



Archeofabers

Laboratori didattici per bambini e ragazzi di nuove e antiche tecnologie applicate ai beni culturali

ANNO

19-20

U_Q



Una_Quantum Inc

convivium

Indice

Offerta didattica per bambini e ragazzi

Attività didattiche per universitari e insegnanti	1
1. Laboratorio di Archeologia	3
2. Educazione al coding	3
3. Ritorno alla caverna	4
4. Tutte le strade portano a....	5
5. Stampare il futuro	6
6. Misura il mondo, antico!	7
7. Moda Imperiale	8
8. Affreschi in villa	9
9. Pottery	10
10. Tutti i colori della Natura	11
11. Nei mari della fantasia	12
12. Cucina Romana	13

Tutti i Laboratori qui proposti sono adatti per bambini e ragazzi tra i 6 e i 13 anni.

Offerta didattica per bambini e ragazzi

FABER EST SUAE QUISQUE FORTUNAE
«CIASCUNO È ARTEFICE DELLA PROPRIA SORTE»
APPIO CLAUDIO CIECO

Beni Culturali

Una Quantum inc. vanta più di cento iscritti negli ultimi due anni e ha nel suo organico operatori laureati in archeologia e ingegneria con un altissimo grado di istruzione. La grande maggioranza degli associati, oltre il 70%, ad oggi possiede un grado di istruzione molto elevato: specializzazione, dottorato, post dottorato. A questo si affiancano 5 anni di esperienza in progettazione, e didattica ad altissimo livello in atenei, convegni, sedi nazionali e internazionali.

Tecnologie

“Diffondere le nuove tecnologie nel mondo dei Beni Culturali” è la nostra missione principale. Il nostro scopo è quindi quello di insegnare a discenti di qualsiasi fascia d’età, conoscenze basilari o avanzate di utilizzo degli strumenti digitali applicandoli ad esempi provenienti dall’arte, dalla letteratura, dall’archeologia, dalla storia. Una Quantum ha intuito ormai da anni che mediare il messaggio artistico attraverso lo studio e l’utilizzo di strumenti tecnologici, può avvicinare in maniera trasversale ogni studente al patrimonio storico e artistico. Per questo insieme al partner

Convivium ha intrapreso....

Un nuovo percorso

Nell’estate 2019 è dunque nata **Archeofabers**, un collettivo progettuale di sviluppo di pratiche didattiche per bambini capace di fondere conoscenze umanistiche e scientifiche. Il grande successo del dei Campi estivi del **Museo Civico Archeologico Rodolfo Lanciani** di Guidonia Montecelio (Rm) è la prova dell’efficacia della nostra formula.



Una_Quantum Inc

convivium

Attività didattiche per adulti

Corsi riconosciuti MIUR

Dall'Ottobre 2018, Una Quantum inc. ha una convenzione con il Museo delle Civiltà dell'EUR (ex Pigorini) per l'offrire corsi di nuove tecnologie applicate ai beni culturali a insegnanti e studenti universitari.

Ai corsi come alle attività di scavo ci si può iscrivere mediante piattaforma SOFIA utilizzando la carta docente, i crediti rilasciati dopo l'esame sono riconosciuti dal MIUR attraverso l'attestato di conseguimento firmato dal direttore del Museo delle Civiltà.

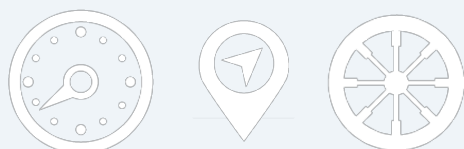
Il Museo Civico Rodolfo Lanciani

Sede della "Triade Capitolina", il Museo Civico Rodolfo Lanciani è stato istituito nel 2012 per ospitare e valorizzare i reperti provenienti dal territorio di Guidonia Montecelio (Rm). Posto a 30 minuti di macchina dal centro di Roma è un luogo di cultura vivo, quindi interessante, coinvolgente, narrato e ricco di reperti archeologici unici.

Da ormai un anno l'Associazione Una Quantum inc. gestisce i servizi museali del Rodolfo Lanciani e si è contraddistinta per il taglio innovativo e tecnologico dato alla sua missione di valorizzazione dello spazio. Al Lanciani vengono organizzati convegni e conferenze, oltre che laboratori didattici per bambini e ragazzi delle scuole del territorio: Guidonia Montecelio, Palombara, Marcellina, Tivoli, Roma.

Siamo disponibili ad organizzare visite guidate per singoli e gruppi.

Scavi archeologici



Una Quantum nel 2019 ha aperto interessanti altre collaborazioni con la Soprintendenza del Lazio per la gestione e lo scavo della Necropoli etrusca di Bomarzo (Vt); collabora inoltre con la Soprintendenza dell'Umbria e l'Università di Tucson Arizona per la gestione dello scavo di Poggio Gramignano a Lugnano in Teverina (Tr). I corsi offerti durante le attività di scavo sono riconosciuti con CFU dal MIUR.



