

# Il Museo Archeologico della Val Tidone

L'istituzione museale oggi non detiene solo una funzione di tutela, conservazione, salvaguardia, esibizione, ricerca e valorizzazione delle collezioni, degli allestimenti, delle esposizioni e del patrimonio materiale o immateriale, ma si pone l'obiettivo ambizioso di aggregare, formare e educare un pubblico sempre più variegato e partecipe della specifica offerta di fruizione e promozione culturale. Il ruolo di chi opera come operatore del museo nel corso di una visita è mutato nel tempo, passando dalla tradizionale funzione di "guida", che trasmette nozioni, a quella di mediatore e facilitatore culturale, che semplifica e adatta i contenuti proposti per il pubblico, stimolando la curiosità dei visitatori, in particolare delle scuole di ogni ordine e grado.



Il Museo Archeologico della Val Tidone attraverso una progettazione articolata in piani museali finalizzati a migliorare la fruizione degli spazi e la comunicazione dei contenuti, sta mettendo in atto una serie di azioni volte a completare e integrare l'apparato didascalico già esistente.

Il principio fondamentale alla base della progettazione è la **centralità del territorio** della Val Tidone, secondo l'indirizzo che il MAVT ha da sempre ritenuto la spinta principale di ogni sua azione.

La **valorizzazione del territorio**, tramite la conoscenza della storia e della cultura della valle, è infatti alla base della costituzione stessa del museo, che si è costantemente arricchito di reperti e di contenuti, grazie all'operato dell'associazione Pandora con il coordinamento della Soprintendenza e grazie al sostegno dell'Amministrazione locale e dell'IBC, che hanno sostenuto la crescita del museo nel tempo.



Nell'integrare l'apparato didascalico **particolare attenzione è stata rivolta agli studenti delle scuole**, nella convinzione che il museo possa e debba svolgere una funzione educativa e didattica, rivolta alla conoscenza della storia e della cultura del territorio in cui il museo si inserisce e opera.

**I nuovi pannelli didattici sono stati progettati come parte di un percorso** in fieri secondo una progressione cronologica. Il linguaggio e la grafica utilizzati sono stati studiati per essere particolarmente rivolti agli studenti della scuola primaria. Il percorso delineato dai pannelli è strutturato come una sorta di viaggio nel tempo che gli studenti potranno fare contestualizzando nelle diverse epoche gli oggetti esposti nelle vetrine.

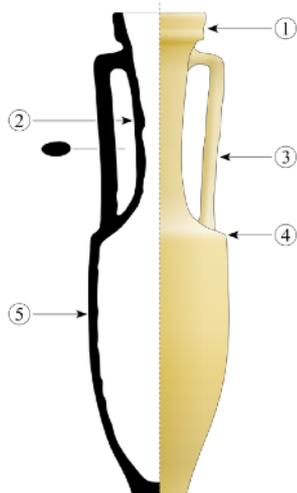
**ETA' DEL BRONZO**

PALEOLITICO 50000-3000 A.C.    NEOLITICO 5000-3000 A.C.    **ETA' DEL BRONZO 3000-1000 A.C.**    ETA' DEL FERRO 1000-218 A.C.    ETA' ROMANA 218 A.C.-476

**I**L MIO VIAGGIO NEL TEMPO CONTINUA, NUOVE SCOPERTE E INVENZIONI MI ASPETTANO LUNGO IL PERCORSO CHE HA PORTATO L'UOMO DALLA PREISTORIA ALL'ETA' MODERNA. PROSSIMA TAPPA: L'ETA' DEL BRONZO! UN PERIODO CHE VA DAL 2200 A. C. AL 800 A. C. COME IN ALTRE ZONE D'ITALIA ANCHE NELLA VALLE DEL TIDONE L'UOMO IMPARA A FONDERE I METALLI E A FORMARE UNA LEGA DI RAME E STAGNO PER PRODURRE IL BRONZO. I NUOVI UTENSILI DI BRONZO SONO MOLTO PIU' EFFICIENTI, LE ASCHE SONO PIU' DURE E TAGLIENTI, NUOVE AREE VENGONO DISBOSCATE PER ESSERE COLTIVATE O TRASFORMATE IN PASCOLI. L'ALLEVAMENTO SI SVILUPPA SEMPRE DI PIU', SI IMPARA A SFRUTTARE OGNI RISORSA OFFERTA DAGLI ANIMALI: DALLE PECORE SI RICAVA LA LANA PER TESSERE GLI ABITI E DAL LATTE SI PRODUCONO I FORMAGGI. I VILLAGGI SI TRASFORMANO E NELLA PIANURA SI DIFFONDONO LE TERRAMARE, CON CAPANNE COSTRUITE SU PALAFITTE E PROTETTE DA PALIZZATE DIFENSIVE. LA MAGGIORE RICCHEZZA PORTA ANCHE ALLA DIFFUSIONE DI OGGETTI ORNAMENTALI COME SPILLONI E FIBULE DI BRONZO.

