

CAVERNA PALEOLITICA

Kit costruzione





CAVERNA PALEOLITICA

CAVERNA PALEOLITICA

L'ETÀ DELLA PIETRA ANTICA

2,5 Milioni di anni fa - 10.000 anni fa

LE CAVERNE E I RIPARI DELLE PRIME COMUNITÀ UMANE

Con paleolitico, "età della pietra antica", si intende il periodo in cui gli ominidi iniziano a costruire e usare utensili ricavandoli dalla pietra e dalla lavorazione di alte materie prime come ossa, legno o conchiglie. Inizia circa 2 milioni di anni fa e finisce attorno a 10.000 anni fa, quando l'uomo inizia a coltivare la terra.

Probabilmente nei primi tempi, gli ominidi non avevano abitazioni; si proteggevano dai predatori salendo sugli alberi o riparandosi sotto sporgenze di roccia o nelle caverne.

Con il tempo e l'evoluzione, impararono a costruire ripari con frasche o pelli sostenuti da pali e ossa di animali e fermati alla base da circoli di pietre. Generalmente erano piccole, adatte a una famiglia. Il focolare era sempre al centro, talvolta protetto da pietre e acceso in una buca. Attorno ad esso ci si scaldava, si preparavano armi e attrezzi per la caccia, si cucinavano i cibi.

LA CAVERNA COME PRE-ARCHITETTURA

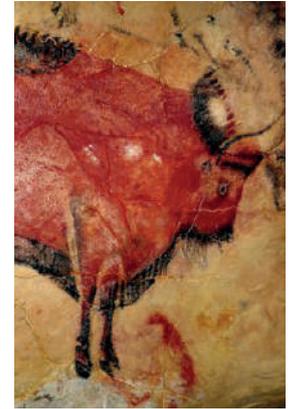
Nella sua evoluzione da ominide a uomo, l'abitazione svolge un ruolo fondamentale. Trovandosi a passare il suo tempo al riparo di una caverna, l'uomo inizia a modificare la natura che lo circonda: le caverne primitive sono esempi di pre-architettura perché sono state artificializzate dall'uomo.

RIPARO VS ABITAZIONE: LA PITTURA RUPESTRE

La pittura rupestre segna un momento di svolta nell'evoluzione dell'Uomo: oltre all'esigenza di trovare cibo e ripararsi dai pericoli, nasce il nuovo bisogno di segnare il proprio passaggio sulla Terra, segnare la propria identità, abbellire lo spazio in cui si vive e raccontare, tramandare agli altri le esperienze che si sono vissute.



Così l'uomo inizia a dipingere l'impronta della propria mano sui muri della casa in cui vive, come segno di riconoscimento. Si dipingono soprattutto animali: troviamo bisonti, cervi renne, cavalli, pachidermi; poi scene di caccia e le imprese che la comunità ha affrontato. Si presume che la pittura abbia acquisito per l'uomo primitivo anche un aspetto magico e rituale e che alcune pitture siano riti per la buona riuscita della caccia. I colori sono ricavati da minerali e vegetali che si trovano in natura, come l'ossido di ferro e manganese per l'ocra e il giallo scuro; il carbone e fuliggine per il nero; terre argillose per ottenere il bianco. Anche le tecniche di pittura non sono molto diverse da quelle che usiamo ancora oggi: i colori venivano fregati sulla roccia oppure resi liquidi mescolandoli con acqua e applicati sulle pareti con bastoncini, fibre vegetali o piume. Erano in uso anche tecniche come la tamponatura o lo spruzzo con cannuce. Si dipingeva direttamente sulle pareti senza "schizzi" preparatori.



La conservazione di questi dipinti antichissimi è dovuta all'umidità delle rocce: l'evaporazione permette la cristallizzazione dei carbonati in un naturale processo di fissaggio dei colori.



