



Comune di Pordenone

eupolis studio associato
osservare • sperimentare • conoscere

Musè

Servizio didattico dei Musei civici d'Arte,
di Archeologia e di Storia naturale
del Comune di Pordenone



Museo Civico d'Arte

ArteMusè



Museo Archeologico
del Friuli Occidentale

ArcheoMusè



Museo Civico di Storia Naturale

ScienzaMusè

INTRODUZIONE

L'esperienza dei progetti **Musè**, 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, il Museo di Scienze Naturali 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 Musè 2019-2022** 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.

INDICE

<i>ArteMusè</i>	-	pag. 3
<i>ArcheoMusè</i>	-	pag. 12
<i>ScienzaMusè</i>	-	pag. 25
Prenotazioni	-	pag. 33

ArteMusè 2019-2020

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 2019-2020 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 2019-2020 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 progettare 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.
- In occasione della mostra autunnale dedicata a Giovanni Antonio de' Sacchis dal titolo "**Il Rinascimento di Pordenone**" si prona una serie di attività didattiche, dedicati alle scuole di ogni ordine e grado, a cui si possono affiancare le attività presenti nell'offerta didattica.
- La proposta di *Favole a lume di candela* come **attività per gruppi classe** con famiglie da svolgersi anche nel pomeriggio. 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 famigliari che lo desiderano**.

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>MI PRESENTO! SONO IL MUSEO</p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora)</p>	<p>Scuola dell'infanzia, scuola primaria 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 e le sue funzioni; le collezioni (lasciti e acquisizioni). Le opere fungeranno da spunto per lo studio dei periodi storico-artistici favorendone un costruttivo raffronto. Le finalità del percorso sono duplice: far sì che i bambini entrino in un rapporto personale, piacevole, stimolante, corretto con il museo e le opere. In accordo con la direzione museale si offre la possibilità di visitare spazi chiusi al pubblico o non sempre fruibili (uffici, biblioteca, ...).</p>
<p>IL MIO MUSEO... PORTATILE</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola dell'infanzia e primaria</p>	<p>Conoscere il museo in tutte le sue parti e le sue funzioni, questo lo scopo primario dell'attività. Successivamente i ragazzi verranno coinvolti in una divertente attività di progettazione: ora dovranno pensare e creare il loro museo ideale, luogo della loro collezione personale.</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 CANTINELLE</p> <p>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>cantinelle</i>, tavolette intertrave, che decorano i soffitti di palazzo Ricchieri e di molti palazzi della nostra città, la storia e la cultura di Pordenone tra Trecento e Quattrocento. L'attività in forma di laboratorio offre la possibilità di leggere le favole illustrate come un fumetto, per scoprire le storie antiche tratte dalla letteratura tardo cortese e cercare di ricomporle o reinventarle secondo sequenze. La rielaborazione delle storie potrebbe essere realizzata anche con la tecnica del fumetto. Attività anche in collaborazione con il PAFF!</p>

<p>SCULTURA A PALAZZO</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>IL COLORE NEI GENERI PITTORICI</p> <p>Percorso didattico assistito (1 o 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 (3 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 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 VOLT 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". In occasione dell'evento Humus Park Land art meeting (in accordo con la direzione) saranno proposti degli approfondimenti sull'evoluzione della rappresentazione del paesaggio nel tempo.</p>

<p>UN “FILO ROSSO”: TRA MITO E LEGGENDA</p> <p>Percorso didattico assistito (1 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 POTESSE PARLARE...</p> <p>Percorso didattico assistito (1 o 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 laboratorio condurrà gli alunni ad analizzare le opere d’arte per riconoscere i diversi tipi di immagine e i diversi significati comunicativi. È possibile anche svolgere l’attività in forma di laboratorio: i ragazzi proveranno a dar voce ai protagonisti in maniera creativa e 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>TUTTI “I SENSI” AL MUSEO</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 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 non solo “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>IL PORDENONE</p> <p>Percorso didattico assistito (2 ore)</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 confronto, attraverso l’uso di immagini digitali, con i lavori realizzati per altre città (Cremona, Piacenza, Venezia).</p>
<p>MUSICA MAESTRO</p> <p>Percorso didattico assistito (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe IV) e secondaria di I e II grado</p>	<p>Un suono può identificare un’opera d’arte? Sì se il suono è quello degli strumenti musicali raffigurati nell’opera stessa. Un approccio nuovo fa avvicinare i ragazzi alle opere, alla storia e alla cultura del tempo. Possibilità di creare (in accordo con la direzione museale) un evento da proporre durante la settimana della Cultura dove i ragazzi descrivono le opere d’arte che raffigurano strumenti musicali verranno accompagnati da intermezzi musicali.</p>
<p>YOUMUSE</p>	<p>Scuola</p>	<p>Il laboratorio vuole produrre un breve video di presentazione del</p>

