

*La Scuola va al museo!*

**Offerta didattica a.s. 2024-2025**  
**Per le scuole di ogni ordine e grado**



**LABORATORI  
DI EDUCAZIONE AL PATRIMONIO CULTURALE**





# L'associazione DRACMA

## La nostra mission

L'Associazione Culturale DRACMA nasce nel 2012 con l'obiettivo di **'facilitare' l'accesso** a contenuti specialistici (storici e archeologici) da parte di **pubblici differenziati**, a partire dai più giovani.

In quest'ottica, progettiamo e organizziamo attività di **comunicazione culturale**, percorsi di **educazione al/col patrimonio culturale** e corsi di **formazione per docenti e operatori culturali**, presso scuole, musei, biblioteche e altre sedi pubbliche e private.

## Il team di DRACMA

Il nostro è un **team multidisciplinare**: due archeologhe, una storica dell'arte e una pedagoga. Lavoriamo in sinergia per offrire proposte incentrate su **archeologia, storia e arte**, con un occhio sempre volto al mondo contemporaneo e a tematiche quali **educazione ambientale e legalità**. Per questo collaboriamo spesso con esperti esterni (ecodesigner, geologi, artisti, etc.). Costante è inoltre l'aggiornamento metodologico in materia di didattica museale.

I servizi educativi di DRACMA sono coordinati da Grazia Salamone, archeologa ed educatrice museale. Al M.A.F.R.A. il nostro team si avvale della collaborazione di giovani laureate del territorio, formate da DRACMA per supportare le attività didattiche.

*"L'educazione al patrimonio, quale ambito trasversale connesso a contenuti e valori dell'eredità culturale, si propone il conseguimento di finalità volte alla formazione della persona nell'arco di tutta la vita".*

Note per l'educazione al patrimonio culturale a cura della Direzione Generale Educazione e Ricerca – Settembre 2019



## I nostri obiettivi

Le attività di didattica non formale, destinate a bambini e ragazzi, mirano a:

- avvicinare i più giovani alla **conoscenza della Storia e del Patrimonio culturale** attraverso le fonti materiali e iconografiche;
- generare un 'sentiment' di **familiarità con i luoghi della cultura**, come musei e siti archeologici;
- stimolare l'idea del 'prendersi cura' dei territori come azione necessaria di **tutela** della memoria storica delle varie comunità.

Fine ultimo è quello di promuovere - in sinergia con le scuole e le famiglie - la **crescita e l'integrazione culturale e sociale** dei futuri cittadini.

# Laboratori

L'approccio metodologico prevede l'utilizzo delle **fonti materiali e iconografiche** (vasi, rilievi, monete, etc.) presentate attraverso un **racconto multimediale** a tema che si raccorda ai materiali presenti nel Museo.

Far vivere l'esperienza conoscitiva in prima persona, in modo attivo, è fondamentale. Parte integrante dell'attività è quindi lo **storydoing**, il (ri)costruire insieme la 'storia', attraverso la personale rielaborazione dei contenuti da parte di ciascuno dei partecipanti ('**imparare facendo**').

La **scoperta** e il riconoscimento nel **percorso museale** di quanto appreso e sperimentato poco prima consente poi di consolidare le nuove conoscenze grazie al contatto diretto con le testimonianze del passato.

## Struttura dei laboratori

Ogni laboratorio prevede tre momenti, rimodulabili a seconda dell'età dei partecipanti:

- 1. racconto per immagini** (slide power point, video, ricostruzioni 3D) con coinvolgimento diretto dei partecipanti;
- 2. visita al percorso museale**, con focus sui materiali inerenti al tema trattato, e/o percorso outdoor attraverso il sito;
- 3. workshop** con reinterpretazione personale dei contenuti mediante scrittura creativa, disegno, collage, manipolazione di materiali (argilla, carta, elementi vegetali), fotografia/video.

Gli **strumenti multimediali** presenti nella Sala didattica e la fruizione della Sala immersiva saranno integrati nelle attività proposte.

## Gruppi

Il gruppo che fruisce del laboratorio non deve superare i **25 partecipanti (minimo 15)**. In caso di gruppi più numerosi è possibile organizzare più turni.

## Tempi

I laboratori, ciascuno di **90min circa**, sono fruibili (su prenotazione) nelle giornate di **martedì, mercoledì, giovedì e venerdì**, esclusi i festivi.

## Spazi

- Sala didattica multimediale;
- sala workshop;
- percorso museale;
- area esterna (giardino e sito archeologico).

## Costi

€ 6,00 a partecipante.

