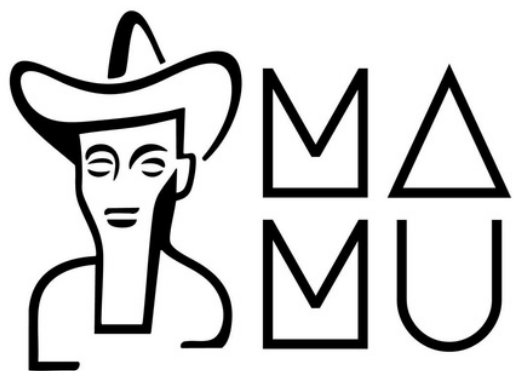
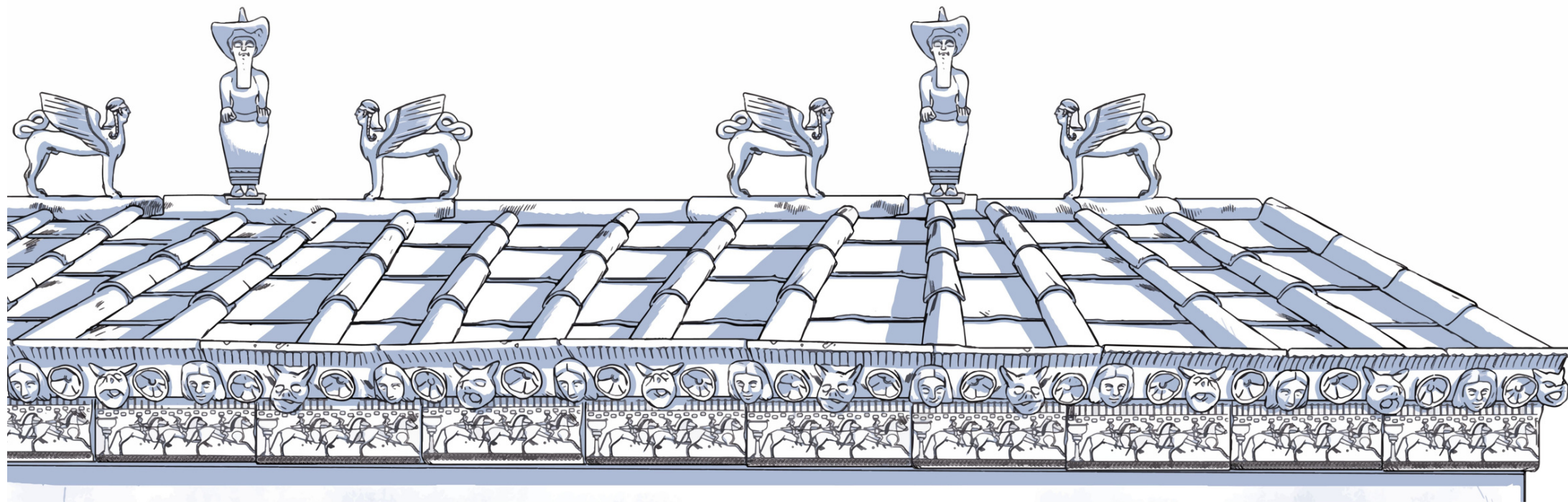




MUSEO
 ΔRCHEOLOGICO
 MURLO

Attività e laboratori per le scuole

FMIS
 fondazione musei senesi

REGIONE
 TOSCANA



**MUSEO
 DI RILEVANZA
 REGIONALE**

Il Museo

Il museo conserva gli straordinari materiali trovati a Poggio Civitate, il colle vicino a Murlo dove, tra VII e VI secolo a.C., sorse una delle più importanti residenze aristocratiche etrusche. La ricerca archeologica, iniziata sessanta anni fa, ci ha restituito oggetti e storie unici che raccontano la vita quotidiana e offrono una rara testimonianza di architettura domestica etrusca in quel periodo.

