Libarna a scuola: tutti a scuola di Libarna!

dalla didattica tradizionale a percorsi 2.0

MiBACT Soprintendenza Archeologia del Piemonte

Libarna

Libarna attivanti Associazione Culturale

Libarna a scuola: tutti a scuola di Libarna!

dalla didattica tradizionale a percorsi 2.0

Area archeologica di Libarna

Visite guidate e laboratori didattici

MiBAC Soprintendenza Archeologia del Piemonte

LIBARNA

LIBARNA eventi ASSOCIAZIONE CULTURALE

DIREZIONE SCIENTIFICA:
Alessandro Quercia e Marica Venturino
(Soprintendenza Archeologia del Piemonte)

LABORATORI A CURA DI:
Donatella Van Wyngaardt
(Soprintendenza Archeologia del Piemonte)
Melania Cazzulo
(Associazione Libarna Arteventi)

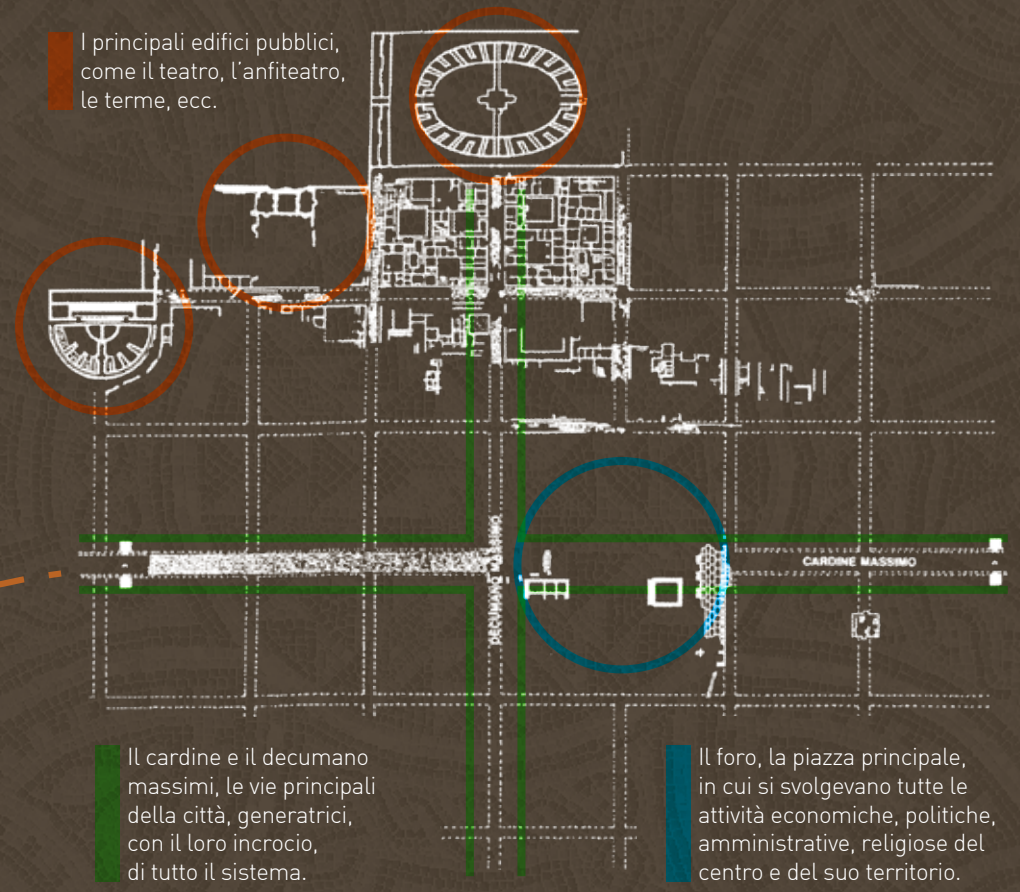
COORDINAMENTO EDITORIALE:
Iudica Dameri
(Associazione Libarna Arteventi)

COMUNICAZIONE:
Arianna Borgoglio e Antonio Santopietro
(Associazione Libarna Arteventi)

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
nuvole

Un particolare ringraziamento al Comune di Serravalle Scrivia
e alla Cooperativa Forest di Vignole Borbera per l'allestimento dei laboratori.

