

Progetti di didattica archeologica 2025-2026

offerta educativa
per le scuole



**PARCHI
ARCHEOLOGICI
DI CROTONE E SIBARI**

Progetti di didattica archeologica 2025-2026

offerta educativa
per le scuole

La seguente programmazione, a cura del personale interno dei musei, è rivolta agli istituti scolastici di ogni ordine e grado, articolando la programmazione e i contenuti delle attività proposte in modo tale da adattare l'offerta alle diverse fasce d'età.

Basati sulle metodologie didattiche *hands on* e *OBL* e sullo storytelling, i laboratori dedicati alle scuole mirano allo sviluppo di nuove competenze e al coinvolgimento attivo degli studenti nel processo di apprendimento.

Sono rivolti a bambini e ragazzi di diverse fasce d'età, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di secondo grado, attraverso attività ludiche e creative che si svolgono direttamente nelle sale del museo.

I percorsi, come **"Non solo favole"** e **"Caccia al reperto"**, utilizzano la narrazione e il gioco per rendere accessibile e divertente l'apprendimento della storia e dell'archeologia. Un altro laboratorio, **"Il mito del Super-eroe"**, si rivolge anche alle scuole medie, usando il fumetto e gli archetipi mitologici per esplorare la storia di Sibari. Con il laboratorio **"L'oggetto misterioso"** i bambini "guardano" attraverso il senso del tatto, manipolando la riproduzione 3D di un reperto realizzata ad hoc, ne comprendono la forma e la finalità d'uso. Il laboratorio **"Un pezzetto alla volta"**, pensato per il Museo di Capo Colonna, permette di sperimentare, attraverso il gioco, la tecnica musiva. **"Kroton e Crotone"**, pensato per il Museo di Crotone e declinabile in base alla fascia d'età, ha lo scopo di creare negli alunni maggiore consapevolezza sulla storia e lo sviluppo della città in cui vivono o che frequentano abitualmente.

Il progetto include anche **laboratori di ceramica** che permettono ai bambini e ai ragazzi (volendo anche agli adulti) di cimentarsi con tecniche antiche come il "colombino" e la creazione di calchi, collegando lo sviluppo della manualità fine alla scoperta della storia dei reperti. Il **laboratorio di teatro antico** ha l'obiettivo di avvicinare gli studenti alla storia e alla struttura del teatro greco e romano attraverso una lezione frontale.

Le attività pratiche, come la creazione di maschere in cartapesta favoriscono lo sviluppo della manualità e della creatività.

Infine la gara di improvvisazione, permette di interpretare e dare vita a brevi testi di autori classici, favorendo l'espressività, la comunicazione e la cooperazione. Questa esperienza in particolare mira a sviluppare la comprensione del contesto culturale e potrebbe essere articolata come attività periodica, culminando in una performance finale. Il laboratorio **"Archeologia Digitale"**, rivolto alle scuole superiori di secondo grado, mira a introdurre gli studenti al mondo della scansione 3D applicata al patrimonio archeologico, attraverso dimostrazioni guidate ed esperienze pratiche.



Laboratori per i più **giovani**

Laboratorio	descrizione	per chi	Sede
Non sono favole	Laboratorio narrativo basato sulle favole di Fedro ed Esopo, con associazione tra le <i>fabulae</i> e i reperti, da svolgersi nelle sale. Realizzazione di disegni a tema.	Scuola dell'infanzia Scuola primaria	Musei di Crotone e Sibari
Caccia al reperto	Laboratorio-gioco-sfida itinerante tra le sale del museo: indizi e racconti brevi per cercare il "tesoro perduto...e (ritrovarlo)". Realizzazione di disegni a tema.	Scuola primaria	Musei di Crotone e Sibari
Il Mito del super-eroe	Laboratorio itinerante, nelle sale. Introduzione con una breve visita guidata alla storia di Sibari. Presentazione dei supereroi di Sibari e dei loro riferimenti mitologici, dai quali hanno tratto ispirazione. Spazio alle domande e possibili curiosità. Realizzazione di strisce di fumetto a tema.	Scuola primaria Scuola secondaria di primo grado	Museo di Sibari
L'oggetto misterioso	Manipolazione della riproduzione 3D di un reperto in esposizione. Con gli occhi bendati, attraverso il senso del tatto, i bambini scopriranno le caratteristiche dell'oggetto misterioso, cercando di comprenderne le finalità d'uso. Durante l'attività si compilerà una scheda con le caratteristiche del reperto.	Scuola primaria	Musei di Crotone e Capo Colonna

