

PROGETTI DI DIDATTICA ARCHEOLOGICA

Museo in gioco

Offerta
educativa
per le scuole
2026-2027



IL MUSEO COME LUOGO DI **S**COPERTA, **E**SPERIENZA, E **C**REATIVITÀ

Per l'anno scolastico 2026-2027 i Parchi archeologici di Crotone e Sibari propongono una nuova offerta educativa rivolta alle scuole di ogni ordine e grado.

Il progetto nasce dalla volontà di avvicinare bambini e ragazzi al patrimonio archeologico attraverso un'esperienza diretta e partecipata, nella quale il museo non è soltanto il luogo in cui osservare i reperti, ma diventa uno spazio da vivere, esplorare e conoscere attraverso il fare.

Le attività sono progettate dal personale interno dei musei e sono differenziate in relazione alle diverse fasce d'età.

L'offerta comprende percorsi dedicati all'archeologia, alla storia urbana, alla mitologia, alla lettura, all'arte e alle tecniche artigianali del mondo antico.

Uno degli elementi caratterizzanti della nuova programmazione è il rapporto tra **museo e biblioteca**.

I libri presenti nella biblioteca saranno utilizzati come strumenti di ricerca e di narrazione, diventando il punto di partenza per alcuni percorsi dedicati alle favole, ai miti e ai personaggi dell'antichità.

Accanto alla lettura e all'osservazione, gli studenti saranno coinvolti in attività pratiche di mosaico, ceramica e pittura, oltre che in esperienze di teatro e interpretazione.





L'obiettivo è costruire un'esperienza educativa nella quale **guardare, leggere, toccare, creare e interpretare** diventino differenti modalità per conoscere il patrimonio culturale.

La valutazione costituisce parte integrante dell'offerta educativa, realizzata attraverso specifici strumenti volti a rilevare sia i livelli di apprendimento sia la qualità dell'esperienza dei partecipanti.

Per la valutazione della comprensione dei contenuti e del raggiungimento degli obiettivi didattici saranno somministrati **questionari a risposta multipla**, strutturati in relazione ai contenuti e alle attività proposte.

Viene dedicata particolare attenzione anche alla **valutazione del benessere dei partecipanti**, attraverso l'utilizzo del *Wellbeing Toolkit* sviluppato dall'**University College London (UCL)**, con l'obiettivo di rilevare la qualità dell'esperienza vissuta durante le attività museali e il benessere percepito. L'elaborazione dei dati raccolti contribuirà a comprendere l'efficacia dell'esperienza educativa proposta e l'impatto sui partecipanti.

L'offerta *E*ducativa

LABORATORIO	DESTINATARI	SEDE
Non solo favole	Scuola dell'infanzia e primaria	Musei di Crotone e Sibari
Il mito del super-eroe	Scuola primaria e secondaria di I grado	Museo di Sibari
Kroton e Crotone	Secondo ciclo primaria e secondaria di I grado	Museo di Crotone
Un pezzetto alla volta <i>Laboratorio di mosaico</i>	Scuola primaria e secondaria di I grado	Musei di Sibari e Capo Colonna
Dall'argilla alla forma <i>Laboratorio di ceramica</i>	Primaria, secondaria di I e II grado	Musei di Sibari e Capo Colonna
Colori e immagini dell'antichità <i>Laboratorio di pittura</i>	Scuola primaria e secondaria	Museo/Parco di Sibari e Capo Colonna
L'agone teatrale <i>Laboratorio di teatro antico</i>	Primaria, secondaria di I e II grado	Musei di Crotone e Sibari

1. Non solo favole

Storie, libri e reperti

Leggere una storia, osservare un reperto, trovare un collegamento.

Il laboratorio nasce dall'incontro tra **biblioteca e museo**.

Attraverso la consultazione e la lettura di libri presenti nella biblioteca, scelti in relazione all'età dei partecipanti, gli studenti saranno accompagnati alla scoperta di racconti, personaggi e situazioni che possono trovare un collegamento con il patrimonio archeologico.

Le storie diventano così uno strumento per osservare i reperti con occhi diversi e per stimolare domande, curiosità e associazioni tra il mondo narrato e le testimonianze conservate nel museo.

