



Comune di Pordenone

ArcheoMusE'

ArteMusE'

SCHEDE DI DETTAGLIO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE

Museo archeologico del Friuli occidentale – Castello di Torre (PN)

Museo civico d'Arte – Palazzo Ricchieri (PN)

A.S. 2017-2018, 2018-2019

L'esperienza dei progetti **MUSE'**, dal 2003 a oggi, ha confermato la grande attenzione che gli Istituti scolastici del Comune di Pordenone e del territorio rivolgono alle attività didattiche proposte dal polo museale pordenonese. Attraverso gli interventi didattici il Museo Civico d'Arte e il Museo archeologico del Friuli occidentale, in base alle proprie peculiarità, si qualificano come punto di riferimento nell'approfondimento di temi previsti dai programmi scolastici, nella trattazione di argomenti nuovi per il mondo della scuola e nella realizzazione di attività di natura sperimentale.

In base a ciò Eupolis studio associato propone i **progetti Muse' 2017-2019** che mirano a sviluppare ulteriormente i rapporti con il mondo scolastico, e a offrire anche all'utenza extra scolastica e alle famiglie occasioni per una fruizione informale, originale e divertente dei Musei cittadini.

Il progetto quindi si articola su vari servizi strutturati in base a specifici obiettivi ma operativi in alcune realtà museali nonché in alcuni ambienti del tessuto urbano caratterizzati da particolari valenze artistiche, architettoniche, archeologiche.

PROCEDURA per la PRENOTAZIONE delle attività didattiche:

1. Accedere alla **SCHEDA DI PRENOTAZIONE ON-LINE** dal sito web www.eupolis.info pagina **"musei"** o dal sito del comune www.comune.pordenone.it.
2. Compilare e inviare la **SCHEDA DI PRENOTAZIONE ON-LINE** delle attività didattiche, secondo le indicazioni in essa specificate.
3. Eventualmente prendere appuntamento con la segreteria didattica per stilare il calendario delle attività richieste. La segreteria è attiva ogni lunedì dalle 14.00 alle 17.00 allo **0434.923027** o tramite posta elettronica durante tutta la settimana all'indirizzo **info@eupolis.info**.
4. Attendere la **SCHEDA DI CONFERMA DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSEGNATE** per ciascun progetto didattico, che verrà inviata via e-mail all'indirizzo

segnalato nella scheda di prenotazione, contenente: i dettagli sulla data, l'orario e la sede di svolgimento delle attività.

5. Nel caso di tutte le scuole extra comunali, cioè che non sono di competenza del Comune di Pordenone, comprese tutte le scuole secondarie di secondo grado, corrispondere la quota di partecipazione alle attività didattiche assegnate, CORRISPONDENTE A:

Attività didattica	Quota
Attività di 1 ora	20,00€
Attività di 2 ore	40,00€
Attività di 3 ore	60,00€

indicata nella **SCHEDA DI CONFERMA DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSEGNATE**. Le modalità di pagamento sono segnalate nella scheda stessa.

6. Nel caso delle scuole extracomunali presentare la ricevuta del pagamento delle quote di partecipazione all'inizio dell'attività didattica.

NB: un'attività richiesta è da considerarsi assegnata SOLO se inserita nella scheda di **CONFERMA DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE ASSEGNATE**.

ArcheoMUSE' 2017-2019 – Schede delle attività didattiche

Sede	Museo Archeologico del Friuli Occidentale- Castello di Torre Via Vittorio Veneto 19-21, 33170 Pordenone
Responsabile	dott. Luca Marigliano
Segreteria	Lunedì dalle 14:00 alle 17:00 Tel 0434.923027 info@eupolis.info

Tutte le attività proposte per l'anno scolastico 2017-2018 sono state progettate in rapporto alle peculiarità del Museo e affrontano in chiave didattica diversi aspetti del contesto archeologico territoriale, dalle metodologie disciplinari di ricerca all'approfondimento di temi e aspetti specifici.

Giovedì 22 febbraio, 8 e 15 marzo, dalle 14:00 alle 17:00, previo prenotazione telefonica, si dà disponibilità a incontrare gli insegnanti che lo desiderano, con la finalità di organizzarle attività che intendono richiedere e coordinare le loro scelte.

Le attività didattiche si svolgeranno presso il MUSEO ARCHEOLOGICO DEL FRIULI OCCIDENTALE – CASTELLO DI TORRE (PN), LA SUA AULA DIDATTICA e VARIE AREE ARCHEOLOGICHE ATTIGUE.

Proposta didattica

Le attività didattiche proposte sono riferibili a tre tipologie: 1. **percorsi didattici assistiti**, 2. **laboratori sperimentali**. Come criterio di presentazione viene considerato l'ambito cronologico della realtà archeologica e storica trattata in ciascuna attività; le attività sono quindi raggruppate nelle categorie di:

1. Preistoria antica, 2. Preistoria recente, 3. Protostoria, 4. Epoca romana e tardoantico, 5. Alto medioevo, medioevo e rinascimento, 6. Collezioni extraterritoriali, 7. Metodologie della ricerca archeologica, 8. ArcheoAvventure e ArcheoRacconti, 9. Dal reperto al Fumetto, 10. Primi passi tra i reperti.

In più, nell'ambito di ArcheoMusè 2017-2018 sono attivi i progetti speciali:

- **“Realizza il tuo villaggio sull'acqua”**, in collegamento con **Palù di Livenza sito UNESCO 2011**: creazione di un'installazione rappresentante un villaggio palafitticolo nel parco del Castello di Torre, vicino a una delle olle di risorgiva dell'attiguo parco; tale installazione verrà realizzata grazie all'allestimento delle palafitte create dalle classi partecipanti, durante l'anno scolastico, al laboratorio “Palù e le sue Palafitte”. Tale

installazione verrà proposta alla fine di Ciascun anno scolastico.

- **Partecipa alla Mostra dedicata ai fumetti creati durante i laboratori “Dal Reperto al Fumetto”** all’interno del Museo. Sarà fornito ai docenti appoggio e apposita documentazione di riferimento.
- **Partecipa a “Giovani registi ... Racconta il tuo Museo”, un concorso per le scuole** volto alla realizzazione di un **video promozionale del Museo archeologico**. Tutti i video realizzati saranno condivisi sui social network dello studio eupolis e del Comune di Pordenone. Sarà fornito ai docenti appoggio e apposita documentazione di riferimento. Alla classe che raccoglierà più voti attraverso il computo dei likes verrà regalata un’uscita didattica di grande impatto emotivo nel sito UNESCO Palù di Livenza, nell’anno scolastico successivo.