<p>Laboratorio sperimentale (prima parte 2 ore, seconda parte 2 ore)</p>	<p>secondaria di II grado</p>	<p>Museo ideato e realizzato dai ragazzi stessi e prevede due incontri: nel primo i ragazzi dopo aver osservato gli aspetti generali del Museo, aver individuato alcuni reperti o sale che catturano particolarmente il loro interesse provvederanno alla stesura di uno storyboard volto alla promozione del Museo o di una parte di esso. Tra il primo e il secondo incontro i ragazzi potranno autonomamente filmare, in accordo con la direzione museale, le scene principali e riempitive. Nel secondo incontro dopo una revisione del lavoro svolto si procederà al montaggio e all'editing.</p>
--	-------------------------------	--

2. IL TERRITORIO E LA CITTÀ

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p>PORDENONE: LA CITTA' ANTICA</p> <p>Percorso didattico assistito (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe IV) e secondaria di I e II grado (con opportune calibrazioni)</p>	<p>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.</p>
<p>IL VISITAR... CORTESE. CULTURA E STORIA TRA TRECENTO E QUATTROCENTO</p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora)</p>	<p>Scuola primaria e secondarie di I e II grado</p>	<p>Il percorso vuole offrire ai ragazzi l'occasione di comprendere e spiegare il passato attraverso lo studio dei segni e delle testimonianze che il passato ci ha lasciato. Leggere i racconti in figure che illustrano il valore guerriero e l'amore cortese, temi di soggetto profano e allegorico tratti dalla letteratura romanzesca in voga nel Trecento e Quattrocento. Il percorso si completa approfondendo alcuni temi: l'analisi iconografica, il gusto cavalleresco a Pordenone, il ruolo della committenza, l'importanza delle opere commissionate simbolo dell'affermazione economica e del prestigio sociale.</p>
<p>IL RINASCIMENTO A PORDENONE E G.A. DE'SACCHIS</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola secondaria di I e II grado</p>	<p>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.</p>
<p>LA CITTA' RACCONTATA: LA TOPONOMASTICA A PORDENONE</p> <p>Percorso didattico assistito (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondarie di I e II grado (con opportune calibrazioni)</p>	<p>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.</p>

<p>IL RISORGIMENTO E LA PRIMA GUERRA MONDIALE A PORDENONE</p> <p>Percorso didattico assistito (2 ore)</p>	<p>Scuola secondaria di I e II grado</p>	<p>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.</p>
<p>Pordenone: la città' moderna</p> <p>Percorso didattico assistito (2 ore)</p>	<p>Scuole secondarie di I e II grado</p>	<p>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.</p>

3. ARTE E ARTI: SPERIMENTAZIONI E CONTAMINAZIONI

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p>ARCHI-POP: LA CITTÀ RICOSTRUITA</p> <p>Laboratorio sperimentale (3ore)</p>	<p>Scuola primaria e secondaria di I e II grado (con opportune calibrature)</p>	<p>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.</p>
<p>CARTOLINE DAL MIO QUARTIERE</p> <p>Percorso didattico assistito (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria e secondaria di I grado (con opportune calibrature)</p>	<p>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. L'attività si presta anche ad avviare interessanti considerazioni sulla tutela e valorizzazione dei beni culturali. Collegata a laboratorio è l'attività specifica <i>Anche Noi curatori</i> dove gli elaborati realizzati in classe verranno raccolti ed esposti in museo. Una selezione di alunni diventeranno, per l'occasione, i curatori della mostra imparando a progettarne e gestirne la creazione.</p>
<p>QUANDO L'ARTE PRENDE VITA TABLEAU VIVANT</p> <p>Laboratorio sperimentale (3 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe IV) e secondarie di I e II grado (con opportune calibrature)</p>	<p>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.</p>

<p>LA “DANZA” DEL MUSEO</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe IV) e secondaria di I grado (con opportune calibrazioni)</p>	<p>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 grazie alla presenza di un musicoterapista</p>
<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 famigliari 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>
<p>I DOTTORI DELLE OPERE</p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora)</p>	<p>Scuola primaria e secondaria di I grado</p>	<p>Il museo non è un luogo deputato alla sola conservazione ed esposizione delle opere ma, è un luogo dove si studiano e si restaurano le opere... È un luogo vivo! Fondamentale per i ragazzi sarà capire che il lavoro del restauratore è un lavoro “nascosto”, ma fondamentale per poter ammirare le opere, un lavoro affatto semplice che deve tener conto di diversi aspetti tecnici per poter essere eseguito a regola d'arte.</p>

