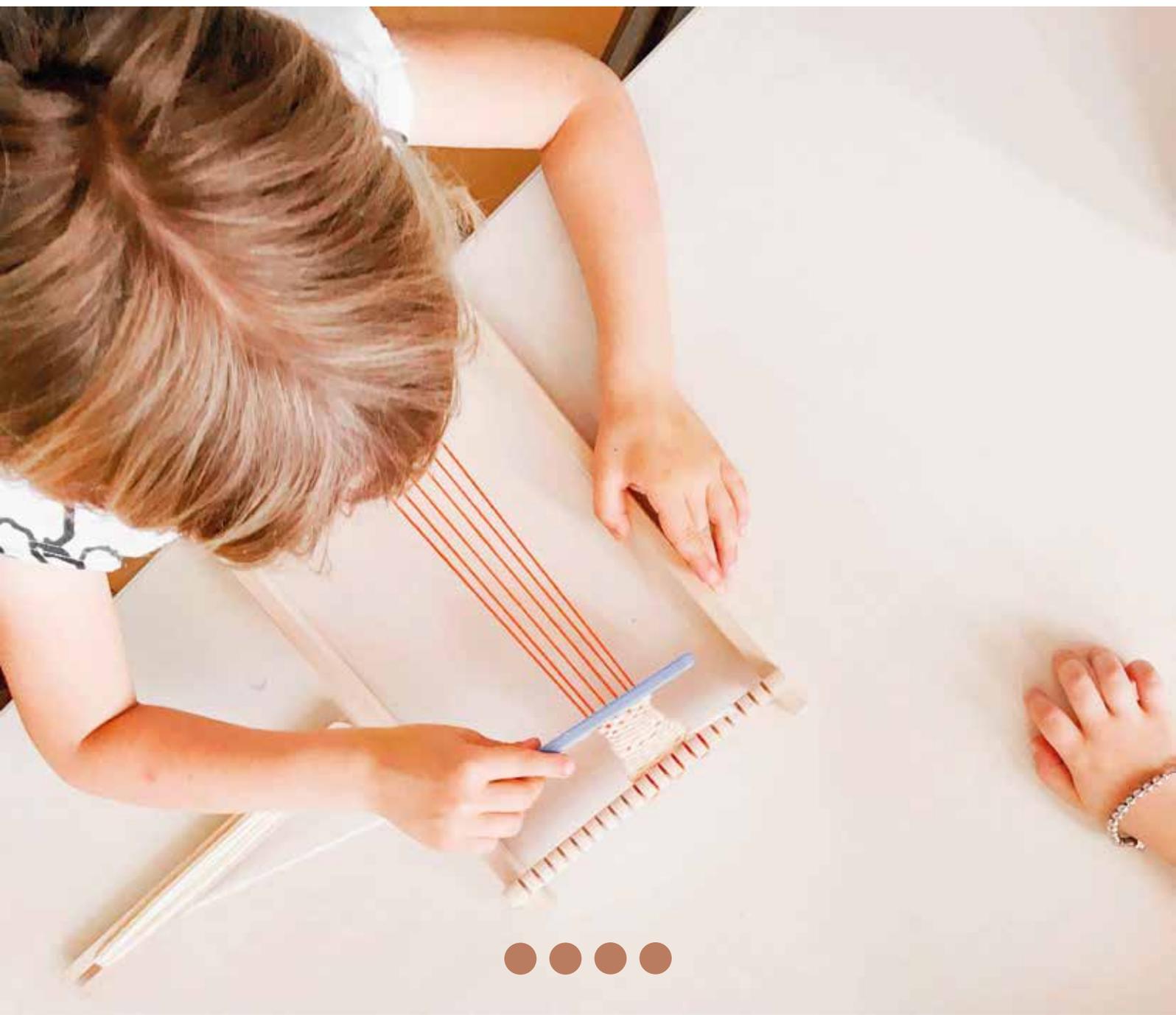


SCUOLA DELL'INFANZIA | A.S. 2020/2021

PORTA L'ARCHEOLOGIA IN CLASSE

CON IL PROGETTO

VIVI L'ARCHEOLOGIA A PICCOLI PASSI



Vivi l'Archeologia è un progetto nato nel 2006 da un'idea di Gloria Carraro che propone attività di valorizzazione del patrimonio archeologico, storico, artistico ed ambientale a enti pubblici quali scuole, biblioteche e musei.

I percorsi Vivi l'Archeologia propongono un modo divertente e stimolante di fare didattica e favoriscono un approccio attivo e creativo all'apprendimento che si acquisisce attraverso l'operatività e la manipolazione.

I laboratori proposti sono stati ideati per essere un valido e stimolante supporto all'attività curricolare scolastica ed offrono esperienze significative e motivanti.