Il percorso potrà prevedere momenti di lettura, osservazione nelle sale e attività creative, come la realizzazione di disegni o brevi elaborati ispirati alle storie e ai reperti.



Destinatari: Scuola dell'infanzia e Scuola primaria

Valutazione: Somministrazione questionario a risposta multipla
(solo Scuola primaria)

Sedi: Musei di Crotone e Sibari

2. Il mito del super-eroe

Miti, libri e personaggi dell'antichità

Dagli eroi dell'antichità ai supereroi di oggi.

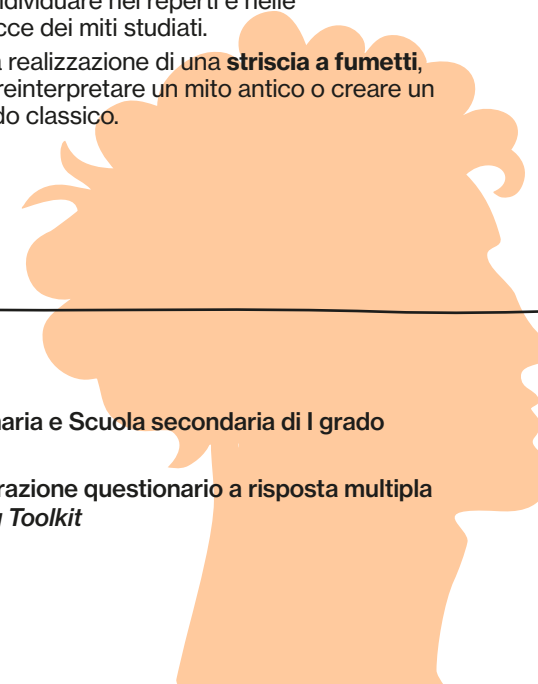
Il laboratorio propone un percorso alla scoperta del mito attraverso i libri presenti nella biblioteca e le testimonianze conservate nel museo.

Gli studenti saranno invitati a conoscere divinità, eroi e creature del mondo antico, individuandone caratteristiche, imprese, simboli e poteri.

Attraverso il confronto con i supereroi dell'immaginario contemporaneo sarà possibile riflettere sui caratteri che rendono un personaggio un vero "eroe": forza, coraggio, intelligenza, astuzia, capacità di affrontare difficoltà e superare prove.

La visita alle sale permetterà di individuare nei reperti e nelle rappresentazioni artistiche le tracce dei miti studiati.

L'attività potrà concludersi con la realizzazione di una **striscia a fumetti**, nella quale gli studenti potranno reinterpretare un mito antico o creare un nuovo supereroe ispirato al mondo classico.



Destinatari: Scuola primaria e Scuola secondaria di I grado

Valutazione: Somministrazione questionario a risposta multipla
/ Wellbeing Toolkit

Sedi: Musei di Sibari

3. Kroton/Crotone

La città sotto la città

Il laboratorio accompagna gli studenti alla scoperta dello sviluppo urbano di **Kroton**, attraverso l'osservazione della documentazione archeologica e della carta della città presente nel percorso espositivo.

Partendo dai reperti e dalle testimonianze archeologiche, si ricostruiscono gli spazi della città antica, le sue funzioni e le modalità di organizzazione del territorio.

Un ruolo importante viene affidato al confronto con **Crotone contemporanea**, per comprendere come una città possa trasformarsi nel tempo e come le tracce del passato continuino a essere presenti nel paesaggio attuale.

L'attività permette agli studenti di sviluppare capacità di osservazione e orientamento spaziale e di acquisire una maggiore consapevolezza della storia del territorio nel quale vivono.

Destinatari: Secondo ciclo della scuola primaria e scuola secondaria di I grado

Valutazione: Somministrazione questionario a risposta multipla

Sedi: Museo di Crotone

4. Un pezzetto alla volta

Laboratorio di mosaico

Tante piccole tessere per creare una grande storia.

Il laboratorio introduce gli studenti alla conoscenza della tecnica musiva attraverso l'osservazione dei mosaici e dei reperti conservati nel museo.

Dopo una breve introduzione alla storia e alle caratteristiche del mosaico antico, i partecipanti potranno sperimentare direttamente la composizione di un piccolo manufatto.

