

ANTIQUARIUM ARBORENSE



PROPOSTA FORMATIVA

ANNO SCOLASTICO 2021-2022

IN PRESENZA E A DISTANZA

**VISITE GUIDATE
LABORATORI DIDATTICI
ANTIQUARIUM IN DAD
ANTIQUARIUM A SCUOLA**

I LABORATORI DELL'ANTIQUARIUM ARBORENSE

Tutti i laboratori d'approfondimento storico, artistico ed archeologico che l'Antiquarium Arborense propone, sono pensati quali unità uniche di analisi tematica a corredo e completamento di competenze acquisite o da acquisirsi, sia di allievi delle diverse fasce d'età, sia per adulti che abbiano piacere di migliorare la conoscenza di un tema specifico e la conoscenza del patrimonio artistico e culturale.

I titoli di seguito proposti possono essere inseriti nelle classi di diverso ordine e grado con rimodulazione del nostro linguaggio, sì che l'esperienza museale e l'interazione con il nostro museo sia percepita interattiva.

Alcuni dei laboratori si concluderanno con una scheda di verifica di competenze acquisite e con una proposta di uno sviluppo creativo manuale. Ciascun lavoro conclusivo appartiene al partecipante e sarà documentato dall'Antiquarium Arborense quale prova anonima di lavoro sperimentale da pubblicarsi nelle pagine web e social del nostro museo.

E se la scuola non può andare al museo, sarà il museo ad entrare in classe.

Alcuni dei laboratori proposti possono essere sviluppati anche in **didattica a distanza, Antiquarium in DAD** o nella formula del **MUSEO A SCUOLA** che prevede una guida museale sviluppare il laboratorio in classe.

I LABORATORI DELL'ANTIQUARIUM ARBORENSE

Le fonti della storia: il lavoro dell'archeologo	4
Archeologia: storie di uomini nascoste da terra e acqua	4
La ceramica racconta.....	4
La preistoria	5
Storia e arte della Sardegna: la preistorica, il periodo prenuragico	5
Storia e arte della Sardegna: la preistorica, il periodo nuragico	5
La grande Dea.....	5
Le pintaderas	5
Il primo millennio in Sardegna: fenici, cartaginesi e romani	6
Storia e arte della Sardegna fenicia e cartaginese	6
La navigazione nell'antichità.....	6
La scrittura.....	6
I riti funerari	7
Storia e arte della Sardegna romana	7
Tessera o non tessera: il mosaico	7
La cucina antica	8
Il gladiatore	8
Giochi romani: i latruncoli	8
Dal medioevo agli spagnoli	9
Storia e arte della Sardegna medievale	9
Il Cristianesimo in Sardegna	10
Costruiamo un castello	9
Il cavaliere medievale.....	9
Eleonora d'Arborea	10
Il vero volto di Eleonora d'Arborea.....	10
La Carta de Logu.....	10
Educazione femminile ed il matrimonio nel medioevo	10
Storia e arte della Sardegna aragonese e spagnola	11
La bandiera dei quattro mori.....	11
Il rinascimento in Sardegna: i retabli.....	11

ANTIQUARIUM ARBORENSE

Educational workshops

The Great Goddess

The Gladiator

I laboratori in lingua inglese potranno svilupparsi solo in presenza e saranno svolti in italiano con degli approfondimenti di parole chiave e concetti di rafforzamento in lingua inglese.



LE FONTI

1 LA CERAMICA RACCONTA LA STORIA

Per l'archeologia, la ceramica è un marcatore del tempo. Ogni cultura, città, artigiano ha lasciato la propria impronta non solo artistica ma anche culturale.

Così, attraverso lo studio delle tecniche di lavorazione della terracotta e delle forme, lo studioso ha individuato il mutare del gusto artistico, dell'uso di ciascuna forma di manufatto, di centro di produzione. Per ciascuna, l'archeologia è riuscita a fornire un identikit molto preciso che aiuta lo storico a ricostruire non solo mode e culture, ma anche traffici commerciali, economie locali, centri smistamento e produzione.

