MUSEO CIVICO DELLE CARROZZE D'EPOCA E DEL GIOCATTOLO DI SAN MARTINO

Il Museo, attraverso il proprio personale interno e in rapporto alla sue sezioni, propone le seguenti attività didattiche:

SEZIONE DELLE CARROZZE D'EPOCA

"IL VIAGGIO IN CARROZZA"

Attività di gioco a squadre sul tema degli usi e costumi del viaggiare in carrozza secondo diversi modelli che si usavano all'epoca per le varie occasioni quotidiane. Dopo un percorso guidato lungo le gallerie del museo, il gioco a squadre richiama i temi esposti lungo il percorso quali: nomi di modelli delle carrozze, le destinazione d'uso, il tipo di freni, il personale di guida e di servizio ecc. con la formulazione di 20 domande a risposta multipla e con la modalità sportiva delle due squadre che rispondono al numero chiamato con la tecnica del fazzoletto.

Il laboratorio è proponibile anche per la secondaria di I grado, strutturato su contenuti tematici di carattere storico e di costume dell'epoca e tecnologico degli aspetti costruttivi nell'evoluzione dalla carrozza all'automobile. Anche la modalità di gioco a risposta viene adeguata all'età scolare.

Per le classi I-II della Primaria il laboratorio "IL VIAGGIO IN CARROZZA" viene proposto con la simulazione di un viaggio in forma immaginaria a bordo della Diligenza con 4 cavalli esposta in Museo.

→ Destinatari: Primaria, Secondaria di I grado
→ Durata: 1h 30min/2h

SEZIONE DEL GIOCATTOLO D'EPOCA

"COSTRUIAMOCI UN GIOCATTOLO POVERO"

Laboratorio che consiste nella elaborazione di un modellino in argilla su esempi dei giocattoli antichi esposti in museo. Il tema sarà la BUGATTI DEL 1938, una macchinetta da corsa stilizzata in argilla e/o a scelta la mattonella in argilla con LA MONGOLFIERA PERSONALIZZATA che consiste in un semplice bassorilievo con la sagoma della mongolfiera con il nome inciso dell'alunno.

Per le classi I-II della Primaria il laboratorio viene proposto con la realizzazione di un giocattolo in cartonato e cartoncini colorati nonché colorazioni a pennarelli e/o pastelli.

→ Destinatari: Primaria
→ Durata: 1h 30min/2h

COSTI:
Il costo è di € 1,50 ad alunna/o per le scuole di Codroipo e di € 2,50 a alunna/o per le altre scuole.

Per prenotare le attività del Museo archeologico scrivere a **didattica@eupolis.info** o usare il seguente modulo **http://bit.ly/4qiyn5B**

Per prenotare le attività del Museo delle carrozze e del giocattolo scrivere a **museodellecarrozze@comune.codroipo.ud.it**

PER CONTATTI E INFORMAZIONI:
Museo archeologico:
Cell. +39 375 8284685
https://www.eupolis.info/museo-archeologico-di-codroipo/

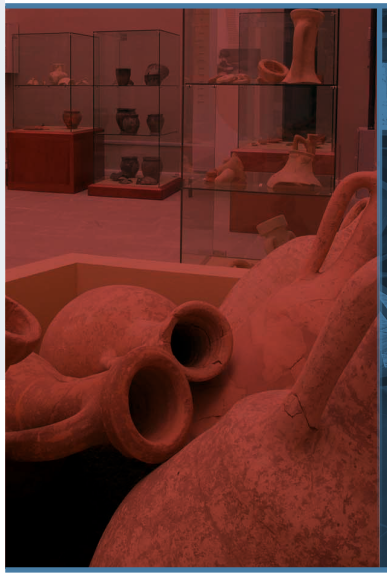
Museo delle Carrozze:
Tel. 0432 912493 | Cell. +39 347 4049865
https://www.museodellecarrozze.it/

MODALITÀ DI PAGAMENTO:
E' possibile pagare i laboratori con PAGO PA con ricevuta automatica, o in contanti presso ciascun museo per i quali verrà rilasciata ricevuta in cartaceo.

MUSEO CIVICO DELLE CARROZZE D'EPOCA E DEL GIOCATTOLO DI SAN MARTINO
Via S. Pietro, 6
33033 San Martino, UD

MUSEO ARCHEOLOGICO DI CODROIPO

MUSEO CIVICO DELLE CARROZZE D'EPOCA E DEL GIOCATTOLO DI SAN MARTINO



ATTIVITÀ DIDATTICHE PER LE SCUOLE

Città di Codroipo

eupolis studio associato
osservare • sperimentare • conoscere

MUSEO ARCHEOLOGICO DI CODROIPO

ATTIVITÀ DIDATTICHE PER LE SCUOLE

Percorsi assistiti alle sezioni del Museo e laboratori sperimentali per scoprire il passato del territorio di Codroipo, attraverso esperienze didattiche pratiche, coinvolgenti e calibrate all'età dei partecipanti.

