



PROGETTO VIAGGI STRA-ORDINARI

TEMATICA “VIAGGIO STORICO” (AMBITO DI RIFERIMENTO: STORIA)

*Il senso del viaggio sta nel fermarsi ad ascoltare chiunque abbia una storia da raccontare.
(Pino Canucci)*

Quotidianamente i ragazzi affrontano un viaggio nel tempo, ma spesso non se ne rendono conto: avviene quando a scuola devono seguire le lezioni di **Storia**. Costretta tra le altre materie scolastiche, purtroppo non è tra le più amate dagli studenti che la ritengono erroneamente un difficile elenco di date e nomi da ricordare.

Le proposte individuate per questo percorso vogliono proporre ai partecipanti un affascinante Viaggio Storico, dove scoprire che chi ha vissuto nel passato spesso non era così diverso da noi.

PREISTORIA

Gli uomini primitivi tracciando con il corpo e le mani segni e disegni sulle pareti delle loro grotte hanno lasciato indelebili tracce della loro esistenza. Scene di caccia, animali, persone della tribù o semplicemente l'impronta della mano che arrivano fino a noi annullando la distanza.

Durata

1,5 ore

Età destinatari

Scuola dell'infanzia, primo e secondo ciclo scuola primaria

Attività proposta

Su un rotolo di carta da plotter, i ragazzi potranno sperimentare le modalità di produzione dei dipinti realizzati dagli uomini preistorici attraverso argilla sciolta in acqua. Direttamente con l'uso delle mani o con l'ausilio di pennelli, potranno lasciare la propria testimonianza e il proprio messaggio.

Materiale necessario

- Carta da plotter
- Argilla secca
- Vaschette
- Acqua
- Pennelli

Svolgimento

Srotolare la carta da plotter sul pavimento, far sciogliere in poca acqua piccole pepite di argilla secca. Bagnarsi le mani o intingere il pennello e tracciare segni e tracce sul foglio. Lasciare asciugare e poi appendere

Uscita suggerita

Museo Laboratorio della Preistoria di Vaie.



ROMANI

Cosa mangiavano i Romani? Come costruivano le loro strade? Dove seppellivano i loro defunti? E poi ancora: avevano un sistema di fognatura e di acqua corrente?

Sono tanti gli aspetti che contraddistinguono la vita quotidiana dei Romani, ma non tutti sono raccontati dai libri di storia. Attraverso un divertente e coinvolgente gioco di ruolo i ragazzi potranno scoprire che gli antichi Romani erano molto più moderni di quanto possano pensare!

Durata

1,5 ore

Età destinatari

Primo e secondo ciclo scuola primaria

Attività proposta

4 PASSI E 1 DADO: divertente quiz che vedrà i ragazzi sfidarsi a suon di domande, travestimenti, animazioni e disegni. L'antica Roma farà da sfondo a questa sfida tra gladiatori, imperatori, servi e ancelle.

Materiale necessario

- Plancia del gioco
- Pedine
- Dado
- Argilla
- Lenzuolo bianco

Svolgimento

Divisi dalle due alle quattro squadre, i ragazzi si sfideranno a chi raggiunge più punti o a chi termina prima il percorso di gioco. Lungo il percorso giochi, quiz, sfide, secondo quanto riportato nel regolamento di gioco

Uscita suggerita:

Percorso della Torino romana con visita al Museo di Antichità.



MEDIOEVO

Per raccontare il Medioevo saranno raccolti spunti dagli oggetti che compongono la nostra vita quotidiana (occhiali, orologi, pantaloni, bottoni,..) che permetteranno di scoprire che la loro origine si colloca proprio in questo tempo. Scopriremo anche i giochi e i passatempi dei coetanei vissuti 1000 anni fa.

Durata

1,5 ore

Età destinatari

Secondo ciclo scuola primaria, Scuola secondaria di primo grado

Attività proposta

Attraverso la sperimentazione dei giochi medievali e l'osservazione degli oggetti che ci circondano racconteremo la vita quotidiana medievale

Materiale necessario

- Contenitori in argilla
- Noci
- Tempera colorata
- Tabellone per bersaglio

Svolgimento

Gioco 1: sistemare due ciotole di argilla in un punto. Dividere i ragazzi in due squadre, farli sistemare dietro una linea e consegnare a ciascuno una noce. Scopo del gioco è fare più centri possibili. Aumentare la distanza tra linea e vasi per alzare il grado di difficoltà.

Gioco 2: mettere un po' di tempera in due ciotole e posizionare il bersaglio. Dividere i ragazzi in due squadre e consegnare a ciascuno una noce. A turno, intingere la noce nel colore e tirare. Vince la squadra che avrà fatto più punti.

Uscita suggerita:

Borgo Medievale, Torino

Ricetto di Candelo, Biella



ETÀ MODERNA

Nel corso del XVIII e XIX secolo molte invenzioni oggi in uso hanno fatto la loro apparizione. Naturalmente non avevano l'aspetto che conosciamo oggi e anche il loro funzionamento era leggermente diverso. Attraverso la loro osservazione attorno a noi scopriremo similitudini e differenze.

Durata

1,5 ore

Età destinatari

Scuola secondaria di primo grado

Attività proposta

I ragazzi saranno coinvolti in un gioco fotografico di confronto per il riconoscimento di alcuni oggetti che dal passato sono arrivati ai giorni nostri... modificati!

Materiale necessario

- Immagini di oggetti del passato

Svolgimento

Dividere il gruppo in più squadre, assegnando un numero uguale di immagini di oggetti del passato. Vince la squadra che nel minor tempo avrà riconosciuto e fotografato il corrispondente moderno.

Alla fine di ogni turno di gioco fare uno scambio delle immagini tra le squadre e contare il punteggio finale per stabilire la squadra vincitrice.

Uscita suggerita:

Museo del Risorgimento, Torino

Torino risorgimentale