1. Laboratorio di archeologia

Come si gestisce uno scavo archeologico

Tullio è il nome del nostro amico scheletro stampato in 3D. L'obiettivo dell'attività è scavare la tomba rituale. Imparare termini tecnici basilari di anatomia, stimolare scoprendo la curiosità e le domande dei giovani archeologi che scaturiranno dalle modalità di deposizione di Tullio, dal modo in cui sono stati disposti gli oggetti del suo corredo, dalle statue e dai fregi che ne ornano la memoria, dalla lettura dei testi epigrafici e il riconoscimento della ceramica rinvenuta durante lo scavo.

I bambini e i ragazzi si divertiranno ad imparare come si effettua uno scavo archeologico quanto più reale possibile!

Con la competenza delle nostre archeologhe potranno imparare inoltre il nome delle parti del suo corpo, dei maggiori gruppi di ossa e affrontare in maniera leggera, giocosa ed entusiasmante materie come l'Antropologia fisica, l'Anatomia, l'Archeologia e la Storia. Ogni reperto rinvenuto sarà raccolto analizzato e catalogato in schede in un apposita stanza adibita a laboratorio.

Tullio è il primo dei personaggi che andremo a conoscere e riscoprire durante il



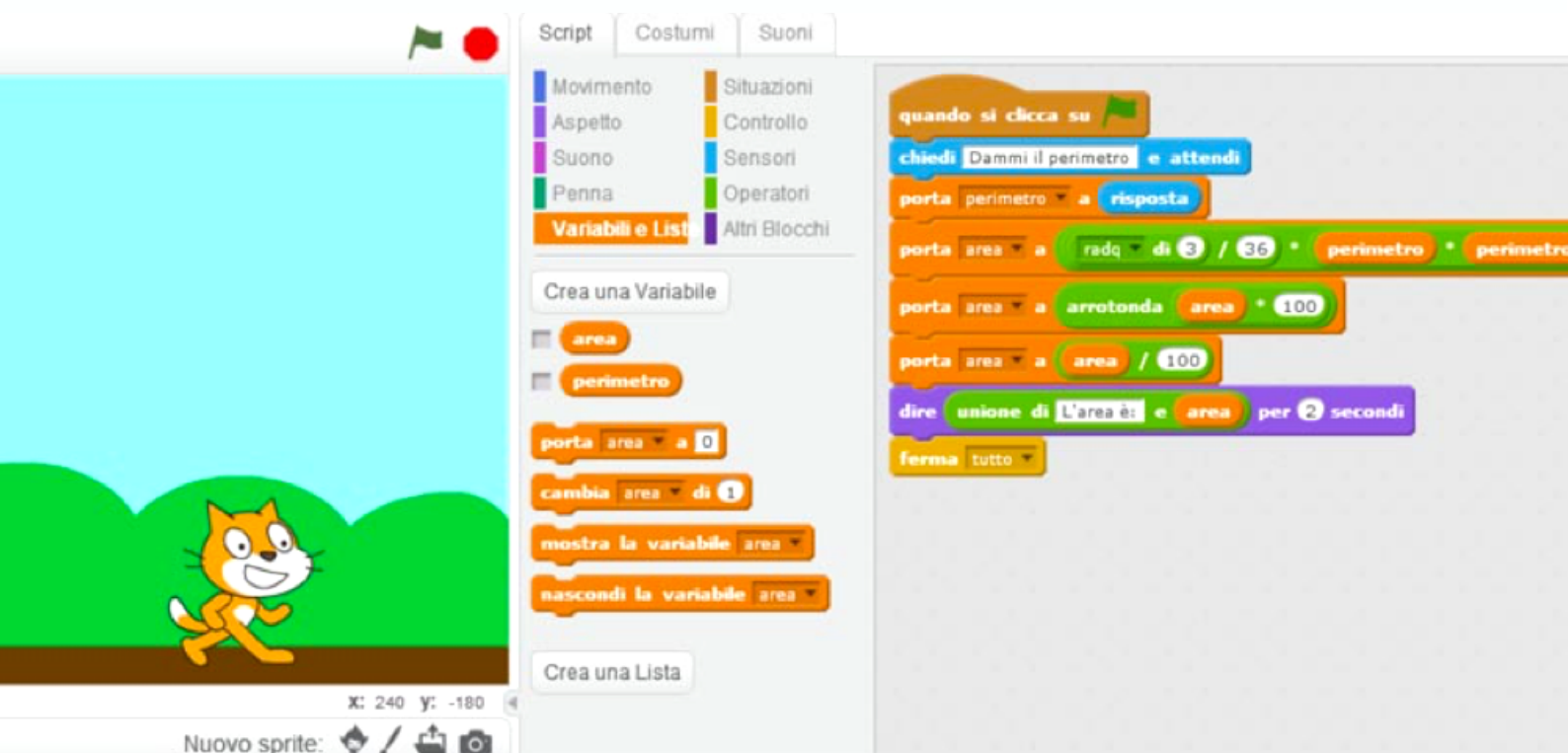
2. Educazione al Coding

Scratch per i beni culturali

Scratch è un simpatico modo per far imparare ai bambini come programmare contenuti culturali per il proprio pc o tablet.