Illustrations: A thatched hut on stilts with a yellow roof and a herd of sheep; a group of people working in a field, including one using a large stone tool and another near a circular stone structure.

A questo si aggiunge un'offerta di didattica museale mirata a integrare il percorso scolastico tramite moduli orientati a offrire agli studenti delle esperienze di ricostruzione/interpretazione, con visite a tema e riproposizione di contesti storico-antropologici.



Ogni periodo storico è presentato grazie all'analisi della cultura materiale e alla lettura di documenti significativi per il territorio, che fanno da guida e da orientamento. Mantenendo la centralità della Val Tidone si offre un'esperienza di lettura integrata dei segni territoriali (paesaggio, formazioni geologiche, testimonianze archeologiche, modelli insediativi ecc...), che permettono di ricostruire un modello di decifrazione storico-scientifico.

L'approccio alla storia tramite i beni culturali *"aiuta a scoprire e a sviluppare il sentimento di appartenenza ad una tradizione culturale e di responsabilità nella tutela, ma anche ad avvicinare ai modelli culturali di altre società e promuovere la conoscenza e il rispetto dell'alterità culturale, preparando sia il cittadino italiano ed europeo, consapevole dell'immensa e preziosa eredità culturale collettiva, sia il cittadino del mondo, aperto allo scambio con gli altri e alle trasformazioni e contaminazioni culturali in atto nelle società"* (Costantino 2001, pg. 16).

L'esperienza della didattica museale vuole inoltre offrire agli studenti la possibilità di connettersi e relazionarsi con gli oggetti (e il mondo delle idee) attraverso una serie di attività ed esperienze che si collegano al loro vissuto esperienziale.

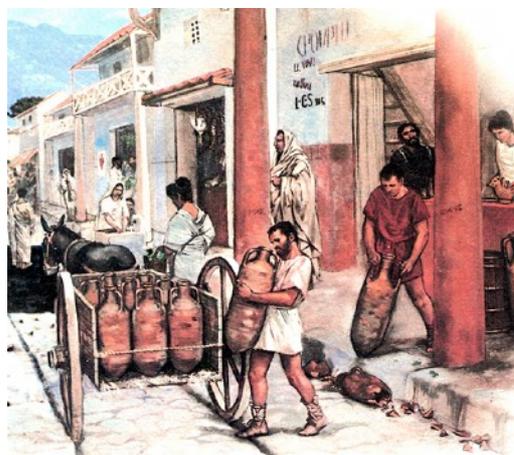
L'offerta didattica è elaborata e progettata per fornire materiali ed esperienze che permettano agli studenti di sperimentare, fare ipotesi e riflettere, trarre delle conclusioni attraverso un percorso di rielaborazione autonoma dei concetti e dei contenuti.

Ogni modulo didattico è articolato in

- una presentazione dei concetti tramite power point
- visione dei materiali esposti
- attività di tipo pratico laboratoriali.

Le attività di laboratorio sono mirate a

- stimolare il potenziale mnemonico legato al ricordo dell'esperienza museale stessa
- sostenere gli studenti con maggiori difficoltà di alfabetizzazione o nelle "literary skills".





## Percorso “La Val Tidone - Un viaggio nel tempo”

Ogni modulo si articolerà in **tre incontri** della durata di circa 2 ore e 30 minuti: due svolti in classe con spiegazione di argomenti e concetti tramite una presentazione power point, seguita da attività laboratoriali, e un incontro conclusivo presso il Museo Archeologico della Val Tidone dove si svolgerà una visita guidata della sezione di riferimento e un laboratorio finale.

Vi è la **possibilità di scegliere il solo incontro in Museo.**

Tutto ciò che verrà prodotto durante le attività laboratoriali rimarrà a disposizione degli alunni e della scuola.

