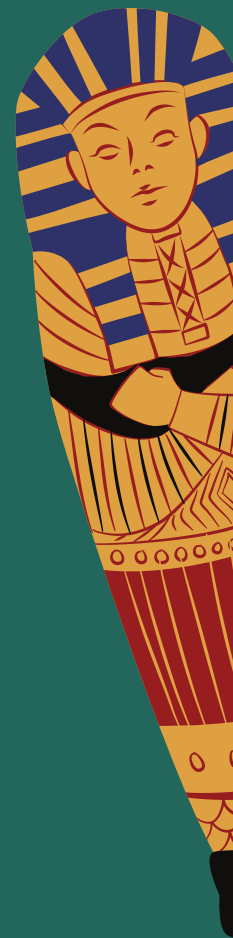


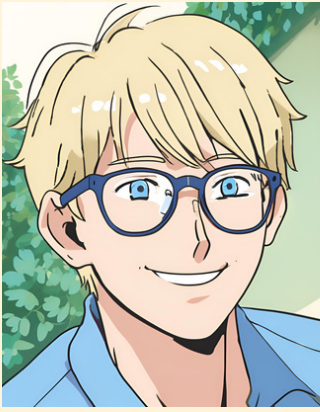


L'archeologia a scuola

*Attività didattica
di storia e archeologia*

*Andrea Samueli
Luca Sgargi*





Mi chiamo Andrea Samueli e sono un archeologo.

Dopo la formazione in studi classici al Liceo G. Carducci di Viareggio, ho conseguito presso l'Università di Pisa dapprima la laurea in Scienze dei Beni Culturali e poi la laurea magistrale in Archeologia.

Mi occupo di didattica, proponendo conferenze, lezioni e laboratori sulla storia e sull'archeologia a musei e scuole con l'obiettivo di avvicinare grandi e piccini a questi affascinanti argomenti.



Mi chiamo Luca Sgargi. Sono un operatore Ludico CSI e da anni opero nel territorio toscano, promuovendo progetti ludici affiancando operatori della salute mentale. Collaboro con associazioni ludiche di Bologna e Pistoia per la promozione sociale del gioco di ruolo all'interno di scuole, biblioteche comunali ed eventi specifici.

Mi occupo anche di Narrative Design nella progettazione e realizzazione di videogiochi. Sono poi guida ambientale Escursionistica ALGAE, attivo in Emilia-Romagna e Toscana, nei territori di Bologna, Modena, Pistoia e Pisa.

Contatti:

-cellulare Andrea 339 5386023; Luca 340 5004637

-email samueliandrea@hotmail.it

- Per la **prenotazione** di laboratori e lezioni, si prega di contattare gli esperti telefonicamente o tramite e-mail.
- Il **costo** di tutti i laboratori è comprensivo del materiale.
- Per le **presentazioni PowerPoint** è richiesta la presenza della lavagna elettronica. Nel caso in cui questa non sia presente, si prega di avvisare l'esperto affinché possa organizzarsi con un videoproiettore.



Attività proposte

Andrea Samuelli

Conferenze

- Mummie, mappe e tesori
- Una giornata con i legionari
- A tavola con gli antichi
- Distributori e porte scorrevoli
- Bellezza e sport nell'antica Roma
- Le meraviglie nel mondo antico
- A spasso nell'antica Roma
- Le donne nell'antichità



Laboratori:

- Laboratorio dei profumi romani
- Laboratorio di epigrafia

Luca Sgargi

Edu Larp

- La Congiura di Catilina: cospirazione a Roma



Conferenze (costo 5 € ad alunno - durata minima 1 ora)

Oltre ai temi presenti su questa brochure, l'esperto è a disposizione per approfondire aspetti specifici inerenti alla Storia.

