



LA STORIA TOCCATA CON MANO



in collaborazione con
**Ass. Storico-Culturale
Palio dei Castelli
San Severino Marche**
in collaborazione con
Ass. Culturale



Compagnia Grifone della Scala

Responsabili del progetto:

Diamantini Matteo (assistente laboratorio, mediatore culturale e consulente storico Ass. Palio dei Castelli e Ass. Compagnia Grifone della Scala)

Paciaroni Cecilia (Diploma di secondo livello in Comunicazione e Valorizzazione dei Beni Culturali, attestato di Qualifica Professionale Specializzazione come Tecnico di comunicazione e promozione del patrimonio culturale tramite le nuove tecnologie, diploma di primo livello ordinamento quadriennale in Restauro Teoria e Tecnica della Conservazione dei Beni Culturali presso l' Accademia di Belle Arti di Macerata)

Diamantini Giacomo (assistente laboratoriale)



Cos' e'

Percorso interattivo e plurisensoriale che si snoda attraverso quattro tappe storiche: la Preistoria, la Civiltà Picena, la Civiltà Romana e il Medioevo. Tramite questo particolare "viaggio nel tempo", ogni soggetto diventa protagonista attivo della storia e del proprio territorio attraverso il coinvolgimento di tutti i sensi.

Destinatari

Il progetto è rivolto **a tutti**, in modo più specifico i laboratori sono stati organizzati per i bambini della scuola dell'infanzia, per gli studenti della scuola Primaria e per quelli della Secondaria di 1^a grado, con proposte articolate in base a diverse tipologie e adeguate all'età dei ragazzi a cui vengono proposte.

Obiettivi

Non è detto che la storia debba essere studiata solo attraverso i libri: l'obiettivo principale del progetto è, infatti, quello di poter offrire l'occasione di avere un approccio con la Storia in prima persona, da vicino, in modo attivo, da veri protagonisti.

Questa proposta offre un'esperienza complementare alla visita di un normale museo: in questo particolare spazio, infatti, non si trovano reperti archeologici ma si "fanno rivivere" riproduzioni eseguite fedelmente attraverso le stesse tecniche artigianali utilizzate nell'antichità.



Il progetto intende sviluppare una situazione particolarmente congeniale **all'apprendimento vissuto**, specie per l'infanzia e l'adolescenza: i ragazzi in visita, anziché osservare gli oggetti esposti attraverso una teca senza poter "interagire" con loro, potranno maneggiarli, studiarne la composizione, apprenderne la fabbricazione e in alcuni casi, anche costruirne con le proprie mani.

Le proposte sono state studiate per stimolare un apprendimento che, attraverso **l'esperienza diretta**

solleciti la **curiosità** per la conoscenza, la storia e le nostre radici culturali, sviluppando principalmente la **creatività** e la **manualità**, stimolando il **confronto**, il **dialogo** e la **relazione** con gli altri.

Il progetto intende fornire strumenti adeguati e stimolanti per leggere le testimonianze storiche, per sensibilizzare i ragazzi, anche i più piccoli, alla conoscenza, sviluppando in loro un *sensu di confidenza con il patrimonio culturale*. Le attività laboratoriali dovrebbero andare poi a facilitare e a far accrescere l'importanza di *valori importanti come il senso di appartenenza, di cultura e di civiltà*.

Il progetto tende a voler dare importanza al lavoro manuale, al "saper fare" in stretta connessione al "sapere" e al suo valore educativo, sviluppando attività ludiche e creative che permettono di arrivare a forme più progredite di socializzazione e di collaborazione tra pari.

I Laboratori

Lo spazio allestito è stato organizzato ed attrezzato in vista delle attività di esperienza degli studenti.

I laboratori si svolgono in un ambiente opportunamente realizzato ed attrezzato per lo svolgimento di attività definite volte alla **sperimentazione sul campo**, che si propone come luogo in cui affrontare realtà complesse che possono essere sostenute attraverso nuovi strumenti culturali.

Lo spazio è stato predisposto per attività che implicino il diretto coinvolgimento dei ragazzi nell'esecuzione e nell'uso di materiali o strumenti specializzati, che facilitano e rendono possibili processi di insegnamento-apprendimento progettati in termini di **scoperta**, di **negoiazione** e di **costruzione sociale**.

Il progetto vuole offrire un ambiente diverso dall'aula tradizionale o dalla sala museale, ponendosi come spazio integrato capace di offrire una molteplicità di stimoli culturali, un luogo dal quale attingere e nel quale produrre oggetti culturali, un ambiente in cui i ragazzi



possano sperimentare l'operatività e la pratica e quindi imparare l'arte sotto la guida di un esperto specializzato.