L'AREA ARCHEOLOGICA DI LIBARNA PER LE SCUOLE:
PROPOSTA DIDATTICA A.S. 2015/2016



I principali edifici pubblici, come il teatro, l'anfiteatro, le terme, ecc.

Il cardine e il decumano massimi, le vie principali della città, generatrici, con il loro incrocio, di tutto il sistema.

Il foro, la piazza principale, in cui si svolgevano tutte le attività economiche, politiche, amministrative, religiose del centro e del suo territorio.

Libarna è un'antica città romana i cui resti affiorano lungo la strada provinciale 35 "dei Giovi" tra **Arquata Scrivia** e **Serravalle Scrivia,** in provincia di Alessandria.

L'attuale Area archeologica rappresenta una piccola parte dell'antica città che occupava una superficie molto più estesa. Sono visibili l'**anfiteatro**, il **teatro**, due quartieri di **abitazioni** e alcune **strade** urbane, mentre le terme, le porte monumentali di ingresso alla città e il foro sono stati reinterrati dopo gli scavi archeologici ma ritornano ora visibili grazie alle **ricostruzioni tridimensionali** dell'applicazione per tablet e smartphone (scaricabile gratuitamente).

PROPOSTA DIDATTICA

A partire dall'anno scolastico 2015/2016 presso l'Area archeologica di Libarna sarà possibile usufruire di una nuova offerta didattica rivolta alle scuole dell'infanzia, primaria e secondaria di I e II grado. Il personale della Soprintendenza, a cui all'occorrenza si affiancano archeologi e collaboratori/volontari dell'Associazione, è a disposizione per svolgere visite guidate del sito, lezioni di approfondimento e attività di laboratorio.

VISITE GUIDATE

La visita guidata accompagnata dagli archeologi permetterà una conoscenza approfondita dell'area archeologica, dalle sue origini fino alla riscoperta e agli scavi che ne hanno messo in luce i resti attualmente visibili, oltre che dei principali aspetti della storia romana e della vita quotidiana di una città di 2000 anni fa.

APPROFONDIMENTI TEMATICI

Per le scuole primarie e secondarie è possibile prenotare una lezione di approfondimento specifica sia inerente l'area di Libarna, sia riguardante aspetti e temi della storia romana e della metodologia di ricerca e scavo archeologico.

I LABORATORI

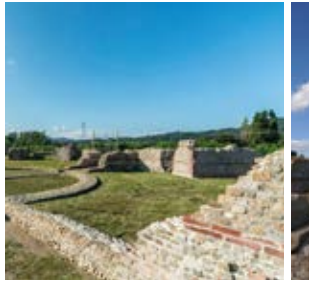
Svolta all'aperto e/o in aule appositamente attrezzate, l'attività di laboratorio, sia pratica che ludica, offre ai ragazzi e agli alunni la possibilità di essere direttamente coinvolti nell'esperienza archeologica. Attraverso le diverse attività proposte, i giovani potranno comprendere l'importanza delle fonti e dei reperti archeologici, sviluppando l'interesse verso i luoghi della memoria e comprendere il concetto e l'importanza della conservazione del patrimonio culturale.

I laboratori prevedono anche proiezioni di filmati, piccole lezioni e simulazione di scavo con l'utilizzo del "cubo archeologico".

Il progetto guiderà i partecipanti in un viaggio nel passato da compiere all'interno del sito archeologico di Libarna con l'intento di scoprire le abitudini di vita di un'antica città.

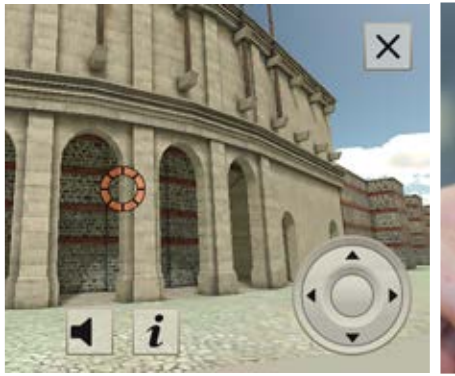
Il gioco ha la funzione di fissare i concetti e i contenuti enunciati durante il percorso, stimolando la memoria e la capacità intuitiva di effettuare collegamenti tra le varie tematiche.

