



mapem.it



PRIMAVERA AL MUSEO

2026 – 2027

Storia e territorio:

Un viaggio alla scoperta della storia in un museo a pochi passi da te...



Museo Archeologico Paleontologico Etnografico dei monti Martani, via case sparse 46/d Giano dell'Umbria 06030 stefanocreator1@gmail.com

Il MAPEM propone alle scuole un percorso educativo che unisce **scienze naturali**, **archeologia**, **storia del territorio** e **cultura materiale**, attraverso visite guidate e laboratori differenziati per fasce d'età.

Il Museo ospita:

- fossili e reperti paleontologici dei Monti Martani
- materiali archeologici di età romana
- oggetti della cultura contadina umbra
- una sezione dedicata alla **villa romana di Rufione**, visitabile su richiesta
- lezioni tematiche su “la villa in epoca romana”, “la Flaminia, viabilità antica in Umbria” ...



VISITA GUIDATA AL MUSEO + VILLA DI RUFIONE

Un percorso integrato che permette agli studenti di comprendere:

- l'evoluzione del territorio Martano dalla preistoria all'età romana
- la vita quotidiana in una villa rustica romana
- la biodiversità e la geologia locale
- la cultura contadina e le trasformazioni del paesaggio

La visita può essere modulata per primaria e secondaria.

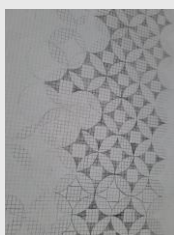


Laboratori didattici per l'anno scolastico 2026 – 2027

1 – *Tessere di memoria: laboratorio di mosaico di una villa romana*

Ricostruire un mosaico antico attraverso il disegno, comprendendo:

- Osservazione dei dettagli
- Comprensione di moduli e simmetrie
- Ricostruzione logica di un'immagine
- Creatività controllata
- Introduzione alla storia dell'arte romana



2 – *Quando gli oggetti parlano – un viaggio nella memoria materiale del Novecento*

“Oggetti che raccontano: la memoria materiale nel MAPEM”

- **Memoria materiale** — comprendere come gli oggetti conservino tracce di vita quotidiana.
- **Tecniche e saperi** — riconoscere gesti, abilità e soluzioni tecniche della cultura contadina.
- **Identità del territorio** — collegare gli oggetti alle comunità che li hanno prodotti e usati.
- **Pensiero storico** — sviluppare capacità di interpretare fonti materiali.
- **Creatività narrativa** — trasformare gli oggetti in personaggi che “raccontano” la loro storia.



3 – *Rufione 3D: la villa che rinasce*

Il laboratorio accompagna gli studenti dalla **lettura delle evidenze archeologiche** alla **modellazione tridimensionale** (con materiali semplici o software base), trasformando la villa in un oggetto da esplorare, capire e ricostruire.

- Comprendere come si ricostruisce un edificio antico a partire da fonti frammentarie
- Sviluppare competenze di **osservazione, misurazione, modellazione**
- Rafforzare la capacità di **collaborazione** e **progettazione**
- Avvicinare gli studenti all'archeologia come disciplina scientifica e creativa



COSTI

- Ingresso Museo: € 2,00
- Laboratori didattici: € 4,00
- Studenti con disabilità, insegnanti, accompagnatori: gratuito

PRENOTAZIONI

- E-mail: stefanocreatore1@gmail.com
- Sito: mapem.it
- Telefono: +39 339 63 75 039