Per info specifiche su questi progetti speciali contattare la segreteria didattica.

LABORATORI SPERIMENTALI E PERCORSI DIDATTICI ASSISTITI

1. Preistoria antica

<p>Cacciatori e raccoglitori</p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p>(1 o 2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondarie di I e II grado</p>	<p>Il percorso rende possibile trattare i temi fondamentali della preistoria attraverso riferimenti diretti e concreti al territorio del Friuli occidentale. I reperti preistorici del Museo permettono di ricostruire come si viveva e come si presentava l'ambiente durante il paleolitico e il mesolitico. Durante l'attività si sperimenterà, in una "pillola di laboratorio", la scheggiatura o l'utilizzo di strumenti in selce.</p>
<p>La bellezza di Neanderthal</p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p>(2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III)</p>	<p>Grazie all'osservazione dei reperti esposti e al supporto di immagini video proiettate, i partecipanti potranno immedesimarsi nel mondo di 40.000 anni fa, quando anche nel nostro territorio viveva Neanderthal. Di questa affascinante e ancora per molti versi sconosciuta specie oggi iniziano, grazie anche alle recenti scoperte che avvengono a Pradis (grotta del rio secco), a emergere alcuni aspetti interessanti. La parte laboratoriale prevede di ricostruire e portare a casa alcune forme di decorazione di piume e artigli, che ipoteticamente furono adottate da questi antichi cacciatori.</p>
<p>Tagli di pietra</p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p>(2 o 3 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondarie di I e II grado</p>	<p>Durante il laboratorio i partecipanti sperimentano i passaggi di alcune tecniche preistoriche di scheggiatura, costruiscono con la selce alcuni strumenti utilizzati nelle fasi preistoriche prese in considerazione. Inoltre affrontano attraverso indovinelli ed in forma di problem-solving un itinerario multidisciplinare, che si snoda dai materiali ai manufatti, dai dati di ritrovamento all'interpretazione possibile di oggetti della vita materiale in epoca paleolitica e neolitica.</p>

2. Preistoria recente

<p>Agricoltori e allevatori</p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p>(1 o 2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondarie di I e II grado</p>	<p>Attraverso un percorso didattico assistito, si rivive lo stile di vita durante il Neolitico, nel nostro territorio. Durante l'attività si sperimenterà, in una "pillola di laboratorio", alcune tecniche di macinazione del per la creazione di farine di cereali.</p>
<p>Le pintadere</p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p>(2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III)</p>	<p>L'attività prevede la ricostruzione di alcuni oggetti usati durante la preistoria per decorare corpi, vesti e ipoteticamente il cibo, le pintadere. Tali strumenti in terracotta vengono riprodotti in alcuni esemplari e sperimentati dagli studenti su diversi supporti, con terre coloranti e diluenti naturali. Il laboratorio è basato anche sulle pintadere scoperte negli scavi archeologici del 2016.</p>
<p>La prima farina, il primo pane</p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p>(2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III)</p>	<p>L'attività introduce e permette lo sviluppo di un'attività di archeologia sperimentale che prevede la produzione di farina di cereali facendo usare direttamente agli alunni delle copie di macchine e macinelli in pietra. La farina prodotta verrà infine impastata per la creazione di pane. Non verrà fatto mangiare il prodotto.</p>
<p>Palù e le sue palafitte</p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p>(2 o 3 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III)</p>	<p>Attività finalizzata all'approfondimento delle caratteristiche archeologiche e paleo-ambientali del sito di Palù di Livenza – patrimonio dell'UNESCO. Durante l'attività i partecipanti costruiranno un modellino di Palafitta. Luogo di svolgimento: sale sezione preistoria, aula didattica</p> <p>ATTIVITA' COLLEGATA ALL'INSTALLAZIONE "Realizza il tuo villaggio sull'acqua"</p>

3. Protostoria

<p>Le età dei metalli in Museo</p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p>(1 ora)</p>	<p>Scuola primaria (dalla Classe IV) e secondarie di I e II grado</p>	<p>Il percorso rende possibile trattare i temi fondamentali della protostoria attraverso riferimenti diretti e concreti con il nostro territorio. I reperti protostorici del Museo del Museo di Archeologia permettono di ricostruire come si viveva e come si presentava l'ambiente durante l'età del rame, del bronzo e del ferro. Il percorso può essere integrato con agili dimostrazioni sperimentali legate alla decorazione delle lamine metalliche o alla lavorazione del filo di rame.</p>
<p>Lamine, fibule e pendagli</p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p>(2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla Classe IV)</p>	<p>L'attività permette ai partecipanti di realizzare pendagli, fibule, lamine decorate, <i>torques</i>... ritrovati nei siti del territorio e in altri siti archeologici, utilizzando le stesse tecniche e gli stessi materiali. In questo modo si scopre concretamente una delle caratteristiche più importanti delle culture protostoriche: la produzione di strumenti in metallo, talvolta anche finemente decorati.</p>
<p>La tessitura</p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p>(2 o 3 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe IV)</p>	<p>Osservando alcuni importanti reperti presenti in Museo è possibile ricostruire le tecniche legate alla tessitura di epoca protostorica. Il laboratorio permette di sperimentare l'attività di produzione dei tessuti, grazie all'uso di modelli di telaio. I partecipanti potranno inoltre colorare il loro tessuto con materiali naturali, come avveniva nell'antichità.</p>
<p>Lo strano caso del corpo nel vaso</p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p>(2 ore)</p> <p>NUOVO</p>	<p>Scuola primaria (Classi IV e V)</p>	<p>Il percorso, realizzato sotto forma di una vera e propria indagine, puntualizza il tema della pratica funeraria della cremazione e si snoda tra i reperti delle necropoli della romanizzazione fino a quelle tardo antiche. L'indagine, prevederà una parte metodologica. Dopo aver analizzato insieme le sepolture presenti in museo i ragazzi saranno divisi in gruppi e ogni gruppo dovrà "creare" una sepoltura ad incinerazione <i>ad hoc</i> inserendo gli elementi di corredo. Quando tutti i gruppi avranno finito, a turno dovranno analizzare il corredo funerario degli altri gruppi, e dovranno capire in base al contenuto a che personaggio appartiene ciascuna sepoltura.</p>
<p>I guerrieri sull'albero</p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p>(1 o 2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla Classe IV)</p>	<p>Laboratorio che affronta il complesso tema della ritualità in collegamento con alcuni tra i più interessanti e affascinanti reperti, i bronzetti raffiguranti i guerrieri (ad es. da Praturlone) e le lamine votive (ad es. da località le Villotte -S. Quirino). I reperti specifici diventano punto di partenza per tracciare un percorso che porta i partecipanti a creare operativamente una copia di statuetta e una di lamina votiva a sbalzo.</p>
<p>Costruisci la tua casa protostorica</p>	<p>Scuola primaria (dalla Classe IV)</p>	<p>Laboratorio che prevede il confronto, basato sui reperti specifici, tra sistemi e impianti di insediamento fortificati appartenenti all'età del rame, bronzo e ferro. Per rendere estremamente concreta</p>

