

Al Museo per conoscere...
divertendosi
laboratori di archeologia esperienziale

A Corfinio
la Capitale dei Popoli Italici



Abruzzo



Al Museo per conoscere... divertendosi laboratori di archeologia esperienziale

Museo e Parco archeologico di Corfinio

Visite guidate e laboratori didattici



Associazione
Cuore
dei confini



Museo Civico
Archeologico
"A. De Nino"



Parco
Archeologico
Corfinium



Comune
di
Corfinio



L'associazione culturale **Cuore dei confini**



Cosa facciamo

Le principali attività dell'Associazione riguardano i settori culturali, ricreativi, ludici, sportivi, riferiti a tutte le fasce di età.



Attività didattiche per ragazzi, soprattutto per le scuole di ogni ordine e grado, indirizzate alla conoscenza del patrimonio di Corfinio, alla nostra cultura e alla nostra grande storia.

Iniziative culturali nelle aree archeologiche, come visite guidate, laboratori didattici, concerti e degustazioni.



Attività culturali per la conoscenza del Museo e del Parco Archeologico di Corfinio: reading, mostre e performance d'arte, esposizione di artigianato artistico, conferenze...

Conoscenza del settore enogastronomico, riferito al territorio dell'Unione delle Terre dei Peligni: mostre dei prodotti locali, partecipazione ad appuntamenti enogastronomici.



Organizzazione di iniziative come "Frantoi Aperti" nelle Terre dei Peligni, "Archeonights", "Fiaccolata al Santuario Italico", "Archeogiocando", "Ludi d'Agosto".