“Se ascolto dimentico,

se vedo ricordo,

se faccio capisco”

(Confucio)



AREE TEMATICHE

Delicata introduzione all'archeologia per i bambini che, attraverso l'esposizione dell'archeologo e ad un pizzico di fantasia, si avvicinano alla Storia antica.

Ogni itinerario didattico cura la progettazione, che di volta in volta viene studiata in base alla classe che si incontra, evitando quindi improvvisazioni, la tecnica e il linguaggio di comunicazione.

Attraverso il gioco gli alunni vengono coinvolti nella ricostruzioni di oggetti.



DESTINATARI

I corsi sono rivolti ai bambini del 1°, 2°, 3° anno della scuola dell'Infanzia. Si consiglia per gli alunni del 1° anno di calendarizzare gli incontri nel secondo semestre dell'anno scolastico.

OBIETTIVI

Il progetto “Vivi l'Archeologia a piccoli passi” propone laboratori esperienziali con l'archeologo. Le attività di archeologia aiutano a sviluppare e raggiungere alcuni degli obiettivi che la scuola prevede.

● FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI

- _ ascoltare e comprendere narrazioni
- _ apprendere un repertorio linguistico appropriato
- _ parlare, descrivere, raccontare nelle proprie capacità espressive

_ ascoltare, comprendere e saper ripetere narrazioni e analoghi contenuti visti

● ARTE e CREATIVITA'

- _ comunicare attraverso linguaggi diversi, ad es. grafico-pittorico-plastico

_ imparare a manipolare materiali di modellazione

● SPAZIO, TEMPO, ORDINE

- _ osservare, guardare e ascoltare
- _ contare, classificare, raggruppare
- _ collocare fatti, persone ed eventi nel tempo
- _ scoprire come cambiano le cose nel tempo

● IL SÉ E L'ALTRO

- _ conoscere e rispettare
- le prime regole di vita comunitaria
- _ acquisire un corretto atteggiamento verso differenze culturali
- _ riconoscere e riferire gli stati d'animo
- _ imparare ad ascoltare le opinioni altrui

SEDE

I laboratori del progetto “Vivi l'Archeologia a piccoli passi” si svolgono nelle classi degli istituti scolastici.

CHI CONDUCE I LABORATORI

I laboratori sono condotti da Gloria Carraro laureata in Scienze dei Beni Culturali curriculum Archeologico. Nel 2016 pubblica con Edizioni Astragalo "Selvaggia Dior e le porte del tempo. Oscuri misteri in Mesopotamia", testo per bambini dai 7 anni.

PROPOSTA DIDATTICA

Il mestiere dell'Archeologo

Costruzione di una stratigrafia, con materiali differenti, per scoprire i cinque sensi e capire come cambiano le cose nel tempo.

Obiettivi:

3 anni- Spazio, tempo, ordine: osservare, guardare e ascoltare.

4 anni- Spazio, tempo, ordine: ricostruire l'ordine di un'azione vissuta.

5 anni- Spazio, tempo, ordine: collocare situazioni ed eventi nel tempo.

Primi materiali d'arte

I bambini completano un autoritratto "paleolitico" con materiali naturali -raccolti nel cortile della scuola- e con conchiglie, uno dei primi materiali lavorati dall'uomo preistorico.

Obiettivi:

3 anni- Il bambino riconosce su se stesso e sugli altri le principali parti del corpo.

4 anni- Ricompone la figura umana.

5 anni- Il bambino rappresenta lo schema corporeo in maniera analitica.

L'arte nella caverna

L'aula viene predisposta per ricreare gli ambienti di una grotta; i bambini lasciano le loro tracce sulle finte pareti rupestri.

Obiettivi:

3 anni- Il sé e l'altro: conoscere le regole e rispettarle; accettare ed affrontare situazioni nuove e adattare i propri comportamenti. Esplorare, conoscere e progettare: sperimentare nuove forme artistiche pittoriche.

4 anni- Il sé e l'altro: consolidamento della disponibilità a collaborare. Esplorare, conoscere e progettare : sviluppare nuove forme artistiche pittoriche, prendere coscienza di sé nel tempo.

5 anni - Il sé e l'altro: relazionarsi con l'altro. Fruizione e produzione di messaggi: ascoltare, comprendere e saper ripetere narrazioni.





I semini di Nellino

Alla scoperta di cosa mangiavano nel passato con semina del grano e impasto di acqua e farina.

Obiettivi:

3 anni- Corpo, movimento, salute: affinamento capacità sensoriali.

4 anni- Il sé e l'altro: consolidamento della disponibilità a collaborare.

5 anni - Fruizione e produzione dei messaggi: dare una spiegazione adeguata di un evento o di un comportamento.

Gli animali di Nellino

Partendo da una sagoma cartonata i bambini realizzeranno un animale con l'argilla.

