



	SCUOLA INFANZIA 3-5 ANNI	PRIMARIA CLASSE I E II	PRIMARIA CLASSE III	PRIMARIA CLASSE IV	PRIMARIA CLASSE V	SECONDARIA DI PRIMO GRADO 10-13 ANNI	SECONDARIA DI II GRADO
<b>Percorsi Intera mattina (€ 10,00)</b>							
LA VIA DEL FIUME							
GEOESPLORANDO							
LA MURGIA CON TUTTI I SENSI							
I SISTEMI DI RACCOLTA D'ACQUA SULLA MURGIA							
L'OCCHIO DEL FOTOGRAFO							
I SISTEMI DI RACCOLTA D'ACQUA IN CITTÀ E NEI SASSI							
MATERA CON TUTTI I SENSI							
TUTTA MIA LA CITTÀ							
<b>Percorsi 2 ore (€ 6,00)</b>							
MURGIA TIMONE DI FOTO IN QUIZ							
PMG ParcoMurgiaGame							
MATERAMO...DI FOTO IN QUIZ							
<b>Musei intera mattina (€ 10,00)</b>							
EMOZIONI IN PINACOTECA							
L'ARTE DELLA FOTOGRAFIA							
UNA MATTINA AL MUSEO RIDOLA							
UN GIORNO I GRECI							
LA TECNICA DELL'AFFRESCO							
<b>Musei 2 ore (€ 6,00)</b>							
MUSEO ARCHEOLOGICO							
GIOCHIAMO CON GIULIANA							
ESCAPE GUERRICCHIO							
<b>Laboratori Intera mattina (€ 10,00)</b>							
FARE L'ARCHEOLOGO							
VISITA AL VILLAGGIO NEOLITICO + LAB.							
LE INCISIONI RUPESTRI							
LA SCOPERTA DEL FUOCO E GLI OGGETTI DI ORNAMENTO							
LA CERAMICA NEL NEOLITICO							
IMPARIAMO DAGLI EGIZI							
LA TECNICA DELL'AFFRESCO							
L'OFFICINA DELLA TINTORIA NATURALE							
IL MOBILIARE DELLA FERULA							
LE API, LA CERA, LE MIE MANI ... LE CANDELE							
MAGIE DI CARTA							
BOTTIGLIE ROTTE							
LA STORIA NELLA ROCCIA							
<b>Laboratori 2 ore (€ 6,00)</b>							
GIOIE DI VETRO							
LE MIE CANDELE							
INCISIONI RUPESTRI							



# CENTRO DI EDUCAZIONE AMBIENTALE MATERA "Mario Tommaselli"

**Proposte didattiche a.s. 2023-2024**  
Responsabile Antonio Montemurro



**PARCO della MURGIA  
MATERANA**

## **Percorsi scoperta**

**Per classi di min 20 e max 25 studenti**  
**intera mattinata = € 10,00 a studente**

- **LA VIA DEL FIUME**\_ Si ripercorre la storia e il cammino del Torrente Jesce, nel suo tratto terminale, andando alla scoperta degli aspetti naturalistici e analizzando le più importanti caratteristiche fisiche e chimiche.
- **GEOESPLORANDO**\_ Un'escursione guidata per la lettura del territorio e il riconoscimento delle rocce affioranti. Con la bussola si seguono gli spostamenti e si conclude con una caccia al tesoro.
- **LA MURGIA CON TUTTI I SENSI**\_ Guidati dagli spunti offerti da semplici schede, i partecipanti scoprono il posto intorno a sé e poi, via via, alzando lo sguardo e gli altri sensi, allargano il loro orizzonte per apprezzare l'intero paesaggio.
- **I SISTEMI DI RACCOLTA D'ACQUA SULLA MURGIA**\_ Gli studenti imparano a riconoscere le forme realizzate nel corso dei millenni dagli uomini per realizzare opere di captazione e di raccolta dell'acqua piovana.
- **L'OCCHIO DEL FOTOGRAFO**\_ Dopo una breve introduzione sugli elementi di base della tecnica fotografica, si passa all'osservazione attiva del territorio per raccontarlo attraverso le immagini.
- **I SISTEMI DI RACCOLTA D'ACQUA IN CITTÀ E NEI SASSI**\_ Partendo dalla collina del castello Tramontano si comprende, come essa abbia potuto in passato soddisfare i bisogni di acqua potabile della città. Dopo la visita al "Palombaro lungo", attraverso una "caccia al tesoro" con fotografie, si ricercano e si individuano i diversi elementi architettonici dei Sassi per la raccolta delle acque.
- **MATERA CON TUTTI I SENSI**\_ Una passeggiata, nel centro storico di Matera per guardare, ascoltare, annusare, toccare e assaggiare e così conoscere la propria città
- **TUTTA MIA LA CITTÀ**\_ Percorso storico lungo i Sassi di Matera e parte del piano settecentesco, con piantina, immagini e cartoncini descrittivi dei principali monumenti e luoghi. Il tutto andrà infine a costituire una mini guida della città da portare in classe.