P Percorso didattico assistito L Laboratorio sperimentale

PRIMI PASSI NEL PASSATO P
Ascoltando un racconto che si sviluppa nelle sale e osservando piccole dimostrazioni pratiche, i più piccoli tra i visitatori del Museo si avvicinano all'archeologia.
→ Durata: 1 h
→ Destinatari: Infanzia (Grandi), Primaria (I-II)

MIGLIAIA DI ANNI FA ... A CODROIPO P
Percorso interattivo arricchito da piccole dimostrazioni pratiche nelle sale e tra i reperti del Museo, per scoprire il passato del territorio. In base alla classe specifica il percorso può focalizzarsi su precise fasi storiche.
→ Durata: 1 h
→ Destinatari: Primaria (III-V), Secondaria di I e II grado

CACCIA AL REPERTO P
Un gioco interattivo permette di vistare in maniera dinamica e coinvolgente il Museo. Giochi di abilità, indovinelli e prove pratiche sono gli ingredienti per comprendere come è pensato l'allestimento del Museo.
→ Durata: 1 h
→ Destinatari: Primaria (III-V), Secondaria di I grado

LA PRIMA FARINA, IL PRIMO PANE L
Il laboratorio introduce e permette lo sviluppo di un'attività di archeologia sperimentale che prevede la produzione di farina di cereali facendo usare direttamente agli alunni delle copie di macine e macinelli in pietra.
→ Durata: 2 h
→ Destinatari: Primaria (III-IV)

VASI PER CONTENERE, VASI PER ABBELLIRE L
L'attività permette la sperimentazione delle tecniche di produzione e decoro della ceramica antica Utilizzando l'argilla si creano vasi come quelli dalle più antiche culture del territorio, o piccole statuette fittili. Non si procede a cottura, bensì a essiccazione dell'argilla a temperatura ambiente.
→ Durata: 2/3 h
→ Destinatari: Primaria (III-IV)

TELAI E TESSUTI L
Il laboratorio permette di sperimentare l'attività di produzione dei tessuti, grazie all'uso di modelli di telaio. I partecipanti potranno inoltre colorare il loro tessuto con materiali naturali, come avveniva nell'antichità
→ Durata: 2 h
→ Destinatari: Primaria (III-V)

COSTRUISCI IL TUO VILLAGGIO L
Con l'impiego di legno, terra limosa, frasche e paglericcio, argilla, i partecipanti costruiscono un modellino di villaggio fortificato, anche prendendo spunto dai siti di Rividischia e dalla Gradiscje di Codroipo.
→ Durata: 2 o 3 h
→ Destinatari: Primaria (VI-V)

LAMINE, FIBULE E PENDAGLI L
L'attività permette ai partecipanti di realizzare pendagli, fibule, lamine decorate, utilizzando le stesse tecniche. In questo modo si scopre concretamente una delle caratteristiche più importanti delle culture protostoriche: la produzione di oggetti in metallo anche finemente decorati.
→ Durata: 2/3 h
→ Destinatari: Primaria (VI-V)

METTICI IL TUO MARCHIO L
Costruzione di lucerne, mattoni in miniatura e antefisse, che vengono marchiate attraverso appositi bolli come si faceva in epoca romana, al pari progettati dai partecipanti.
→ Durata: 2 h
→ Destinatari: Primaria (V)

AL MERCATO COI ROMANI L
Prendendo spunto dalle antiche attività produttive del territorio, si propone una simulazione pratica legata al conio delle monete, che si associa a un gioco di ruolo legato ai concetti di valore nominale e di economia. Le monete realizzate sono la base per acquistare ceramiche, anfore e gioielli...
→ Durata: 2/3 h
→ Destinatari: Primaria (V), Secondaria di I e II grado

ARCHEODETECTIVE SULLA NECROPOLI L
Il ritrovamento di un antico cimitero può stimolare molte domande: Chi è sepolto qui? Che ruolo o mestiere poteva fare? Era ricco o povero?...
Sfruttando il bellissimo plastico della necropoli di Iutizzo e grazie alla simulazione pratica di un indagine scientifica, i partecipanti divisi in piccoli gruppi proporranno le loro ipotesi.
→ Durata: 2/3 h
→ Destinatari: Primaria (IV-V), Secondaria di I e II grado

E TU ... CHI ERI? L
Attraverso l'osservazione e la schedatura delle sepolture altomedievali esposte in Museo, si può realizzare un'analisi antropologica e culturale: dall'apparato scheletrico si ricostruisce età, sesso, causa del decesso, attività lavorativa condotta; dai corredi funebri ail ruolo sociale, e la cronologia ... in questa attività multidisciplinare i partecipanti diventano protagonisti di una vera indagine scientifica.
→ Durata: 2/3 h
→ Destinatari: Primaria (IV-V), Secondaria di I e II grado

SCAVO SIMULATO L
Vengono riprodotti in apposite casse vari strati di terreno. I partecipanti, come in un vero cantiere archeologico, si cimentano in tutte le operazioni necessarie, dallo scavo e documentazione, alla ricostruzione del contesto antico, interagendo tra loro e lavorando come una vera equipe.
→ Durata: 2/3 h
→ Destinatari: Primaria (III-V), Secondaria di I e II grado

MUSEO ARCHEOLOGICO DI CODROIPO
Piazzetta Don Vito Zoratti
33033 Codroipo, UD