<p>Laboratorio sperimentale</p> <p>(2 o 3 ore)</p>		<p>l'attività gli alunni partecipanti creeranno divisi in gruppi, dei modellini in scala di abitazioni a pianta ortogonale, con pareti a graticcio ligneo. Si procederà inoltre alla posa dell'intonaco in limo argilloso. Ciascun modellino verrà lasciato agli autori.</p>
--	--	--

4. Epoca romana e tardoantico

<p>La villa romana di Torre</p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p>(1 o 2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla Classe V) e secondarie di I e II grado</p>	<p>Il percorso, sotto forma di una vera esplorazione scientifica, propone una visione e una ricerca attiva delle caratteristiche della villa. Il fiume Noncello, con il suo suggestivo contesto naturale, fa da cornice all'area archeologica di Torre e costituisce un ulteriore elemento di indagine durante l'attività. Attraverso un gioco di abilità si porta i partecipanti a rilevare la posizione topografica e il rapporto tra gli ambienti del sito. Fondamentale è l'uso delle planimetrie del sito stesso.</p>
<p>I reperti romani</p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p>(1 ora)</p>	<p>Scuola primaria (dalla Classe V) e secondarie di I e II grado</p>	<p>Percorso di osservazione e analisi dei reperti provenienti dagli scavi che hanno messo in luce il sito archeologico di Torre di Pordenone e altri siti. I partecipanti scoprono materiali da costruzione, marmi, tessere musive e in modo particolare i frammenti di raffinati affreschi, alcuni dei comprendendo le capacità tecniche e artistiche degli artigiani romani.</p>
<p>Dal sasso al mosaico</p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p>(2 o 3 ore)</p> <p>NUOVO</p>	<p>Scuola primaria (dalla Classe V)</p>	<p>L'attività prevede l'osservazione dei frammenti delle decorazioni pavimentali e parietali della villa romana di Torre, nonché l'osservazione e il rilievo della pavimentazione dell'edera presente in situ, tra il campanile e il lato ovest della Chiesa dei ss Ilario e Taziano. La fase successiva prevede l'inquadramento dello sviluppo tecnico e storico-artistico del mosaico in epoca romana. La parte più consistente dell'attività verte nella progettazione grafica di un motivo decorativo pavimentale e la sua realizzazione in mosaico, usando malte di diversa consistenza e finezza e tessere in pietra, pasta di vetro e terracotta.</p>
<p>Dipingere... A Fresco</p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p>(2 o 3 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla Classe V)</p>	<p>Attraverso il laboratorio, che prevede la realizzazione di un affresco su pannello, i partecipanti si immedesimano nel lavoro di un artista di età romana; sperimentano tecnica e grafica si avvicinano alle immagini degli affreschi romani, in modo particolare quelli rinvenuti nel sito archeologico di Torre di Pordenone.</p>
<p>Dall'argilla al mattone</p> <p>Laboratorio</p>	<p>Scuola primaria (dalla Classe V) e secondaria di I grado</p>	<p>L'attività prevede un ragionamento sulle principali tecniche edilizie di età romana, con il supporto visivo e diretto del materiale presente in Museo. Inoltre i partecipanti sono coinvolti direttamente nella realizzazione pratica di alcuni</p>

sperimentale (2 ore)		elementi costruttivi in scala di un edificio romano, che assembleranno per creare un modello ragionato di Villa rustica o <i>domus</i>
Scritto nella pietra Percorso didattico assistito (1 o 2 ore)	Scuola secondaria di II grado	Intervento che ripercorre le fasi storiche, archeologicamente documentate, della romanizzazione e della piena età romana del nostro territorio, attraverso le epigrafi presenti in Museo. Un'occasione per coniugare lo studio della lingua latina alle fonti concretamente utilizzabili. Eventualmente, su autorizzazione e intervento della Direzione del Museo, potrà essere mostrato il mattone inciso con esercizi di scrittura. Attualmente non esposto.
La Gorgone d'argilla Laboratorio sperimentale (2 ore) NUOVO	Scuola primaria (Classe V)	L'attività prevede un ragionamento sulle principali tecniche edilizie e in particolare decorative di età romana, con il supporto visivo e diretto del materiale presente in Museo. I partecipanti sono poi coinvolti direttamente nella riproduzione, in scala, dell'antefissa rappresentante ipoteticamente una Gorgone.
"Made in...": i marchi di produzione Laboratorio sperimentale (2 ore) NUOVO	Scuola primaria (Classe V)	L'attività prevede una riflessione sugli aspetti produttivi di alcune categorie manufatti romani, con particolare riferimento ai pesi da telaio, alle lucerne e agli altri reperti riportanti bolli di produzione, approfondendo anche gli aspetti legati alla loro commercializzazione. Dopo aver osservato i relativi reperti presenti in Museo, i partecipanti sono impegnati, in un micro laboratorio, nella realizzazione di una lucerna, utilizzando le conoscenze apprese.