Il nostro laboratorio offre l'opportunità all'educazione informatica per i ragazzi. Imparare a gestire con intelligenza e capacità il proprio tablet o computer portatile al fine di programmarlo e creare videogiochi, quiz, storie e musica. Scratch è un linguaggio di programmazione facile, immediato appositamente inventato dal MIT Massachusetts Institute of Technologies, per i ragazzi. In questo linguaggio le linee di comando sono state sostituite da blocchi e mattoncini colorati, stile "Lego", ognuno con la sua funzione, montandoli insieme si darà vita al proprio programma informatico.

L'attività è più bella se fatta in gruppo amici, compagni di classe, familiari, per condividere i propri giochi, farli provare ad altri, trovare e correggere gli errori. Crescere divertendosi facendo squadra, collaborando in gruppo.



3. Ritorno nella caverna

Pittura in grotta, dipingere nella preistoria

La sala laboratorio verrà appositamente allestita dai nostri operatori per poter permettere ai bambini e ai ragazzi di colorare le pareti della loro "caverna" proprio come faceva l'Homo Sapiens, 36 000 anni fa oggi, nelle grotte di Altamira.

Assieme agli archeologi i ragazzi potranno divertirsi e imparare i nomi degli animali, il significato delle pitture rupestri, i luoghi più famosi dove è possibile visitare queste opere d'arte. Si tratta di un'esperienza del tutto immersiva. Vestiti con abiti consoni, ci si diventerà a sperimentare alcuni aspetti della vita tribale, il profondo significato di gesti e simboli, i rituali, la composizione gerarchica del clan, i motivi che spinsero gli uomini ad ornare con la pittura le grotte in cui vivevano!

Questa attività ha come scopo l'applicazione di: Storia, Storia dell'arte, Archeologia, Geografia, pittura e fantasia.

La "sala laboratorio" trasformata in caverna è solo una delle possibili ambientazioni dove far spaziare la propria fantasia.



4. Tutte le strade portano a...

Costruiamo un'antica strada romana!

L'impero romano è stato uno dei più grandi e potenti di tutta la storia antica. Uno dei punti di maggior forza, è stata la realizzazione di un'imponente rete viaria che collegava aree geograficamente e culturalmente lontane tra loro. Le strade venivano utilizzate per uno spostamento veloce di truppe militari, merci, persone.

Oggi molte strade sono ancora utilizzate seguendo il percorso originale, ed è ancora possibile ammirare i resti di queste grandi arterie.

Ma come si costruisce una strada antica? Il laboratorio ha come obiettivo la progettazione e realizzazione di un'antica strada romana, partendo dalle misurazioni preliminari utilizzando antichi strumenti come la groma, fino alla costruzione della strada stessa, impiegando tecniche antiche e comprendere quali materiali venivano utilizzati durante le diverse fasi. Ai ragazzi verrà insegnata con giochi pratici la teoria della costruzioni per strati delle strade romane e la statica dei grandiosi ponti romani con il segreto della loro resistenza nel tempo, l'arco.