Il percorso, distribuito su tre piani, permette di trattare i vari aspetti della vita quotidiana tra cui la produzione artigianale, l'architettura domestica, l'alimentazione e il banchetto. In questo museo è esposto il famoso uomo col cappello anche chiamato Cappellone, una statua in terracotta posta sui tetti con funzione apotropaica.

Una sala è dedicata alla necropoli e alla figura del guerriero.

Le ricostruzioni dei tetti delle strutture permettono una visita interattiva: il visitatore ha la possibilità di distinguere le parti originali dai restauri, di apprendere le varie fasi di lavoro dallo scavo alla musealizzazione.

L'allestimento permette lo svolgimento delle attività educative all'interno delle stesse sale, ampie e luminose.

Accessibilità museale

I programmi presentati sono pensati per un coinvolgimento attivo degli alunni. Per stimolare la loro curiosità e le capacità logiche e mnemoniche, si propongono attività di carattere archeologico che includano il gioco e la manualità, pur mantenendo il rigore delle informazioni scientifiche trasmesse.

Il museo è accessibile, anche grazie alle postazioni tattili che riproducono alcuni tra i più importanti reperti esposti. Grazie a queste riproduzioni abbiamo potuto incrementare il pacchetto educativo con un percorso multisensoriale, attraverso il quale gli alunni possono stimolare i loro sensi e le loro percezioni. La scuola può richiedere percorsi alternativi nel caso di particolari esigenze che possano precludere l'intera visita così presentata: le modifiche potranno essere apportate ai temi, alle modalità e ai tempi di svolgimento.

La scuola può richiedere e concordare appuntamenti settimanali o mensili per l'intera durata dell'anno accademico.

Per un'esperienza completa si consiglia di abbinare l'attività alla visita guidata.

Programmazione e materiali

La **durata** media delle attività è adattabile in base alle esigenze delle singole classi. Tuttavia è consigliabile una durata di circa due ore per l'attività e di un'ora per la visita guidata.

È possibile concordare una **visita giornaliera** con possibilità di pranzo al sacco sia all'esterno che all'interno del museo. La mattina si divide tra la visita guidata e un'attività educativa; nel pomeriggio l'attività potrebbe essere più leggera, come il gioco dell'oca o il percorso multisensoriale. I **materiali** sono forniti dal museo.

Costi

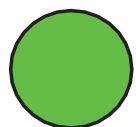
Ingresso al museo: 1,50 euro per alunno.

Gratuito per accompagnatori, disabili e residenti nel comune di Murlo.

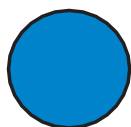
Attività con laboratorio: 2,00 euro/alunno | visita guidata: 2,00 euro/alunno | gratuito per le scuole di Murlo
Proposta giornaliera: 6 euro/alunno

Utenze

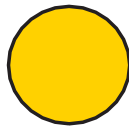
Si propongono programmi specifici per età; tuttavia, su richiesta, è possibile rendere fruibile ogni proposta a tutte le classi. Un colore indica l'età consigliata per ogni attività:



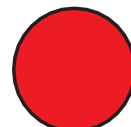
3 - 8 anni



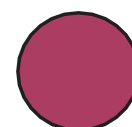
9 - 10 anni



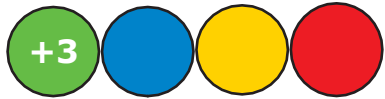
10 - 11 anni



+ 11 anni



0 - 99 anni



Attacca e tocca. Come rendere accessibile un'opera d'arte.

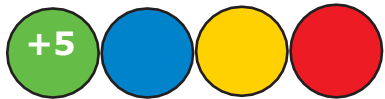
Gli alunni riempiono le diverse porzioni di un'immagine stampata con materiali di origine naturale, di varia consistenza e colore. Le figure, scelte tra quelle presenti al museo, sono stampate su carta con i segni divisori evidenziati: ad esempio, la stampa della sfinge è suddivisa in quattro parti (corpo, ali, volto e capelli). Il modulo prende spunto dalle postazioni tattili esposte lungo il percorso e mira a sensibilizzare sulla possibilità di rendere accessibile un'opera d'arte.