Al termine di ogni gioco/attività l'alunno avrà compreso il valore e l'importanza dei documenti archeologici come bagaglio culturale collettivo.



UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE

L'Area archeologica dispone di un'applicazione per tablet e smartphone che consente una visita virtuale dell'antica città, grazie alle ricostruzioni in 3D che riproducono gli edifici per lo spettacolo (teatro e anfiteatro), le vie, il foro e le terme. Se richiesto, le visite guidate al sito possono anche effettuarsi con l'uso di questa tecnologia.



Disponibile su App Store

Disponibile su Google play

ACCESSO ALL'AREA

L'Area archeologica è aperta con i seguenti orari:

- da martedì a venerdì dalle ore 9 alle ore 12;
- sabato e domenica dalle ore 10 alle ore 16;
- lunedì chiuso.

Possibilità di ampio parcheggio adiacente con posti anche per pullman e scuolabus.

Ingresso e visita guidata all'area archeologica gratuiti (su prenotazione per gruppi superiori a 10 persone).

Laboratori didattici gratuiti, solo con prenotazione.

Eventuale pranzo al sacco è possibile, nella bella stagione, sulla terrazza del punto accoglienza visitatori, all'interno in caso di cattivo tempo.

PRENOTAZIONI

Le prenotazioni delle visite guidate e dei laboratori vanno effettuate con almeno quindici giorni di preavviso direttamente con il personale dell'Area Archeologica di Libarna (0143 633420).

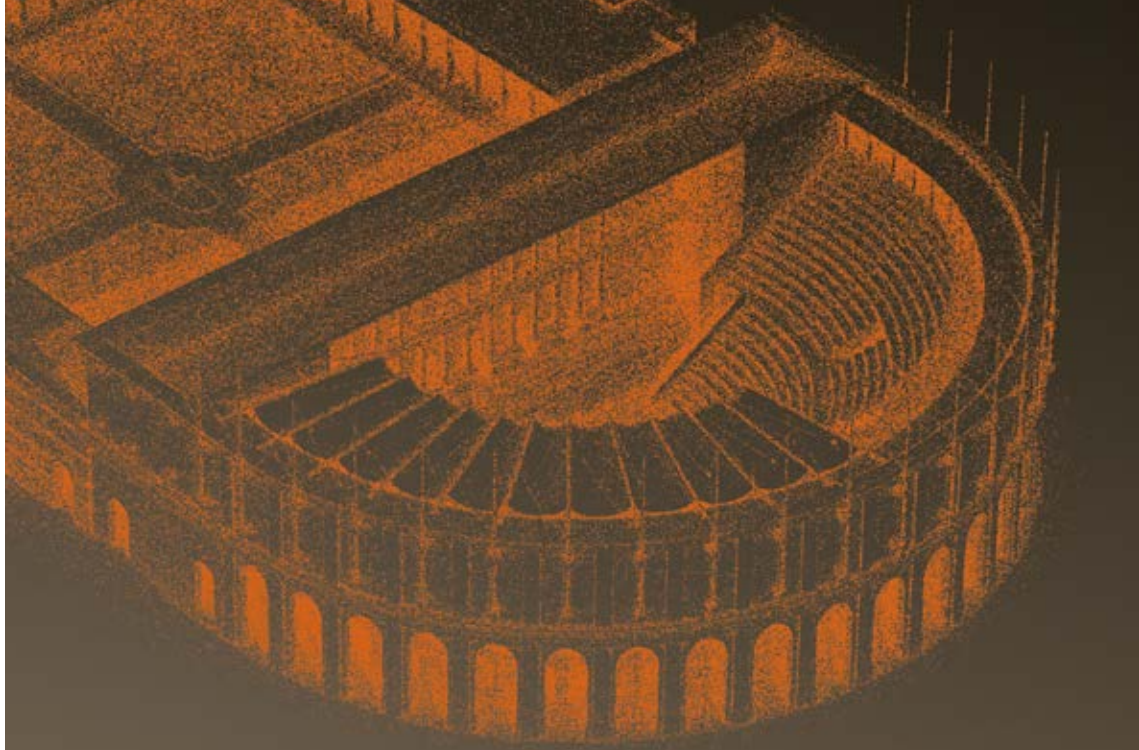
I laboratori saranno attivi da febbraio a giugno 2016 e saranno effettuati, previa prenotazione, nelle giornate di martedì e giovedì.