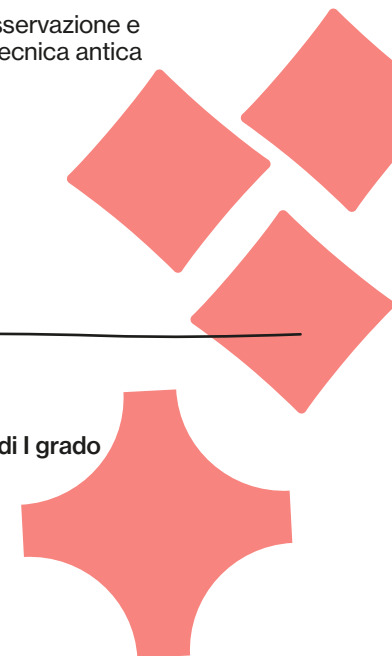
La disposizione delle tessere, la scelta dei colori e la costruzione del disegno permetteranno di comprendere come un'immagine possa nascere dall'unione di tanti piccoli elementi.

L'attività sviluppa manualità, concentrazione, capacità di osservazione e creatività e permette di trasformare la conoscenza di una tecnica antica in un'esperienza concreta.

Destinatari: Scuola primaria e scuola secondaria di I grado

Valutazione: *Wellbeing Toolkit*

Sedi: Museo di Capo Colonna/Sibari



5. Dall'argilla alla forma

Laboratorio di ceramica

L'argilla accompagna la storia dell'uomo da millenni.

Il laboratorio propone un'esperienza diretta con questo materiale, permettendo agli studenti di conoscere e sperimentare alcune delle forme e delle tecniche legate alla produzione ceramica antica.

Il percorso è articolato in **tre proposte**, che potranno essere adattate all'età dei partecipanti.

CERAMICO-TERAPIA

L'argilla come esperienza sensoriale e creativa

La manipolazione dell'argilla viene proposta come momento di esplorazione, creatività e sperimentazione.

Toccare, modellare, schiacciare e trasformare il materiale permette di sviluppare manualità e capacità espressive.

I partecipanti potranno realizzare una forma libera, intervenendo sulla superficie con incisioni, impronte e decorazioni ispirate al mondo antico.

LUCERNE

La luce nell'antichità

Il percorso è dedicato alla conoscenza della lucerna, oggetto di uso quotidiano nell'antichità utilizzato per produrre luce.

Attraverso l'osservazione dei reperti, gli studenti potranno comprenderne forma, funzione e caratteristiche e sperimentare la realizzazione di una propria lucerna in argilla, ispirata ai modelli antichi.

SCULTURA

Dare forma all'argilla

Il laboratorio introduce alla modellazione e alla scultura attraverso l'utilizzo dell'argilla.

Partendo dall'osservazione delle opere e dei reperti presenti nelle collezioni museali, gli studenti potranno sperimentare forme, volumi e proporzioni, realizzando una piccola scultura.

L'attività valorizza la libertà creativa e permette di trasformare l'osservazione della scultura antica in una personale esperienza di produzione artistica.

Destinatari: Scuola primaria, scuola secondaria di I e II grado

Valutazione: *Wellbeing Toolkit*

Sedi: Musei di Sibari e Capo Colonna

6. Colori e immagini dell'antichità

Laboratorio di pittura

Alla scoperta del colore e delle immagini del mondo antico.

Il laboratorio propone un'esperienza dedicata al colore, alla pittura e alle immagini dell'antichità, partendo dall'osservazione delle testimonianze presenti nel patrimonio archeologico dei Parchi.

Gli studenti saranno accompagnati alla scoperta dei soggetti, dei motivi decorativi e delle forme utilizzate nell'antichità.

La parte teorica sarà affiancata da una fase pratica nella quale i partecipanti potranno sperimentare direttamente la pittura, reinterpretando elementi, decorazioni e immagini osservati durante il percorso.

L'attività sarà adattata alle diverse fasce d'età e potrà prevedere proposte differenti, dalla libera espressione per i più piccoli a esercitazioni maggiormente strutturate per gli studenti più grandi.

Il laboratorio mette in relazione **archeologia, arte e creatività**, trasformando l'osservazione del patrimonio in un'esperienza personale.