<p>USI E COSTUMI: LA MODA NELL'ARTE</p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora) e Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria e secondaria di I e II grado</p>	<p>Attraverso le opere esposte cercheremo di comprendere l'evoluzione del gusto e della moda nel corso dei secoli. Gli abiti non sono solo un vezzo dei nobili ma parlano anche del loro stato sociale e delle usanze dei tempi passati. Possibilità di unire al percorso un laboratorio didattico dove le connessioni interdisciplinari e la plurisensorialità si mettono in gioco.</p>
---	---	--

4. IL RINASCIMENTO DI PORDENONE

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p>IL PORDENONE E IL CONTESTO ARTISTICO... CONFRONTO TRA GRANDI</p> <p>Percorso didattico assistito (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe IV) e secondaria di I e II grado</p>	<p>Non si può parlare del Pordenone senza calarlo nel contesto artistico a lui coevo: Giorgione, Tiziano, Lotto, Romanino, Francesco da Milano, ...tutti hanno contribuito, direttamente o indirettamente, a creare l'artista che conosciamo. I ragazzi comprenderanno l'importanza del dialogo, non solo artistico, delle influenze culturali grazie al continuo, e diretto, confronto tra le opere che verranno presentate in mostra. Possibilità (previo accordo con la direzione) di creare degli approfondimenti a tema (5/6 incontri) dove viene messa a confronto l'opera del Pordenone e quella di un altro maestro del Rinascimento.</p>
<p>L'EREDITA' DEL PORDENONE</p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora)</p>	<p>Scuola secondaria di I e II grado</p>	<p>Cosa lascia un grande artista oltre alle opere che possiamo fisicamente ammirare? In questo percorso cercheremo di conoscere i protagonisti che hanno imparato e compreso la lezione del maestro sia direttamente che indirettamente. Quanto del Pordenone c'è nelle loro opere?</p>
<p>TRA ARTE SACRA E MITO</p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora)</p>	<p>Scuola secondaria di I e II grado</p>	<p>Uno degli scopi dell'arte sacra è il racconto del mito, storie che hanno come personaggi esseri divini, eroi e dei. Esso li rappresenta, sotto forma di racconti, attraverso l'arte, le narrazioni, ... I ragazzi comprenderanno come la visione artistica dei pittori fosse modellata da questi temi.</p>
<p>GIOVANNI ANTONIO PICTOR MODERNUS</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria e secondaria di I e II grado</p>	<p>Dinamicità, espansione dei volumi, tridimensionalità... queste le parole che possono descrivere l'arte del Pordenone: un artista poliedrico, abile nella pittura quanto nell'affresco. I ragazzi comprenderanno l'importanza di questo autore che per molti è stato in grado di anticipare gli stili. Possibilità di affiancare al percorso didattico assistito un laboratorio sperimentale che aiuti i ragazzi a comprendere e cogliere, in maniera creativa la tecnica del maestro.</p>

ArcheoMusè 2019-2020

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 2019-2020 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 organizzare le 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 due 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, 6. Rinascimento, 7. Archeologia industriale, 8. Collezioni extraterritoriali, 9. Metodologie della ricerca archeologica, 10. ArcheoAvventure e ArcheoRacconti, 11. Dal reperto al Fumetto, 12. Primi passi tra i reperti.

In più, nell'ambito di *ArcheoMusè* 2019-2020 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 dell'anno scolastico.

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

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p>CACCIATORI E RACCOGLITORI</p> <p>Percorso didattico assistito (1 o 2 ore)</p>	Scuola primaria (dalla classe III) e secondarie di I e II grado	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>LA BELLEZZA DI NEANDERTHAL</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	Scuola primaria (dalla classe III)	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>TAGLI DI PIETRA</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 o 3 ore)</p> <p>NUOVO</p>	Scuola primaria (dalla classe III) e secondarie di I e II grado	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. Si potrà procedere anche a prove di balistica.
<p>MA SIAMO PARENTI?</p> <p>Percorso didattico assistito (1 o 2 ore)</p> <p>NUOVO</p>	(dalla classe III) e secondarie di I e II grado	In riferimento ai più recenti studi e teorie sull'origine e sulle caratteristiche dei Neanderthaliani, un percorso che mette a confronto Neanderthal con l'uomo anatomicamente moderno. Il percorso didattico permetterà agli studenti di conoscere i vari momenti dell'evoluzione umana fino alle due specie in oggetto, anche grazie all'uso di calchi di crani e scheletri a grandezza naturale. Attraverso i reperti esposti in Museo sarà possibile poi ricreare o ipotizzare alcuni aspetti la vita delle due specie, per articolare ulteriormente il confronto.