5. Alto medioevo, medioevo e rinascimento

Le necropoli altomedievali Percorso didattico assistito (1 ora)	Scuola secondaria di I e II grado	Il percorso "sfrutta" la possibilità di camminare sulle tombe, data dallo specifico ed efficace allestimento proposto dal Museo, permettendo ai ragazzi partecipanti di osservare nella maniera più corretta ciascuna tomba, sia lo scheletro (in buona parte ricostruito nel caso di Tramonti, ma completamente originale per Palazzo Ricchieri), sia gli oggetti di corredo. Proprio tali elementi portano alla lettura sia della pratica funeraria intesa come organizzazione rituale della necropoli, sia alla lettura culturale e tecnica degli oggetti.
Alla maniera di Sherlock Holmes Percorso didattico assistito (2 ore)	Scuola secondaria di I e II grado	Il percorso è riferito alle necropoli longobarda e post-carolingia. Sappiamo che il nostro scheletro si modifica in base alle attività che svolgiamo e in base ad alcuni problemi di salute, in questo percorso vediamo come. Durante il laboratorio sono trattate alcune modificazioni ossee antiche e moderne, nonché alcune patologie riconoscibili dai segni presenti nello scheletro. Gli studenti, come dei veri

NUOVO		investigatori, vengono divisi in gruppi a ognuno dei quali viene "associato" uno scheletro; obiettivo è trovare e schedare le modificazioni ossee presenti (su 3/4 degli scheletri esposti sono infatti facilmente visibili). L'indagine porta a proporre un'interpretazione sull'età, sullo standard di vita e sulle cause di morte.
Alla scoperta del Castello e delle altre fortezze Percorso didattico assistito (1 ora)	Scuola secondaria di I e II grado	Attraverso l'analisi degli elementi strutturali e architettonici dell'edificio e l'intervento attivo dei ragazzi, favorito da materiale didattico-operativo, sarà possibile ripercorrere l'evoluzione del Castello di Torre, fino al momento di diventare la sede del Museo Archeologico.
Pietra su pietra...mattoni su mattoni Laboratorio sperimentale (2 o 3 ore)	Scuola secondaria di I e II grado	Il laboratorio permette di individuare, attraverso l'osservazione e la valutazione delle tracce architettoniche, le varie fasi di sviluppo, ampliamento e modificazione, che hanno segnato la storia del Castello di Torre, a partire dal suo nucleo medioevale. L'insieme di queste informazioni verrà impiegato nella costruzione, da parte di ogni bambino o ragazzo, di un modellino ragionato del Castello.
Scarti di vaso Percorso didattico assistito (1 ora)	Scuola secondaria di I e II grado	Percorso attraverso i frammenti di ceramica graffita, finalizzato all'approfondimento delle complesse fasi di lavorazione e decorazione della ceramica graffita, attraverso l'osservazione degli scarti di lavorazione.
Con l'acqua... la carta Percorso didattico assistito (2 ore)	Scuola secondaria di I e II grado	Attraverso l'osservazione e il rilievo, realizzato direttamente "sul campo", delle evidenze archeologiche e delle caratteristiche ambientali dell'area, i partecipanti ricostruiscono criticamente il funzionamento dell'antica Cartiera Galvani, la storia sociale collegata e lo sfruttamento delle risorse idriche che essa ha operato.

6. Collezioni extraterritoriali

I reperti magno greci ed etruschi in Museo Percorso didattico assistito (1 ora)	Scuola primaria (dalla classe IV) e secondaria di I e II grado	Percorso didattico all'interno dell'allestimento, finalizzato alla conoscenza in particolare della collezione Micheluzzi e della collezione Coran, delle sue specifiche caratteristiche e al confronto con alcuni elementi della realtà territoriale coeva, con particolare attenzione alle pratiche funerarie.
--	--	---

7. Metodologia della ricerca archeologica

<p>Passeggiando tra i reperti</p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p>(2 o 3 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla Classe III) e secondaria di I e II grado</p>	<p>Il laboratorio prevede lo sviluppo di una ricerca di superficie simulata. Gli alunni partecipanti sono coinvolti direttamente in operazioni quali la localizzazione e il rilievo dei reperti, il loro riconoscimento e la contestualizzazione cronologica e culturale. Verranno create delle mappe di distribuzione dei materiali che porteranno all'interpretazione generale dell'area indagata.</p>
<p>Scavo archeologico simulato</p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p>(1, 2 o 3 ore)</p>	<p>Tutti gli ordini</p>	<p>Vengono riprodotti in apposite Casse vari strati di terreno. I partecipanti, come in un vero cantiere archeologico, si cimentano in tutte le operazioni necessarie, dallo scavo e documentazione, alla ricostruzione del contesto antico, interagendo tra loro e lavorando come una vera equipe. Il contesto che viene trovato dai partecipanti può diversificarsi in base allo specifico programma di storia delle varie classi. Si può scegliere il contesto contattando la segreteria didattica.</p>
<p>Come un archeologo tra 6000 anni</p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p>(2 ore)</p>	<p>Scuola primaria, secondaria di I e II grado</p>	<p>Laboratorio finalizzato all'analisi di oggetti integri e in uso di vario tipo riferibili all'attuale vita quotidiana. Attraverso l'attività i partecipanti creano un sistema di classificazione, analisi e recupero di informazioni dalle fonti materiali. Le scuole secondarie potranno applicare anche degli specifici fogli excel per inserire in tempo reale i dati raccolti e valutare anche percentualmente le caratteristiche morfologiche e gli aspetti funzionali degli oggetti analizzati.</p>
<p>Stai fermo che ... ti disegno</p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p>(2 ore)</p>	<p>Scuole secondarie I e II grado</p>	<p>Il laboratorio prevede di posizionare la classe, divisa in piccoli gruppi, sulle varie tombe delle necropoli altomedievali esposte, e di far applicare ai ragazzi le tecniche del rilievo del contesto archeologico. In questa maniera, oltre che sfruttare la possibilità di "immergersi" in un vero contesto archeologico grazie alla funzionale modalità espositiva adottata, si sviluppano varie competenze richieste a diverso livello dai vari gradi scolastici coinvolti, ovvero il disegno in scala e l'utilizzo di strumenti per la misurazione. I partecipanti vengono infine coinvolti nella verifica incrociata dei rilievi degli altri gruppi, arrivando a dare una registrazione e un'interpretazione complessiva delle necropoli.</p>