Destinatari: Scuola primaria e scuola secondaria

Valutazione: *Wellbeing Toolkit*

Sedi: Museo/Parco di Sibari e Capo Colonna

7. L'agone teatrale

Laboratorio di teatro antico

Conoscere il teatro antico attraverso il gioco, la voce e l'interpretazione.

Il laboratorio accompagna gli studenti alla scoperta del teatro greco e romano, della sua struttura, delle sue caratteristiche e del ruolo che lo spettacolo aveva nella società antica.

Una prima parte introduttiva sarà dedicata agli edifici teatrali, agli autori, alle opere e ai personaggi.

La conoscenza teorica sarà accompagnata da attività pratiche di lettura, interpretazione e improvvisazione.

Gli studenti potranno sperimentare la lettura recitativa di brevi testi, lavorare sull'interpretazione dei personaggi e confrontarsi con le caratteristiche della rappresentazione teatrale antica.

In relazione alla fascia d'età potranno inoltre essere realizzate **maschere ispirate al teatro antico**.

Il percorso potrà concludersi con una breve messa in scena o con una **gara di improvvisazione teatrale a squadre**, nella quale gli studenti saranno chiamati a collaborare, ascoltarsi e dare vita ai testi attraverso la propria interpretazione.

Destinatari: Scuola primaria e scuola secondaria di I e II grado

Valutazione: somministrazione questionario a risposta multipla / Wellbeing Toolkit

Sedi: Musei di Capo Colonna e Sibari

OBIETTIVI EDUCATIVI e DIDATTICI

- Favorire la **conoscenza** del patrimonio archeologico e culturale dei territori di Crotona e Sibari
- Promuovere un **apprendimento attivo**, basato sull'osservazione e sulla sperimentazione
- Sviluppare **curiosità** e capacità di osservazione
- Utilizzare **museo e biblioteca** come luoghi complementari di conoscenza e ricerca
- Creare collegamenti tra **passato e presente**
- Avvicinare gli studenti alle **tecniche artistiche e artigianali** del mondo antico
- Sviluppare **manualità, creatività e capacità espressive**
- Favorire il **lavoro di gruppo** e la cooperazione
- Stimolare la capacità di formulare domande, elaborare informazioni e costruire collegamenti
- Rafforzare la conoscenza e il senso di appartenenza al **patrimonio culturale del proprio territorio**

Un museo da **V**ivere

L'offerta educativa “**Museo in gioco**” nasce dall'idea che il patrimonio culturale possa essere conosciuto attraverso molteplici linguaggi.

Il museo diventa un luogo nel quale **si legge, si osserva, si ascolta, si tocca, si crea e si interpreta.**

I libri della biblioteca permettono di entrare nel mondo delle storie e dei miti; i reperti raccontano la vita delle comunità antiche; l'argilla, le tessere del mosaico e i colori permettono di sperimentare tecniche e linguaggi; il teatro consente infine di dare voce e corpo ai personaggi e alle storie del passato.

Attraverso questo approccio, bambini e ragazzi non sono semplici destinatari di informazioni, ma diventano **protagonisti dell'esperienza educativa.**

L'obiettivo è rendere il patrimonio archeologico più vicino, comprensibile e significativo, favorendo una conoscenza che possa trasformarsi in curiosità, creatività e consapevolezza.



infoutili



LABORATORI GRATUITI

Le attività sono progettate dal personale interno dei Parchi.

MATERIALI

Tutto il materiale necessario allo svolgimento dei laboratori è fornito dai Parchi.

ABBIGLIAMENTO

Per i laboratori pratici si consiglia un abbigliamento comodo e adatto alle attività con argilla, colori e altri materiali.

PARTECIPANTI

Massimo 2 classi per laboratorio, per un totale indicativo di circa 40 bambini/ragazzi.

DURATA

La durata massima prevista per ciascun laboratorio è di circa 2 ore.

TRASPORTO

Il trasporto fino alla sede di svolgimento del laboratorio non è previsto.

PRENOTAZIONE

La partecipazione è esclusivamente su prenotazione.

Contatti e prenotazioni

SERVIZIO DIDATTICA

E-mail: pa-sibari.didattica@cultura.gov.it

Cellulare: 337/1603495

Per informazioni, disponibilità e prenotazioni
è necessario contattare il servizio didattico.



parchicrotonesibari.it