Laboratorio di **mosaico**

Laboratorio	descrizione	per chi	Sede
Un pezzetto alla volta	Attività ludico-creativa che prevede la realizzazione di piccoli mosaici, utilizzando tasselli colorati.	Secondo ciclo della Scuola primaria Scuola secondaria di primo grado	Museo di Capo Colonna

Laboratorio di **urbanistica antica**

Kroton e Crotone	Attività teorico-pratica incentrata sugli aspetti urbanistici della Polis. Partendo dalla carta archeologica presente nel percorso espositivo, si ripercorrono le fasi dello sviluppo urbanistico di Kroton, stimolando anche il confronto con la città contemporanea. Grande importanza verrà data alla collocazione nello spazio urbano (antico e contemporaneo) dei reperti in esposizione.	Secondo ciclo della Scuola primaria Scuola secondaria di primo grado	Museo di Crotone
-------------------------	--	---	-------------------------

Laboratorio di **ceramica**

Stampiamo reperti "con l'argilla"	Come creare un calco positivo e negativo. Il termine calco indica un'opera, in genere di gesso, ottenuta per riproduzione di un modello plastico tramite colata in una forma. L'attività consiste nel riprodurre tramite la modellazione dell'argilla, con l'aiuto di formine di gesso e/o di argilla stessa, reperti come ad esempio il simbolo dell'antica Sibarys "il Toro", per poi definire con attrezzi da incisione i calchi ricreati.	Scuola primaria	Musei di Sibari e Capo Colonna
--	---	------------------------	--

Laboratorio di **ceramica**

Laboratorio	descrizione	per chi	Sede
Ridiamo forma ai reperti: Il colombino	La tecnica più antica, detta "a colombino", consiste nella creazione di un cordone di argilla che viene poi arrotolato su più strati fino a formare il vaso. Successivamente le superfici vengono lisciate e il vaso messo in forno. L'attività consiste nel riprodurre tramite la modellazione dell'argilla attraverso la tecnica chiamata "colombino" una serie di vasi di varie forme differenti tra loro per scopo e periodo messi a disposizione dal museo come modello iniziale. Il tutto verrà seguito dagli operatori didattici che avranno cura di accompagnare nella spiegazione e nella riproduzione dei manufatti i bambini.	Scuola primaria	Musei di Sibari e Capo Colonna
		Scuola secondaria di primo grado	
		Scuola secondaria di secondo grado	
Non stressateci!	Perché i Greci e i Romani erano poco stressati? Ve lo spieghiamo noi. Usavano l'argilla come antidoto allo stress. Quando la vita frenetica prende il sopravvento, immergersi nell'argilla può essere un respiro di aria fresca. I benefici antistress su corpo e mente della mindfulness. L'argilla ha un legame profondo con gli esseri umani, che affonda le sue radici nella nostra storia e nella nostra cultura. L'utilizzo dell'argilla sia per la mente/corpo oltre che l'utilizzo nella vita quotidiana. Attraverso la modellazione i bambini/adulti con l'aiuto di mattarelli e stecche di legno avranno la possibilità di creare una piastra per poi incidere iscrizioni o decori che sceglieranno in corso d'opera.	Secondo ciclo della Scuola primaria	Musei di Sibari e Capo Colonna
		Scuola secondaria di primo grado	
		Scuola secondaria di secondo grado	

Laboratorio di **teatro antico**

Laboratorio	descrizione	per chi	Sede
L'agone teatrale: sfida di interpretazione	Breve introduzione sul teatro antico: struttura, autori, opere, caratteristiche dei personaggi, sopravvivenze moderne. Lezione pratica: realizzazione di maschere istrioniche in cartapesta oppure gara di improvvisazioni teatrali a squadre, attraverso la lettura recitativa di brevi testi in traduzione adattati per età/complessità del contenuto Interpretazione e messa in scena finale, con premiazione dell'esibizione migliore a giudizio insindacabile degli insegnanti accompagnatori.	Secondo ciclo della Scuola primaria Scuola secondaria di primo grado Scuola secondaria di secondo grado	Musei di Crotone e Sibari