Il laboratorio prevede una facile scheda di verifica d'apprendimento e può concludersi con l'elaborazione di un manufatto artigianale, a creatività libera, che gli allievi possono conservare come memoria d'esperienza.

Il laboratorio potrebbe concludersi con una scheda di verifica d'apprendimento.

CLASSE: Prim./Medie/ biennio Sup. DURATA: 45 min COSTO: € 3,00

2 ARCHEOLOGIA, STORIE DI UOMINI NASCOSTE DA TERRA E ACQUA

L'archeologia è la nostra memoria nascosta, sotto metri di terra o magari sommersa dall'acqua. Archeologia è ricostruzione del nostro passato attraverso lo studio delle testimonianze materiali.

Durante l'incontro, aiutati dalle immagini, parleremo della figura dell'archeologo, delle azioni che deve intraprendere e degli strumenti che utilizza prima, durante e dopo ogni scavo archeologico, sia in ambiente terrestre che acquatico.

Parleremo inoltre di multidisciplinarietà, ovvero di tutte le figure professionali che collaborano con l'archeologo, concorrendo in modo determinante al raggiungimento del risultato finale.

Il laboratorio potrebbe concludersi con una scheda di verifica d'apprendimento.

CLASSE: IV Prim. /Medie/Sup. DURATA: 45 min COSTO: € 3,00



LA PREISTORIA

1 STORIA E ARTE IN SARDEGNA: LA PREISTORIA, IL PERIODO PRENURAGICO

Che vita conducevano i sardi nella preistoria che precede la civiltà nuragica? Quali testimonianze monumentali e materiali ci hanno lasciato?

L'approfondimento propone un ampio quadro della cultura preistorica sarda del periodo pre-nuragico cui potrà seguire una verifica d'apprendimento.

CLASSE: Prim./Medie Sup.

DURATA: 45 min

2 STORIA E ARTE IN SARDEGNA: LA PREISTORIA, IL PERIODO NURAGICO

La cultura indigena della Sardegna si manifesta in un lungo periodo che ha lasciato delle tracce uniche nella cultura del Mediterraneo. Migliaia di torri nuragiche, decine di villaggi fortificati hanno caratterizzato una cultura che ancora oggi lascia ampi spazi di ricerca.

L'approfondimento potrà prevedere una verifica d'apprendimento.

CLASSE: Infanzia/Prim./Medie/Sup.

DURATA: 45 min

3 LA GRANDE DEA

La Grande Dea mediterranea, divinità adorata anche in Sardegna in epoca prenuragica, è la protagonista del laboratorio didattico.

Dopo un'introduzione sul culto dedicato a questa divinità, simbolo di fertilità e abbondanza, partendo dall'analisi delle dee madri custodite all'Antiquarium Arborense, e in particolare da quella rinvenuta a Cuccuru Is Arrius, gli studenti proveranno a riprodurre la statuette con il das.

CLASSE: Infanzia/Prim./Medie/Sup.

DURATA: 45 min

4 LE PINTADERAS

Usi e costumi delle popolazioni antiche, con particolare riguardo alle pietanze e alle ricette maggiormente note. Le pintaderas sono degli antichi manufatti in terracotta di forma circolare o ellittica utilizzati con ogni probabilità come matrici per la decorazione a marchio del pane

Segue un laboratorio manuale con la fornitura di tavolette d'argilla sulle quali riprodurre i decori delle pintaderas. Le tavolette decorate artisticamente dagli allievi, saranno cotte al forno da una ceramista e riconsegnate quale memoria d'esperienza.

CLASSE: Infanzia/Prim./Medie/Sup

DURATA: 45 min



5 STORIA E ARTE IN SARDEGNA I FENICI E I CARTAGINESI

I fenici prima ed i cartaginesi poi, hanno lasciato in Sardegna delle importanti testimonianze del loro passaggio. L'approfondimento parte da un quadro storico generale, per esaminare quanta di questa storia è documentata in Sardegna, nel nostro territorio e nel nostro museo in particolare.

Lo sviluppo del periodo, si presta ad essere un valido complemento del programma didattico (specie per la quarta primaria e prima superiore); un ripasso per le classi che hanno già affrontato le tematiche del periodo.