2. PREISTORIA RECENTE

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
AGRICOLTORI E ALLEVATORI Percorso didattico assistito (1 o 2 ore)	Scuola primaria (dalla classe III) e secondarie di I e II grado	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 o, a scelta, di produzione di contenitori ceramici.
LA CERAMICA PIÙ ANTICA Percorso didattico assistito (1 o 2 ore) <u>NUOVO</u>	Scuola primaria (dalla classe III)	L'attività introduce e permette la sperimentazione delle tecniche di produzione ceramica più antiche (modellazione e colombino) per realizzare, utilizzando l'argilla, vasi come quelli creati dalle più antiche culture preistoriche del nostro territorio, o piccole statuette fittili. Non si procederà a cottura, bensì a essiccazione dell'argilla a temperatura ambiente.
LE PINTADERE Laboratorio sperimentale (2 ore)	Scuola primaria (dalla classe III)	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 più recenti.
LA PRIMA FARINA, IL PRIMO PANE Laboratorio sperimentale (2 o 3 ore) <u>NUOVO</u>	Scuola primaria (dalla classe III)	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 macine e macinelli in pietra. La farina prodotta verrà infine impastata per la creazione di pane. NON verrà fatto mangiare il prodotto. Inoltre una serie di novità: si procederà infatti anche a prove di trebbiatura, e setacciatura.
PALÙ E LE SUE PALAFITTE Laboratorio sperimentale (2 o 3 ore)	Scuola primaria (dalla classe III)	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 ATTIVITA' COLLEGATA ALL'INSTALLAZIONE "Realizza il tuo villaggio sull'acqua"

3. PROTOSTORIA

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p>LE ETÀ DEI METALLI IN MUSEO</p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora)</p>	Scuola primaria (dalla classe IV) e secondarie di I e II grado	Il percorso rende possibile trattare i temi fondamentali della protostoria attraverso riferimenti diretti e concreti con il nostro territorio. I reperti protostorici 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>LAMINE, FIBULE E PENDAGLI</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	Scuola primaria (dalla classe IV)	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>LA TESSITURA</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 o 3 ore)</p>	Scuola primaria (dalla classe IV)	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>LO STRANO CASO DEL CORPO NEL VASO</p> <p>Percorso didattico assistito (2 ore)</p>	Scuola primaria (classi IV e V)	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>I GUERRIERI SULL'ALBERO</p> <p>Percorso didattico assistito (1 o 2 ore)</p>	Scuola primaria (dalla classe IV)	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 Praturrone) 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 statuette e una di lamina votiva a sbalzo.
<p>COSTRUISCI LA TUA CASA PROTOSTORICA</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 o 3 ore)</p>	Scuola primaria (dalla classe IV)	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 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.