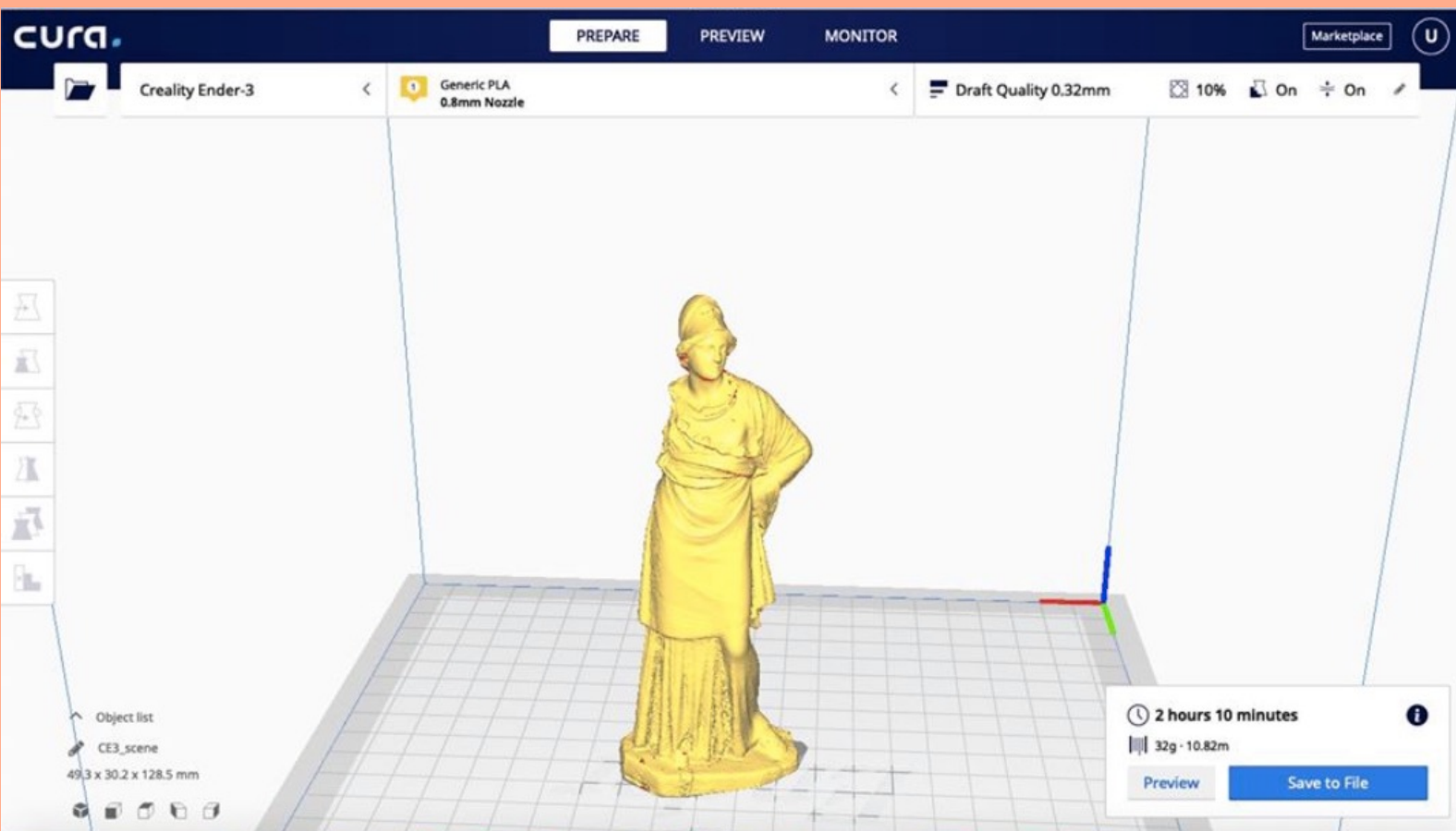
5. Stampare il futuro

Creare e realizzare i propri progetti

Il Comune di Guidonia Montecelio Assessorato alla Cultura ha attrezzato il laboratorio del Museo Lanciani, reinvestendo i proventi della biglietteria, con una Stampante 3D dedicata a fini didattici, laboratoriali e museali.

La stampante sarà utilizzata in diverse attività ed è cura dei nostri formatori alimentare la curiosità, l'intraprendenza e la capacità di bambini e ragazzi a stampare in 3D ciò che è magari è stato modellato durante il laboratorio.

Durante la presente attività verrà insegnata ai ragazzi la tecnica della fotogrammetria, ovvero la creazione di modelli tramite fotografia digitale e saranno proposte con spiegazione dettagliata del manufatto esposto nel museo, diverse altre stampe: dalle statue a particolari manufatti preistorici, per poter arricchire i pomeriggi di attività ludiche e creative.



6. Misura il Mondo, antico!

Impariamo dai romani a misurare per costruire monumenti

Il nostro sapere tecnico e tecnologico deriva in gran parte dalle conoscenze del mondo antico. I resti dei monumenti del passato si sono conservati fino ai nostri giorni, e ancora oggi possiamo apprezzarne la grandezza e la maestosità. In che modo gli antichi sono stati in grado di realizzarli? Essi possedevano conoscenze e tecnologie molto avanzate, che hanno permesso la costruzione di imponenti edifici. Alcuni strumenti di misurazione che riguardano la topografia e l'agrimensura, ossia l'arte di misurare la terra, vennero mutuati dal mondo egizio, e poi da quello greco ed etrusco, ma ebbero una particolare diffusione in epoca romana. Il laboratorio ha l'obiettivo di ricostruire, nella maniera più fedele possibile, LA GROMA!!!

Lo strumento degli agrimensori, i geometri dell'antichità, e il più utilizzato in tutte le fasi di misurazione antiche. Questa attività è fortemente interdisciplinare, e attraverso l'uso pratico dello strumento si contribuisce in modo significativo alla manualità e al ragionamento. Inoltre, dopo la realizzazione, sarà possibile effettuare alcune dimostrazioni pratiche di alcuni teoremi matematici, come il teorema di Pitagora.



