

Il Museo Archeologico di Forlìmpopoli, ospitato all'interno della Rocca, custodisce testimonianze dalla preistoria all'età romana del territorio. Le attività didattiche, pensate per ogni ordine scolastico, alternano visita guidata, giochi storici e laboratori di archeologia sperimentale, stimolando osservazione, creatività e comprensione dei metodi scientifici del passato.

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio
E Escursione | D Drammatizzazione
G Gamification

Competenze chiave

- Comunicare nella madrelingua
- Competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche
- Competenze sociali e civiche
- Senso di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturali

Metodologie prevalenti:

- Didattica laboratoriale
- Didattica spettacolarizzata
- Cooperative learning



PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

DRAGHI, DAME E CAVALIERI | V

Visita guidata animata ai camminamenti della Rocca con una guida d'eccezione, uno dei grandi personaggi che hanno fatto la storia di Forlìmpopoli. Bambine e bambini scoprono cosa facevano i loro coetanei nel Medioevo e, attraverso piccoli momenti di gioco, vivono in prima persona la vita del cavaliere e della dama. Al termine, i partecipanti creano un elaborato da portare a casa in un breve laboratorio tematico.

1 ora e 30 minuti • € 6

LA SCOPERTA DELL'ARGILLA | L

Laboratorio di manipolazione. Tanti reperti custoditi in museo sono realizzati in argilla: ma da dove viene questo insolito materiale così simile al pongo? Viaggio esperienziale alla scoperta delle forme in cui si trova in natura questo straordinario materiale, per poi mettere le "mani in pasta" sperimentando la stessa emozione che devono aver provato i primi uomini alla scoperta dell'argilla! Bambine e bambini creano un oggetto da portare con sé. *Il tema dell'oggetto si può concordare prima.*

1 ora e 30 minuti • € 6

COLORI A PEZZETTI | L

I mosaici di Forlìmpopoli sono tutti in bianco e nero... che tristezza! Con questo laboratorio bambine e bambini si sbizzarriscono con diversi materiali e colori per creare un mosaico da portare a casa. *Il tema del mosaico si può concordare prima.*

1 ora e 30 minuti • € 6



STORIE DI PIETRA | V L

Laboratorio dedicato alle "pitture rupestri". Dopo aver scoperto la storia dei primi uomini di Forlìmpopoli e aver ascoltato il racconto di un bambino preistorico alle prese con le sfide della vita nella natura, bambine e bambini hanno il compito di "lasciare una traccia" come i loro antenati: con materiali insoliti, tutti possono portare con sé un "frammento di pietra". *Il tema si può concordare prima.*

1 ora e 30 minuti • € 6

Primaria e secondaria I grado

AVVENTURE NELL'ANTICHITÀ | V

Visita guidata animata. Durante il percorso, i partecipanti sono coinvolti in brevi giochi incentrati sulla capacità di osservazione e di risoluzione di alcuni enigmi a tema storico e archeologico, che rendono la visita interattiva e accattivante.

1 ora e 30 minuti • € 7

SGUARDO DAL CAMMINO DI RONDA | V

Visita guidata animata ai camminamenti della Rocca con una guida d'eccezione, uno dei personaggi che hanno fatto la storia della Rocca nel Rinascimento. La visita è arricchita da momenti di gioco a tema, per culminare nell'emozionante momento dell'investitura.

1 ora • € 7

FURTO IN MUSEO | G ★

Un terribile furto è stato commesso in museo! La polizia ha bisogno dei migliori detective: la classe sarà capace di cogliere gli indizi e riconoscere le bugie dalla verità? Divisi in gruppi, ragazze e ragazzi affrontano varie prove per risolvere il caso, scoprire il colpevole e restituire alla comunità un prezioso simbolo del suo passato.

1 ora • € 7



SCAVANDO NEL TEMPO | L

Simulazione di uno scavo archeologico. I partecipanti, divisi in squadre, si trasformano in veri archeologi, armati di pennello, spatola e scheda stratigrafica. Ogni squadra lavora per riportare alla luce antichi tesori e oggetti di vita quotidiana, come in un vero e proprio scavo archeologico.