4. EPOCA ROMANA E TARDOANTICO

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
LA VILLA ROMANA DI TORRE Percorso didattico assistito (1 o 2 ore)	Scuola primaria (dalla classe V) e secondarie di I e II grado	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.
I REPERTI ROMANI Percorso didattico assistito (1 o 2 ore)	Scuola primaria (dalla classe V) e secondarie di I e II grado	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.
RICOSTRUISCI LA VILLA Laboratorio sperimentale (3 ore) <u>NUOVO</u>	Scuola primaria (dalla classe V) e secondarie di I e II grado	Attività di laboratorio in ambiente e indoor che porterà gli studenti a leggere in dettaglio e rilevare le strutture architettoniche della Villa romana di Torre, a proporre una ricostruzione topografica del complesso e infine, anche basandosi sui materiali esposti nella sezione specifica del Museo, a ipotizzare e ricostruire le sue caratteristiche architettoniche esterne e interne. Se per i più grandi potranno essere affiancati a materiali quali listelli di compensato e cartone di grossa grammatura, anche software per le ricostruzioni digitali e renderizzazioni; i più piccoli potranno sperimentare i principi della ricostruzione anche attraverso l'uso di software (ad es. paint) e app a loro più familiari (ad es. minecraft) che hanno finalità ludiche, ma che possono essere utilizzate per ricostruire ambienti anche con buon livello di dettagli e fedeltà.
DAL SASSO AL MOSAICO Laboratorio sperimentale (2 o 3 ore)	Scuola primaria (dalla classe V)	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'esedra 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>DIPINGERE... A FRESCO</p> <p>Laboratorio sperimentale (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 sperimentale (2 ore)</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 elementi costruttivi in scala di un edificio romano, che assembleranno per creare un modello ragionato di villa rustica o <i>domus</i></p>
<p>SCRITTO NELLA PIETRA</p> <p>Percorso didattico assistito (1 o 2 ore)</p>	<p>Scuola secondaria di II grado</p>	<p>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.</p>
<p>“MADE IN...”: LUCERNE, ANTEFISSE E MARCHI DI PRODUZIONE</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (classe V)</p>	<p>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 e/o di un'antefissa in misure ridotte, utilizzando le conoscenze apprese.</p>
<p>MONETE E TESORETTI</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p> <p><u>NUOVO</u></p>	<p>Scuola primaria (classe V)</p>	<p>La moneta è un oggetto che noi usiamo quotidianamente. Ma gli antichi utilizzavano la moneta? E come era fatta? L'attività prevede la schedatura di monete moderne, per capire gli schemi iconografici e i simbolismi. La schedatura sarà poi utile per analizzare e decodificare alcuni esempi di monete di epoca romana, in particolare alcuni esempi dal “tesoretto di Sacile” esposto in Museo. Inoltre verrà realizzata una matrice in argilla. Sarà eventualmente possibile assistere a un processo di fusione in matrice.</p>

5. ALTO MEDIOEVO E MEDIOEVO

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
LE NECROPOLI ALTOMEDIEVALI Percorso didattico assistito (1 o 2 ore)	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 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... MATTONE SU MATTONE 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.

6. RINASCIMENTO

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
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.
LUCIDA, COLORATA E DECORATA Percorso didattico assistito (1 o 2 ore) <u>NUOVO</u>	Scuola secondaria di I e II grado	Percorso attraverso i frammenti di ceramica graffita, finalizzato all'approfondimento dei molteplici motivi iconografici che la caratterizzano. Un'attività che va a indagare, anche per confronti con altre tecniche artistiche e produzioni artigianali antiche (tessitura ad es.) l'origine, il valore artistico, sociale, economico e simbolico di questi motivi.
GRAFFIAR IL VASO Laboratorio sperimentale (2 ore) <u>NUOVO</u>	Scuola secondaria di I e II grado	Attività di laboratorio che porta i partecipanti alla decorazione di una ciotola (preconfezionata) seguendo le fasi di lavorazione antiche, tipiche della ceramica graffita: preparazione della soluzione dell'ingobbio, stesura sulla superficie della ciotola, decorazione attraverso l'asportazione di parte dell'ingobbio, colorazione del motivo iconografico. Per questioni logistiche non si procede alla doppia cottura del vaso.

7. ARCHEOLOGIA INDUSTRIALE

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
CON L'ACQUA... LA CARTA Percorso didattico assistito (2 ore)	Scuola secondaria di I (dalla classe II) e II grado (dalla classe IV)	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.
CON L'ACQUA ... IL FILO E IL TESSUTO. IL COTONIFICIO DI TORRE Percorso didattico assistito (2 ore) <u>NUOVO</u>	Scuola secondaria di I (dalla classe II) e II grado (dalla classe IV)	Attività di lettura e d'incrocio delle fonti cartografiche e iconografiche riguardanti lo stabilimento di Torre, per ricostruirne l'evoluzione architettonica e le sue caratteristiche tecnologiche. I ragazzi partecipanti saranno portati a muoversi all'interno dell'intera area archeologica/parco del Castello di torre per rintracciare gli elementi collegabili al cotonificio e riscontrabili attraverso le fonti in dotazione, scoprendo in autonomia la cronologia precisa di costruzione della fabbrica e degli altri impianti, di scavo del canale artificiale che la alimentava, e tutte le modifiche agli impianti incorse durante l'attività produttiva. NON si entrerà nella struttura e verranno sempre mantenute le distanze di sicurezza dalla cinta muraria. In caso si potrà realizzare l'attività anche in aula scolastica, con l'ausilio delle stesse fonti e di software di geo localizzazione.

8. COLLEZIONI EXTRATERRITORIALI

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
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.