7. Moda imperiale

Imparando i costumi dell'antichità

Meandri, palmette, tritoni, elmi, fasce e bande il tutto coloratissimo, lucente è la moda dell'antica Roma. Ispirandosi alla statuaria dipinta, ai motivi che sono stati ritrovati sulle architetture e sulle pareti delle ricche *domus* romane verrà spiegato agli studenti il significato di ogni simbolo.

Con il cartoncino sarà ricavato lo stancil utile per essere utilizzato al fine di riprodurre su bianchi teli il proprio motivo simbolico.

Gli imperatori avevano sulle proprie armature armi e gesta, le imperatrici amavano circondarsi di raffinati motivi floreali e vegetali, l'importante è il colore, sgargiante, luminoso, deciso. Infine una presentazione delle tuniche, che una volta asciutte saranno indossate così come avrebbero fatto i bambini dell'impero romano.

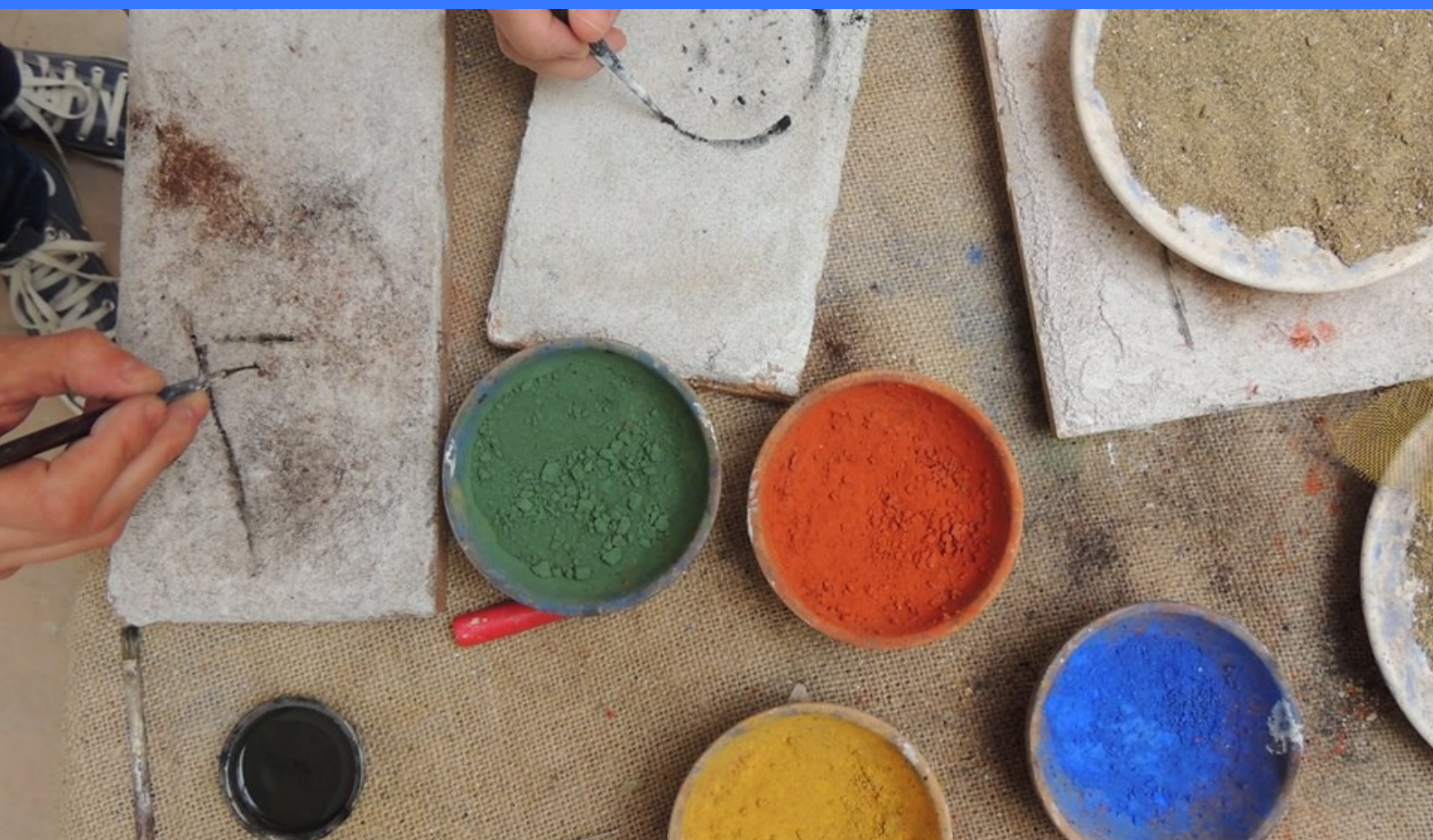


8. Affreschi in villa

Ornare la propria villa romana con gli stili tipici dell'antichità

Questo laboratorio si svilupperà nella sala laboratorio allestita con apposito materiale dove si entrerà quindi muniti di pennelli e colori e con l'aiuto delle Archeologhe i ragazzi dipingeranno un ambiente scegliendo uno degli stili Romani Pompeiani. Dopo aver scoperto la composizione della società romana si procederà alla pittura delle pareti della villa romana.