Laboratorio di **tecnologia 3D**

Laboratorio	descrizione	per chi	Sede
Modelli 3D	Attività teorico-pratica che mira a introdurre gli studenti al mondo della scansione 3D applicata ai reperti archeologici. L'attività prevede un'introduzione teorica sull'applicazione delle tecnologie di scansione 3D all'archeologia e le finalità sia nel campo della ricerca che della valorizzazione e fruizione dei beni archeologici. Si fornirà una panoramica sugli strumenti e i software utilizzati, seguita da una sessione pratica in cui gli studenti potranno sperimentare direttamente la tecnologia.	Scuola secondaria di secondo grado	Musei di Crotone e Capo Colonna

Obiettivi **didattici**

Gli obiettivi principali di questi laboratori sono:

- **Apprendimento attivo:** L'uso di giochi, sfide e attività pratiche come il disegno e la modellazione con l'argilla mira a coinvolgere attivamente gli studenti.
- **Connettere i reperti al vissuto degli studenti:** I laboratori usano concetti familiari, come le favole o i supereroi, per spiegare la storia e il significato dei reperti archeologici, creando un ponte tra passato e presente.
- **Sviluppare abilità creative e manuali:** I partecipanti hanno l'opportunità di disegnare, modellare l'argilla e creare manufatti, stimolando la loro creatività e manualità.
- **Favorire la socializzazione e il lavoro di gruppo:** Attività come la "caccia al reperto" o la gara di improvvisazione nel laboratorio teatrale incoraggiano la cooperazione e collaborazione tra gli studenti.

L'offerta educativa dei Parchi di Crotone e Sibari offre un approccio multidisciplinare e dinamico all'archeologia, combinando storia, arte, manualità, espressione e gioco. La struttura flessibile e l'adattabilità a diverse fasce d'età la rende uno strumento efficace per avvicinare i giovani al patrimonio culturale in modo coinvolgente e memorabile. L'enfasi sul "fare" e sull'interazione diretta con l'ambiente museale assicura che l'esperienza didattica non sia solo informativa, ma anche profondamente formativa.

Informazioni

LABORATORI GRATUITI A CURA DEL PERSONALE DEL MUSEO

Trasporto fino alla sede non previsto.

Tutto il materiale è fornito dal Museo.

Consigliato abbigliamento comodo e "sporcabile".

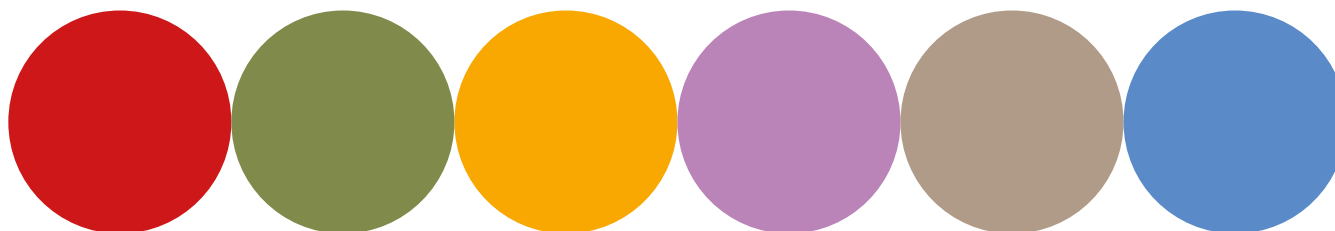
Massimo 2 classi per laboratorio (40 bambini/ragazzi circa)

Durata massima di ogni laboratorio: 2 ore circa

Partecipazione esclusivamente su prenotazione.

Contatti e prenotazioni:

pa-sibari.didattica@cultura.gov.it





**PARCHI
ARCHEOLOGICI
DI CROTONE E SIBARI**

Progetti di **didattica** **archeologica** 2025-2026

offerta educativa
per le scuole



parcosibari.it