**Gratuito** per bambini e ragazzi diversamente abili.



# Offerta didattica

I **laboratori didattici** di seguito proposti sono stati elaborati a seguito dello **studio della collezione museale**, nel quadro del contesto storico e archeologico della civiltà greca, e alla luce delle più recenti indagini scientifiche.

Le attività saranno condotte da **archeologhe specialiste in didattica museale**, col supporto di operatrici culturali qualificate e in sinergia con il **team multidisciplinare** di Dracma.

La definizione dei **destinatari** è puramente indicativa. Per esigenze didattiche specifiche, i laboratori possono essere rimodulati e/o integrati.

## 1. Invito al Museo!

### Per chi

- Infanzia
- Primaria: classi I-III

Dopo aver ricevuto in classe un 'misterioso' biglietto d'invito, i bambini esploreranno il percorso espositivo alla ricerca di animaletti e frutti speciali, le cui immagini sono illustrate in una foto che ciascuno riceverà.

L'intento è quello di suscitare la curiosità e stimolare lo spirito di ricerca. Trovati poi i reperti, seguirà il workshop creativo con manipolazione della plastilina o argilla ed eventuale disegno libero.

L'attività è introdotta da una lettura animata per far meglio comprendere ai piccoli cos'è il museo (e non solo quello delle 'cose' antiche...).

## 2. Kore è tra di noi!

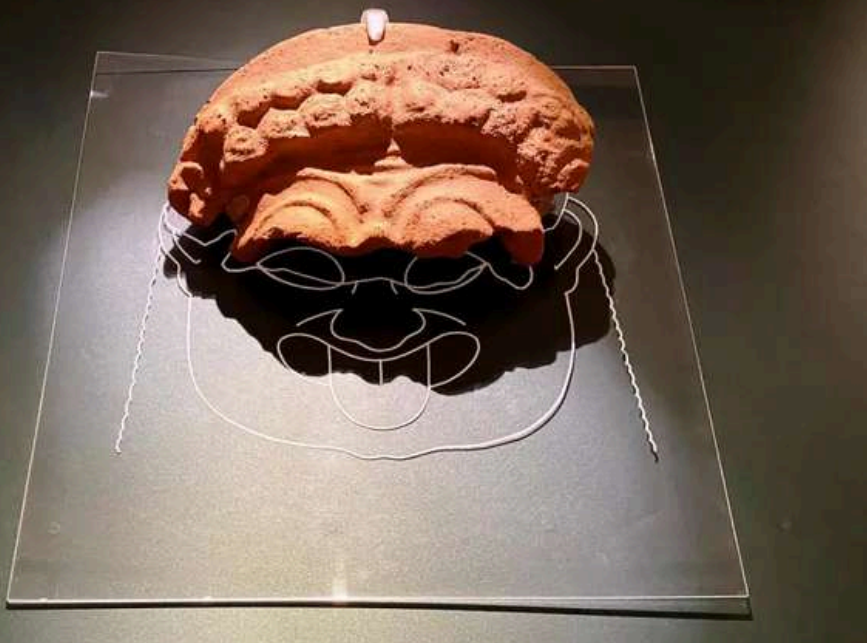
### Il mito di Persefone e Demetra

#### Per chi

- Primaria
- Secondaria I grado: classi I

Dal mito ai documenti archeologici conservati al MAFRA, in particolare i pinakes e le protomi femminili: scopriremo le figure di Persefone e della madre Demetra, le loro funzioni e i riti che verosimilmente si praticavano nel santuario dell'antica Francavilla. Il racconto del mito, legato all'alternanza delle stagioni, fornirà degli spunti per riflettere sulla questione ambientale. A seguire, con l'argilla realizzeremo un 'pinax' dedicato a Kore e creeremo una postcard da inviare alla nostra Terra.





### 3. Archeomostri. Medusa tra mito e archeologia

#### Per chi

- Primaria
- Secondaria I grado: classi I

L'antefissa a testa gorgonica, uno dei reperti più significativi del MAFRA provenienti dall'abitato, fornisce lo spunto per scoprire il mito di Medusa: un mito talmente radicato nell'immaginario antico da venire tradotto in forme scultoree che decoravano alcuni fra i templi più importanti del mondo greco. Vedremo infine come la Gorgone sia stata ripresa anche nell'arte delle epoche successive.

La realizzazione di un fumetto consentirà poi a ciascuno di rielaborare i contenuti dal proprio punto di vista.

### 4. Dallo scavo al museo

#### Per chi

- Primaria: classi III-V
- Secondaria I grado

Come sono arrivati i reperti nel nostro museo?