8. ArcheoAvventure e ArcheoRacconti

<p>IL MUSEO AL BUIO Percorso didattico (1 ora)</p>	<p>Scuola dell'infanzia, Primaria (Classi I e II)</p>	<p>Spegnendo le luci del Museo i piccoli visitatori osserveranno e conosceranno le sezioni del Museo archeologico alla luce di una torcia elettrica. Un modo originale per conoscere la storia e l'archeologia del nostro territorio, e familiarizzare col Museo.</p>
---	---	---

<p>Caccia al reperto</p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p>(1 o 2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di I e II grado</p>	<p>Caccia al tesoro tra i reperti delle diverse fasi cronologiche esposti in Museo. Grazie a microlaboratori, prove di abilità e di ragionamento, trabocchetti, gli studenti potranno immergersi nell'archeologia del territorio in maniera informale e coinvolgente.</p> <p>NB: a richiesta del docente è anche possibile organizzare il laboratorio su specifiche fasi cronologiche da mettere in relazione col programma storia della Classe.</p>
<p>Storie da Palù</p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p>(1 o 2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di II grado</p>	<p>L'attività si realizza attraverso un racconto narrato all'interno delle sale, progettato per contestualizzare e rendere "parlanti" i reperti preistorici esposti e ispirato a testi di valore letterario. Attraverso il racconto saranno trattati molti temi della vita quotidiana condotta dalle genti preistoriche nel sito di Palù di Livenza dal Paleolitico al Neolitico (caccia, macellazione prede, macinazione cereali, creazione di vasi e loro decorazione, decorazione di vesti). Ogni attività della vita quotidiana, oltre ad essere descritta e riferita ai reperti originali, verrà inoltre esemplificata operativamente grazie a delle agili postazioni interattive dove usare copie di strumenti e sperimentare i gesti compiuti migliaia di anni fa.</p>
<p>Il Conte dei reperti</p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p>(1 ora)</p>	<p>Tutti gli ordini</p>	<p>Viaggio attraverso tutte le sale del Museo grazie al quale si ripercorrono le tappe della ricerca archeologica territoriale e parallelamente si traccia la storia del conte Giuseppe di Ragogna, figura cardine per l'esplorazione e la valorizzazione del nostro passato.</p> <p>Un racconto pieno di fascino che si sviluppa tra reperti di varie epoche, letture animate e memorie custodite nel Castello.</p>
<p>C'era una casa molto carina...</p> <p>Percorso didattico assistito (2 ore)</p> <p>NUOVO</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di I e II grado</p>	<p>Il percorso, raccontato fra reperti, ricostruzioni, supporti visivi e sonori multimediali, letture animate di brani scientifici e narrativi a tema e momenti dedicati all'archeologia sperimentale, ripercorre l'evoluzione dell'edilizia residenziale lungo le sale del Museo: dai ripari preistorici ai villaggi dell'età del Bronzo e del Ferro; dalla <i>domus</i> romana, al fenomeno dell'incastellamento.</p>

9. Dal Reperto al Fumetto

<p>Dal reperto al fumetto</p> <p>Laboratorio sperimentale</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e scuola secondaria di I e II grado</p>	<p>Il laboratorio intende unire l'archeologia al linguaggio proprio dell'arte del Fumetto. A seguito di un percorso introduttivo all'interno di una delle sezioni espositive del Museo, e dopo una fase ragionata di avvicinamento alle tecniche e ai codici semantici adottati dai fumettisti, nonché alla strutturazione grafica (condotta da un'archeologa, che ha già</p>
--	---	--

<p>(3 ore)</p> <p>NUOVO</p>		<p>pubblicato anche fumetti di carattere archeologico-divulgativo), gli studenti partecipanti saranno portati a elaborare a gruppi una agile storia in n. 4 tavole legata ai reperti e contesti che hanno inizialmente conosciuto. Dopo la strutturazione della sceneggiatura, anche la parte grafica sarà sviluppata dagli studenti stessi. I fumetti prodotti attraverso questa attività potranno essere materiale per un'esposizione in Museo, e spunto di rielaborazione per eventuali ulteriori prodotti museali.</p> <p>I contesti a scelta del docente spunto per il fumetto saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La Preistoria (con particolare attenzione al contesto di Palù di Livenza) - L'età romana (con particolare attenzione al complesso della Villa romana di Torre) - La vita e le ricerche del Conte Giuseppe di Ragogna <p>Laboratorio collegato con il progetto di Mostra "Dal Reperto al Fumetto"</p>
------------------------------------	--	--

10. Primi passi tra i reperti

<p>Storie intorno al focolare</p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p>(1 ora)</p> <p>NUOVO</p>	<p>Scuola dell'infanzia e primaria (Classi I e II)</p>	<p>Un racconto animato arricchito da illustrazioni che, attraverso exhibit, immagini e suoni, immergeranno i bambini nella vita quotidiana di antichi cacciatori e allevatori.</p>
<p>Oggetto antico, oggetto moderno</p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p>(1 ora)</p> <p>NUOVO</p>	<p>Scuola dell'infanzia e primaria (Classi I e II)</p>	<p>Il lavoro dell'archeologo si basa anche sullo studio della forma e della funzione degli oggetti antichi. I bambini osserveranno e toccheranno alcuni oggetti familiari frammentati (posate, bottigliette di plastica, colori e matite, ...), poi divisi a gruppi useranno gli stessi oggetti come stencil per ottenere la loro silhouette e a partire da questa si divertiranno a immaginarne la funzione, partendo dalla "lettura del lavoro degli altri". Poi applicheranno la stessa tecnica per riconoscere la funzione di alcuni reperti scelti opportunamente nel percorso museale.</p>
<p>Il mito svelato</p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p>(1 ora)</p> <p>NUOVO</p>	<p>Scuola dell'infanzia e Primaria (Classi I e II)</p>	<p>Alla scoperta di déi, eroi, mostri e uomini attraverso i miti e le immagini di antiche popolazioni. Il percorso intende avvicinare i bambini alla mitologia greco-romana e ad alcune iconografie medievali e rinascimentali utilizzando le rappresentazioni e decorazioni presenti nel percorso espositivo e attraverso la narrazione animata e illustrata di miti e racconti tramandati dagli antichi, ad esse collegati.</p>

ArteMUSE' 2017-2019 – Schede delle attività didattiche

Sede	Museo Civico d'Arte - Palazzo Ricchieri Corso Vittorio Emanuele II,51 - 33170 Pordenone
Responsabile	dott.ssa Mara Prizzon
Segreteria	Lunedì dalle 14:00 alle 17:00 Tel 0434.923027 info@eupolis.info

Tutte le attività proposte per l'anno scolastico 2017-2019 sono state progettate in rapporto alle peculiarità del Museo e affrontano in chiave didattica diversi aspetti del contesto storico-artistico territoriale, dalle metodologie disciplinari di ricerca all'approfondimento di temi e aspetti specifici e di sperimentazione di tecniche artistiche e di contaminazione di arti diverse.