Per saperne di più visita il nostro sito www.cuoredeiconfini.org



**IL MUSEO E IL PARCO ARCHEOLOGICO
PER LE SCUOLE
PROPOSTA DIDATTICA 2017/2018**

Corfinio

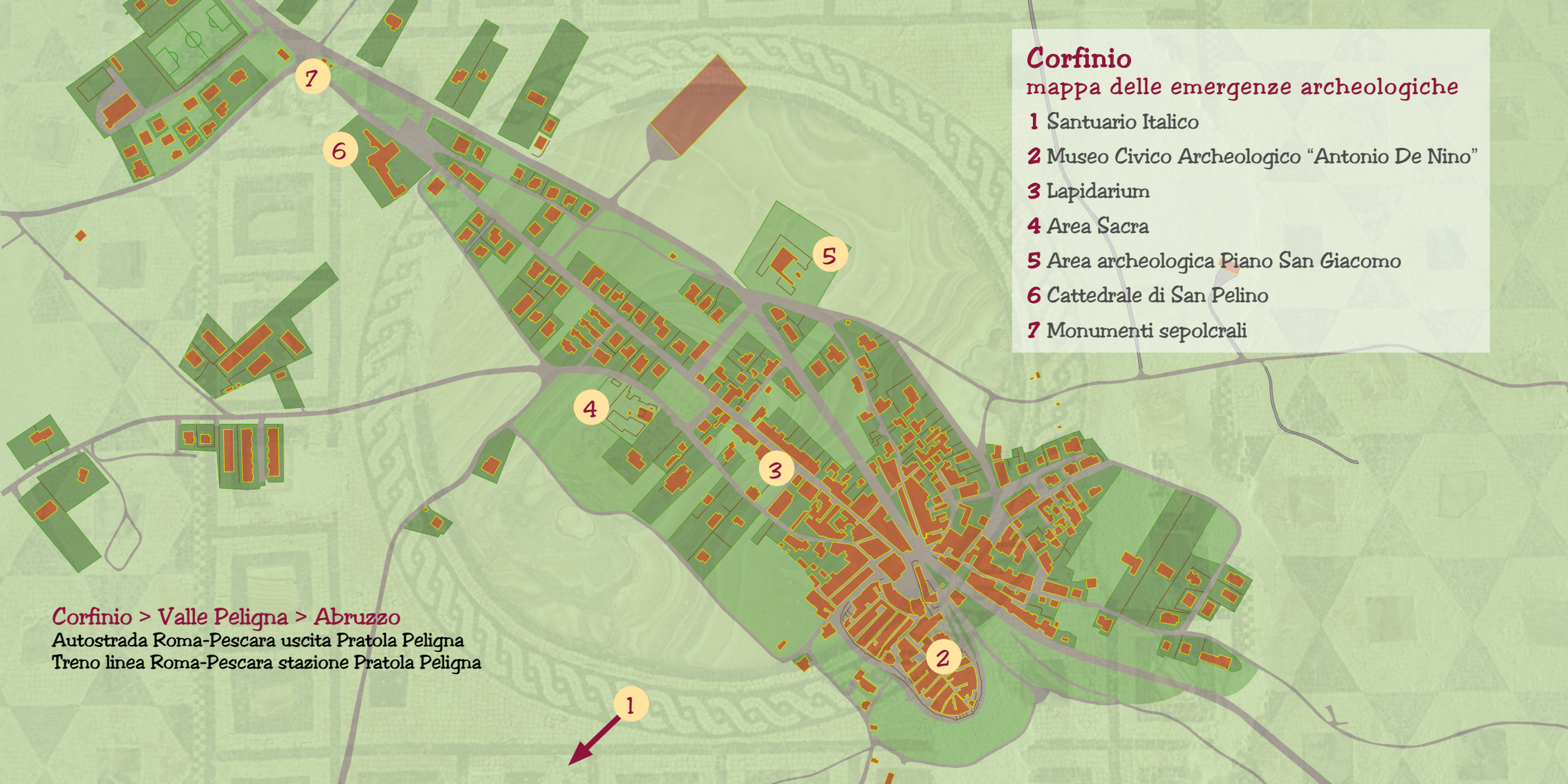
mappa delle emergenze archeologiche

- 1 Santuario Italoico
- 2 Museo Civico Archeologico "Antonio De Nino"
- 3 Lapidarium
- 4 Area Sacra
- 5 Area archeologica Piano San Giacomo
- 6 Cattedrale di San Pelino
- 7 Monumenti sepolcrali

Corfinio > Valle Peligna > Abruzzo

Autostrada Roma-Pescara uscita Pratola Peligna

Treno linea Roma-Pescara stazione Pratola Peligna



Corfinio, attuale nome dell'antica *Corfinium*, sorge su un pianoro delimitato da due fiumi, l'Aterno e il Sagittario, e il suo primo nucleo insediativo si sviluppò intorno al V sec. a.C.

Lo sviluppo urbano si concentrò soprattutto lungo le principali vie d'accesso alla città, coincidenti in parte con l'attuale S.S. n° 5 (l'antica Via Valeria).

Nel 91 a.C., quando fu scelta come capitale dagli Italici insorti nella Guerra Sociale contro Roma, *Corfinium* doveva già essere un centro fiorente, come attestano le epigrafi e i corredi tombali ritrovati.

In questo periodo, *Corfinium* fu centro di grande vitalità: qui venne anche coniata la moneta ufficiale degli insorti, in

argento e recante immagini simboliche dell'impresa. Sulla moneta era impressa la scritta "**ITALIA**", nome con il quale venne ribattezzata la città.

Oggi, arrivando nell'attuale Corfinio, le gesta di quei popoli, le sensazioni di un trascorso storico rilevante, la presenza del passaggio di personaggi fondamentali per gli accadimenti sono riconoscibili nelle tante testimonianze storico-archeologiche presenti nel paese e nel suo territorio circostante.

Il **Parco Archeologico** comprende aree urbane ed extraurbane di Corfinio: l'area sacra sulla via di Pratola Peligna con Tempio del I secolo a.C., la **cattedrale di**

San Pelino (XII secolo), l'area della fonte di Sant'Ippolito e l'area di Piano San Giacomo. Ognuno di questi siti ha caratteristiche proprie ben definite, ma l'area più interessante è quella di **Piano San Giacomo**, chiamata anche "La Civita" nome che fa ben intendere una località urbana. Infatti, l'area principale, la *domus* con portico, giardino e terme, è inglobato tra due assi viari con marciapiedi, *tabernae* (negozi), canaletti per lo scolo delle acque e basi di colonne e pilastri.

Oltre al Parco Archeologico, nel 2005 è stato inaugurato il **Museo Civico Archeologico "Antonio De Nino"** che si trova nel centro storico di Corfinio, all'interno del palazzo gentilizio Trippitel-

li, di fondazione secentesca.

Il Museo ospita una raccolta di reperti antichi curata nel 1878 dallo studioso Antonio De Nino, nativo di Pratola Peligna, che ha dedicato la sua vita allo studio delle tradizioni popolari abruzzesi e alla ricerca archeologica. Alla raccolta "De Nino", si sono aggiunti ulteriori materiali e reperti provenienti da scavi realizzati dalla Soprintendenza Archeologica e dall'Università di Roma negli ultimi decenni del secolo scorso, arricchendo così la già preziosa collezione. Tra i tanti reperti, è giusto ricordare la famosa moneta italica in argento con inciso il nome **ITALIA**, presente nella sezione numismatica.