Obiettivi:

3 anni- Esplorare, conoscere e progettare: riconoscere alcuni animali domestici e rapporto con l'uomo.

4 anni- Esplorare, conoscere e progettare: riconoscere alcuni animali domestici e rapporto con l'uomo.
Il sé e l'altro: consolidamento della disponibilità a collaborare.

5 anni - Esplorare, conoscere e progettare: riconoscere alcuni animali domestici e rapporto con l'uomo.
Il sé e l'altro: comprensione della necessità di darsi e riferirsi a norme di comportamento.

Bello come un Etrusco

Produzione con l'argilla di un piccolo specchio.

Obiettivi:

3 anni- Corpo, movimento e salute: riconoscere le parti principali del corpo. Esplorare, conoscere e progettare: distinguere un oggetto grande da uno piccolo.

4 anni- Corpo, movimento e salute: localizzare le parti del corpo. Esplorare, conoscere e progettare: discriminare forme.

5 anni - Corpo, movimento e salute: rappresentazione analitica dello schema corporeo. Esplorare, conoscere e progettare: saper contare, classificare, raggruppare.





Dente di lupo... prove di decorazioni neolitiche

Frottage con materiali naturali (raccolti dai bambini, ove possibile oppure forniti alla classe) alla scoperta della natura e delle primitive decorazioni.

Obiettivi:

3 anni- Esplorare, conoscere e progettare: promuovere atteggiamenti di rispetto per l'ambiente; sviluppare abilità sensoriali e qualità percettive degli oggetti (liscio-ruvido, morbido-duro).

4 anni- Esplorare, conoscere e progettare : discriminare forme; sviluppare nuove forme artistiche di manipolazione.

5 anni - Esplorare, conoscere e progettare : conoscere la realtà territoriale. Fruizione e produzione di messaggi: dare forma e colore all'esperienza con varietà di strumenti; ascoltare, comprendere e saper ripetere narrazioni.

Nellino, ceramista Neolitico

Realizzazione di un piccola ciotola secondo la primitiva tecnica neolitica.

Obiettivi:

3 anni- Esplorare, conoscere e progettare: sperimentare nuove forme artistiche di manipolazione. Corpo, movimento e salute: affinamento capacità sensoriali.

4 anni- Esplorare, conoscere e progettare : discriminare forme; collocare persone e oggetti nel tempo e nello spazio. Fruizione di messaggi: sviluppare nuove forme artistiche di manipolazione.

5 anni - Fruizione e produzione di messaggi: ascoltare, comprendere e saper ripetere narrazioni.

Il villaggio di Nellino, il Neolitico

Argilla e materiali naturali per costruire una piccola abitazione neolitica.

Obiettivi:

3 anni- Il sé e l'altro: conoscere e rispettare le regole di vita comunitaria. Fruizione e produzione di messaggi: sperimentare nuove forme artistiche di manipolazione.

4 anni- Il sé e l'altro: consolidamento della disponibilità a collaborare.

5 anni - Fruizione e produzione dei messaggi: dare una spiegazione adeguata di un evento o di un comportamento.



Alla festa di Drusilla la romana

Realizzazione di un piatto e di un cucchiaio con l'argilla... per scoprire come ci si comporta a tavola.

Obiettivi:

3 anni- Il sé e l'altro: conoscere e rispettare le regole di vita comunitaria.

4 anni- Corpo, movimento e salute: abitudini igienico - sanitarie per l'educazione alla salute.

5 anni - Il sé e l'altro: conoscere e rispettare le regole di vita comunitaria, del pasto e le principali norme igieniche.

Nell'Olimpo con gli dèi

Percorso tra le emozioni con i miti greci o romani.

(Il numero di incontri è a discrezione dell'insegnante)

FELICITAS (emozione: felicità) - realizzazione di una moneta con argilla o lamina di metallo.

AMORE, IL FURBETTO (emozione: volersi bene e rispetto verso gli altri) - costruzione di una corona d'alloro .

DEMETRA E LE STAGIONI (emozione: tristezza) - con acqua, pennarelli e un fiore di carta, creazione di un quadretto delle emozioni.

TIFONE, IL MOSTRO DELLA PAURA (emozione: paura) - con materiali vari costruzione di un vulcano sotto il quale verranno nascoste le paure dei bambini.

IL VASO DI PANDORA (emozione: desiderio) - cartoncino sagomato (per i più piccoli) o da ritagliare, a forma di vaso dentro al quale verrà rappresentato il desiderio dell'alunno.

Modellare, Disegnare, Scrivere, Imparare (Pregrafismo)

Un percorso per comprendere, in maniera semplice e divertente, come e perché l'uomo ha inventato la scrittura.