Giovedì 22 febbraio, giovedì 1 e 8 marzo, dalle 14:00 alle 17:00, previa prenotazione telefonica, si da disponibilità a incontrare gli insegnanti che lo desiderano, al fine di organizzare le attività che intendono richiedere ed eventualmente coordinarne le scelte.

Le attività didattiche si svolgeranno presso il MUSEO CIVICO D'ARTE - PALAZZO RICCHIERI (PORDENONE), NELL'AULA DIDATTICA, NELLE EVENTUALI SEDI ESPOSITIVE e NELLA CITTÀ ANTICA.

Proposta didattica

Le attività didattiche proposte sono riferibili a due tipologie: 1. **percorsi didattici assistiti**, 2. **laboratori sperimentali**. Le attività sono raggruppate nelle categorie di:

1. Il Museo civico d'arte e le sue collezioni; 2. Il territorio e la città; 3. Arte e arti: sperimentazioni e contaminazioni.

In più, nell'ambito di ArteMusè 2017-2018 sono attivi i progetti speciali:

- **Partecipa a "Cartoline dal mio quartiere"**, un concorso di idee per le scuole che valorizzi i singoli quartieri di provenienza delle scolaresche in relazione alla storia della città di Pordenone e alle collezioni presenti in museo. Il materiale prodotto e raccolto sarà oggetto di una mostra: per l'occasione i curatori della mostra stessa, saranno alcuni alunni selezionati che imparando a progettarne e a gestirne la realizzazione saranno protagonisti dell'attività **"Anche Noi curatori"** in occasione

della Settimana della Cultura.

- **Partecipa a “Giovani registi ... Racconta il tuo Museo”, un concorso per le scuole** volto alla realizzazione di un **video promozionale del Museo civico d'arte**. Tutti i video realizzati saranno condivisi sui social network dello studio Eupolis e del Comune di Pordenone. Sarà fornito ai docenti appoggio e apposita documentazione di riferimento. Alla classe che raccoglierà più voti attraverso il computo dei likes verrà regalato un percorso didattico alla scoperta della città di Sacile nell'anno scolastico successivo.

Per info specifiche su questi progetti speciali contattare la segreteria didattica.

LABORATORI SPERIMENTALI E PERCORSI DIDATTICI ASSISTITI

1. Il Museo Civico d'Arte e le sue collezioni

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p>Sono il museo: mi presento</p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora)</p>	<p>Scuola primaria (dalla Classe III) e secondarie di I e II grado (con opportune Calibrazioni)</p>	<p>L'attività permetterà agli studenti di familiarizzare con il Museo-Istituzione, la sua storia, le sue funzioni e le collezioni. La finalità del percorso è far sì che gli utenti instaurino un rapporto personale, piacevole e stimolante, ma anche corretto, con il museo e le opere.</p>
<p>La famiglia ricchieri il loro palazzo e le loro "avventure"</p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora)</p>	<p>Scuole secondarie di I e II grado</p>	<p>Gli studenti saranno guidati a individuare gli indizi per ricostruire le vicende della famiglia Ricchieri e del palazzo analizzando lo stato attuale e seguendo la sua evoluzione, attraverso la lettura degli elementi strutturali e decorativi. Il percorso coinvolgerà i ragazzi in attività di orientamento e ricostruzione storica mediante l'ausilio di piante e disegni storici dell'edificio.</p>
<p>Come in un fumetto: le pettenelle</p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora) e laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola dell'infanzia, primaria e secondarie di I e II grado (con opportune Calibrazioni)</p>	<p>Attraverso una lettura puntuale e critica delle immagini, guidati dalla lettura di testi di riferimento, gli alunni saranno accompagnati a scoprire le <i>pettenelle</i>, tavolette intertrave, che decorano i soffitti di palazzo Ricchieri e di molti palazzi della nostra città. L'attività in forma di laboratorio, è indirizzata ai fruitori più piccoli, con l'intento di offrire loro un'occasione per leggere le favole illustrate come un fumetto, per scoprire le storie antiche tratte dalla letteratura tardocortese e cercare di ricomporle o reinventarle secondo sequenze proprie dell'arte del fumetto.</p>
<p>Il Visitar... cortese</p>	<p>Scuola primaria e</p>	<p>Il percorso vuole condurre i ragazzi a leggere i racconti in figure che illustrano il valore guerriero e l'amore cortese, temi di soggetto profano</p>