### PROGETTI RIVOLTI AGLI ALUNNI DELLA SCUOLA PRIMARIA

#### A. LA VAL TIDONE NEL NEOLITICO - DA CACCIATORI A AGRICOLTORI.

##### *1. La vita nel Paleolitico*

Coloriamo insieme e decoriamo la nostra maglietta con le tecniche che usavano gli uomini preistorici!

##### *2. La vita nel Neolitico* Coloriamo insieme un villaggio neolitico.

##### *3. Incontriamoci in Museo*

Laboratorio di foratura di una conchiglia per creare un ciondolo ornamentale.

#### B. LA VAL TIDONE NELL'ETÀ DEL BRONZO - DALLA PIETRA AL METALLO.

##### *1. L'abitato nell'età del Bronzo e la pastorizia*

Realizziamo e decoriamo un peso da telaio.

##### *2. La lavorazione del metallo*

Coloriamo l'immagine di un fabbro preistorico e realizziamo il disegno preparatorio per decorare la nostra lastrina metallica nell'incontro seguente.

##### *3. Incontriamoci in Museo*

Laboratorio di lavorazione del metallo per produrre una lastrina di rame decorata a sbalzo.



Associazione Culturale  
Avgvsta Veleiativm



### C. LA VAL TIDONE NELL'ETÀ DEL FERRO - CELTI, LIGURI E ETRUSCHI.

#### *1. Etruschi e Celti in pianura Padana*

Lavoriamo in gruppi: coloriamo e creiamo una cartina tematica per evidenziare le caratteristiche dei popoli raccontati.

#### *2. I Liguri*

Proseguimento e termine dell'attività precedente.

#### *3. Incontriamoci in Museo*

Laboratorio di produzione di un'armilla con filo di rame.



### D. LA VAL TIDONE IN ETÀ ROMANA - COSTRUIRE L'IMPERO: LA CITTÀ E IL TERRITORIO.

*1. La gestione del territorio in Pianura Padana: la centuriazione*  
Coloriamo insieme e il gioco delle noci.

*2. Il sistema stradale romano in Pianura Padana: i trasporti e i commerci*  
Coloriamo una sezione di strada romana e ritagliamo/ incolliamo per ricostruire un carro romano con le sue merci.

#### *3. Incontriamoci in Museo*

Laboratorio di pittura con colori naturali su pietra.



E. LA VAL TIDONE IN ETÀ ROMANA - COSTRUIRE L'IMPERO: LA VILLA E LA DOMUS.

*1. La città e la domus*

Disegniamo la pianta di una domus e coloriamo/ incolliamo le sagome di coloro che la abitavano.

*2. Abitare in campagna: le ville romane*

Coloriamo insieme una villa e inseriamo gli arredamenti nelle stanze giuste.

*3. Incontriamoci in Museo*

Laboratorio di costruzione di un modellino di domus con la carta.



**PROGETTI RIVOLTI AGLI STUDENTI DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

A. LA VAL TIDONE IN ETÀ ROMANA - COSTRUIRE L'IMPERO: LA CITTÀ E IL TERRITORIO.

*1. La gestione del territorio in Pianura Padana: la centuriazione*

Lavoriamo in gruppo: creiamo cartelloni dell'Impero con le vie di commercio di prodotti come vino, olio e grano. I traffici via mare erano svolti da navi che viaggiavano con diversi tipi di merci, da diverse zone dell'Impero. I commerci erano anche un importante mezzo di circolazione di idee e stili di vita.

*2. Il sistema stradale romano in Pianura Padana: i trasporti e i commerci*

Realizziamo una moneta romana.

*3. Incontriamoci in Museo*

Laboratorio di pittura con colori naturali su pietra.



Associazione Culturale  
Avgvsta Veleiativm



**B. LA VAL TIDONE IN ETÀ ROMANA - COSTRUIRE L'IMPERO: LA VILLA E LA DOMUS.**

**1. La città e la domus**

Creiamo una statuetta di togato.

**2. Abitare in  
campagna: le ville  
romane**

Coloriamo la nostra statuetta di togato realizzata all'incontro precedente.

**3. Incontriamoci in  
Museo**

Detective nella storia: raccogliamo gli indizi rispondendo ad alcuni indovinelli a carattere storico per risolvere un mistero.