Le sole visite guidate accompagnate dall'archeologo sono disponibili secondo le seguenti modalità:

- dal mese di ottobre 2015 a gennaio 2016 da martedì a venerdì;
- dal mese di febbraio nei giorni di mercoledì e venerdì.

INFO:

www.libarna.al.it
sar-pie.arealibarna@beniculturali.it – 0143 633420
libarna.arteventi@gmail.com – 340 3475144/329 6484707
Libarna Arteventi Associazione - Libarna Area archeologica



SCHEDE ESPLICATIVE DEI LABORATORI DIDATTICI

NEL TEMPO DELLE NOCI
GIOCHI E GIOCATTOLI DEI BAMBINI ROMANI

DESTINATARI

I bambini della scuola dell'infanzia (4-5 anni) e delle prime due classi della scuola primaria (6-8 anni).

CONTENUTI

Dagli scavi archeologici e dalle fonti letterarie ci sono giunte molteplici testimonianze di giochi e giocattoli degli antichi Romani che hanno permesso di ricostruire i vari tipi di divertimento praticati tanto dai bambini che dai grandi.

Nell'antica Roma i bambini giocavano in vari modi. Per i neonati c'erano poppatoi a forma di animaletti e dei veri e propri sonaglini (*tintinnabula*), per i maschi il carrettino era uno dei giocattoli più diffusi, mentre le bambine amavano soprattutto le bambole (*pupae*) che conservavano fino all'età del matrimonio.

Protagoniste indiscusse dei giochi d'infanzia erano però le noci. I bambini le accumulavano e le utilizzavano in tanti giochi diversi per essere vinte o perdute.

Nell'opera "Le noci" Ovidio fa riferimento al *ludus castellarum*, un gioco che consisteva nel formare un triangolo con tre noci ravvicinate e una in cima che bisognava poi far cadere. Il gioco aveva molte varianti e veniva praticato da bambini di entrambi i sessi.

Vi erano poi altri giochi delle noci: uno consisteva nel far scivolare la propria noce su una tavola inclinata. Un altro si giocava tracciando per terra un triangolo, diviso da linee orizzontali parallele alla base e i giocatori a distanza vi gettavano delle noci, cercando di avvicinarsi il più possibile al vertice. Pure i giochi "a nascondino", "a mosca cieca", l'aquilone, il rocchetto e la palla, erano già conosciuti e molto praticati grazie ai Greci.

Esisteva un tipo di palla piccola e dura ripiena di lana o di stoppa chiamata alla greca *harpastum*, la quale veniva usata per un gioco a squadre movimentatissimo dallo stesso nome che i Romani però preferirono chiamare *pulverulentus*. Un altro tipo di palla era la *paganica* più grande della precedente e riempita di piume e quindi leggerissima. Infine, c'era una palla chiamata *follis* o *folliculus* riempita di aria: una palla che rimbalzava.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Visita guidata al sito archeologico di Libarna con il supporto dell'applicazione 3D.

Attività laboratoriale: realizzazione di una bambola e di un carrettino disegnandolo, colorandolo e ritagliandolo su cartoncino.

Attività ludico-didattica: i bambini singolarmente o divisi in squadre saranno protagonisti dei giochi in prima persona.

DURATA

Visita guidata : 45 min.
Laboratorio disegno: 1 h.
Laboratorio ludico didattico: 1,30 h.

NUMERO PARTECIPANTI

Gruppo classe da 20-25 alunni.

ARCHEOLOGO PER UN GIORNO
LO SCAVO E LO STUDIO DEI REPERTI

DESTINATARI

I bambini delle classi della scuola primaria e della prima classe della scuola secondaria di I grado (6- 12 anni).