<p>Percorso didattico assistito (1 ora)</p>	<p>secondarie di I e II grado (con opportune Calibrazioni)</p>	<p>e allegorico tratti dalla letteratura romanzesca in voga nel Trecento. Il percorso si completa approfondendo alcuni temi: l'analisi iconografica, il gusto cavalleresco a Pordenone, il ruolo della committenza dei conti Ricchieri, l'importanza delle opere commissionate simbolo dell'affermazione economica e del prestigio sociale.</p>
<p>Scultura a palazzo: la scultura lignea</p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondarie di I e II grado (con opportune Calibrazioni)</p>	<p>Le opere scultoree esposte permettono un interessante percorso attraverso i soggetti iconografici, i materiali utilizzati e le tecniche esecutive, per provare a riconoscere e confrontare gli elementi stilistici di epoche diverse, a cogliere le differenze e l'evoluzione stilistica dal <i>Quattrocento</i> ai giorni nostri.</p>
<p>Sculture & scultori</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado (con opportune Calibrazioni)</p>	<p>Dopo aver chiarito ciò che caratterizza una scultura e un dipinto, gli alunni saranno guidati a considerare le opere scultoree esposte per individuare i materiali di cui sono fatte, le tecniche esecutive, i soggetti iconografici, ecc. per provare a riconoscere e confrontare gli elementi stilistici peculiari dei singoli artisti ed alla fine dar voce alla vena creativa di ciascuno di noi.</p>
<p>I generi pittorici</p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora) e Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla Classe III) e secondaria di I grado (con opportune Calibrazioni)</p>	<p>Analizzando le opere esposte, i ragazzi verranno guidati nell'analisi delle opere, quindi dovranno individuare gli elementi più significativi (annotando anche sensazioni ed osservazioni) ricavati dai dipinti; infine gli alunni confronteranno e incroceranno i dati raccolti, per provare ad individuare le regole formali che sottendono i generi pittorici.</p>
<p>Stencil l'antenato della serigrafia</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla Classe III) e secondaria di I grado (con opportune Calibrazioni)</p>	<p>Il laboratorio intende fornire, in riferimento ad una selezione di opere conservate in museo, le principali informazioni su alcune tecniche di stampa. La varietà e la ricchezza di soluzioni visive che le varie sperimentazioni possono offrire permettono ai ragazzi di affinare il gusto grafico, la sensibilità verso i materiali, la progettualità, il senso dello spazio, il senso del ritmo e dell'equilibrio.</p>
<p>I ritratti dell'Ottocento: Michelangelo Grigoletti e il suo tempo</p> <p>Percorso didattico assistito 1 ora</p>	<p>Scuola primaria (dalla Classe IV) e secondarie di I e II grado (con opportune Calibrazioni)</p>	<p>Attraverso la lettura di alcuni ritratti di M. Grigoletti i ragazzi proveranno a individuare il personale stile pittorico dell'artista e a verificare come i suoi ritratti riescano a creare una speciale empatia tra l'osservatore e l'opera.</p>

<p>I volti e le emozioni</p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora) e Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola dell'infanzia e primaria</p>	<p>Attraverso l'analisi di riproduzioni di ritratti, i bambini saranno guidati a individuarne gli elementi più significativi capaci di esprimere sentimenti ed emozioni. Successivamente, saranno spronati a riprodurre tali sentimenti utilizzando tecniche diverse ispirandosi ai ritratti presenti nella collezione permanente.</p>
<p>Le stagioni nell'arte</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola dell'infanzia e primaria</p>	<p>Dopo aver condiviso alcune idee e pensieri sulle stagioni e ciò che le contraddistingue, i ragazzi saranno stimolati a ricercare tra le opere pittoriche esposte quelle che mostrano i segni impressi dal passaggio delle stagioni e a provare ad avanzare ipotesi "creative" sui titoli. Quindi le idee emerse verranno rielaborate in maniera "artistica".</p>
<p>Un "filo rosso": tra mito e leggenda</p> <p>Percorso didattico assistito (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria e secondaria di I grado (con opportune Calibrazioni)</p>	<p>Le opere d'arte si possono "leggere" come un libro: a volte gli artisti si sono ispirati, per la loro creazione a miti e leggende. I ragazzi saranno stimolati a rielaborare le informazioni estrapolate dalla visione e dall'analisi di alcune opere selezionate presenti in museo.</p>
<p>Se i quadri potessero parlare...</p> <p>Percorso didattico assistito (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria e secondaria di I grado</p>	<p>L'educazione all'immagine inizia con il saper vedere, ma "il vedere è cosa che deve essere appresa" (Wolfflin). Il percorso condurrà gli alunni ad analizzare le opere d'arte per riconoscere i diversi tipi di immagine e i diversi significati comunicativi. Quindi i ragazzi proveranno a dar voce ai protagonisti inventando un dialogo verosimile fra i soggetti dell'opera.</p>
<p>Il dado magico</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola dell'infanzia e primaria</p>	<p>Il tema degli animali, attraverso un'attività ludica, condurrà i bambini alla scoperta di alcune opere del museo. L'attività prevede l'uso di un grande dado che riporta i particolari di alcune opere che i bambini dovranno individuare dando vita a un percorso sempre diverso.</p>
<p>In tutti "i sensi"</p> <p>Laboratorio sperimentale (3 ore)</p>	<p>Scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado (con opportune Calibrazioni)</p>	<p>Viene proposto un approccio all'arte in maniera insolita a cominciare dall'esperienza sensoriale sviluppata sui materiali di cui sono fatte le opere e su alcune riproduzioni. Inizia quindi una scoperta delle collezioni attraverso una ipotetica manipolazione delle opere toccandole "con gli occhi". A tutti i fruitori, non solo agli ipovedenti, è utile la conoscenza fisica della forma e dei materiali associati alla comprensione intellettuale del suo contenuto convenzionale e simbolico. L'attività potrebbe essere occasione di una fruizione del Museo senza barriere.</p>
<p>G. A. de' Sacchis pictor</p>	<p>Scuole secondarie di I e II grado</p>	<p>G.A. de' Sacchis detto il Pordenone, fu il più importante pittore del nostro territorio. Le opere presenti offrono l'occasione per avviare un interessante</p>

modernus		confronto con i lavori realizzati per altre città (Cremona, Piacenza, Venezia).
Percorso didattico assistito (2 ore)		

