scheda insegnanti

A SPASSO NELLA STORIA

A cura di: Leo SCIENZA

Perché scegliere questo laboratorio?

Lo studio delle **grandi civiltà e personalità del passato** è sempre di grande interesse per bambine e bambini: perché non scoprire antiche culture, invenzioni e figure storiche grazie alla suggestione del teatro, divertenti esperimenti scientifici e coinvolgenti attività ludiche? Dall'**Egitto** dei faraoni all'antica **Grecia**, fino al **Rinascimento**, questo laboratorio coinvolge ragazze e ragazzi in un appassionante viaggio nella storia, tra arte, scienza e cultura. Conosceremo faraoni e decifreremo geroglifici, ci confronteremo con concetti filosofici e visiteremo antichi teatri, fino a entrare nello studio di Leonardo da Vinci per partecipare alla realizzazione di capolavori pittorici e esperimenti sul volo.

L'Antico Egitto: la società e la scrittura

Cosa ci viene in mente quando nominiamo l'Antico Egitto? Sicuramente le imponenti piramidi, i celebri faraoni e le mummie, celate dentro a sarcofaghi dorati. La società egizia, sviluppatasi **lungo le sponde del Nilo a partire dal 3900 a.C.**, era caratterizzata da un grande sviluppo in campo scientifico, astronomico, agricolo e architettonico: ne sono esempi i sistemi di irrigazione e la capacità di costruire edifici imponenti come le piramidi e la Sfinge di Giza. **La struttura sociale** degli antichi egizi era di stampo piramidale: alla base i contadini e gli operai, per poi salire con gli artigiani e i mercanti, i soldati, gli scribi, i funzionari e i sacerdoti e infine il faraone. Per l'economia, la cultura e la religione gli scribi erano fondamentali. La scrittura egizia, con i suoi affascinanti **geroglifici** - letteralmente "segni sacri" - era patrimonio di pochi individui privilegiati. Per sperimentare in prima persona la ricerca archeologica le ragazze e i ragazzi si applicheranno in un vero e proprio esercizio di decifrazione!

Viaggio nell'aldilà: dall'imbalsamazione alla pesatura del cuore

La grandiosità delle piramidi e la ricchezza delle tombe ci aiutano a comprendere non solo la figura divina del faraone, portatrice di prosperità e garante di pace, ma anche la concezione dell'aldilà. Per gli antichi egizi la vita non terminava con la morte, ma continuava in un altro mondo chiamato **Dua Tè (o il Regno dei Morti)**, che l'anima di una persona avrebbe raggiunto dopo aver affrontato un lungo viaggio. Per aiutare i morti nel loro percorso, oltre alla costruzione delle tombe e alla preparazione di cibi e oggetti di valore si praticava **l'imbalsamazione**. Tra lame e bende, sali e oli profumati, scopriremo l'insieme di operazioni volte a preservare il

corpo in funzione di una vita ultraterrena, nel ruolo di apprendisti imbalsamatori!
Nel viaggio verso il Regno dei Morti l'anima doveva superare diverse prove: la più importante era la **pesatura del cuore** per mano di Osiride, dio della morte e della rinascita. Consisteva nel confrontare, sui due piatti di una bilancia, il peso del cuore del defunto e quello di una piuma. I piatti in equilibrio o il cuore più leggero della piuma significava che la persona aveva vissuto una vita giusta e dunque poteva proseguire il suo viaggio nell'aldilà; in caso contrario l'anima andava in pasto al dio Ammit, metà leone e metà ippopotamo.

Dalla filosofia alle Olimpiadi: le eredità del pensiero greco

Spostandoci da una grande civiltà antica ad un'altra arriviamo all'**Antica Grecia**. Con l'esempio quotidiano di decisioni da prendere in gruppo, come quella di che gioco fare a ricreazione, le studentesse e gli studenti sono portati a riflettere su come, ogni volta che decidiamo di votare e rispettare la decisione della maggioranza, stiamo applicando la **democrazia**, "invenzione" di Atene, una delle più famose polis (città) greche. Le città-stato come Atene, Sparta, Tebe e Corinto, erano spesso in conflitto, intraprendendo guerre che però, ogni quattro anni, si fermavano, in occasione delle **Olimpiadi**. Questi giochi sportivi erano dedicati a Zeus, il padre di tutti gli dèi, e atleti da tutta la Grecia partecipavano alle competizioni. Con un gioco di mimo scopriamo gli sport più antichi anche oggi praticati, mentre con un quiz con figure e illustrazioni ripassiamo le divinità dell'Olimpo.

Il teatro e le sue origini

Un'altra grande passione dei greci era il teatro. Gli spettacoli erano fruibili da tutti, i teatri erano grandi e all'aperto, costituiti da gradinate in modo che potessero partecipare più persone possibile. C'erano due principali generi di spettacoli:

- le **tragedie**, ispirate a miti e leggende, dove eroi e dèi vivono conflitti e avventure;
- le **commedie**, spesso facevano umorismo e satira su politici e religione.

La compagnia teatrale era generalmente composta solo da tre attori che, grazie all'utilizzo di diverse maschere di grandi dimensioni (per essere distinguibili anche da lontano) interpretavano più personaggi. La musica, accompagnando gli attori e il coro, arricchiva e sosteneva la vicenda.

Leonardo da Vinci, tra arte e scienza

L'ultima tappa del nostro viaggio nel tempo nel 1400, epoca del geniale Leonardo da Vinci. Nato a Firenze, fin da piccolo Leonardo ama passeggiare in campagna, osservando i dettagli al punto da poterli riprodurre in **disegni** di straordinaria precisione. Partendo da studi anatomici di animali e piante, perfezionando la tecnica pittorica nell'uso del colore e della prospettiva, arriva a lavorare come artista per i più ricchi nobili e signori del tempo, da Firenze a Milano… alla Francia! Propri qui dipinge una delle sue opere più conosciute, la **Gioconda**. Con un quiz che mostra frammenti di quadri conosciamo o riscopriamo i principali capolavori del maestro. Leonardo non si limita ad essere un pittore: è architetto, inventore, scienziato, astronomo, botanico e molto altro. Tra i suoi tanti interessi c'era anche il **volo**. Osservando gli uccelli librarsi nel cielo e sognando di poterli imitare, inventò prototipi di ali simili a quelle dei pipistrelli, antenati dei paracaduti e diverse macchine volanti. Eseguiamo alcuni semplici esperimenti di fisica per comprendere i principi che permettono, dopo secoli dai progetti di Leonardo, il volo di alianti, elicotteri e aeroplani.

DIPARTIMENTO DIDATTICO SCIENTIFICO
COSTA PARCHI