

CHI SIAMO	ARCHEONAUTE ONLUS promuove e diffonde la cultura storica, artistica ed archeologica attraverso esperienze innovative. Archeologi e storici dell'arte hanno ideato un'offerta formativa dall'alta valenza educativa e dal gradimento assicurato. I laboratori sono stati studiati sulla base dell'età dei partecipanti e sui programmi d'insegnamento.
PROPOSTA	Gli interventi sono strutturati nella forma di lezioni/laboratorio; generalmente è prevista la proiezione di un'introduzione teorica, seguita da un laboratorio pratico in cui si concretizzano i concetti appresi durante la spiegazione iniziale.
DURATA	2 ore per ogni incontro standard (sono possibili modifiche su richiesta).
QUANDO	Date e orari sono da concordare (almeno una settimana prima della data richiesta) con la segreteria organizzativa, telefonando ai numeri 347.7696088 o 347.2213090 oppure scrivendo ad archeonaute@gmail.com
DOVE	Tutti gli incontri si svolgono presso gli istituti scolastici.
COSTI	70 euro per classe o 3,50 euro per alunno, a seconda della modalità di pagamento (a vostra discrezione).
NOTE	Chiediamo la disponibilità di computer e proiettore per la presentazione; per i laboratori di gioco è necessario disporre di una palestra o di uno spazio libero.
CREDITS	ARCHEONAUTE ONLUS per le scuole si è in particolare specializzata nella riedizione di espressioni ludiche dell'antichità attraverso la ricostruzione pratica di alcuni giochi, basata sulle fonti storico-archeologiche. L'Associazione collabora dal 2010 con l'Associazione Giochi Antichi per la manifestazione "Tocati - festival internazionale dei giochi in strada".
INFO	Per ulteriori informazioni e per approfondimenti sui contenuti dei laboratori chiama i numeri 347.7696088 347.2213090 o scrivi a: archeonaute@gmail.com



Associazione Archeonaute Onlus,
via S. Martino 1/E - 37127 Verona,
C.F. 93217000236 - P. IVA 04208940231
web: archeonauteonlus.com



L'Archeologia fra i banchi

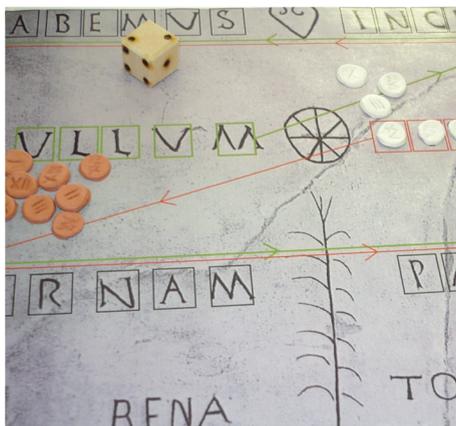
Promuoviamo e diffondiamo
la cultura storica, artistica e archeologica
proponendo alle scuole
una didattica ludica ed efficace

LABORATORI DIDATTICI
PER LA SCUOLA SECONDARIA
DI SECONDO GRADO



ARCHEONAUTE
ASSOCIAZIONE ONLUS

OFFERTA
FORMATIVA
PER LE SCUOLE
SECONDARIE
DI SECONDO
GRADO



1) L'ARCHEOLOGO

Obiettivi specifici: il laboratorio ha l'obiettivo di far conoscere in maniera semplice una disciplina che può talvolta essere concepita come astratta o complicata e che invece è una delle componenti della conoscenza della storia, quella forse più vicina a noi in quanto indaga le testimonianze materiali della vita quotidiana dell'uomo. I "reperti" che gli archeologi recuperano diventano le fonti storiche che ci permettono di ricostruire le azioni compiute da chi è vissuto prima di noi e, debitamente osservati, si scoprono carichi di informazioni importanti sul nostro passato.

Modalità:

Prima ora: attraverso una proiezione vengono introdotti i concetti base per la comprensione del lavoro di un archeologo e dello svolgimento di uno scavo archeologico.

Seconda ora: scavo simulato in classe con materiale didattico fornito dall'Associazione.

2) EPIGRAFIA

Obiettivi specifici: il laboratorio rientra nell'insegnamento della lingua latina ed è finalizzato a presentare la materia in maniera dinamica, illustrando le testimonianze materiali della scrittura e la componente umana che ne prese parte: si imparano a leggere i nomi dei committenti e dei destinatari delle iscrizioni e a distinguere le tipologie di reperti iscritti e di iscrizioni/bolli/epigrafi.

Modalità:

Prima ora: una proiezione spiegata da un archeologo introduce la tipologia dei reperti iscritti; le diverse iscrizioni, l'onomastica romana e le abbreviazioni più frequenti.

Seconda ora: attività pratica di laboratorio sul riconoscimento, la lettura e l'interpretazione di alcuni esempi di iscrizioni realmente rinvenute negli scavi veronesi.

3) INFORMATICA E ARCHEOLOGIA

Obiettivi specifici: il laboratorio è volto a far comprendere come due discipline che possono apparire tra loro molto distanti (l'archeologia di ambito umanistico e l'informatica di ambito scientifico) siano in realtà oggi assolutamente legate. Sempre di più sta emergendo infatti la figura professionale dell'"archeologo informatico", che diventa indispensabile nell'odierna gestione delle ricerche.

Modalità:

Prima ora: inquadramento teorico relativo al rilievo e alla documentazione di scavi archeologici, strutture e reperti mobili: fotogrammetria, laser scanner, 3D.

Seconda ora: laboratorio in cui gli studenti possano mettere in pratica quanto spiegato durante l'ora precedente (se disponibile aula informatica dove sia possibile installare programmi open source); rilievo e restituzione grafica di materiale archeologico.

4) LA STORIA IN GIOCO (dalla preistoria al basso medioevo)

Obiettivi specifici: l'idea che questo laboratorio vuole trasmettere è che il processo di evoluzione non è fatto solamente di "grandi" eventi storici, e che l'essere umano come animale sociale ha praticato per secoli diverse attività ludiche con le quali ha imparato a socializzare con i suoi simili, a darsi delle regole, a sperimentare nuove formule. Anche giocando si è fatta la storia.

Modalità:

Prima ora: una proiezione accompagna i ragazzi in un viaggio attraverso il mondo del gioco e dei giocattoli, dalla preistoria al basso medioevo.

Seconda ora: laboratorio pratico su alcuni dei giochi presentati.