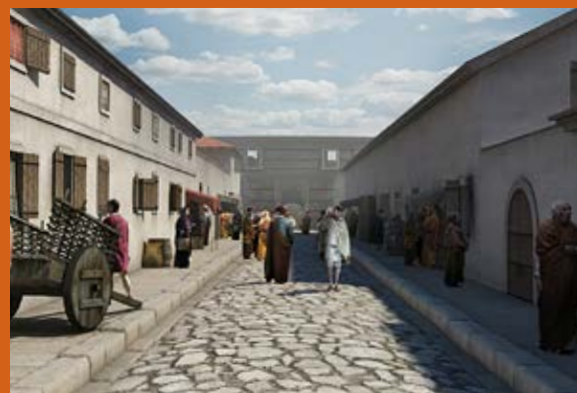
CONTENUTI

Si tratta di un'esperienza pratica, che si concretizza in una simulazione di scavo archeologico in cassaforma, con riproduzioni di stratigrafie e reperti per far conoscere ai ragazzi l'archeologia e il mestiere dell'archeologo.

Dopo una lezione interattiva con proiezioni di immagini e filmati su cos'è l'archeologia e quali sono i suoi scopi, i ragazzi potranno vivere un'esperienza concreta e stimolante, che li porti a contatto diretto con quelle che sono le testimonianze archeologiche, espressioni culturali di altri popoli e di altri tempi, consentendo loro di scoprire le differenze ma anche le somiglianze tra le diverse generazioni e le diverse civiltà, terreno per il dialogo e lo scambio.

Il progetto intende sensibilizzare e avvicinare gli alunni al valore e alla conoscenza del patrimonio storico archeologico e di come esso possa costituire una risorsa per lo sviluppo e la crescita del territorio, una ricchezza economica e sociale.

ARCHEOGIOCHIAMO A LIBARNA
VIAGGIO ALLA SCOPERTA DELLA CITTÀ ROMANA



DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Vista guidata al sito archeologico di Libarna con il supporto dell'applicazione 3D.

Approfondimento tematico: lezione interattiva sull'archeologia.

Attività laboratoriale: simulazione di scavo archeologico.

DURATA

Visita guidata: 1 h.
Approfondimento tematico "il mestiere dell'archeologo": 1 h.
Laboratorio didattico: 2 h.

NUMERO PARTECIPANTI

Gruppo classe da 20-25 alunni.

DESTINATARI

I bambini delle ultime tre classi della scuola primaria (8-10 anni) e della prima classe della scuola secondaria di I grado (11 -12 anni).

CONTENUTI

Un gioco da tavolo dove i ragazzi, singolarmente o a squadre, potranno sperimentare la vita quotidiana di una città romana di 2000 anni fa: entrando dalla porta di accesso principale, arrivando al Foro, camminando lungo la via Postumia, spendendo i propri assi e sesterzi nelle botteghe che si affacciano su cardi e decumani, partecipando nell'anfiteatro a uno spettacolo di gladiatori, pranzando al *thermopolium* e passando il pomeriggio alle terme o a teatro.

Il gioco, preceduto dalla visita guidata all'area, ha la funzione di fissare i concetti e i contenuti enunciati durante il percorso, stimolando la memoria e la capacità intuitiva di effettuare collegamenti tra le varie tematiche arrivando ad approfondire i vari aspetti della storia romana.

Al termine del percorso si uscirà dalla città attraverso la porta nord e si ritornerà ai giorni nostri consapevoli del valore dei resti archeologici quali testimonianze delle civiltà passate e l'importanza della loro conservazione per le generazioni future.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Vista guidata al sito archeologico di Libarna con il supporto dell'applicazione 3D.

Attività ludico-didattica: i bambini singolarmente o divisi in squadre saranno protagonisti di una giornata nell'antica città di Libarna.

DURATA

Visita guidata: 1 h.
Laboratorio ludico didattico: 2 h.

NUMERO PARTECIPANTI

Gruppo classe da 20-25 alunni.