## **Percorsi scoperta**

**Per classi di min 20 e max 25 studenti**  
**Attività da 2 h = € 6,00 a studente**

- **MURGIA TIMONE DI FOTO IN QUIZ**\_ Guidati da una mappa dell'area e dalle indicazioni che l'operatore gli fornisce, anche attraverso quiz e immagini, i partecipanti scoprono il Villaggio Neolitico e le tombe dell'Età del Bronzo, chiese rupestri affrescate, grotte, insediamenti pastorali e cisterne per la raccolta delle acque, fino a raggiungere la Gravina di Matera con l'eccezionale panorama sui Sassi.
- **PMG ParcoMurgiaGame**\_ Nella corte di Masseria Radogna, sede del CEA, utilizzando mappe e foto, i partecipanti ricercano ed individuano una serie di elementi e oggetti che raccontano gli aspetti caratterizzanti del Parco Archeologico Storico Naturale delle Chiese Rupestri del Materano. Il premio da portare in classe, dopo aver individuato tutti gli elementi, è un gioco da tavolo: il PPM ParcoMurgiaPuzzleMemory.
- **MATERAMO...DI FOTO IN QUIZ**\_ Visita alla città di Matera, al suo centro storico e ai rioni Sassi. I ragazzi scoprono il percorso condotti da una mappa cartacea e dagli indizi e stimoli che l'operatore gli fornisce, anche attraverso quiz e immagini. Si individuano così alcuni elementi, oggetti e dettagli che permettono di raccontare gli aspetti salienti e la storia della città.

## La scoperta dei Musei

Per classi di min 20 e max 25 studenti  
intera mattinata = € 10,00 a studente

- **EMOZIONI IN PINACOTECA**\_ Nella sala Guericchio di Palazzo Lanfranchi i ragazzi saranno coinvolti in un percorso-gioco teso a stimolare creatività e sensibilità verso particolari concetti legati al mondo dell'arte. Al termine dell'attività ognuno si calerà nei panni di un artista reinterpretando un'opera di Guericchio attraverso la tecnica del collage.
- **L'ARTE DELLA FOTOGRAFIA**\_ Partendo dallo stretto legame tra la spettacolare opera di Carlo Levi "Lucania '61" e le relative fotografie di Mario Carbone, si attira l'attenzione degli allievi sull'importanza della fotografia che diventa racconto storico e antropologico. Ci si sofferma poi sulle opere di Mario Cresci, fotografo innovativo contemporaneo, e si evidenzia il suo profondo legame con la Basilicata.
- **UNA MATTINA AL MUSEO RIDOLA**\_ un percorso di conoscenza e di approfondimento dove i ragazzi sono stimolati alla ricerca dei reperti nelle sale espositive dedicate alla Preistoria. Alla visita è abbinato un laboratorio ascelta tra quelli dedicati all'archeologia.
- **UN GIORNO I GRECI**\_ L'arte della ceramica e della pittura vascolare dell'antica Grecia si ritrova nei numerosi reperti provenienti da vari centri della Magna Grecia. Dopo essere stati guidati nella osservazione della mostra TIRESIA i ragazzi si cimenteranno nella ricostruzione di resti di vasi di età classica. Verrà mostrata l'antica tecnica di coniazione e successivamente, ciascun ragazzo realizzerà una maschera della tragedia greca.
- **LA TECNICA DELL'AFFRESCO**\_ Visita nelle sale del Museo. Si riproducono su blocchetti di roccia e seguendo la tecnica dell'affresco in tutte le sue fasi (preparazione dell'intonaco, cartone, spolvero, pittura) le immagini delle chiese rupestri del materano

## La scoperta dei Musei

Per classi di min 20 e max 25 studenti  
Attività da 2 h = € 6,00 a studente

- **MUSEO ARCHEOLOGICO**\_ Un percorso-gioco di conoscenza e di approfondimento dove i ragazzi sono stimolati alla ricerca dei reperti nelle sale espositive dedicate alla Preistoria o ai Greci.

### GIOCHIAMO CON GIULIANA

Dopo aver visitato lo spazio espositivo dedicato alla Balena Giuliana ed aver compreso l'importanza di questo ritrovamento, i ragazzi si cimenteranno in un quiz che li condurrà a ricomporre, attraverso le tessere di un "puzzle", l'immagine dello scheletro della balena.

- **ESCAPE GUERRICCHIO**\_ Attraverso una serie di giochi a tappe i partecipanti dovranno risolvere enigmi, codici, indovinelli, scoprire la storia del pittore materano Luigi Guericchio e raccogliere indizi per trovare la via d'uscita dalla sala.





# CENTRO DI EDUCAZIONE AMBIENTALE MATERA "Mario Tommaselli"

**Proposte didattiche a.s. 2023-2024**  
Responsabile Antonio Montemurro



## **Laboratori didattici** Per classi di min 20 e max 25 studenti Intera mattinata presso Masseria Radogna = € 10,00 a studente

- **FARE L'ARCHEOLOGO**\_ Si apprende e si pratica, in un'area appositamente attrezzata. la tecnica stratigrafica e tutte le fasi di una campagna di scavo archeologico.

