

IL MEDIOEVO ATTRAVERSO LA VITA QUOTIDIANA, LE ARTI, I MESTIERI E LE TECNICHE DI COSTRUZIONE DEL TEMPO

Il progetto nasce con l'obiettivo di guidare gli studenti della scuola secondaria di primo grado in un percorso interdisciplinare alla scoperta del Medioevo: periodo compreso tra la caduta dell'Impero Romano d'Occidente (476 d.C.) e la scoperta dell'America (1492). Lontano dall'immagine stereotipata di un'età buia e immobile, il Medioevo fu un'epoca di grandi innovazioni artistiche, tecniche e sociali, che gettarono le basi per il mondo moderno. Il percorso si articola in cinque moduli da due ore ciascuno, per un totale di 10 ore complessive. Ogni incontro prevede una parte digitale (utilizzando la piattaforma Mozaik Education per esplorazioni 3D, schede interattive, timeline, quiz) e una parte laboratoriale (basata sulla ricostruzione storica) che promuove la creatività, la manualità e l'interdisciplinarietà tipiche della didattica **STEAM**.

Durante il **primo incontro**, si esplora il passaggio dall'antichità classica al Medioevo: si analizzano le cause della caduta dell'Impero Romano d'Occidente, le invasioni barbariche, il progressivo abbandono delle grandi città e la nascita di una società agricola fondata sui villaggi rurali. Gli studenti, attraverso un plastico comparativo, visualizzano i cambiamenti architettonici e sociali che portarono alla formazione di nuovi insediamenti. Il laboratorio con Archit Play City consente la ricostruzione in scala di un villaggio medievale dotato di tutti gli elementi che lo distinguevano dalla città romana.

Il **secondo incontro** è dedicato alla vita monastica, ai copisti, alla cultura scritta e alla cura dell'anima e del corpo. I monasteri custodirono la conoscenza antica e grazie agli Orti dei Semplici, coltivati secondo criteri funzionali e spirituali, divennero centri dello sviluppo agricolo e medico. Gli studenti sperimentano la produzione artigianale della carta, scrivono con penne d'oca e realizzano miniature artistiche. In parallelo, costruiscono in scala un orto monastico con piante simboliche e materiali naturali.

Nel **terzo modulo** si affronta il tema dei castelli medievali e dell'architettura difensiva: l'organizzazione dello spazio feudale, la logica militare e l'estetica dell'araldica. Dopo un'esplorazione digitale delle fortezze medievali con Mozaik, i ragazzi progettano e realizzano un modellino di castello e inventano un proprio stemma nobiliare. In questo contesto viene proposto anche lo studio e la ricostruzione del castello di Fénis (Valle d'Aosta) e di Castel del Monte (Monte Sant'Angelo, Puglia), esaminando le caratteristiche architettoniche e difensive. L'attività, svolta con Archit Play City, consente una modellazione fedele e significativa di queste strutture emblematiche.

Nel **quarto incontro** si approfondisce il tema dei mestieri medievali: nelle botteghe artigiane, e nei piccoli nuclei urbani, prende vita una nuova economia fatta di competenze pratiche e trasmissione orale. Con l'aiuto degli ambienti virtuali Mozaik, gli alunni esplorano i luoghi del lavoro medievale e ricostruiscono in laboratorio una bottega o un oggetto simbolico del mestiere scelto.

Infine, nel **quinto incontro**, si studia la rinascita urbana dell'XI-XIII secolo: la nascita dei comuni, l'espansione del commercio, il ruolo delle corporazioni, la struttura delle nuove città murate e la vita quotidiana nei mercati. Dopo aver visitato in 3D una città medievale, gli studenti progettano una pianta urbana con elementi riconoscibili (piazza, mercato, cattedrale, botteghe) e inscenano una fiera medievale con ruoli e attività. Il laboratorio con Archit Play City permette di ricostruire in scala la struttura di un borgo fortificato, con mura, porte urbane e spazi pubblici, favorendo la comprensione della forma urbana medievale.

Il progetto permette di sviluppare competenze storiche, artistiche, tecnologiche e sociali. Promuove il pensiero critico, la capacità progettuale, il lavoro cooperativo e la cittadinanza attiva. L'uso integrato del digitale e della manualità stimola l'interesse e rende lo studio della storia un'esperienza viva, significativa e trasformativa.



MODULO	DURATA	CONTENUTI DIDATTICI	ATTIVITÀ LABORATORIALE
Dal crollo di Roma al villaggio medievale	2 ore	Cause della caduta dell'Impero Romano. Invasioni barbariche. Fine delle città antiche. Nascita del mondo rurale. Uso di Mozaik per la ricostruzione virtuale di un villaggio medievale.	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione in scala comparativa tra una città romana e un villaggio medievale con Kit ArchitPlayCity
Monasteri, copisti e orto dei semplici	2 ore	Vita dei monaci, regola benedettina, trascrizione dei testi, studio delle piante officinali. Mozaik 3D dello scriptorium e dell'orto. Costruzione dell'orto monastico in scala con materiali naturali.	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio della carta • Kit Archeoverde
Castelli e tecniche difensive	2 ore	Struttura di un castello medievale, architettura difensiva, armi e simboli feudali. Esplorazione Mozaik di castelli e mura. Misuriamo e "diamo i numeri" a Castel del Monte	<ul style="list-style-type: none"> • Kit ArchitPlayCity • Kit Matematica In Gioco
I mestieri nel Medioevo	2 ore	Le botteghe artigiane: fabbro, fornaio, falegname, speziale. Attività economiche: la nascita delle banche e delle monete degli stati. Visitemo le botteghe (con Mozaik) e scopriamo gli strumenti del tempo.	<ul style="list-style-type: none"> • Kit ArchitPlayCity • Kit Scienze In Gioco • Kit Economia In Gioco
Le città medievali e il mercato	2 ore	Nascita dei borghi e comuni. Commercio, mercati, corporazioni. Evoluzione urbana e autogoverno. La nascita delle banche e delle monete degli stati. Esplorazione (con Mozaik) delle città medievali.	<ul style="list-style-type: none"> • Kit ArchitPlayCity • Kit Giocavo • Kit Economia In Gioco

CLASSI CONSIGLIATE: 1^A



I NOSTRI QUADERNI DIDATTICI SU MOZAIK EDUCATION