Colonne, capitelli, paesaggi, personaggi e colori faranno rivivere i grandi fasti dell'antichità. Un'attività nella quale apprendere e sperimentare nuove forme di conoscenza trasversale: storia dell'arte, pittura, archeologia, architettura, storia. Il divertimento e la conoscenza sono assicurati!



9. Pottery

Modella, cuoci, decora e vinci!

Cosa c'è di più divertente che cercare di ricreare le forme ceramiche viste nei musei con Pottery?

Prima si analizzerà un campionario di forme ceramiche, verranno poi spiegate le tipologie e le relative decorazioni.

Il gioco è semplice e divertente:

con i tablet i ragazzi ricreeranno quindi i vasi a partire dalla modellazione dell'argilla per poi proseguire con la cottura, la decorazione dei manufatti fino alla vendita.

Ad ogni vaso verrà assegnato dal sistema un punteggio, più il vaso sarà fedele alla realtà e decorato in maniera consona più saranno i punti vinti.

Si organizzano sfide singole e di gruppo!



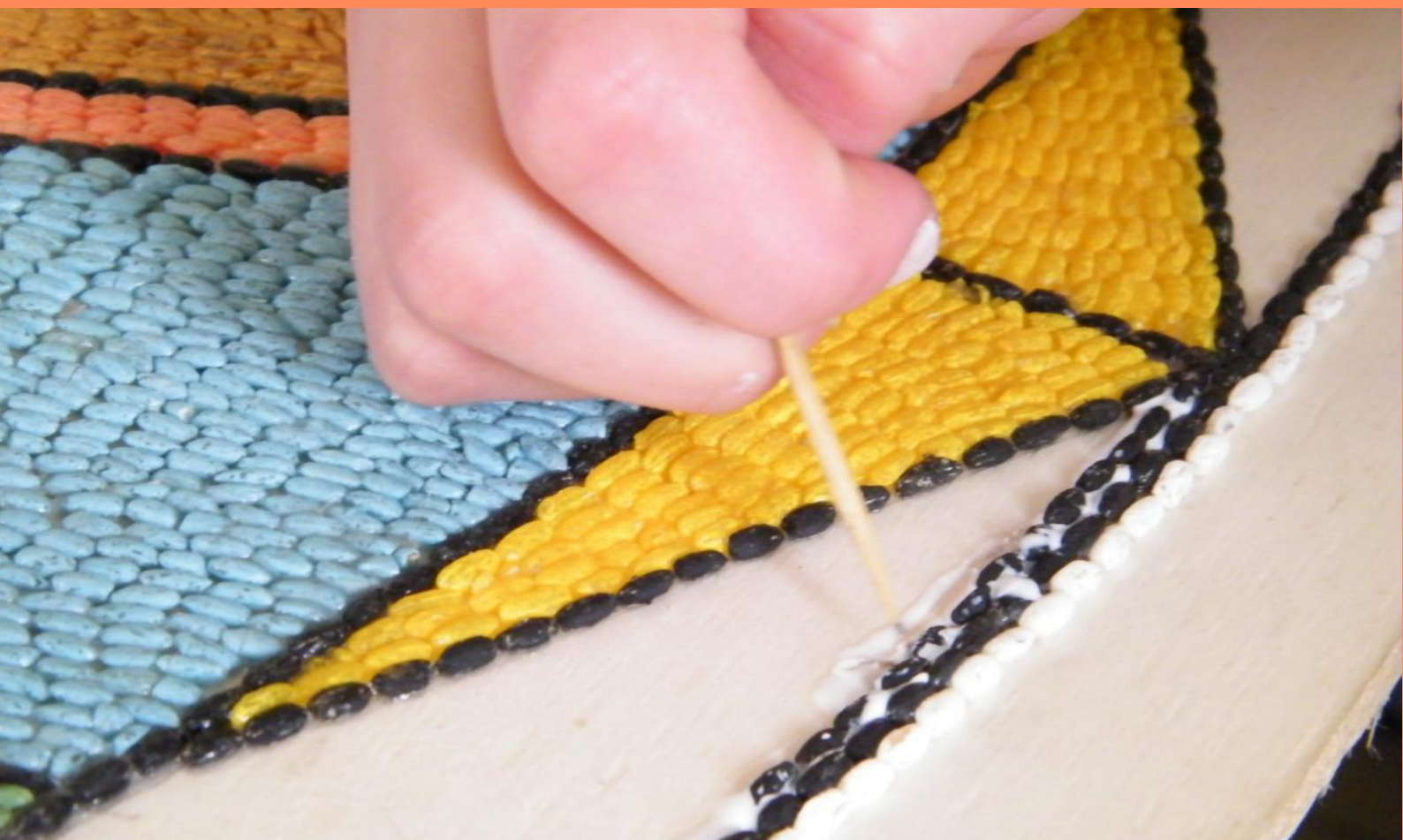
10. Tutti i colori della natura

Tessere naturali per la decorazione a mosaico

Il mosaico è una delle più importanti e antiche arti decorative in uso nell'antichità. Visitando il museo e guardando la presentazione con esempi famosi e storici, verrà proposto ai ragazzi un'attività di rappresentazione di antichi esempi utilizzando semi, legumi secchi e riso colorato.