9. METODOLOGIA DELLA RICERCA ARCHEOLOGICA

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
Passeggiando tra i reperti Laboratorio sperimentale (2 o 3 ore)	Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di I e II grado	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.
SCAVO ARCHEOLOGICO SIMULATO Laboratorio sperimentale (1, 2 o 3 ore)	Tutti gli ordini	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 équipe. Il contesto che viene trovato dai partecipanti può diversificarsi in base allo specifico programma di storia delle varie classi. Si offre la possibilità di scegliere tra i seguenti contesti; in base al contesto scelto la classe parte visita le sale museali specifiche. La scelta dell'insegnante rimane comunque completamente libera.
UN VIAGGIO LUNGO 40000 ANNI. LA MIA CARTA ARCHEOLOGICA Laboratorio sperimentale (2 o 3 ore) NUOVO	Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di I grado	I bambini e ragazzi partecipanti divisi a gruppi realizzeranno, su base cartografica comune (ad es. Carta della ex-Provincia di Pordenone 1:100.000 Tabacco), una carta di distribuzione dei siti archeologici noti ed editi (per la maggior parte esposti in Museo o i cui materiali sono in esso conservati). I siti verranno divisi in base a criteri cronologici e ambientali/riferiti alle risorse naturali attestata nell'antichità. Verrà creato un livello per ogni periodo che sovrapposto agli altri potrà permettere un'interpretazione sinottica. Con un gioco d'indovinelli e quesiti operativi, per rispondere ai quali si potrà usare la carta archeologica appena creata, gli studenti potranno comprendere le modalità di vita delle comunità antiche, in base a molti criteri. Tale attività potrà essere realizzata anche con l'impiego di google earth e altri software. La carta archeologica potrà diventare strumento di riferimento anche per ulteriori attività di didattica museale sviluppate con la stessa classe o per il docente di storia.

<p>COME UN ARCHEOLOGO TRA 6000 ANNI</p> <p>Laboratorio sperimentale (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 (2 o 3 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.</p> <p>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>
<p>OSSO PER OSSO</p> <p>Percorso didattico assistito (1 o 2 ore)</p> <p>NUOVO</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe V), Secondaria di I grado</p>	<p>Il percorso permette la conoscenza e la capacità di riconoscimento dei principali distretti che compongono lo scheletro umano, anche grazie all'ausilio di riproduzioni anatomiche a grandezza naturale di scheletri umani</p> <p>Verranno inoltre analizzati e confrontati i principali rituali funerari usati nell'antichità e i corredi presenti in museo per poi focalizzare l'attenzione sulla pratica dell'inumazione, prendendo ad esempio i casi specifici delle tombe altomedievali esposte in Museo.</p>
<p>DENTE PER DENTE</p> <p>Percorso didattico assistito (1 o 2 ore)</p> <p>NUOVO</p>	<p>Scuola primaria</p>	<p>L'attività tratterà vari argomenti legati alla dentizione, dal come è fatto un dente alla funzione dei singoli denti, fino a spiegare il cambiamento della dentizione e gli studi che possono essere eseguiti sui denti in ambito antropologico e archeologico.</p>

10. ARCHEOAVVENTURE E ARCHEORACCONTI

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p>IL MUSEO AL BUIO</p> <p>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 (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><u>NB: a richiesta del docente è anche possibile organizzare il laboratorio su specifiche fasi cronologiche da mettere in relazione col programma storia della classe.</u></p>

<p>STORIE DA PALÙ</p> <p>Percorso didattico assistito (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 (1 ora)</p>	<p>Tutti gli ordini</p>	<p>Per il cinquantenario dalla morte del Conte di Ragogna. 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. 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>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>
<p>YOU MUSE</p> <p>Laboratorio sperimentale (prima parte 2 ore; seconda parte 2 ore)</p> <p><u>NUOVO</u></p>	<p>Scuola secondaria di II grado</p>	<p>Il laboratorio vuole produrre un breve video di presentazione del Museo ideato e realizzato dai ragazzi stessi e prevede due incontri: nel primo i ragazzi dopo aver osservato gli aspetti generali del Museo, aver individuato alcuni reperti o sale che catturano particolarmente il loro interesse provvederanno alla stesura di uno storyboard volto alla promozione del Museo o di una parte di esso. Tra il primo e il secondo incontro i ragazzi potranno autonomamente filmare, in accordo con la direzione museale, le scene principali e riempitive. Nel secondo incontro dopo una revisione del lavoro svolto si procederà al montaggio e all'editing.</p>