Proposte per le scuole

Per l'anno scolastico 2017/2018, nel Museo e nel Parco archeologico di Corfinio è possibile fruire di una nuova offerta didattica per le scuole dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado.

Gli operatori dell'associazione Cuore dei confini, ai quali all'occorrenza si affiancano archeologi, sono a disposizione per svolgere visite guidate e attività di laboratorio.

Visite guidate

Le visite guidate, condotte da operatori autorizzati, danno la possibilità di conoscere Corfinio e il suo territorio – dalle origini fino agli scavi che ne hanno riscoperto i resti attualmente visibili dell'antica *Corfinium* – oltre che gli aspetti della storia Romana e della vita quotidiana di una città di 2000 anni fa, che è stata la Capitale dei Popoli Italici.



Laboratori didattici

I laboratori esperienziali nascono dall'idea di coniugare lo studio e la ricerca – archeologica, storica e culturale – con il metodo del gioco didattico-costruttivo.

Ogni laboratorio è pensato per dare informazioni scientifiche, affiancando alla divulgazione momenti dedicati alla manualità e alle percezioni sensoriali, in grado di proporre un approccio conoscitivo immediato ed efficace.



2018 anno del cibo italiano nel Mondo ^{news}

Il 2018 sarà "L'anno internazionale del Cibo italiano nel Mondo", una scelta del Ministro dei Beni culturali e del Turismo Dario Franceschini finalizzata alla conoscenza e all'educazione del buon cibo Made in Italy, con l'obiettivo di sensibilizzare sulla necessità di valorizzare i caratteri culturali e naturali di un territorio e promuovere il turismo agroalimentare.

In quest'ottica proponiamo una serie di attività ludico-didattiche legate al cibo e alla sana alimentazione



Visite guidate

Corfinio, ricco di storia e tradizioni, sorge al centro della Valle Peligna. Dalla piazza, costruita sui resti di un **teatro Romano**, è possibile accedere nel borgo antico tra caratteristici vicoli e splendidi palazzi gentilizi, uno dei quali ospita il **Museo Civico Archeologico "Antonio De Nino"**. Non distante dal centro storico è situato il complesso valvense che comprende la **cattedrale di San Pelino**, uno dei monumenti romanici più belli d'Abruzzo, e l'oratorio di Sant' Alessandro (XI sec.). Nel corso degli anni, gli scavi archeologici hanno riportato alla luce numerosi resti dell'antica *Corfinium*, che oggi costituiscono un interessante **Parco archeologico**.



1 Il Museo Civico Archeologico "Antonio De Nino"

Aperto nel 2005 e ospitato in un palazzo gentilizio seicentesco, nel borgo medievale di Corfinio, raccoglie i numerosi reperti ritrovati nelle campagne di scavo effettuate nel territorio di *Corfinium*. Ospita una vasta collezione di reperti che vanno dal periodo neolitico all'epoca tardo-antica e medievale, organizzata secondo un ordine cronologico e tematico, visibile in un percorso di ben 10 sale con 43 vetrine. L'allestimento del Museo è suggestivo, elegante ed emozionale e vanta, nella sua collezione, pezzi di grande pregio, come il Cammeo ed una scultura raffiguranti il volto dell'Imperatore Claudio e la moneta d'argento con la scritta "Italia", che attesta il ruolo di *Corfinium* come capitale degli alleati italici nella Guerra Sociale del I secolo a.C. contro Roma.



2 Il Parco Archeologico

L'area è articolata in tre differenti zone: Piano San Giacomo, Area Sacra, Santuario di Sant'Ippolito.

Piano San Giacomo presenta una vasta area urbanizzata in età imperiale dove sorgono case private, tra le quali la splendida e ricca *domus* con pavimenti a mosaico policromo, negozi ed impianti termali.

L'Area Sacra comprende i resti di una necropoli arcaica e il Tempio Italico: la struttura è costituita da due ambienti, uno dei quali identificabile con la stanza adibita al culto con un mosaico bianco riquadrato da una fascia nera. Presso la fonte di Sant'Ippolito è stato rinvenuto un importante complesso di strutture antiche (IV sec. a.C. - I sec d.C): il Santuario Italico, dedicato prima a Ercole e poi a Cibele e Bacco, è situato su un terrazzamento sopra la sorgente, convogliata in un sistema di vasche in pietra. Qui i fedeli praticavano rituali curativi e propiziatori utilizzando l'acqua della sorgente.