**C. LA VAL TIDONE NELL'ALTO MEDIOEVO - BARBARO A CHI? GOTI E LONGOBARDI DI COLLINA.**

**1. Migrazioni di  
popoli (Episodio 1)**

Creiamo una mappa dell'Eurasia che metta in evidenza le zone di provenienza e gli spostamenti delle popolazioni barbariche.

**2. Migrazioni di popoli  
(Episodio 2)**

Laboratorio di mosaico.

**3. Incontriamoci  
in Museo**

Laboratorio di realizzazione di una fibula a forma d'aquila.

**D. LA VAL TIDONE NELL'ALTO MEDIOEVO - I FRANCHI E IL GOVERNO DEL TERRITORIO.**

**1. Alle origini  
dell'Europa**

Laboratorio di scrittura medievale.

**2. Torri, castelli e  
monasteri**

Detective nella storia: raccogliamo gli indizi rispondendo ad alcuni indovinelli a carattere storico per risolvere un mistero.

**3. Incontriamoci in  
Museo**

Creazione di un erbario.

## Percorso “Miti e riti”

Il progetto è volto a presentare elementi di civiltà diverse che hanno contribuito attraverso i secoli alla formazione di una cultura comune europea e mediterranea.

Ogni modulo si articolerà in **tre incontri** della durata di circa 2 ore e 30 minuti: due svolti in classe con spiegazione di argomenti e concetti tramite una presentazione power point, seguita da attività laboratoriali, e un incontro conclusivo presso il Museo Archeologico della Val Tidone dove si svolgerà una visita guidata tematica e un laboratorio finale.

Vi è la **possibilità di scegliere il solo incontro in Museo.**

Tutto ciò che verrà prodotto durante le attività di laboratorio rimarrà a disposizione degli alunni e della scuola.

### PROGETTI RIVOLTI AGLI ALUNNI DELLA SCUOLA PRIMARIA

#### A. DEI E FARAONI NELL'ANTICO EGITTO.

*1. Una giornata  
nell'antico Egitto*

Laboratorio di creazione di una statuette di divinità egizia.

*2. La religione*

Coloriamo la statuette di divinità egizia prodotta all'incontro precedente.

*3. Incontriamoci in  
Museo*

A scuola di geroglifici!

#### B. MITI E EROI TRA CRETA E MICENE.

*1. Il Mediterraneo  
all'inizio della Storia*

Coloriamo il labirinto del Minotauro e aiutiamo Teseo a trovare la strada giusta per raggiungerlo.

*2. Gli eroi si  
incontrano sotto le  
mura di Troia*

Come si preparavano i coraggiosi uomini del passato? Vestiamo il nostro eroe!

*3. Incontriamoci in  
Museo*

Laboratorio di decorazione dell'argilla con il motivo del labirinto e del meandro.



### C. GLI DEI DELL'OLIMPO.

#### 1. *Divinità e miti*

Coloriamo gli Dei e scopriamo i loro animali simbolici.

#### 2. *Uomini e Dei: un rapporto complicato?*

Trova gli errori nelle scenette proposte: quali oggetti non esistevano ai tempi dell'antica Grecia?

#### 3. *Incontriamoci in Museo*

Costruiamo insieme una corazza con il disegno di una Gorgone, affinché ti protegga e ti difenda dalla tua più grande paura. Altro che rimanere pietrificati!

### D. DEI ANTICHI, DEI NUOVI - IL CULTO E LA RELIGIONE NELL'ANTICA ROMA.

#### 1. *Divinità che piacciono*

Realizziamo una antefissa in argilla.

#### 2. *Antichi culti, nuovi dei*

Coloriamo l'antefissa creata durante l'incontro precedente.

#### 3. *Incontriamoci in Museo*

Laboratorio di realizzazione di una carta tematica su supporto semirigido raffigurante il territorio dell'impero romano all'interno del quale vengono posizionate le raffigurazioni dei diversi culti provenienti dalle singole regioni dell'impero (ad esempio Iside, Serapide, Mitra ecc...).





## PROGETTI RIVOLTI AGLI STUDENTI DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

### A. DEI ANTICHI, DEI NUOVI- IL CULTO E LA RELIGIONE NELL'ANTICA ROMA.

#### *1. Divinità che piacciono*

Realizziamo una antefissa in argilla.