L'approfondimento potrà prevedere una verifica d'apprendimento.

CLASSE: Prim./Medie Sup.

DURATA: 45 min

6 LA NAVIGAZIONE NELL'ANTICHITA'

Vi racconteremo, in breve, la storia dell'uomo che, con le proprie mani, costruiva navi per commerciare, combattere e avventurarsi nel *"MARE NOSTRUM"*, alla scoperta di nuove terre e nuove genti.

Durante l'incontro tratteremo temi legati alle fonti, ai materiali e alle tecniche costruttive; parleremo di cantieri navali, di porti, di marinai, soldati e navi, di rotte, calendari e di avventure.

L'approfondimento potrebbe concludersi con una facile scheda di verifica d'apprendimento e proporre una facile composizione creativa a cura dei partecipanti.

CLASSE: IV Prim./Medie/Sup.

DURATA: 45 min

7 LA SCRITTURA

L'invenzione della scrittura che noi conosciamo oggi ha una storia che affonda le radici nella geografia delle culture dell'uomo. Le testimonianze delle diverse tipologie di forma scritta del pensiero umano hanno trovato forme e codici diversi per fermare la memoria dei fatti e degli affari.

Il laboratorio propone una sintesi della storia delle forme di scrittura con particolare attenzione alle forme che condussero alla nostra scrittura latina.

Il laboratorio potrebbe prevedere una facile scheda di verifica d'apprendimento e si conclude con una prova manuale: l'incisione su una tavoletta d'argilla del proprio nome che potrà essere successivamente cotta nel forno ceramico e riconsegnata agli allievi quale memoria d'esperienza.

CLASSE: IV Prim./Medie/Sup.

DURATA: 45 min



8 I RITI FUNERARI

Il culto dei morti e la pietas che accompagna l'affetto di chi lascia le spoglie mortali è oggetto di cure in ogni cultura di qualunque latitudine. L'archeologia ha restituito delle testimonianze monumenti, strutture, manufatti e preziosi che rivelano precisi rituali e usi culturali ben documentati.

L'approfondimento propone una sintesi corredata di immagini e ricostruzioni che forniranno gli strumenti sufficienti per conoscere usi e costumi, capire forme e uso dei materiali di corredo, una più ampia consapevolezza del quadro storico ambientale del luogo in cui il rito è documentato.

Sarà indagato in particolare il rito fenicio, punico e romano con l'ausilio di immagini che agevoleranno la comprensione del tema.

Il laboratorio potrebbe concludersi con una scheda di verifica d'apprendimento e/o uno sviluppo creativo.

CLASSE: Prim./Medie Sup.

DURATA: 45 min

9 STORIA E ARTE IN SARDEGNA: I ROMANI

La Sardegna entra nell'orbita dell'interesse romano nel cuore dei combattimenti contro Cartagine per il controllo dei commerci nel Mediterraneo.

Con i romani inizia una nuova era per la regione che modella la cultura indigena già permeata di quella semita fenicio-cartaginese. Cambia le città ed il paesaggio si arricchisce di infrastrutture ed organizzazione territoriale, anche militare dei nuovi conquistatori.

L'approfondimento propone una storia della Sardegna romana attraverso le testimonianze rimaste che l'archeologia ha restituito.

Lo sviluppo del periodo, si presta ad essere un valido complemento del programma didattico (specie per la quinta primaria e prima superiore); un ripasso per le classi che hanno già affrontato le tematiche del periodo.

Il laboratorio potrebbe concludersi con una scheda di verifica d'apprendimento.

CLASSE: V Prim./Medie Sup.

DURATA: 45 min

10 TESSERA O NON TESSERA: II MOSAICO

Il laboratorio del Mosaico ci racconta l'evoluzione di questa tecnica artistica nel tempo e i vari materiali usati. Conoscenze che si sono stratificate nei secoli da genti diverse, da materiali vari e utilizzi i più diversi.

Per gli studenti, un'esperienza in libertà nella quale esprimere la propria fantasia e creatività e sperimentare la manualità.