Prevista la visita alle postazioni e ai reperti scelti per il modulo.

Finalità: stimolare la fantasia e le capacità creative.

Metodo d'apprendimento: multisensoriale.

Discipline coinvolte: storia dell'arte, archeologia.



Il gioco dell'oca etrusco

Un gioco di società ideato e creato per Murlo dalla biblioteca comunale e dal museo.

Gli alunni, pedine del gioco, si muovono su un percorso fatto di 45 caselle (formato 25x25 cm circa) ispirate ai "personaggi" esposti all'interno del museo (tra i quali la Sfinge, la Gorgone, l'Uomo col cappello e altri). Ad ogni personaggio corrisponde un'azione o una domanda. Il gioco stimola la curiosità e la lettura e diventa uno strumento di fruizione del museo, utile anche per un primo approccio allo studio della cultura etrusca.

Finalità: stimolare la concentrazione dell'alunno e le capacità logiche e mnemoniche; sperimentare il gioco di gruppo e la cooperazione con gli altri.

Metodo d'apprendimento: gioco educativo.

Discipline coinvolte: archeologia.

+3

...e il cioccolato?

Le lastre dedicate al banchetto, di cui abbiamo esposte anche le riproduzioni tattili, ci permettono di parlare delle differenze con la tavola di oggi, sia dal punto di vista culturale che alimentare. Attraverso le scatole cieche, i bambini vengono a contatto con vari alimenti usando soltanto il tatto e l'olfatto.



Finalità: stimolare i sensi per sviluppare capacità logico-mnemoniche.

Metodo d'apprendimento: multisensoriale.

Discipline coinvolte: storia, archeologia del cibo, antropologia.



+3

Personaggi in movimento

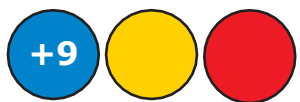


I bambini sono invitati a riprodurre, con il loro corpo, le sembianze e le caratteristiche fisiche e comportamentali dei personaggi illustrati, anche attraverso giochi di gruppo.

Finalità: attraverso la drammatizzazione, il bambino prende coscienza dello spazio che occupa e, stimolando le proprie capacità mnemoniche e motorie, conosce gli oggetti e i personaggi del museo.

Metodo d'apprendimento: drammatizzazione, educazione motoria.

Discipline coinvolte: archeologia, mitologia.



Flâner a Murlo

flânerie: è una parola ottocentesca francese usata per indicare l'arte di camminare senza meta, perdersi tra le vie con curiosità, con atteggiamento ozioso e contemplativo.



Gli alunni si staccano dal gruppo rendersi indipendenti e seguire i loro sensi di bambini e ragazzi. Si affidano completamente alla loro guida interiore vagando in assoluto silenzio, con lentezza tra i vicoli del Castello di Murlo e gironzolando tra le sale del museo in autonomia.

Al termine della passeggiata, si appuntano su un foglio ciò che li ha colpiti, quello che hanno visto, udito o odorato ma anche come si sono sentiti a vagare in un luogo senza una meta. Poi a turno potranno leggere ad alta voce i loro appunti, o una parte.

Questa attività è un esercizio individuale. Stimola la creatività, crea consapevolezza; aiuta l'alunno a concentrarsi e anche a sviluppare il proprio senso dell'orientamento.

Il Castello di Murlo è luogo adatto dato che è chiuso al traffico e le poche auto che transitano sono quelle dei residenti. Tuttavia è possibile scegliere di svolgere l'attività esclusivamente all'interno del museo.

Finalità: liberare la mente, ridurre l'ansia e creare senso di indipendenza.

Metodo d'apprendimento: pratico, individuale, emozionale.

Discipline coinvolte: storico – artistiche, geografia, filosofia.