LIBARNATTACK
COSTRUIRE E DECORARE UNA CASA ROMANA

DESTINATARI

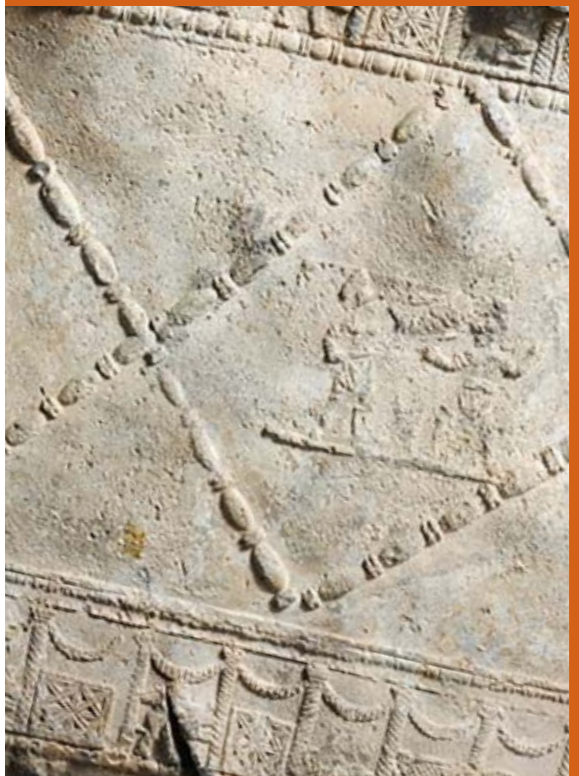
I bambini della scuola primaria (6-10 anni).

CONTENUTI

Libarna rappresenta un caso eccezionale nel panorama dell'Italia settentrionale per quanto riguarda le testimonianze sull'edilizia privata di età romana. La *domus* era organizzata secondo un "percorso" prestabilito: si entrava dall'ingresso (*fauces*), si passava nell'atrio, vero e proprio elemento organizzatore della casa, si arrivava a una sala di ricevimento, il *tablinum*, in cui il padrone svolgeva le attività di relazione sociale. Per i pranzi ufficiali si usava il *triclinium*, una sala abbellita da affreschi, mosaici pavimentali, statue.

Attraverso attività manuali (disegno, ritaglio, collage) gli alunni avranno la possibilità di apprendere come erano organizzati gli spazi all'interno di una *domus*, quali erano le tecniche costruttive, i tipi di decorazione parietali, pavimentali e gli arredi.

ARCHEOGIOCHIAMO A LIBARNA
UNA GIORNATA DI GIOCHI ALL'ANFITEATRO



DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Vista guidata al sito archeologico di Libarna con il supporto dell'applicazione 3D.

Attività ludico-didattica: i bambini singolarmente o divisi in squadre potranno apprendere alcune caratteristiche dell'edilizia romana e sperimentare in prima persona la costruzione e la decorazione di una casa romana attraverso la tecnica del mosaico e dell'affresco.

DURATA

Visita guidata: 1 h.
Laboratorio ludico didattico: 2 h.

NUMERO PARTECIPANTI

Gruppo classe da 20-25 alunni.

DESTINATARI

I bambini delle ultime tre classi della scuola primaria (8-10 anni) e della prima classe della scuola secondaria di I grado (11-12 anni).

CONTENUTI

Un gioco di ruolo da tavolo dove gli studenti interpretano il ruolo di un personaggio e tramite la conversazione e lo scambio dialettico creano uno spazio immaginario, dove avvengono combattimenti e situazioni relative al mondo che ruotava attorno all'anfiteatro, in un'ambientazione narrativa che si ispira alla fase storica presa in esame durante la visita guidata al sito archeologico.

Ogni personaggio presenterà svariate caratteristiche a seconda del ruolo (gladiatore, lanista, munerario, imperatore) definite tramite punteggi, che ne descrivono le capacità. Le azioni intraprese nel gioco riescono o falliscono secondo un sistema di regole formali e di linee guida.

Sono molto diffusi fra i bambini giochi di ruolo con carte: tramite questo linguaggio essi memorizzano facilmente le abilità e le caratteristiche dei singoli personaggi. Si intende creare così un mazzo di carte i cui protagonisti presentino veridicità storica per far sì che gli studenti memorizzino giocando quanto presentato durante la visita guidata.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Vista guidata al sito archeologico di Libarna con il supporto dell'applicazione 3D.

Attività ludico-didattica: i bambini, divisi in squadre, tramite il gioco di ruolo potranno organizzare i ludi gladiatori, passando dalla costruzione dell'anfiteatro, all'ingaggio del gladiatore, al suo allenamento fino al combattimento vero e proprio.

DURATA

Visita guidata: 1 h.
Laboratorio ludico didattico: 2 h.

NUMERO PARTECIPANTI

Gruppo classe da 20-25 alunni.

Finito di stampare: dicembre 2015
www.libarna.al.it

LIBARNA