Speciali schede condurranno i ragazzi alla corretta realizzazione dell'opera d'arte.

L'attività è rilassante e impegna a fondo l'ingegno degli studenti, imparare attraverso le opere dei Musei, utilizzare la conoscenza del territorio per attivare la fantasia degli studenti.



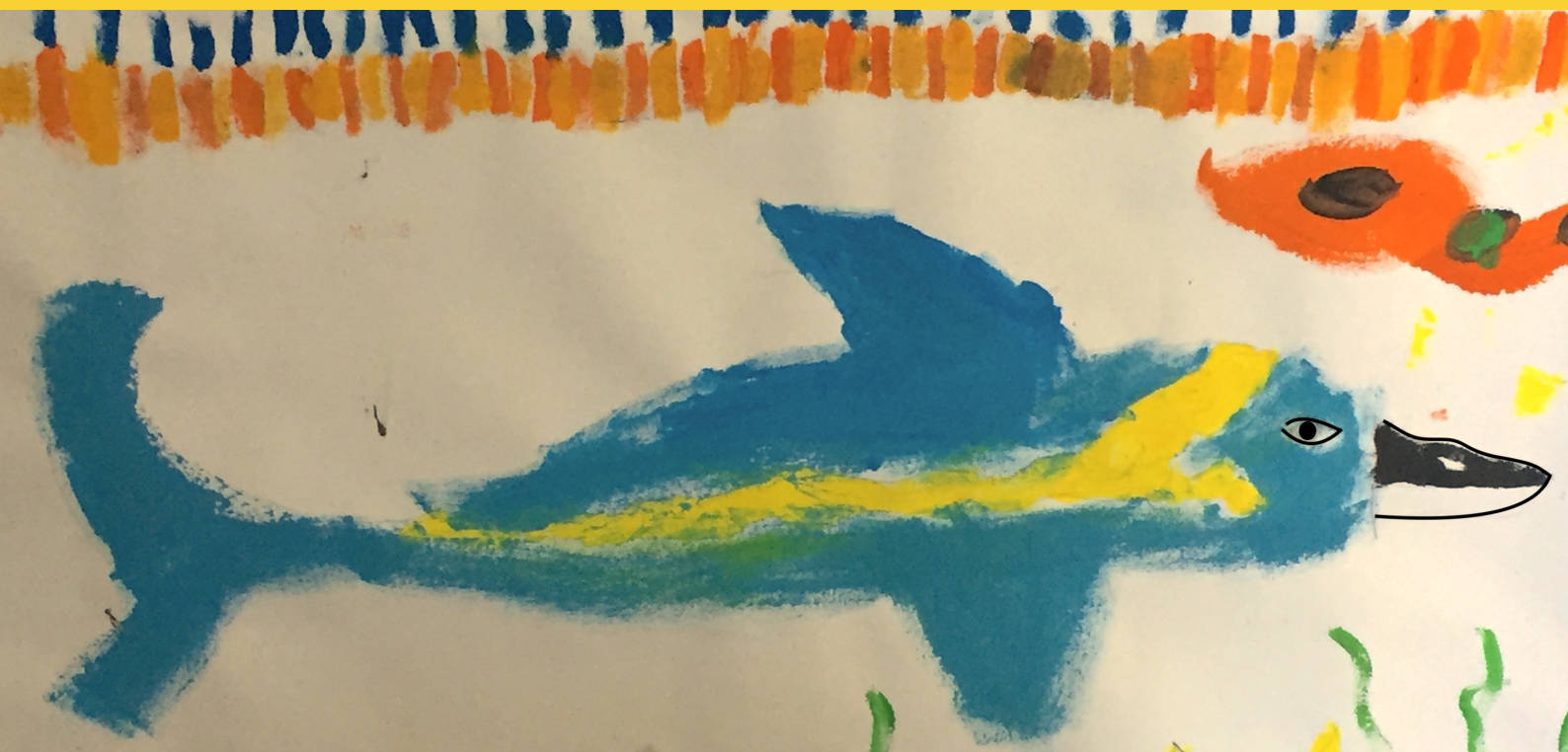
11. Nei mari della fantasia

Tra i delfini e i tori, i migliori esempi di pittura mediterranea

Fa parte del ciclo di insegnamento pratico della storia dell'arte il laboratorio di pittura Minoica. Seguita a una spiegazione della grande civiltà Cretese, la grande mitologia connessa all'isola e i suoi interessanti rituali.