Ricostruendo brevemente la storia della scoperta del sito dell'antica Francavilla, vedremo chi è e cosa fa l'archeologo, come lavora, cosa accade dopo lo scavo. E indagheremo (virtualmente) nei luoghi della città moderna per scoprire cosa nascondono le vie e i palazzi che ci circondano...

Il workshop sarà dedicato ad attività di disegno e scrittura creativa a tema.

Su richiesta, è possibile estendere l'attività con lo scavo archeologico simulato.

### 5. Archeonatura

#### Per chi

- Primaria: classi IV-V
- Secondaria I grado: classi I

Attraverso i reperti presenti nel percorso museale, che rimandano a rituali e simboli legati a Persefone, Demetra e Dioniso, andremo alla scoperta di consuetudini sociali e attività produttive connesse con il grano e il vino, come documentato nel territorio e nel più ampio quadro della Sicilia greca. Con un occhio al presente e alla biodiversità mediterranea (grani antichi di Sicilia). Infine, ciascuno realizzerà il suo personale 'archeobook' con disegni, collage e scrittura creativa.



## 6. I vasi contenitori di storie

### Per chi

- Primaria: classi IV-V
- Secondaria I grado: classi I



Anfora, hydria, coppe, vasetti per unguenti... Ogni vaso proveniente dal sito dell'antica Francavilla racconta una storia legata alla diversa condizione di genere e di status sociale di chi ha creato o utilizzato i vari contenitori, oltre a documentare abitudini quotidiane e riti sacri nel più ampio quadro della cultura greca.

Ciascuno realizzerà poi un vasetto con l'argilla, ispirato a un reperto del museo, e creerà una speciale 'bio' del manufatto.

## 7. Una giornata nell'antica Francavilla

### Per chi

- Primaria: classi IV-V
- Secondaria I grado

Attraverso i reperti provenienti dal territorio di Francavilla di Sicilia, messi a confronto con altri documenti da alcuni siti della Sicilia e della Grecia, ricostruiremo le abitudini, gli ambienti e i luoghi nei quali si svolgeva la giornata-tipo di bambini, donne e uomini vissuti oltre 2000 anni fa.

L'educazione dei più piccoli, le attività femminili tra le pareti del gineceo, i banchetti e i simposi tutti al maschile, fino ai riti sacri nell'area del santuario: un mondo apparentemente lontano, ricco di stimoli per riflettere su differenze di genere e, al tempo stesso, su sorprendenti analogie.

Infine, ciascuno realizzerà il suo personale 'archeobook' con scrittura creativa, disegni e collage.

## 8. Il patrimonio è anche tuo!

### Per chi

- Primaria: classi V
- Secondaria I grado

Racconteremo storie di furti e restituzioni, veri e propri 'gialli' internazionali ai quali si aggiungono storie ordinarie di piccoli reperti trovati e portati via durante una passeggiata in campagna... A seconda dell'età dei partecipanti, rifletteremo insieme sul fatto che i reperti racchiusi nelle vetrine del museo o disseminati nel territorio non sono proprietà 'altrui', ma appartengono a tutti noi, rappresentano la memoria da lasciare a chi verrà dopo di noi e, al tempo stesso, sono un'importante opportunità di crescita culturale e socio-economica per l'intera comunità. Il workshop sarà dedicato ad attività di scrittura creativa e/o disegno in riferimento a un oggetto personale e all'ideazione di una 'bio' di un reperto del museo a scelta.





## 9. La moneta antica racconta...

### Per chi

- Primaria: classi IV-V
- Secondaria I grado

L'antica Francavilla non aveva una moneta propria (almeno allo stato attuale delle nostre conoscenze...), ma molte



furono le monete che in varie epoche giunsero nel suo territorio, trasportate da uomini e merci. Tra contatti commerciali e movimenti di truppe, i piccoli tondelli di metallo raccontano storie legate ai loro 'viaggi' e, attraverso le immagini impresse su di essi, sorprendenti storie di culti e di potere.