SISTEMA COSÌ I MATERIALI UNA VOLTA FINITO:



ARCHITPLAYCITY 4.0

costruiamo cittadinanza attiva



ARCHITPLAYCITY 4.0 è un progetto educativo multidisciplinare che ha come focus la città, il suo sviluppo e la sua evoluzione nel tempo. Ha come obiettivo finale l'educazione alla cittadinanza attiva, cioè quello di sviluppare nel ragazzo il senso di consapevolezza del bene comune, di appartenenza alla propria città e di partecipazione ai processi decisionali nella propria realtà quotidiana.

Si rivolge principalmente ai ragazzi in età scolare ma è pensato per adattarsi a tutti i tipi di pubblico.

ARCHITPLAYCITY 4.0 guida il ragazzo in un'esperienza immersiva che usa il gioco come metodo di apprendimento principale.

Si compone di diverse postazioni, ciascuna centrata su un periodo storico o su un concetto specifico. Attraverso supporti sia analogici sia digitali, il ragazzo si ingegna per costruire la città o gli elementi architettonici di quell'epoca, imparandone le caratteristiche storiche, la terminologia specifica e l'eredità che ogni epoca ci ha lasciato. Impara anche come gestire il proprio tempo e le proprie risorse e capacità in relazione a un compito che gli viene richiesto.

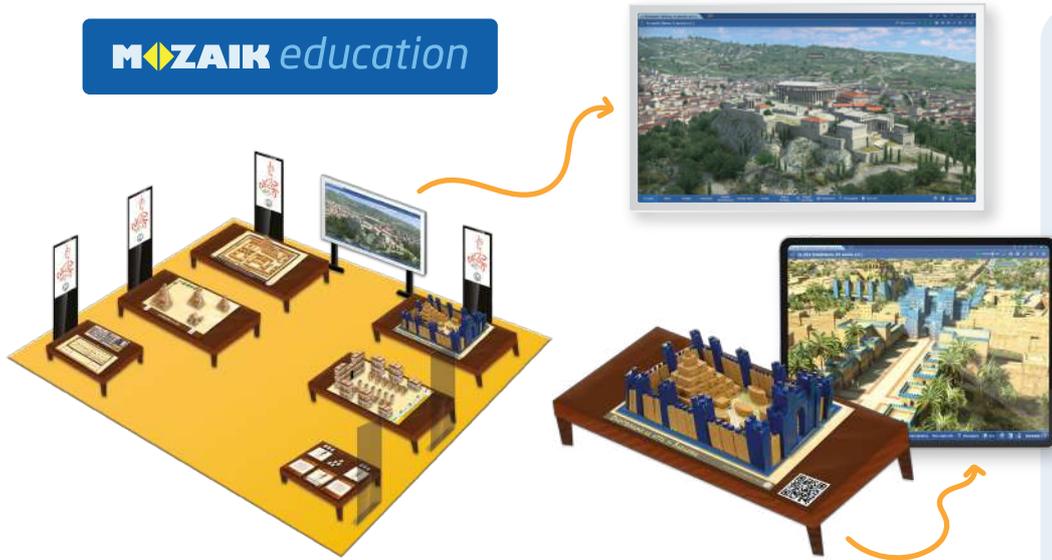


LE COSTRUZIONI DIVENTANO REALI CON I 3D

con Mozaik Education

Ogni postazione è **dotata di un dispositivo digitale**, come tablet, lavagna digitale o touchscreen, che, attraverso l'impiego del software **Mozaik**, consente di esplorare il periodo storico di riferimento mediante **scene tridimensionali** e **narrate** dei monumenti e delle città. Sul dispositivo sono disponibili anche **quiz digitali** ed **esercizi interattivi** utili a **consolidare** le conoscenze apprese!

La commistione tra l'esperienza analogica del costruire e l'esperienza virtuale delle scene tridimensionali permette un **totale coinvolgimento nell'attività didattico-creativa**.



MOZAIK education

Inquadra il codice QR corrispondente al tuo dispositivo per scaricare l'app Mozaik 3D



App store (Apple) Play store (Android)





www.architplaycity.it



Responsabile:

Paolo Cantagallo

Tel. 3341128533

info@architplaycity.it