#### *2. Antichi culti, nuovi dei*

Coloriamo l'antefissa creata durante l'incontro precedente.

#### *3. Incontriamoci in Museo*

Laboratorio di realizzazione di una carta tematica su supporto semirigido raffigurante il territorio dell'impero romano all'interno del quale vengono posizionate le raffigurazioni dei diversi culti provenienti dalle singole regioni dell'impero (ad esempio Iside, Serapide, Mitra ecc...).

## Percorso "Il mestiere dell'archeologo"

Il progetto è volto a presentare i principi base dell'archeologia come scienze moderna rivolta all'indagine, alla raccolta e allo studio degli "indizi" lasciati dalle antiche civiltà.

Il modulo per le scuole primarie e medie inferiori si articolerà in **tre incontri** della durata di circa 2 ore e 30 minuti: due svolti in classe con spiegazione di argomenti e concetti tramite una presentazione power point, seguita da attività laboratoriali, e un incontro conclusivo presso il Museo Archeologico della Val Tidone dove si svolgerà una visita guidata e un laboratorio finale.

Il modulo per le scuole medie superiori, invece, si articolerà in **cinque incontri**, sempre della durata di 2 ore e 30 minuti, dei quali quattro svolti in classe e uno presso il Museo Archeologico della Val Tidone.

Vi è la **possibilità di scegliere il solo incontro in Museo.**

Tutto ciò che verrà prodotto durante le attività di laboratorio rimarrà a disposizione degli alunni e della scuola.



## PROGETTI RIVOLTI AGLI ALUNNI DELLA SCUOLA PRIMARIA

### 1. La stratigrafia: come si crea e come si smonta? Le tecniche dello scavo archeologico

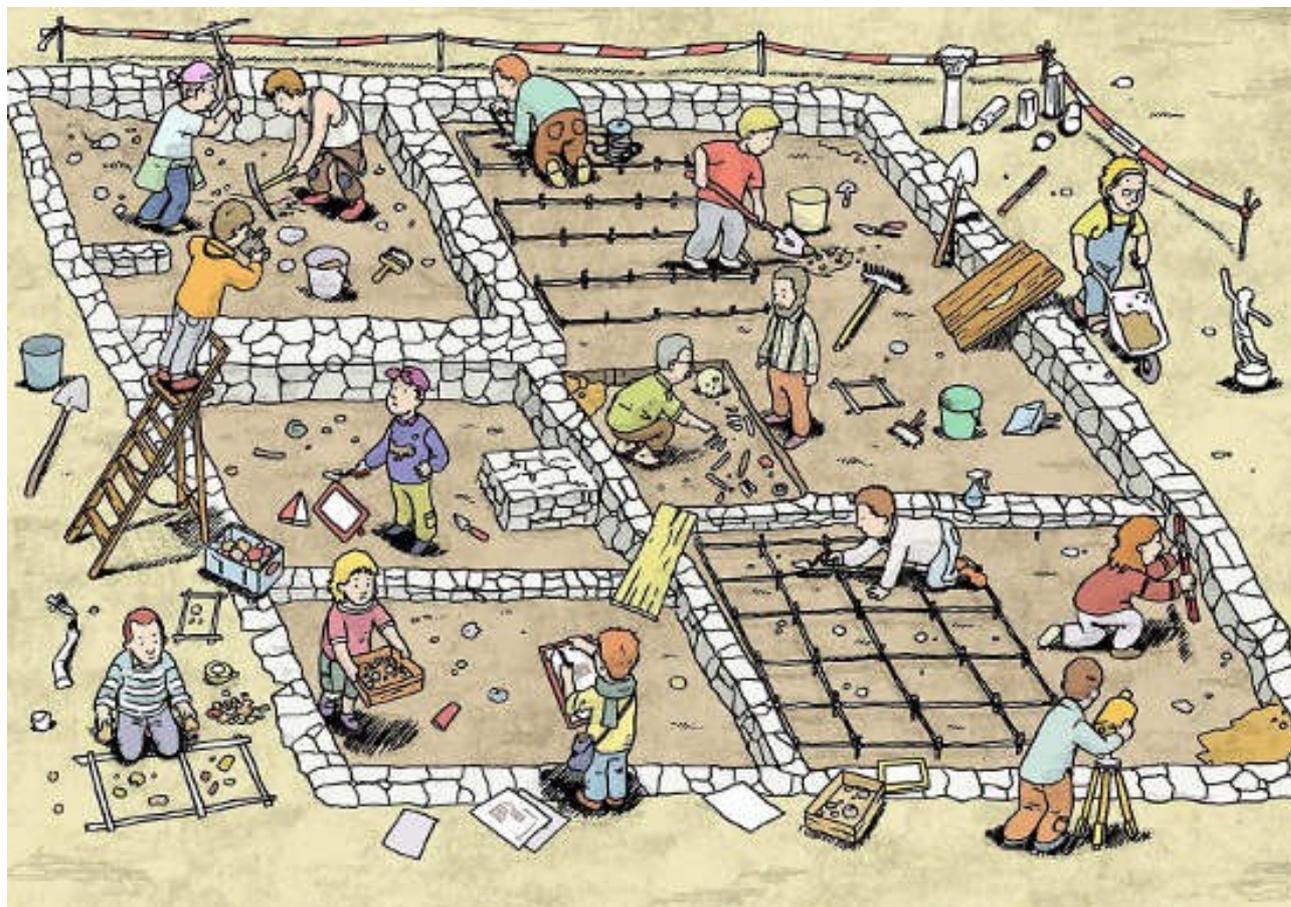
Coloriamo insieme e indoviniamo la cronologia dei reperti (da incollare) in una stratigrafia.