Mummie, mappe e tesori: l'archeologia è proprio come si vede nei film di Indiana Jones? (2 ore)

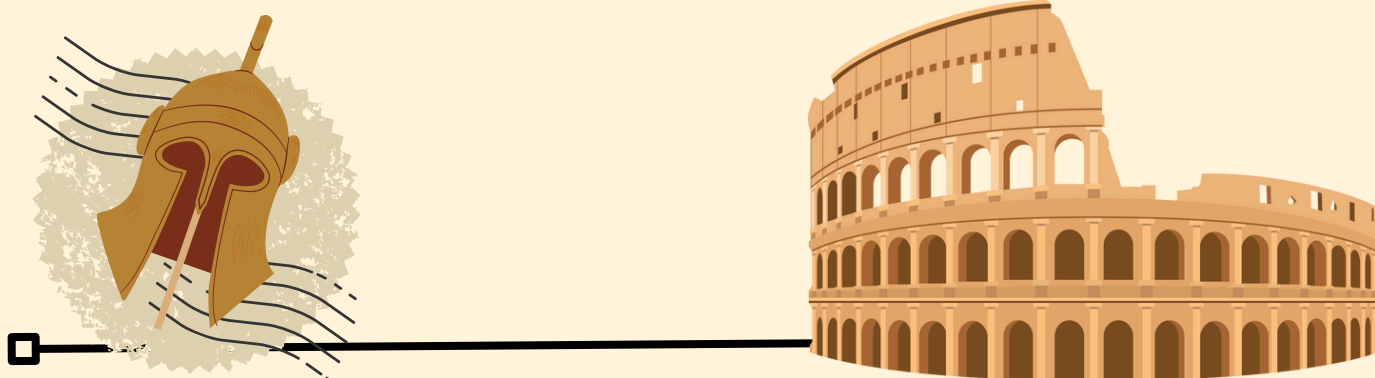
La conferenza ha come obiettivo spiegare agli alunni in cosa consiste questa disciplina e qual è la sua importanza. Tramite presentazione PowerPoint vengono illustrate le basi dello scavo archeologico e le moderne tecnologie che giungono in aiuto dell'archeologia.

Una giornata con i legionari: l'esercito romano è davvero famoso, ma chi erano i legionari?

Lo scopriremo durante questo incontro, vedendone da vicino la vita quotidiana, cercando di capire quali erano le loro abitudini, come si addestravano, come si vestivano e persino cosa mangiavano. Un viaggio nel tempo per conoscere questi temibili sodati. L'esperto porta inoltre materiale didattico (scudo, spada, vestiti ecc.) per far immergere gli alunni nella lezione.

A tavola con gli antichi: cosa si mangiava nell'antichità?