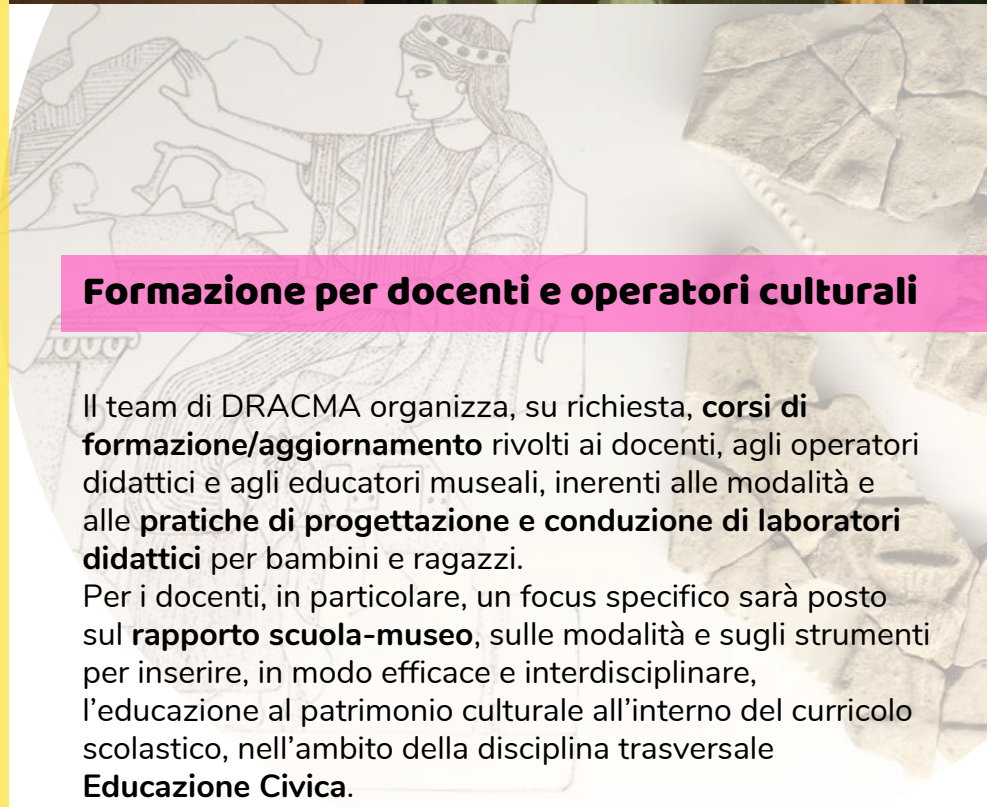
L'osservazione dei reperti verrà completata con la compilazione di 'schede numismatiche', con il disegno di un tondello da personalizzare e/o attività di scrittura creativa.

## 10. Il museo, secondo noi

### Per chi

- Secondaria I grado: classi III
- Secondaria II grado

Guardare al museo, alle collezioni e agli spazi espositivi con gli occhi degli adolescenti. Dopo la visita al percorso museale, ciascuno dei partecipanti sceglierà tre o più reperti di cui creerà un 'piano comunicativo' per far conoscere ai propri coetanei il MAFRA: ovvero didascalie 'emozionali', 'pannelli' descrittivi relativi al contesto d'uso dei manufatti e testi per post da condividere sui social dal proprio profilo personale, insieme alle foto e/o video dei reperti e del museo (#museoMafra, #ilmuseosecondome).



## Formazione per docenti e operatori culturali

Il team di DRACMA organizza, su richiesta, **corsi di formazione/aggiornamento** rivolti ai docenti, agli operatori didattici e agli educatori museali, inerenti alle modalità e alle **pratiche di progettazione e conduzione di laboratori didattici** per bambini e ragazzi.

Per i docenti, in particolare, un focus specifico sarà posto sul **rapporto scuola-museo**, sulle modalità e sugli strumenti per inserire, in modo efficace e interdisciplinare, l'educazione al patrimonio culturale all'interno del curriculum scolastico, nell'ambito della disciplina trasversale **Educazione Civica**.





## Come prenotare

Inviare una e-mail a [dracma.servizieducativi@gmail.com](mailto:dracma.servizieducativi@gmail.com) fornendo:

- i dati completi della scuola (nome, indirizzo, numero di telefono, e-mail);
- il numero dei partecipanti previsti (studenti e accompagnatori) e l'eventuale presenza di studenti diversamente abili;
- la classe/le classi coinvolte;
- il giorno e l'orario in cui si vuole effettuare l'attività (da martedì a venerdì).

Risponderemo alla vostra e-mail per confermare la disponibilità della data indicata e comunicare le modalità di pagamento (con rilascio di fattura elettronica).

La prenotazione va fatta **almeno 40 giorni prima** rispetto alla data prevista del laboratorio.

## Offerta educativa a cura dell'Associazione culturale **DRACMA**

Sede legale: Via S. Bucalo, 8  
98051 Barcellona P.G. (ME)  
C.F. 90017120834  
P. Iva 03773720838  
associazionedracma.it  
associazionedracma@pec.it

### INFO:

351 2963095  
dracma.servizieducativi@gmail.com



L'Associazione DRACMA è concessionaria dei servizi educativi del M.A.FRA. (convenzione stipulata con il Parco Archeologico Naxos Taormina e il Comune di Francavilla di Sicilia)