Il laboratorio potrebbe concludersi con una facile scheda di verifica d'apprendimento e/o con l'elaborazione di un manufatto artigianale, a creatività libera, che gli allievi possono conservare come memoria d'esperienza.

CLASSE: IV Prim./Medie/Sup.

DURATA: 45 min



11 ARCHEOLOGIA IN TAVOLA

Cosa mangiavano gli antichi? Quali gli alimenti e le ricette? Il laboratorio propone un approfondimento coadiuvato da immagini e racconto, sull'alimentazione degli antichi romani, il rapporto tra uomo e cibo.

Il laboratorio può prevedere una facile scheda di verifica d'apprendimento e si concluderà con una ricetta da sperimentare in casa.

CLASSE: IV Prim./Medie/Sup.

DURATA: 45 min

12 IL GLADIATORE

Il magico mondo dei gladiatori ha da sempre affascinato la fantasia di ogni età. Il nostro monumento nazionale, il Colosseo, rimane ad oggi fra i siti antichi più visitati al mondo.

Quale era la vita di un gladiatore? Chi erano e come si allenavano? Quali regole dovevano rispettare gli spettacoli e con quali armi si combatteva? Il laboratorio propone, attraverso le immagini, di studiare la struttura degli anfiteatri romani, capire tanto il funzionamento dei giochi, la loro funzione ludica e di propaganda politica ed il ruolo sociale nella civiltà della Roma antica.

Il laboratorio potrebbe concludersi con una scheda di verifica d'apprendimento e/o uno sviluppo creativo.

CLASSE: Infanzia/Prim./Medie/Sup.

DURATA: 45 min

13 GIOCHI ROMANI: I LATRUNCOLI

Il *ludus latruncularum* è un antico gioco di tradizione romana che affonda le radici certamente nel mondo greco. Ad oggi gli studiosi non hanno ancora ben compreso le regole con cui amavano così tanto giocare i nostri antichi romani. Le fonti ci raccontano che era un gioco molto diffuso, che era molto amato da legionari e soldati, che vi si giocava per strada, in casa ed in taverna.

L'archeologia ha dato prova della sua diffusione rivenendo in tanti contesti, perfino in tomba, delle tavolette in terracotta e nei casi più fortunati in legno, divise in quadrati su cui si muovevano delle pedine in vetro, in pietra.

Il laboratorio può prevedere una facile scheda di verifica d'apprendimento e/o propone un regolamento di gioco che consente agli allievi di cimentarsi con i *latruncoli*. I partecipanti saranno disposti in coppia e si cimenteranno in un torneo di *latruncoli*.

CLASSE: Prim./Medie/ biennio Sup.

DURATA: 45 min



DAL MEDIOEVO AGLI SPAGNOLI

14 STORIA E ARTE IN SARDEGNA: IL MEDIOEVO

Quel lungo millennio che trascorre fra la fine dell'impero romano e la conquista aragonese della Sardegna, è caratterizzato da uno sviluppo economico, sociale e culturale del tutto originale.

Dai romani all'invasione vandala, da Costantinopoli agli aragonesi, la Sardegna vive un Medioevo non feudale con la nascita ed il fiorire dei Giudicati.

L'approfondimento propone una sintesi dei fatti e delle testimonianze monumentali ancora visibili che segnarono la storia della Sardegna medievale e giudicale.

Lo sviluppo di tale periodo, si presta ad essere un valido complemento del programma didattico (specie per la quinta primaria e prima superiore); un ripasso per le classi che hanno già affrontato le tematiche del periodo. Il laboratorio potrebbe concludersi con una scheda di verifica d'apprendimento.

CLASSE: V Prim./Medie Sup.

DURATA: 45 min

15 Il Cristianesimo in Sardegna

Simboli e testimonianze archeologiche e storiche artistiche restituiscono alla Sardegna un'isola che modula la nuova religione all'interno di un tessuto anche iconografico pagano ed indigeno.

Il laboratorio potrebbe concludersi con una scheda di verifica d'apprendimento e/o uno sviluppo creativo.

CLASSE: Prim./Medie Sup.