3 La Cattedrale di San Pelino

Il complesso valvense sorge a circa 800 metri dal centro del paese. Dedicata a San Pelino, martirizzato nel IV secolo, la chiesa originaria sorse probabilmente proprio sul luogo del martirio o della sepoltura del santo. La parte più antica è il cosiddetto Oratorio di Sant' Alessandro, che inglobò nella torre un nucleo cementizio di un sepolcro romano. Nella parte posteriore del complesso sono visibili le splendide absidi, in particolare l'abside centrale di San Pelino, mentre l'interno ospita un pregiato ambone, un coro ligneo e una tela del pittore abruzzese Teofilo Patini, rappresentante una "Crocifissione".



4 Il Borgo medievale

Si può accedere al Borgo direttamente dalla piazza principale, cuore della vita del paese, con una forma irregolare dovuta ad una serie di stratificazioni storiche. Infatti, sotto la piazza si conservano le strutture del teatro antico e su uno dei suoi lati si apre la Porta del borgo medievale. Una piccola città nella città, formata da stretti vicoli medievali ma anche da maestosi palazzi gentilizi. Il borgo racchiude tra le sue mura la parte più antica del paese. Proprio in questa zona, infatti, si può collocare la città pre-romana e, in seguito, l'*arx*, cioè la città fortificata utilizzata in età romana nei momenti di pericolo. Attualmente il borgo si presenta in forme medievali e rinascimentali. Intorno all'XI secolo venne qui fondata la fortificazione di Pentima, nome che rimase fino al 1927.





Laboratori didattici

I temi complessi come la storia dell'uomo, letta attraverso le scoperte archeologiche, la contaminazione delle diverse culture e tradizioni, gli aspetti storico-economici dei popoli, vengono affrontati in chiave ludica, con percorsi laboratoriali che stimolano l'apprendimento.

Questi laboratori sono strumenti utili per una proposta culturale formativa e innovativa in linea con gli orientamenti della didattica scolastica odierna. Ogni singolo laboratorio è stato ideato e realizzato da operatori culturali professionisti, in collaborazione con figure professionali legate al mondo della scuola.

- 1 Il piccolo archeologo
- 2 A tavola nella storia
- 3 La bottega del tessitore
- 4 La bottega del ceramista
- 5 Farine e focacce
- 6 A spasso per *Corfinium*



1 Il piccolo archeologo

Il laboratorio prevede una fase teorica e una pratica, nella quale i ragazzi effettueranno la simulazione di uno scavo archeologico. La fase teorica viene svolta con il supporto di un computer e un videoproiettore. Gli studenti possono scoprire il lavoro dell'archeologo: dalla ricerca delle fonti allo studio del territorio, attraverso la cartografia e le fotografie aeree, fino allo scavo stratigrafico. Terra, cazzuola e reperti aiuteranno a capire come scava l'archeologo. I reperti, una volta scoperti, dovranno poi essere siglati, disegnati e catalogati proprio come farebbe un vero archeologo.

Obiettivi

- > Conoscere i principali metodi di scavo, i principi della stratigrafia archeologica, i metodi di datazione, lo studio delle tipologie di reperti...

Attività

- > Proiezione multimediale
- > Simulazione di scavo



2 A tavola nella storia

Come mangiavano i nostri antenati? Avevano tutti i prodotti di cui disponiamo oggi nella nostra mensa?

Conoscendo come si nutrivano e quali erano i gusti preferiti dai nostri progenitori, scopriamo che tanti prodotti, come pomodori, patate, peperoni non esistevano ancora nei loro orti. Quindi la loro alimentazione era molto diversa dalla nostra. Un interessante viaggio nella storia che ci fa riflettere sull'evoluzione del gusto e dell'alimentazione, proponendo perché no... qualche piccolo assaggio!

Obiettivi

- > Conoscere i diversi cibi nel corso dei secoli
- > Capire come cambiano gli alimenti in base ai luoghi e alle abitudini
- > Creare una consapevolezza su cosa portiamo quotidianamente sulla tavola

Attività

- > Proiezione multimediale
- > Degustazione dei cibi nelle diverse epoche storiche



3 La bottega del tessitore

Il laboratorio ha lo scopo di avvicinare gli studenti all'antica arte della tessitura, della quale viene illustrata la storia e le fasi della produzione ed i suoi cambiamenti, con l'ausilio di videoproiezioni.