### **- A SPASSO NELLA PREISTORIA CON VISITA AL VILLAGGIO NEOLITICO E UN LABORATORIO A SCELTA TRA**

- **LE INCISIONI RUPESTRI** Si riproducono, su blocchetti di roccia, le pitture e le incisioni rupestri del Paleolitico. L'attività si conclude con un gioco al bersaglio sulla caccia.
- **LA SCOPERTA DEL FUOCO E GLI OGGETTI DI ORNAMENTO** \_ Si prova e ci si esercita fino ad accendere il fuoco con le tecniche preistoriche della confricazione e della percussione. Si realizzano collane e bracciali con conchiglie, denti, pelli, colori e materiali naturali. L'attività si conclude con un gioco al bersaglio sulla caccia.
- **LA CERAMICA NEL NEOLITICO**\_ Si riproducono vasi in argilla adottando le tecniche di modellazione e decorazione in uso nel neolitico.

- **IMPARIAMO DAGLI EGIZI**\_ Un gioco introdurrà i bambini al mistero della fabbricazione di fogli di papiro, all'alfabeto e agli ideogrammi dell'Antico Egitto. Attraverso la preparazione simulata di un supporto ogni bambino comporrà il proprio nome come al tempo dei faraoni. L'attività si concluderà con la preparazione di un olio profumato con varie essenze e un gioiello per ciascuno dei partecipanti.

- **LA TECNICA DELL'AFFRESCO**\_ Si riproducono su blocchetti di roccia e seguendo la tecnica dell'affresco in tutte le sue fasi (preparazione dell'intonaco, cartone, spolvero, pittura) le immagini delle chiese rupestri del materano.

- **L'OFFICINA DELLA TINTORIA NATURALE**\_ Utilizzando elementi vegetali: galle, foglie, fiori e radici i partecipanti seguono e realizzano le fasi dell'estrazione dei pigmenti, la preparazione dei materiali tessili, la mordenzatura fino alla tintura di un campione di tessuto decorato preventivamente con la tecnica shibori.

- **IL MOBILIARE DELLA FERULA**\_ Costruzione di oggetti in ferula per scoprire le abilità e le conoscenze dei nostri "padri" pastori.

- **LE API, LA CERA, LE MIE MANI ... LE CANDELE**\_ Si comprende "recitando" la vita complessa di un alveare, la si osserva direttamente e, con la cera d'api, ogni partecipante produce le sue candele utilizzando diverse tecniche.

- **MAGIE DI CARTA**\_ Partendo dalla carta gettata nel cestino dei rifiuti, si producono allegri fogli di carta riciclata, utilizzando varie tecniche. Al termine ciascun partecipante realizza un oggetto in carta riciclata.

- **BOTTIGLIE ROTTE**\_ Realizzare, giocando, le fasi del riciclo del vetro, fino a ottenere, attraverso la fusione, nuovi oggetti per comprendere l'importanza e la concretezza del riciclo, stimolare la fantasia ed esprimere la propria creatività.

- **LA STORIA NELLA ROCCIA**\_ In un incontro gioco-lezione si affrontano i seguenti temi: analisi granulometrica, studio delle caratteristiche chimico-fisiche dei terreni, caratteristiche macroscopiche e microscopiche, il carsismo, i fossili.



## CENTRO DI EDUCAZIONE AMBIENTALE MATERA "Mario Tommaselli"

Proposte didattiche a.s. 2023-2024  
Responsabile Antonio Montemurro



PARCO della MURGIA  
MATERANA

### Laboratori didattici

Per classi di min 20 e max 25 studenti  
Attività da 2h = € 6,00 a studente

- **GIOIE DI VETRO**\_Si realizzano piccoli "gioielli" utilizzando frammenti di vetro ottenuti dal riciclo di bottiglie colorate.
- **LE MIE CANDELE**\_Dopo aver visitato l'arnia didattica, con la cera d'api si producono le candele, utilizzando diverse tecniche.
- **INCISIONI RUPESTRI**\_Si riproducono, su blocchetti di roccia, le pitture e le incisioni rupestri del Paleolitico.
- **FERULANDO**\_ Con fusti di ferula i partecipanti costruiscono un oggetto ispirato alla tradizione pastorale.

### PROPOSTE PER GRUPPI DI MIN 26 E MAX 50 studenti Attività da 2h = € 4,00 a studente

- VISITA DELL'AREA DI MURGIA TIMONE NEL PARCO DELLA MURGIA MATERANA

- VISITA DELLA CITTÀ E DEI RIONI SASSI DI MATERA

Ingressi abbinabili alla visita ai Rioni Sassi

- "Chiesa rupestre" = € 2,00
- "Palombaro" = € 1,50
- "Casa Grotta" = € 2,00