Il laboratorio prende significato diventando **"luogo del fare"** e quindi dell'**"imparare facendo"** incentrato sull'uso intensivo e strategico di strumenti specifici necessari alla costruzione di **oggetti culturalmente rilevanti** (i prodotti dell'apprendimento).

Gli studenti, quindi, hanno l'opportunità di **elaborare soggettivi percorsi culturali** imparando a *produrre immagini e prodotti simbolici* e rivivendo esperienze che hanno segnato la storia dell'umanità.

Si può dunque pensare al laboratorio come **sistema formativo integrato** che, interconnesso dinamicamente alle istituzioni scolastiche di base e gli Enti preposti alla tutela e conservazione del patrimonio, sviluppi una forma di sapere continuativo e coordinato.

Metodologia:

Nel laboratorio si modifica il rapporto di subalternità che esiste tra il docente e lo studente nella lezione tradizionale. In questa sede l'evoluzione della persona avviene secondo una visione che proviene da una prospettiva diversa. Nell'esperienza che si propone **tutti sono protagonisti**: ogni ragazzo diviene sperimentatore e può formulare ipotesi di ricostruzioni; osserva e analizza, manipola oggetti e strumenti, applica, reinventa o riproduce, riflette sui risultati e sugli errori attraversando, grazie al fare, le tappe dell'evoluzione umana culturale e sociale. Questo permette di vivere la Storia e i suoi reperti in un'esperienza diretta: in questo campo ognuno può esprimersi liberamente, assimilando e interpretando personalmente i vari aspetti del passato.

A differenza del museo, dove l'oggetto viene solo osservato, nel laboratorio, avendo a disposizione artefatti e manufatti, ogni singolo elemento viene analizzato e ricostruito, sviluppando quelle abilità manuali che oggi, purtroppo, non vengono più esercitate. La scelta del laboratorio come strategia didattica deriva non solo dalla necessità di incontrare gli interessi concreti e immediati dei ragazzi, ma anche dall'importanza di **far nascere in loro nuove curiosità ed interessi**, attraverso la cura di tre aspetti: *il sapere, il saper fare, il saper interagire*.

Le attività proposte sono organizzate in modo da sviluppare l'apprendimento attraverso la manipolazione di segni, in cui il ragazzo elabora attivamente, applica e, conseguentemente, comprende, attraverso una (ri) costruzione e una (ri) scoperta del sapere (apprendimento significativo, trasformativo e costruttivistico).



Strumenti

La visita avviene attraverso l'offerta di **specifiche attività e strumenti didattici** adeguati come spiegazione, narrazione, schede didattiche, documenti e soprattutto oggetti e strumenti ricostruiti filologicamente. Il percorso, poi, coinvolge il ragazzo totalmente, privilegiando il suo spirito d'osservazione e sviluppando la dimensione del gioco attraverso **attività pratiche**, pittoriche (graffito su pelle, tempera uovo...), di stimolazione sensoriale come l'olfatto (annusare e riconoscere le spezie e le essenze..) e anche il tatto, per riconoscere materiali, capirne la composizione e modellare l'argilla.

Attività previste

Prima di iniziare le **attività pratiche** previste di ogni percorso storico, in ogni sezione gli operatori propongono **un'introduzione accurata** del periodo storico, in cui la spiegazione è vivacizzata e approfondita da una **dimostrazione** su come venivano utilizzati determinati strumenti dell'epoca.

I ragazzi possono vedere come l'uomo provava ad accendere il fuoco sfregando due pietre, come scheggiava la selce per realizzare raschiatoi, punte di freccia e di lancia, come modellava un vaso con il tornio a pedale o cardava la lana tosata delle pecore. Lungo il percorso ci si dedica inoltre, della scoperta di attività e curiosità dei vari periodi storici: i ragazzi hanno l'opportunità di conoscere il corredo funebre di un principe Piceno, oppure come i bambini andavano a scuola al tempo dell'antica Roma e come imparavano a contare con l'abaco romano. Un'altra interessante scoperta da sottolineare e da poter utilizzare al laboratorio è lo strumento con cui i romani tracciavano le linee principali per definire il cardo e il decumano: la groma.



Andando avanti nel tempo gli operatori illustrano anche le principali caratteristiche di un castello grazie ad un plastico e i ragazzi possono conoscere gli antichi mestieri diffusi nel medioevo, toccando con mano le materie e gli strumenti che venivano utilizzati a quel tempo per realizzare opere come tavolette in cui si dipingeva con la tecnica della tempera all'uovo, come si intrecciavano gli anellini per la fabbricazione della cotta di maglia e come si creavano delle vere e proprie macchine d'assalto per conquistare fortezze e vincere guerre. Durante la visita si mette in atto una **metodologia fondata sul presupposto sensoriale dell'esperienza d'apprendimento**.