La tessitura, però, non intesa come sola manualità, ma come un'attività attraverso cui guardare alla vita quotidiana dei popoli, alla loro storia e alla loro cultura.

Ampio spazio è lasciato all'esperienza manuale: ogni studente potrà lavorare direttamente su piccoli telai in legno per realizzare una piccola porzione di tessuto, che resterà all'autore.

Obiettivi

- > Imparare la tecnica preistorica della tessitura e della filatura
- > Acquisire le informazioni relative alle fibre e coloranti naturali

Attività

- > Proiezione multimediale
- > Realizzazione di una stoffa utilizzando un piccolo telaio individuale



4 La bottega del ceramista

Il laboratorio si articola in due fasi: la prima prevede una introduzione sull'origine della tecnica e delle tecnologie utilizzate nella foggatura e nella cottura dei manufatti, a partire dall'analisi dei reperti presenti nel Museo. Nella seconda parte i ragazzi faranno esperienza di lavorazione dell'argilla, realizzando alcuni manufatti che una volta cotti resteranno all'autore.

Obiettivi

- > Imparare le tecniche di lavorazione dell'argilla, le principali metodologie di decorazione e cottura

Attività

- > Realizzazione di un manufatto in argilla



5 Farine e focacce

I semi di un'alimentazione sana e sostenibile. Un percorso alla scoperta di cibi che rispettano chi li coltiva e la terra che li produce.

Dopo una presentazione in power point sull'argomento trattato, i ragazzi sono guidati nella macinatura dei cereali per poi passare alla realizzazione di focacce che, una volta cotte, saranno le protagoniste di una gustosa merenda.

Obiettivi

- > Sviluppare la consapevolezza di cosa mangiamo quotidianamente
- > Sviluppare la capacità di gestirsi nella preparazione dei pasti

Attività

- > Proiezione multimediale
- > Macinatura dei cereali e preparazione delle focacce



6 A spasso per Corfinium

Un gioco da tavolo dove i ragazzi, raggruppati in squadre, possono immaginare la vita e la storia di una città di 2000 anni fa: partendo dalla porta di accesso principale, un percorso virtuale li accompagnerà al Foro, camminando lungo la via Tiburtina; alle botteghe che si affacciano su cardo e decumani; all'anfiteatro dove è in corso uno spettacolo di gladiatori e... un pranzo al *thermopolium* per poi passare il pomeriggio alle terme o a teatro.

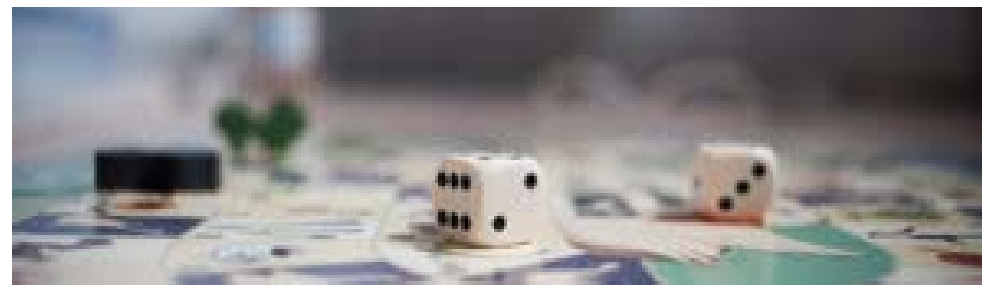
Il gioco, preceduto dalla visita guidata al museo e da una proiezione in power point sulla storia di *Corfinium*, ha lo scopo di fissare le informazioni raccontate durante il percorso, stimolando la memoria e la capacità di effettuare collegamenti tra le varie tematiche legate alla storia Romana.

Obiettivi

- > Imparare a fruire da soli delle informazioni presenti in un museo
- > Conoscere la storia di *Corfinium* e dei Popoli Italici

Attività

- > Proiezione multimediale
- > Gioco a squadre con premio per la squadra vincitrice





Un cuoco per amico

Scheda tecnica libro

- 64 pagine a colori
- formato: 17x 24 cm
- legatura a filo refe
- copertina plastificata
- illustrazioni originali

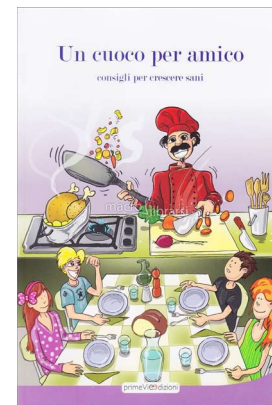
costo: scontato a 10 euro per le scuole

2018 anno del cibo italiano nel Mondo

news

Un'attenzione particolare quest'anno la dedichiamo al tema dell'alimentazione e dell'educazione alimentare, offrendo un percorso multidisciplinare: teatro, editoria e attività di laboratorio, tutto finalizzato ad un corretto uso dei cibi, al rispetto di se stessi e della sostenibilità ambientale.