11. DAL REPERTO AL FUMETTO

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
DAL REPERTO AL FUMETTO Laboratorio sperimentale (3 ore)	Scuola primaria (dalla classe III) e scuola secondaria di I e II grado	<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, 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. 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

12. PRIMI PASSI TRA I REPERTI

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
STORIE INTORNO AL FOCOLARE Percorso didattico assistito (1 ora)	Scuola dell'infanzia e primaria (classi I e II)	Un racconto animato arricchito da illustrazioni che, attraverso exhibit, immagini e suoni, immergeranno i bambini nella vita quotidiana di antichi cacciatori e allevatori.
OGGETTO ANTICO, OGGETTO MODERNO Percorso didattico assistito (1 ora)	Scuola dell'infanzia e primaria (classi I e II)	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.
IL MITO SVELATO Percorso didattico assistito (1 ora)	Scuola dell'infanzia e Primaria (classi I e II)	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.

ScienzaMusè 2019-2020

SCHEDE DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE

Sede	Museo di Storia Naturale Silvia Zenari Via della Motta, 16, 33170 Pordenone
Responsabile	dott. Paolo Antoniazzi
Segreteria	Lunedì dalle 14:00 alle 17:00 Tel 0434.923027 info@eupolis.info

Tutte le attività proposte per l'anno scolastico 2019-2020 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.

Le attività didattiche si svolgeranno presso il MUSEO di STORIA NATURALE SILVIA ZENARI e LA SUA AULA DIDATTICA.

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 si presenta, 2. Come un vero naturalista, 3. Per saperne di più, 4. Nati con il camice.

In più, nell'ambito di **ScienzaMusè 2019-2020** sarà possibile concordare attività "speciali" in occasione della **Giornata della Terra** (mercoledì 22 aprile 2020) e della Giornata mondiale dell'ambiente (venerdì 5 giugno)

LABORATORI SPERIMENTALI E PERCORSI DIDATTICI ASSISTITI

1. IL MUSEO SI PRESENTA

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
ALLA SCOPERTA DEL MUSEO Percorso didattico assistito (2 ore)	Scuola primaria e secondaria di I e II grado con opportune calibrazioni	Attraverso un percorso interattivo svolto tra le sale, i partecipanti comprenderanno il "funzionamento" di un Museo, come si è evoluto nella storia il concetto di Museo e cosa c'è "dietro le quinte" cercando di individuare un filo conduttore che, salendo dal primo piano sino all'ultimo, lega le ricostruzioni di Musei storici al significato degli stessi. Particolare attenzione sarà data ai nuovi allestimenti e alle mostre temporanee.
RACCONTI ANIMALI Percorso didattico assistito (1 ora)	Scuole dell'Infanzia e Primaria (classe I)	Il percorso vuole creare dei contesti attraverso i quali poter raccontare alcune storie scientificamente corrette su alcuni animali affiancandone osservazioni e deduzioni particolareggiate. La presenza contestuale degli animali veri permetterà inoltre una grande suggestione nei bambini aumentano il loro desiderio di tornare in Museo.
MOSTRI E DRAGHI IN MUSEO Percorso didattico assistito (1 ora)	Scuola dell'infanzia e primaria (classi I e II)	Attraverso racconti e storie i bambini arriveranno a capire l'origine di credenze popolari legate a mostri e draghi, quali basi scientifiche hanno e quali sono le "stranezze" presenti in natura e nelle collezioni museali. Le storie saranno affiancate da osservazioni ragionate e dall'ascolto di alcuni versi di animali.
ANIMALI NELLA RETE Laboratorio sperimentale (2 ore)	Scuola primaria (dalla classe II)	Un gioco nel quale gli studenti ricomponendo i tasselli di una mappa relativa ad alcune relazioni alimentari potranno conoscere meglio alcuni animali e le loro abitudini alimentari e sfatare alcune semplificazioni tipiche del senso comune. Il tutto muovendosi tra le sale del museo alla ricerca di tutti i reperti.
UN GIORNO DA LEONI Percorso didattico assistito (2 ore)	Scuola primaria e secondaria di I e II grado con opportune calibrazioni	Attraverso una serie di tecniche quali il disegno tecnico naturalistico, il confronto ragionato e il problem solving, i partecipanti a questa attività cercheranno di individuare somiglianze e differenze tra alcune specie particolarmente significative tra i mammiferi africani, cercando di individuarne motivazioni, pressioni evolutive e fattori limitanti che hanno portato allo svilupparsi di determinate strutture. Una seconda fase permetterà di studiare il cranio dell'ippopotamo (<i>Hippopotamus amphibius</i>) e dell'elefante (<i>Loxodonta africana</i>) in relazione agli altri presenti nella sala. Infine, attraverso una fase più operativa i ragazzi verranno condotti all'individuazione delle differenze tra le varie specie di antilopi e a dedurre le motivazioni di tanta biodiversità in Africa.