DURATA: 45 min

16 COSTRUIAMO UN CASTELLO

La Sardegna ed i suoi castelli: è il tema dell'approfondimento di storia medievale che ci riporta ad una visione di una Sardegna armata e difesa, con una geografia molto diversa da quella che solitamente abbiamo conosciuto per generazioni.

L'approfondimento propone un'indagine che dalla città fortificata conduce sino al castello medievale, sulla vita e le economie che alimentavano la società medievale che riconosceva in queste strutture fortificate, un luogo di potere e una possibilità di protezione.

Il laboratorio potrebbe concludersi con una scheda di verifica d'apprendimento e/o uno sviluppo creativo come la costruzione di un castello.

CLASSE: Prim./Medie

DURATA: 45 min



17 IL CAVALIERE

Una delle figure più affascinanti e avvolte da storie e leggende, è sicuramente il cavaliere medievale. Il suo magico mondo di vesti, armature, bardature e battaglie ha alimentato molte narrazioni. Il laboratorio si propone di mettere a fuoco la figura del cavaliere, il suo ruolo sociale e culturale.

Sarà esaminata in particolare, la figura del cavaliere raffigurante San Martino, protagonista di una delle tavole dipinte che compongono l'anonimo retablo conservato proprio nel nostro Antiquarium Arborense e proveniente dall'antica e omonima di San Martino fuori le mura di Oristano.

Il laboratorio potrebbe concludersi con una scheda di verifica d'apprendimento e/o uno sviluppo creativo come l'elaborazione creativa di un cavaliere su un modello proposto.

CLASSE: Prim./Medie

DURATA: 45 min

18 ELEONORA D'ARBOREA

E' certamente una delle figure femminili più importanti della nostra storia regionale sarda. Di lei si sono dette tante parole e scritte tante pagine. È avvolta da un romanticismo ottocentesco e di rilettura storica troppo spesso succube di falsi storici e di rielaborazioni non rispondenti alla verità storica.

L'approfondimento prevede una presentazione agile della storia della Donnikella Eleonora, Giudicessa regnante di Arborea, promulgatrice della Carta de Logu, inserita nel contesto storico di una Oristano e di una Sardegna in guerra nella quale la nostra reggente al trono si trova a vivere.

Il laboratorio può prevedere una facile scheda di verifica d'apprendimento e la visita guidata della Oristano di Eleonora (tempo un'ora in presenza, 30 minuti in DAD).

CLASSE: Prim./Medie Sup.

DURATA: 45 min

19 LA CARTA DE LOGU

Al Medioevo sardo si riconoscono certamente delle connotazioni uniche nel panorama di un'Italia comunale e feudale o di un'Europa in guerra per la determinazione di poteri crescenti derivanti dalle evoluzioni politiche e dagli sfaldamenti di un Sacro Romano Impero.

In quest'ottica civile, la Sardegna non conoscerà il feudalesimo se non dopo la conquista aragonese e si governerà mantenendo ben presenti il diritto romano, il *Corpus Iuris Civilis* di Giustiniano, i dettami della Chiesa Cattolica di Roma.

Il questo ambito si deve ascrivere la Carta de Logu, un *corpus* di leggi elaborato nel tempo la cui ultima stesura a noi giunta è attribuita alla Giudicessa Eleonora d'Arborea.

Il laboratorio propone un sunto illustrativo della Carta, le sue norme più importanti ed innovative e si potrà concludere con una scheda di verifica d'apprendimento e può prevedere la visita guidata della Oristano di Eleonora (tempo un'ora in presenza, 30 minuti in DAD).

Il laboratorio potrebbe concludersi con una scheda di verifica d'apprendimento e/o uno sviluppo creativo.

CLASSE: Prim./Medie Sup.

DURATA: 45 min



20 EDUCAZIONE FEMMINILE E MATRIMONIO NEL MEDIOEVO

L'approfondimento si propone di indagare quale fosse la vita nel medioevo visti con gli occhi di una donna. Quale destino era riservato alle donne e quale erano le possibilità di "emancipazione" e formazione cui una donna poteva ambire?

Il laboratorio potrebbe concludersi con una scheda di verifica d'apprendimento e/o uno sviluppo creativo.

CLASSE: Prim./Medie Sup.