Il **libro illustrato** "Un cuoco per amico. Consigli per crescere sani" affronta in maniera giocosa e completa i temi alimentari: il personaggio, Antonio Caracciolo, che guida per mano il lettore alla scoperta degli alimenti, consiglia sui giusti accostamenti nutrizionali, insegna a leggere le etichette alimentari...



Il **laboratorio didattico** tocca i seguenti punti: conoscenza dei principi nutritivi attraverso il gioco; la piramide alimentare; la produzione agricola; il “Km zero” e le fattorie didattiche. Infine, insieme ai ragazzi si preparerà una sana merenda da condividere.

Lo **spettacolo teatrale** “Alice nei pasticci” affronta le tematiche del cibo: con vari espedienti scenici si indirizza il pubblico ad una riflessione su quello che ogni giorno, forse distrattamente, mettiamo nelle nostre pance.

Il coinvolgimento e la partecipazione attiva, alla storia rappresentata, aiuta il pubblico a prendere coscienza dei tanti utili consigli che, di volta in volta, i personaggi suggeriscono.

Per vedere una breve anteprima dello spettacolo si può seguire il seguente link www.youtube.com/watch?v=IAR93B6EqKY



Costi dettagliati attività

Visite guidate

Luogo	Costi a ragazzo
Museo archeologico	5 euro
Parco archeologico	6 euro
Borgo e Cattedrale	3 euro
Intero percorso	8 euro

I costi sono comprensivi dei biglietti di ingresso

Laboratori didattici

Il piccolo archeologo	5 euro
A tavola nella storia	7 euro
La bottega del tessitore	7 euro
La bottega del ceramista	7 euro
Farine e focacce	6 euro
A spasso per Corfinium	5 euro

I costi sono comprensivi dei materiali

Un cuoco per amico

Acquisto libro	10 euro cad.
Laboratorio alimentazione	7 euro
Spettacolo teatrale	5 euro

Per informazioni

Associazione culturale
Cuore dei confini
via Tiburtina Valeria 43
67030 Corfinio
338 11 18 944 - 380 90 23 742
oppure inviare una mail a
info@cuoredeiconfini.org

Per partecipare

compilare il modulo di adesione in allegato o scaricabile sul sito www.cuoredeiconfini.org e inviarlo a info@cuoredeiconfini.org sarete contattati per i dettagli delle attività.

È possibile combinare le attività da svolgere, scegliendo la tempistica e la tematica: la durata degli incontri può variare dalle 3h a più giornate.

MODULO DI ADESIONE SCUOLE

Scuola _____
Classe/i _____ numero partecipanti _____
Indirizzo _____ Città _____
tel. _____ email _____

Insegnante referente _____ cell. _____
indicare se ci sono studenti con disagio comportamentale o psico-fisico n. _____
specificare la problematica _____

Data _____

Attività
Visita guidata _____
Laboratorio didattico _____

Scuolamenu numero prenotati _____ segnalare se ci sono ragazzi con allergie alimentari _____

Modalità di pagamento

- ▶ in contanti presso il museo direttamente agli operatori didattici che rilasceranno la ricevuta;
 - ▶ anticipatamente tramite bonifico bancario intestato all'Associazione Cuore dei confini
BCC di Pratola Peligna, filiale di Corfinio - IBAN: IT54 D087 4788 4900 0000 0032 548
che emetterà fattura alla scuola per il costo delle attività didattiche scelte escluso il costo dei biglietti di ingresso, che verranno consegnati il giorno di arrivo.
- Inviare una scansione della distinta del bonifico all'email info@cuoredeiconfini.org, presso il museo è sufficiente presentare una copia del versamento effettuato.

È ora di pranzo...

Se si decide di passare un'intera giornata a Corfinio c'è la possibilità di pranzare al sacco nell'aera verde attrezzata antistante la Cattedrale di San Pelino, oppure negli spazi al chiuso del Museo.
Per chi lo desiderasse, è possibile pranzare al Ristorante Excelsior prenotando lo "Scuolamenu".



Vi aspettiamo
a Corfinio
la Capitale dei Popoli Italici

Abruzzo