Caccia al tesoro



Gli alunni, suddivisi in gruppi, sono coinvolti in una caccia al tesoro che si sviluppa tra le sale del museo alla ricerca dei reperti. Il gioco strutturato con quiz, indovinelli e puzzle, serve per approfondire la conoscenza delle sezioni tematiche sviluppando astuzia e spirito di osservazione.

Per poter affrontare le prove del gioco, sono dati nozioni e sussidi didattici.

Finalità: stimolare la concentrazione e l'attenzione dell'alunno, le capacità logiche e mnemoniche; sperimentare il gioco di gruppo e la cooperazione con gli altri.

Metodo d'apprendimento: gioco educativo.

Discipline coinvolte: storico – artistiche, linguistiche, tecnico-scientifiche, geografia.



Raccontami una storia

Dopo l'osservazione diretta di alcuni reperti esposti, gli alunni con fantasia e immaginazione rispondono ad alcune domande aperte o chiuse poste a turno a tutti per la stesura di un testo, una poesia o una narrazione.

Finalità: stimolare la fantasia e l'immaginazione per favorire abilità linguistiche e cognitive in un contesto narrativo condiviso.

Metodo d'apprendimento: osservazione diretta.

Discipline coinvolte: archeologia, antropologia cognitiva.





+10 La scrittura etrusca. Leggere, scrivere e far di conto in Etrusco

Contestualizzazione storico-geografica, presentazione delle iscrizioni più famose, conoscenza dei numeri.

Ascolto, lettura e comprensione di iscrizioni semplici, scrittura di frasi con lettere dell'alfabeto etrusco su supporto variabile, gioco dei dadi.

Finalità: sfatare il mito del mistero della lingua etrusca attraverso la conoscenza delle iscrizioni più importanti, stimolando la logica e la memoria con giochi e supporti audio.

Metodo d'apprendimento: teorico, gioco educativo.

Discipline coinvolte: epigrafia, geografia, antropologia.



+11 Il mestiere dell'archeologo: the Garbage Project

Il Garbage Project, letteralmente progetto spazzatura, è stato realizzato a Tucson, in Arizona, per studiare le abitudini alimentari dei cittadini ed è stato sviluppato seguendo le metodologie archeologiche.

Presentazione del lavoro dell'archeologo, delle fasi di scavo e del lavoro post-scavo. Dall'individuazione di un sito, al recupero delle testimonianze archeologiche mediante lo scavo stratigrafico; illustrazione degli interventi di restauro e conservazione ai fini della musealizzazione.

Studiando la spazzatura del museo con metodologia archeologica, gli alunni scoprono quali sono le abitudini dei visitatori all'interno della struttura.

Finalità: apprendere la differenza tra tempo assoluto e tempo relativo; sviluppare le capacità logiche degli alunni e stimolare la loro curiosità.

Metodo d'apprendimento: archeologico – pratico.

Discipline coinvolte: logico – matematiche, scientifiche, disegno, fotografia archeologica.



Percorso multisensoriale: un museo per tutti

da 0 a 99 anni

Un museo per tutti è un progetto di accessibilità fisica, sensoriale, cognitiva e culturale.

L'attività inizia con una visita guidata alle riproduzioni dei reperti e ai puzzle tattili realizzati con varie texture per stimolare le capacità sensoriali e cognitive.

In un secondo momento, attraverso l'esplorazione tattile, gli alunni vengono a contatto con oggetti moderni di uso quotidiano e antichi. Divisi in gruppi attraverso l'uso di scatole cieche dovranno poi provare a riconoscerli.

Finalità: stimolare tutti i sensi e le capacità logiche e mnemoniche.

Metodo d'apprendimento: multisensoriale.

Discipline coinvolte: archeologia.





MUSEO
ARCHEOLOGICO
MURLO



Piazza della Cattedrale, 4 53016 Murlo (SI)
0577814099 | poggiocivitate@museisenesi.org
Facebook: Museo Archeologico Murlo
Instagram: [museomurlo](https://www.instagram.com/museomurlo)