### 2. Il materiale archeologico e la sua datazione

Disegniamo: dal coccio all'intero.

### 3. Incontriamoci in Museo

Dallo scavo alla Storia: caccia al tesoro in Museo. Durante la notte, un ladro si è introdotto in museo per rubare un preziosissimo reperto. Per fortuna non ha trovato ciò che cercava, ma... che casino che ha combinato!! Ha svuotato tutte le teche e i reperti sono tutti mischiati! Segui gli indizi e aiuta gli archeologi del museo a collocare gli oggetti nelle vetrine giuste.





## PROGETTI RIVOLTI AGLI STUDENTI DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

*1. I detective dell'archeologia: accenni sulla storia dei primi scopritori. La stratigrafia: come si crea e come si smonta? Le tecniche dello scavo archeologico*  
Indoviniamo la cronologia dei reperti da incollare in una stratigrafia.

*2. Il materiale archeologico e la sua datazione*  
Laboratorio di restauro di un manufatto. Assembliamo i cocci per riportare l'oggetto alla sua forma originale.

*3. Incontriamoci in Museo*  
Dallo scavo alla Storia: caccia al tesoro in Museo. Durante la notte, un ladro si è introdotto in museo per rubare un preziosissimo reperto. Per fortuna non ha trovato ciò che cercava, ma... che casino che ha combinato!! Ha svuotato tutte le teche e i reperti sono tutti mischiati! Segui gli indizi e aiuta gli archeologi del museo a collocare gli oggetti nelle vetrine giuste.

## PROGETTI RIVOLTI AGLI STUDENTI DELLA SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Da sempre l'uomo cerca di comprendere la sua storia. Il compito degli archeologi è quello di studiare i "frammenti del passato" (V. Gordon Childe), ovvero le tracce lasciate sul terreno dai nostri antenati, per descrivere la vita nelle epoche trascorse. Ai giorni nostri, scavare è importante per recuperare tutti quei resti che ancora si nascondono sotto terra, interpretarli, ampliare la nostra conoscenza di chi ci ha preceduto e, a volte, sfatare falsi miti!

*1. I detective del passato: breve storia dell'Archeologia.*

*2. Principi di stratigrafia archeologica.*

*3. Metodologia e tecniche di scavo.*

*4. Metodi di datazione dei reperti.*

*5. Incontriamoci in Museo - Dallo scavo alla Storia.*



### **COSTI**

Tre incontri e rispettivi laboratori € 18,00 per alunno.

Solo incontro al Museo e laboratorio € 7,00 per alunno.

### **INFO E PRENOTAZIONI**

Cristina Mezzadri      cellulare    338 58 44 551

   e-mail        c.mezzadri@malenasnc.com

Siamo disponibili a venire incontro ad ogni esigenza, eventualmente formulando anche percorsi concordati con gli insegnanti.

**Laboratori rivolti anche ai centri estivi.**

Progetti elaborati da Gloria Bolzoni, Cristina Mezzadri,  
Giovanni Rivaroli, Elisa Brigati e Simona Emanuelli.