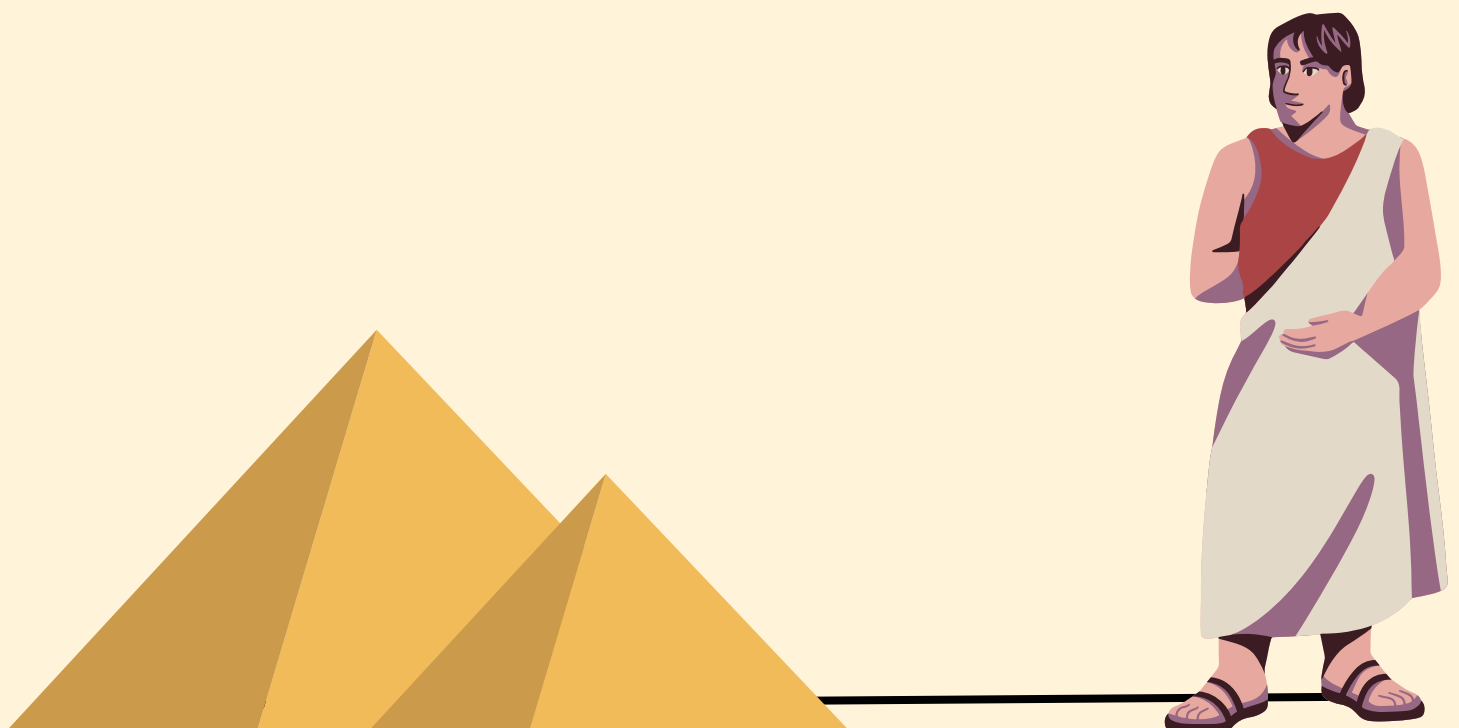
Il cibo ha sempre rappresentato un elemento importante nella cultura dei vari popoli. Con questa conferenza l'esperto, mediante presentazione PowerPoint, illustrerà agli alunni ingredienti e cibi dell'epoca romana, attingendo alle fonti letterarie e archeologiche.



Distributori e porte scorrevoli: quali tecnologie avevano gli antichi? Greci e Romani si sono distinti per le loro doti nei campi della scienza, della meccanica e dell'architettura. Attraverso la proiezione di slide, verranno prese in esame le invenzioni e le scoperte più interessanti del mondo greco-romano, dal motore a vapore alla cupola monumentale del Pantheon.

Bellezza e sport nell'antica Roma: quali sport erano praticati? E come funzionava un impianto termale? Lezione sulla cura del corpo in epoca romana, dalla cosmesi ai percorsi termali allo sport. Un viaggio alla scoperta degli aspetti meno noti della civiltà romana.

Le meraviglie del mondo antico: un viaggio architettonico dalla Grecia all'Egitto. L'esperto, mediante presentazione PowerPoint, accompagna gli alunni alla scoperta delle famose "sette meraviglie del mondo antico", analizzando le prove archeologiche e letterarie giunte sino ai nostri giorni.



A spasso nell'antica Roma: un viaggio in una città romana alla scoperta della civiltà degli antichi Romani. (2 ore)

Attraverso la proiezione di slide e l'utilizzo di materiale didattico, l'esperto spiega agli alunni gli aspetti fondamentali della vita degli antichi Romani, dalle attività svolte nelle campagne alla frenetica vita cittadina, analizzando costruzioni, mestieri, cibi e divertimenti dell'epoca. Un viaggio da non perdere!

La figura femminile: come vivevano le donne nell'antichità?