In ogni ambito storico il fruitore ha la possibilità, in un primo momento, di osservare con attenzione lo spazio ricreato e l'atmosfera propria di un dato periodo, sottolineata da una **particolare contestualizzazione evocativa**. Dopo un'introduzione approfondita e una serie di **racconti coinvolgenti in cui il soggetto è invitato ad interagire, intervenendo anche con le proprie conoscenze**, sarà invitato a **produrre qualcosa con le sue mani**.

Laboratori Pratici Specifici:

AMBITO PREISTORICO:

i ragazzi sono chiamati a tracciare su alcuni ritagli di pellame dei **disegni**, **ispirandosi alle pitture rupestri** e utilizzando ocre naturali e bastoncini per sfendere il colore. Alcuni, poi, saranno invitati a lasciare **un'impronta della propria mano** sulle pareti della caverna ricostruita, "dipingendo" il proprio palmo al buio, illuminati semplicemente dalla fiammella di un'antica lucerna.

Nel laboratorio preistorico, poi, i ragazzi potranno **cimentarsi nelle varie attività che venivano svolte in un villaggio primitivo** come ad esempio provare a ripulire le pelli con un raschiatoio, utilizzare il primo trapano della storia, quello a volano; i ragazzi potranno, inoltre, entrare in una capanna preistorica o in una grotta per scoprire gli ancestrali misteri di simboliche pitture parietali.



AMBITO PICENO:

Le attività pratiche proposte per conoscere la civiltà picena sono principalmente due. La prima attività prevede di coinvolgere i ragazzi nella lavorazione dell'argilla: in questo spazio potranno modellare e **realizzare vari oggetti utilizzando l'argilla**, come vasetti e animali simbolici. La seconda attività laboratoriale consiste nell'assemblaggio di conchiglie e pietruzze di pasta vitrea, per **la realizzazione di collane** e pendagli piceni, tipici oggetti ornamentali per le donne di questo popolo.



AMBITO ROMANO:

i ragazzi sono chiamati a "mettersi nei panni" dei bambini dell'antica Roma, che seguivano la lezione **scrivendo con un pennino su una tavoletta cerata**: dopo aver appreso come si andava a scuola in quel periodo, avranno la possibilità di scrivere su una tavoletta di cera il loro "praenomen" e il loro "nomen" alla maniera classica e di incidere lì vicino, la loro data di nascita con i numeri romani.

La seconda attività, invece, prevede di coinvolgere i ragazzi nella **realizzazione di piccoli mosaici decorativi**, su modello romano o inventati, con delle tessere colorate rosse, bianche e nere. I lavori saranno poi documentati con una foto dell'opera personale.

Per il periodo storico esiste una terza attività: dato che i romani erano grandi utilizzatori di spezie, i ragazzi si cimenteranno in un prova che coinvolge a pieno i loro organi di senso, principalmente la vista, il tatto e l'olfatto. Sono chiamati, infatti **a riconoscere le varie tipologie di spezie e di erbe aromatiche**, riordinando i cartellini nei vasetti dello speziale che, sbadatamente, aveva mescolato e confuso.



AMBITO MEDIEVALE:

per quanto riguarda le attività sviluppate nell'ambito medievale i ragazzi scopriranno come si dipingeva in quel periodo e quanto **la tecnica della tempera all'uovo** richiedesse precisione e pazienza, sia per la ricerca delle materie da sfruttare come i pigmenti, sia per la preparazione di un supporto e della sua minuziosa decorazione. Da questo si potrà porre l'accento su un'importante riflessione: il valore delle cose.

La seconda attività, invece, è volta alla **realizzazione di stemmi e stendardi**, ricostruiti in maniera creativa e personale dai ragazzi, prendendo spunto dagli antichi bestiari medievali. In questa sezione sarà anche possibile **far indossare l'abbigliamento tipico medievale** ai ragazzi e verrà simulata una vera e propria cerimonia per l'investitura di un "piccolo Cavaliere".

Dato che in questo periodo le figure erano molte (dame, cavalieri...), si illustreranno ai ragazzi anche le attività che venivano svolte dal giullare, che andava ad animare banchetti e serate. In questo caso verranno riproposti ai piccoli visitatori i **tipici giochi medievali**.



Durata per lo svolgimento delle attività

2 ore comprensivo di visita al museo + introduzione del laboratorio con dimostrazioni pratiche + 1 attività laboratoriale con realizzazione prodotto finale.

Luogo

I laboratori sono attivi presso il Museo Archeologico G. Moretti –Castello al Monte- 62027 San Severino Marche (MC)

Info

***Apertura del percorso solo su prenotazione :**

Matteo Diamantini +39 348 3155692

Cecilia Paciaroni +39 347 7824289

info@lastoriatoccataconmano.com



La storia Toccata con mano

www.lastoriatoccataconmano.com