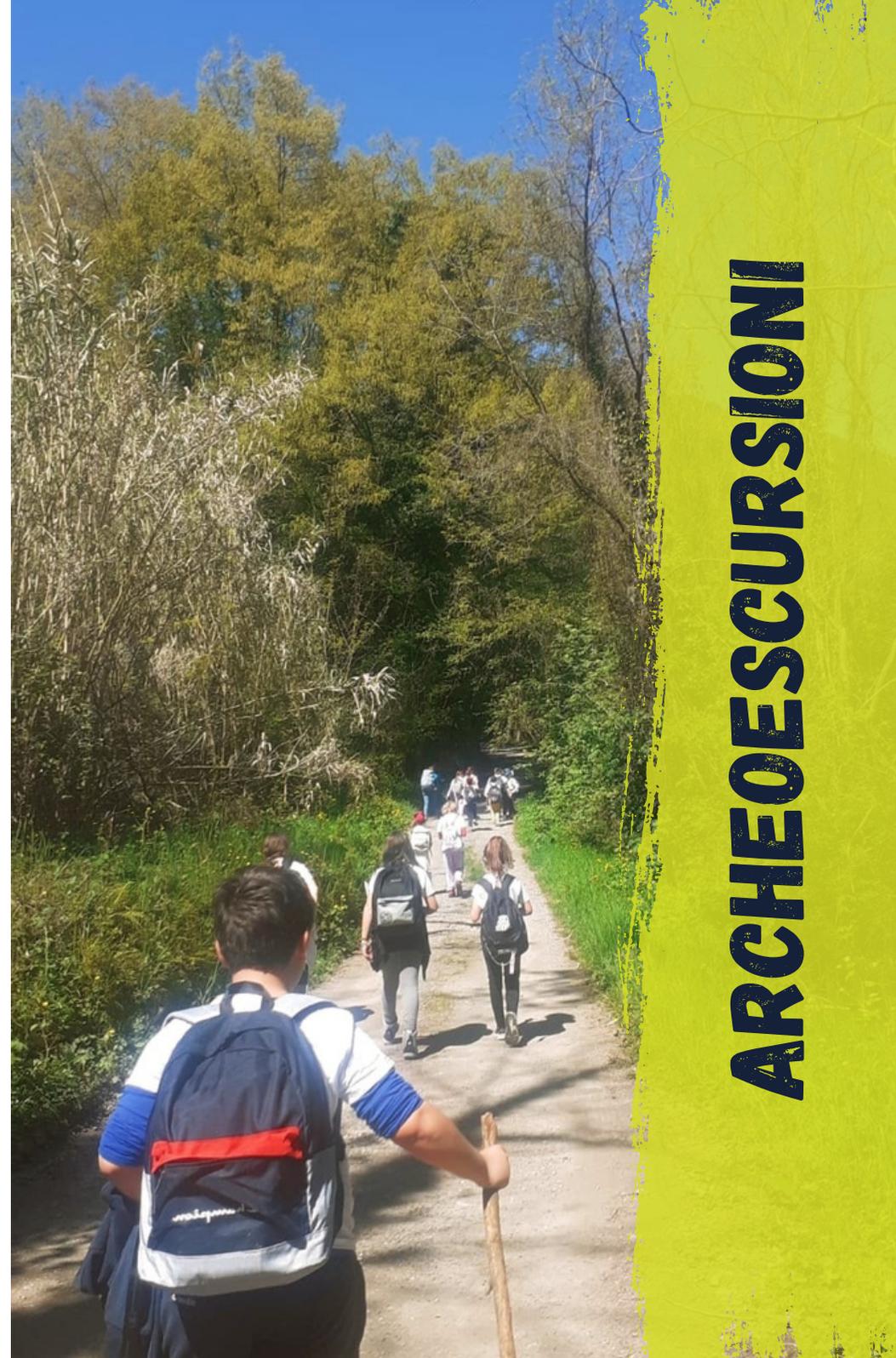
ilncisioni rupestri di **Greppolungo** (escursione su sentiero con visita guidata + laboratorio archeologico tematico)

Castello medievale di Montecastrese (escursione su sentiero con visita e laboratorio archeologico tematico)

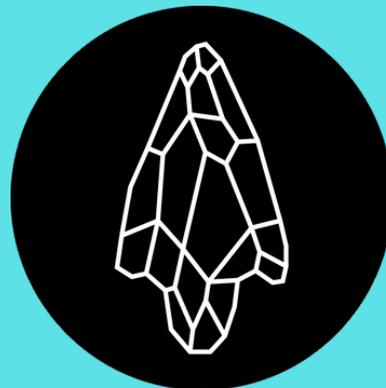
Lungo la via Francigena. Il percorso seguirà l'attuale tratto della via Francigena che collega Camaiore a Lucca. sarà possibile scegliere il percorso tra: Montemagno -> Camaiore; Camaiore -> Pieve; Camaiore -> Pontemazzori (solo escursione, durata: 2/3 ore)

Camaiore urbantrek. Itinerario nel centro storico della città dove verranno illustrate i principali monumenti e chiese, gli scavi archeologici delle antiche mura in Piazza XXIX Maggio e l'area archeologica di Piazza Francigena (solo escursione, durata: 2 ore circa).

Anche la pietra è mortale. Un tour cittadino per analizzare e riflettere sui nostri comportamenti attraverso l'osservazione critica di danni e alterazioni del patrimonio culturale provocati da fattori climatico-ambientali e antropici. Mezz'ora in più consentirà anche di affrontare il tema del degrado-alterazione e del riuso (durata: 2/3 ore).



ARCHEOESCURSIONI



Civico Museo
Archeologico
di Camaiore

PALAZZO TORI – PIAZZA FRANCIGENA, 55041 CAMAIORE LU

TELEFONO 0584 986366 – MUSEOCAMAIORE@GMAIL.COM

SEGUICI SU