Con questa conferenza l'esperto spiegherà agli alunni come vivevano le donne nell'antica Grecia e a Roma: quale era l'educazione delle donne, la loro condizione sociale e il loro matrimonio.



Laboratori (5 € ad alunno - durata 2 ore)

Oltre ai temi presenti su questa brochure, l'esperto è a disposizione per approfondire aspetti specifici inerenti alla Storia.

Laboratorio dei profumi romani (archeologia sperimentale)

Dopo una breve introduzione all'uso del profumo nel mondo antico, l'esperto illustra agli alunni le tecniche di produzione impiegate dai Romani per la realizzazione di tali essenze; segue la parte pratica durante la quale i partecipanti si possono cimentare nella creazione di un proprio profumo utilizzando il materiale fornito.

Laboratorio di epigrafia latina

Dopo una lezione introduttiva sull'epigrafia, l'esperto distribuisce agli alunni repliche di epigrafi provenienti da Pompei con l'obiettivo di far loro decifrare quanto scritto; segue riproduzione su argilla di una o più epigrafi da parte di ogni partecipante.



EduLARP, di cosa si tratta?

L'**EduLARP** (Educational Live Action Role-Playing) è una forma di gioco di ruolo dal vivo utilizzata in contesti educativi per insegnare competenze, conoscenze o valori.

Durante un EduLARP, i partecipanti assumono ruoli in scenari creati ad hoc, simulando situazioni storiche, sociali, scientifiche o di fantasia, e interagiscono con gli altri giocatori e l'ambiente secondo regole prestabilite.

Le potenzialità dell'EduLARP includono:

- apprendimento esperienziale: gli studenti imparano attivamente, vivendo in prima persona situazioni educative
- sviluppo di competenze sociali: stimola il lavoro di gruppo, la comunicazione e la risoluzione dei conflitti
- pensiero critico: attraverso la simulazione di scenari complessi, i partecipanti sono incoraggiati a riflettere, analizzare e prendere decisioni.
- coinvolgimento emotivo: l'immersione nei ruoli e nelle situazioni favorisce un apprendimento più profondo e duraturo
- inclusività e motivazione: rende l'apprendimento più dinamico e coinvolgente, adatto a diversi stili di apprendimento e capace di motivare anche studenti meno coinvolti dai metodi tradizionali



La Congiura di Catilina: cospirazione a Roma (10 € ad alunno - durata minima 2 ora)

Descrizione:

In questo EduLARP storico, i partecipanti si immergono nel cuore della Roma repubblicana del 63 a.C., durante il tentativo di rivolta guidato da Lucio Sergio Catilina. Le dinamiche di gioco riprendono le meccaniche di Lupus in Tabula, dove i giocatori sono suddivisi in due fazioni segrete: i leali al Senato e i cospiratori di Catilina. Ogni notte, i cospiratori pianificano attentati e sabotaggi, mentre il giorno i senatori e i cittadini tentano di smascherare e neutralizzare i traditori tramite discussioni, accuse e votazioni.

Obiettivo:

I giocatori devono riuscire a mantenere la stabilità della Repubblica o far trionfare la congiura, influenzando il gioco con dialoghi politici, retorica e alleanze strategiche.

Ruoli:

- Cospiratori di Catilina: agiscono segretamente per sovvertire l'ordine e promuovere la rivolta.
- Senatori e cittadini leali: discutono e votano per eliminare i traditori e preservare la Repubblica.
- Personaggi speciali: Cicerone, come console vigile e astuto, e Catilina, leader della cospirazione, hanno abilità uniche.

Scopo educativo:

Questo EduLARP stimola il pensiero critico, la capacità di argomentazione e la comprensione del contesto storico e politico della tarda Repubblica romana. Gli studenti esplorano temi come la corruzione, la lealtà politica e la manipolazione del potere attraverso il gioco di ruolo e la narrazione storica.

Nel corso dell'attività Luca seguirà gli alunni per la parte di Larp e Andrea nella componente storica.