DURATA: 45 min

21 STORIA E ARTE IN SARDEGNA: GLI SPAGNOLI

La battaglia di Sanluri, in quel lontano e fatidico 30 giugno 1409, segna la fine del periodo giudicale sardo e l'inizio del dominio aragonese prima e spagnolo poi.

Un'età moderna che inizia con la fine di un'economia e cultura anche amministrativa, figlia del diritto romano e la immette nel feudalesimo europeo ed iberico. Saranno tre secoli importanti dei quali la Sardegna conserva ancora una traccia profonda.

Il laboratorio potrebbe concludersi con una scheda di verifica d'apprendimento e/o uno sviluppo creativo.

CLASSE: V Prim./Medie Sup.

DURATA: 45 min

22 LA BANDIERA DEI QUATTRO MORI

È la bandiera della Sardegna: il simbolo della Regione. Non tutti sappiamo esattamente quale sia la storia di una bandiera che effigia in uno scudo crociato i quattro mori bendati.

L'approfondimento sviluppa per tappe la storia della bandiera, il suo significato iconografico, storico e culturale liberato da riletture strumentali anacronistiche o politicamente indirizzate.

Il laboratorio potrebbe concludersi con una scheda di verifica d'apprendimento e/o uno sviluppo creativo.

CLASSE: Prim./Medie Sup.

DURATA: 45 min

23 IL RINASCIMENTO IN SARDEGNA: I RETABLI

Prendono il nome di retabli, quelle tavole dipinti a tematica sacra che arricchivano il retro degli altari di chiese parrocchiali o di interesse.

La proposta si concentra sulla lettura di immagini che vengono proposte a corredo dello studio del [retablo delle stigmate di San Francesco della scuola stampacina di Pietro Cavaro](#), conservato nel nostro Antiquarium Arborense.

Il laboratorio potrebbe concludersi con una scheda di verifica d'apprendimento e/o uno sviluppo creativo.

CLASSE: Infanzia/Prim./Medie/Sup.

DURATA: 45 min



I LABORATORI DELL'ANTIQUARIUM ARBORENSE

I COSTI

Tutti i laboratori e gli approfondimenti tematici, sia in italiano che in lingua inglese, possono prevedere le seguenti soluzioni di sviluppo e costo:

I laboratori svolti all'Antiquarium Arborensense

costo Euro 5,00 cad.

Tutti i laboratori e gli approfondimenti tematici prevedono lo sviluppo presso l'aula o la sala didattica, nel pieno rispetto delle norme di distanziamento e di sanificazione anti-Covid.

Il costo è comprensivo della visita guidata alle sale espositive e mostre proposte al museo (durata 40 minuti circa) e dello sviluppo del laboratorio (durata 45 minuti circa) e dell'eventuale materiale occorrente.

Per quanto attiene i lavori svolti con le tavolette d'argilla, se gradito, si prevede la cottura dei manufatti e la riconsegna dei lavori svolti.

Gli incontri necessitano di una prenotazione da comunicare via mail (visiteguidate@fondazioneoristano.it) o al tel. 0783-791262

Antiquarium Arborensense a scuola

costo Euro 3,00 cad.

Se la pandemia costringe i musei alla chiusura, il Covid non impedisce di portare il museo in classe.

Così, l'Antiquarium Arborensense si trasferisce in classe con i suoi laboratori d'approfondimento del percorso didattico curriculare o progettuale.

Gli incontri necessitano di una prenotazione da comunicare via mail (visiteguidate@fondazioneoristano.it) o al tel. 0783-791262

Antiquarium Arborensense a scuola in DAD

gratuito

Se il Covid e le distanze ci impediscono di incontrarci e conoscere gli allievi di persona, l'Antiquarium entra in classe nella DAD della scuola, sia essa in presenza attraverso un collegamento nella LIM della classe, oppure nella classe virtuale inserendosi nella piattaforma, in qualità di ospite/nuovo membro, della piattaforma adottata dall'Istituto.

Gli incontri necessitano di una prenotazione da comunicare via mail (visiteguidate@fondazioneoristano.it) o al tel. 0783-791262