Ciò che affascina della civiltà minoica è la qualità e la quantità di informazioni che possiamo ricavare dall'archeologia, conosciamo la scrittura e la sappiamo leggere, conosciamo giochi e raffinatezze di una civiltà capace di dominare i mari orientali per secoli.

Alla fine della spiegazione i ragazzi saranno invitati, è il caso di dirlo ad immergersi nella pittura di stile minoico scegliendo per gruppo uno degli stupendi temi ritrovati dagli archeologi tra Santorini e Creta: delfini, antilopi, giardini in fiore, danze, giochi.



12. Cucina Romana

Coco optimo

Tutti ai fornelli, preparare la tavola e gli utensili, scegliere gli ingredienti, conoscerli; ecco che arrivano i profumi, i sapori, i colori della felicità. Oggi si cucina e si prepara un ottimo cibo, ma in modo diverso: così come di faceva duemila anni fa!

Era famoso, talmente diffuso da essere utilizzato ancora oggi nella nostra lingua!

Il Libum, un biscottino dolce dell'antica Roma, il dono fatto agli dei per eccellenza, utilizzato in tutte le festività per fare semplici e gustose offerte dette appunto "Libagioni"! Ai ragazzi verranno spiegate le basi di altri piatti, incontreranno gli ingredienti principali della cucina antica, scoprendo un mondo culinario distante da noi. Gusti e sapori distanti, aromi esotici, particolarità e storie sensazionali.

Vedere la storia dalla prospettiva giusta, la cucina!!

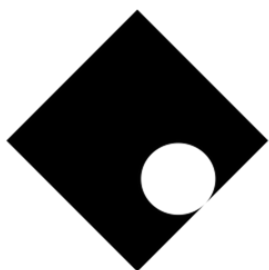


Cultura alla portata di tutti

La giunta comunale e in particolare l'Assessorato alla Cultura di Guidonia Montecelio hanno alacremente lavorato per offrire alla città una struttura museale funzionante, accessibile e aperta che sappia offrire servizi museali efficaci e contemporanei per la cittadinanza. Come associazione culturale pensiamo che quella di gestire una così importante istituzione, sia innanzitutto una missione educativa, rivolta ai bambini, coloro che nel prossimo futuro avranno in mano le sorti del territorio e del paese. Per questo abbiamo deciso di venire incontro alle esigenze di ogni insegnante e genitore mettendoci al loro fianco per progettare laboratori fantasiosi e colorati adatti ai ragazzi che vorranno venire a trovarci nel Museo Lanciani. Per ospitare le classi abbiamo lavorato nel corso dell'anno alla trasformazione del Museo istituendo un'ampia sala didattica dotata di WIFI utile per ogni esigenza laboratoriale. Abbiamo la possibilità di accogliere **due classi al giorno** in tre diverse sale didattiche: l'**aula didattica**, la **sala conferenze** e la **sala immersiva** (quest'ultima in corso di allestimento). Ognuna di queste sale è attrezzata per ospitare alcune delle attività scelte. Inoltre sono a disposizione il piazzale antistante il Museo per le attività all'aperto e il bellissimo chiostro del Convento di San Michele. Siamo a disposizione dei bambini e del territorio, ogni argomento affrontato è infatti contestualizzato nel panorama territoriale in cui il museo si trova e si basa sulle collezioni esposte nel **Museo Civico Archeologico Rodolfo Lanciani**, il Museo della **Triade Capitolina**!

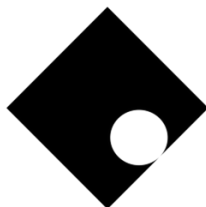


- Prezzo per singolo laboratorio a bambino **10 euro** compreso di biglietto di ingresso
- Visite guidate al museo a **4 euro** a bambino
- visita quiz a **5 euro** a bambino tutto compreso
- visite e laboratori sono attività distinte
- Personale laureato avente i 24 CFU per l'insegnamento qualificato e professionale con ampia esperienza certificata
- Prenotazione dei laboratori o delle visite **almeno una settimana prima**



Una_Quantum Inc





Una_Quantum Inc

ARCHEOFABERS

Siamo disponibili per progetti e laboratori con le scuole, progetti PON con le scuole, alternanza scuola lavoro, musei pubblici e privati, la sede dei nostri laboratori è nel

Museo Civico Archeologico Rodolfo Lanciani

Via XXV Aprile, Guidonia Montecelio
(Rm)

Per informazioni e prenotazioni:

Museo Lanciani: +39 0774 511053

Whatsapp: +39 3408989447 (Paolo)

Mail: museolanciani@unaquantum.com

Mail List: info@unaquantum.com