Sono consigliati i tre incontri (Modellare, Disegnare, Scrivere)

MODELLARE- realizzazione di gettoni d'argilla.

Obiettivi: esplorare, conoscere e progettare- saper contare.

DISEGNARE- con stilo e argilla per scrivere come i Sumeri.

Obiettivi: fruizione e produzione di messaggi- ascoltare, comprendere e saper ripetere narrazioni.

SCRIVERE- prova di scrittura su facsimile di papiro e scoperta di alcune lettere dell'alfabeto egizio (composto da disegni) e italiano.

Obiettivi: fruizione e produzione di messaggi- ascoltare, comprendere e potenziare la capacità del linguaggio.





ODISSEA. Il viaggio di Ulisse

Il racconto di Omero raccontato attraverso i reperti antichi.

Sono previsti 6 incontri che trattano i temi ricorrenti nell'Odissea.

1^ incontro - Omero, il racconta storie. I bambini comprendono la differenza delle parole "leggere" e "raccontare". Il laboratorio coinvolge la classe nella decorazione di una sagoma-burattino di Omero.

2^ incontro - l'incontro di Ulisse con i Ciclopi, intende raccontare la diversità tra le genti civilizzate e quelle meno sviluppate. Inoltre vuole evidenziare le conseguenze di chi usa la forza per affrontare delle circostanze e chi invece, come Ulisse, usa l'intelligenza. L'attività laboratoriale prevede un lavoro di gruppo.

3^ incontro - Insieme a Eolo, dio del vento, alla scoperta degli agenti atmosferici e delle tecnologie, antiche e moderne, per conoscere il meteo. Il laboratorio coinvolge gli alunni nell'assemblare e decorare delle imbarcazioni di piccole dimensioni.

4^ incontro - Penelope, rappresenta la pazienza e l'attesa. I bambini mettono a dura prova la loro pazienza, realizzando una porzione di tessuto, prima di carta e poi con un vero telaio.

5^ incontro - ricorrente nell'Odissea sono gli episodi che parlano di magie e pozioni. Partendo da quest'ultime, e da come venivano somministrate ai personaggi, si arriva a scoprire come i Greci mangiavano e bevevano. Con l'attività pratica, i bambini sono impegnati a ricostruire un tipico bicchiere greco.

6^ incontro - il viaggio nel tempo della classe si conclude, come per Ulisse, con il ritorno a Itaca. Attraverso la "lettura" di reperti, i bambini scoprono com'erano fatte le case degli antichi Greci e le mettono a confronto con le abitazioni di oggi. Il laboratorio consiste nel costruire una casetta in 3d, con gli elementi che caratterizzano quella greca.

È possibile rispondere alle esigenze delle classi con attività personalizzate previa richiesta di almeno sei settimane lavorative.





PER LE CLASSI DI NOVARA

€ 4 - un laboratorio

la quota a studente si intende per incontro e comprende:

materiali consumabili (che rimarranno all'alunno) necessari allo svolgimento del laboratorio.

Sono esclusi:

fotocopie, pastelli, pennarelli, colla.

Non è previsto il rimborso per eventuali assenze degli alunni.

PER LE CLASSI FUORI NOVARA

Per le classi con un numero inferiore ai 15 alunni:

€ 75 - un laboratorio

Per le classi con un numero superiore ai 15 alunni, quota a bambino:

€ 4,50 - un laboratorio

Le quote si intendono per incontro e comprendono

tutti i materiali consumabili (che rimarranno all'alunno) necessari allo svolgimento del laboratorio

Sono esclusi:

fotocopie, pastelli, pennarelli, colla;

trasferta oltre i 30 km dalla sede di Novara.

Non è previsto il rimborso per eventuali assenze degli alunni.

PRENOTAZIONE

Per la richiesta di prenotazione scrivere a

info@vivilarcheologia.it

oppure contattare il

339-18.80.495 (dal lunedì al venerdì) in caso di mancata risposta si prega di inviare un'email.

**RICHIEDI UN PREVENTIVO
PER VALUTARE EVENTUALI SCONTISTICHE**



ATTIVITA' DIDATTICHE E LUDICHE



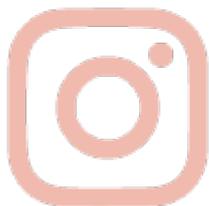
GLORIA CARRARO

e-mail: info@vivilarcheologia.it

cell.: 339-18.80.495

sede legale: via d'Enricis, 19/c 28100 Novara

P.IVA 02181810033



[vivi_l_archeologia](https://www.instagram.com/vivi_l_archeologia)



[Gloria Carraro](https://www.youtube.com/GloriaCarraro)



[Vivi l'Archeologia -
Attività Didattiche
& Ludiche](https://www.facebook.com/ViviArcheologia)

WWW.VIVILARCHEOLOGIA.IT