2 ore • € 7

A BOTTEGA DAL MOSAICISTA | L

Partendo dall'osservazione dei mosaici custoditi in museo, e dopo aver scoperto come lavoravano gli antichi mosaicisti, i partecipanti ripercorrono il processo di creazione di un mosaico, realizzandone uno individuale che possono portare con sé. *Il tema del mosaico si può concordare prima.*

2 ore • € 7

ARMILLE FIBULE ORNAMENTI | L

Laboratorio dedicato alla moda antica, con creazione di una spilla, un oggetto tanto semplice quanto antico, che nei secoli non è cambiato quasi per niente. Dopo aver osservato le spille presenti in museo, e aver conosciuto il loro utilizzo, studentesse e studenti sono guidati nella creazione della loro spilla, con fil di ferro e perline: un prezioso oggetto da portare a casa per essere veramente stilosi!

2 ore • € 7

PER INCISO... ! | L

La nascita della scrittura, dall'assegnazione di simboli e segni "parlanti" fino alla scrittura cuneiforme e geroglifica. Utilizzando un panetto di argilla fresca, ragazze e ragazzi sono guidati nella realizzazione di brevi messaggi con l'alfabeto cuneiforme. Al termine gioco a squadre sui geroglifici.

2 ore • € 7

LA NASCITA DELLA RICETTA | L ★

Nella città di Pellegrino Artusi, le ricette sono un patrimonio prezioso! Ma a quando risalgono le prime ricette? Chi le ha scritte, come e perché? La classe, divisa in gruppi, si cimenta nella traduzione facilitata di alcune semplici ricette romane, per poi riflettere insieme sulle differenze e le similitudini fra la cucina antica e quella moderna.

2 ore • € 7

IL MESTIERE DELL'INGEGNERE | L

Il mondo dell'ingegneria antica, dai romani fino a Leonardo da Vinci. Strade, ponti, acquedotti, teatri...! I Romani (e non solo!) erano degli abilissimi costruttori e alcune delle opere da loro realizzate duemila anni fa sono ancora in piedi. Qual è il loro segreto? Scopriamolo insieme con una entusiasmante sfida a gruppi!

2 ore • € 7

IO ANTICO ROMANO | D

Laboratorio di drammatizzazione teatrale dedicato all'antica Roma. Ragazze e ragazzi, in gruppi, mettono in scena, su un vero e proprio palcoscenico, alcuni episodi della vita quotidiana romana, fra gladiatori, ricchi senatori, poeti, mosaicisti e tanto altro!

mezza giornata • € 11

EROI IN SCENA | D

Laboratorio di drammatizzazione teatrale dedicato alla letteratura epica. Ispirandosi all'Iliade e all'Odissea, la classe porta su un vero palco le scene più famose e coinvolgenti dell'epica classica! Interpretando Achille, Ettore, Elena, Ulisse, Penelope e i Proci, e tanti altri personaggi della mitologia, ragazze e ragazzi affrontano in modo originale i temi dell'epica e della mitologia.

mezza giornata • € 11

Secondaria I grado

DISCOVERING FORLIMPOPOLI | G

Ragazze e ragazzi sono protagonisti di una caccia agli indizi, un gioco a squadre alla scoperta dei personaggi e degli eventi che hanno plasmato la storia di Forlimpopoli, dall'epoca romana fino ai giorni nostri, esplorando la città in prima persona. Risolvendo enigmi e scoprendo segreti nascosti, vivono l'emozione di un viaggio che unisce storia, cultura e competizione, per un'introduzione alla città di Forlimpopoli e alla sua storia.

mezza giornata • € 11

INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili:
mezza giornata: visita + 1 lab € 11
intera giornata: visita + 2 lab € 16
- Chiedi un preventivo per attività in classe o al Maf, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 337 1180314

maf@comune.forlimpopoli.fc.it
www.amaparco.it/maf



Comune di Forlimpopoli