2. Il territorio e la città

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
Pordenone: la città' antica Percorso didattico assistito (2 ore)	Scuola primaria (dalla Classe IV) e secondaria di I e II grado (con opportune Calibrazioni)	L'attività prevede di cogliere l'evoluzione storica della città mediante disegni, dipinti, stampe e mappe storiche proposte ai ragazzi attraverso una presentazione interattiva. Gli alunni, quindi, potranno scoprire in prima persona la storia di Pordenone attraverso la lettura dei palazzi di <i>Contrada Maggiore</i> e dell'impianto urbanistico.
La cultura e la storia: tra Trecento e Quattrocento Percorso didattico assistito (1 ora)	Scuole secondarie di I e II grado	Il percorso vuol offrire ai ragazzi l'occasione di comprendere e spiegare il passato attraverso lo studio dei segni e delle testimonianze che il passato stesso ci ha lasciato: decorazioni e produzioni artistiche e culturali tra Trecento e Quattrocento.
Il Rinascimento a Pordenone e G.A. de'Sacchis Laboratorio sperimentale (2 ore)	Scuola secondaria di I e II grado	Il Rinascimento viene presentato attraverso l'analisi di opere ed edifici della città utilizzati come palestra di ricerca e approfondimento. Attenzione particolare sarà riservata alla figura di G.A. de' Sacchis detto "Il Pordenone": il suo tempo, la sua tecnica, le sue opere. Nel cuore della città i ragazzi potranno trovare un ampio campionario della sua produzione artistica, di ambito sia religioso che profano, utile fonte anche per conoscere la città e la cultura del Cinquecento a Pordenone.
La città' raccontata: la toponomastica a Pordenone Percorso didattico assistito (2 ore)	Scuola primaria (dalla Classe III) e secondarie di I e II grado (con opportune Calibrazioni)	Il percorso, attraverso la città, vuole offrire ai ragazzi la possibilità di scoprire e conoscere la storia (e le storie) di Pordenone attraverso i suoi toponimi e l'individuazione dei luoghi su mappe storiche e moderne.
Il Risorgimento e la prima Guerra Mondiale a Pordenone Percorso didattico assistito (2 ore)	Scuola secondaria di I e II grado	Attraverso documenti diversi sarà possibile trovare gli spunti per ricomporre i fatti e le vicende degli uomini, vissuti nel periodo storico in esame che hanno contribuito a "fare" la Storia. Di particolare interesse la storia di Lucio Ernesto Ricchieri relativa alla sua partecipazione alla Grande Guerra. I ragazzi saranno quindi spronati ad individuare in città un percorso coerente di visita, tra piazze e vie, monumenti ed edifici.

Pordenone: la città moderna Percorso didattico assistito (2 ore)	Scuole secondarie di I e II grado	Il percorso proposto intende far scoprire la città e la sua trasformazione nel tempo attraverso la visione di documenti, fotografie e mappe. Si desidera condurre i ragazzi ad un ragionamento che li renda consapevoli dei repentini e incisivi mutamenti urbanistici che la città di Pordenone ha vissuto.

3. Arte e arti: sperimentazioni e contaminazioni

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
Archi-pop: la città ricostruita Laboratorio sperimentale (3ore)	Scuola primaria e secondaria di I e II grado (con opportune Calibrazioni)	Il laboratorio si propone come un'occasione originale per scoprire la città e i suoi edifici più significativi. Dopo un tour alla scoperta dei palazzi di Contrada Maggiore (anche ipotizzando e verificando la corrispondenza degli spazi interni rispetto alla decorazione delle facciate) i ragazzi in aula didattica si trasformeranno in abili architetti/pop-up.
Cartoline dal mio quartiere Percorso didattico assistito (2 ore)	Scuola primaria e secondaria di I grado (con opportune Calibrazioni)	La città, il quartiere, il palazzo... divengono palestra di ricerca, di studio e di approfondimento. I ragazzi, dopo un'attenta analisi del centro storico di Pordenone (anche dei percorsi da loro conosciuti per raggiungere il centro città) e acquisiti gli strumenti di indagine, saranno spronati a riutilizzare tali strumenti per individuare nel proprio quartiere gli elementi più significativi. In un secondo momento, con i loro insegnanti, proveranno a raccontare il loro quartiere con una o più immagini pregnanti.
Quando l'arte prende vita tableau vivant Laboratorio sperimentale (3 ore)	Scuola primaria (dalla Classe IV) e secondarie di I e II grado (con opportune Calibrazioni)	Sperimentazione che coinvolge gli alunni con una nuova modalità ludico/creativa che li renderà protagonisti dell'opera. I ragazzi verranno a trovarsi in una esperienza sensoriale, ed emozionale, molto coinvolgente dove il quadro prende vita divenendo tridimensionale.
La "danza" del museo Laboratorio sperimentale (2 ore)	Scuola primaria (dalla Classe IV) e secondaria di I grado (con opportune Calibrazioni)	Attività multidisciplinare che permette di conoscere le opere attraverso l'utilizzo non solo della vista. Un viaggio attivo nel museo coinvolgendo tutto il corpo attraverso esercizi legati all'espressione corporea e all'ambito musicale.

<p>Favole a lume di candela</p> <p>Percorso-Laboratorio (1 ora)</p>	<p>Scuola dell'infanzia e primaria (I e II classe)</p>	<p>L'attività proposta prevede di rendere il museo un ambiente accogliente e "incantato" dove i bambini possano farsi stregare dalla magia delle favole, ispirate alle opere conservate in museo, raccontate a lume di candela. L'attività potrà essere svolta la mattina o nel pomeriggio, anche coinvolgendo genitori e familiari che lo desiderino.</p>
<p>Colore che ritmo!</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola dell'infanzia (da 5 anni), primaria e secondaria di I grado (con opportune calibrazioni)</p>	<p>Partendo dall'ascolto di suoni e rumori o di un brano musicale proveremo a tradurli in segni, in modo che il linguaggio pittorico traduca il codice musicale per far scoprire agli alunni l'analogia tra il ritmo della musica e il ritmo grafico e tradurre le idee sonore in immagini e viceversa.</p>
<p>Per far un disegno ci vuole la linea, per far la linea ci vuole un punto!</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola dell'infanzia (da 5 anni), primaria e secondaria di I grado (con opportune calibrazioni)</p>	<p>Nel laboratorio verranno presentati gli elementi del linguaggio visivo, che insieme al colore, diventano espressione di stati d'animo ed emozioni. Gli alunni saranno quindi stimolati a focalizzarne l'uso attraverso un confronto tra le opere sperimentando e manipolando materiali diversi.</p>
<p>Emozioni colorate</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola dell'infanzia e primaria</p>	<p>I bambini saranno guidati a scoprire la magia dei colori (i primari, i complementari, i colori caldi e freddi, i contrasti,...) a sperimentarne l'uso per raccontare il loro mondo interiore. Il colore quindi diventa elemento espressivo e comunicativo capace di dare vita a immagini, sogni e pensieri, ma anche di far emergere capacità inattese e imprevedibili.</p>