<p>I GRANDI PERSONAGGI DEL MUSEO</p> <p>Percorso didattico assistito (2 ore)</p>	<p>Scuola secondaria di II grado</p>	<p>Partendo dall'osservazione e descrizione delle collezioni esposte, verrà presentata la figura di alcuni personaggi illustri (<i>Umberto Posarini, Arrigoni Oddo degli Oddi, Silvia Zenari</i>) e il ruolo scientifico da essi rappresentato; si ragionerà quindi sulle tecniche di conservazione dei diversi campioni e sulle modalità di esposizione degli stessi; durante il percorso all'interno delle sale, sarà possibile evidenziare una variazione ed evoluzione nello stile espositivo e ragionare in questo modo sulla storia della museologia recente.</p>
<p>YOUMUSE</p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p>2 ore per incontro</p>	<p>Scuola secondaria di II grado</p>	<p>Il laboratorio vuole produrre un breve video di presentazione del Museo ideato e realizzato dai ragazzi stessi e prevede due incontri: nel primo i ragazzi dopo aver osservato gli aspetti generali del Museo, aver individuato alcuni reperti o sale che catturano particolarmente il loro interesse provvederanno alla stesura di uno storyboard volto alla promozione del Museo o di una parte di esso. Tra il primo e il secondo incontro i ragazzi potranno autonomamente filmare, in accordo con la direzione museale, le scene principali e riempitive. Nel secondo incontro dopo una revisione del lavoro svolto si procederà al montaggio e all'editing.</p>
<p>Nell'era glaciale. Alla scoperta del Mammut</p> <p>Percorso didattico assistito (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (classe III)</p>	<p>Dopo aver osservato nei dettagli la ricostruzione del mammut presente nel cortile del Museo e aver ragionato su alcuni adattamenti funzionali (anche in relazione agli elefanti attuali) si affronterà il tema della comparsa, diffusione geografica e successiva estinzione delle varie specie di mammut con l'ausilio di mappe, immagini e time line. La fase finale prevede il disegno ragionato del mammut corredato di osservazioni e misurazioni da poter riportare in classe.</p>

2. COME UN VERO NATURALISTA

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p>SPERIMENTANDO LA BIODIVERSITÀ</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola secondaria di I e II grado con opportune calibrazioni</p>	<p>Dopo un'iniziale condivisione dei concetti già in possesso degli alunni e l'evidenza dell'importanza di alcuni aspetti, della complessità dello studio e di alcuni limiti legati alla definizione della biodiversità presente in un ambiente, i ragazzi proveranno a calcolare l'indice di diversità (Simpson 1949) in alcuni campioni appartenenti a collezioni didattiche (diversità intraspecifica) e successivamente in campioni reali raccolti appositamente (diversità interspecifica). La conclusione sarà dedicata alla discussione dei risultati ottenuti e alla diversità di ambienti con particolare riferimento alla regione Friuli Venezia Giulia.</p>
<p>IL DISEGNO DEL NATURALISTA</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di I grado</p>	<p>Attraverso alcune differenti tecniche di rappresentazione gli studenti proveranno a rappresentare le caratteristiche distintive di varie specie (prevalentemente animali) affiancando alle osservazioni ragionate alcune ipotesi sul rapporto forma funzione.</p>

<p>IL MIO PICCOLO GRANDE MUSEO</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuole dell'Infanzia e Primaria (classe I e II)</p>	<p>Partendo dalla naturale curiosità dei bambini verso le cose nuove e affascinanti presenti nel Museo si proporranno attività e racconti per arrivare a comprendere cos'è un Museo e come costruirne uno "personalizzato" con tutte le collezioni didattiche a disposizione dei bambini. Osservando rocce, penne, ossa e altri oggetti naturali ideeranno e sperimenteranno alcuni semplici criteri di classificazione, anche non convenzionali.</p>
<p>CONCITTADINI</p> <p>Laboratorio sperimentale (3 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe IV) scuola secondaria di I e II grado</p>	<p>Attività di ricerca volta al monitoraggio dei nidi di <i>rondine</i> e <i>balestruccio</i> nel centro storico di Pordenone, Contrada Maggiore. Il laboratorio prevede una parte in museo per la conoscenza delle specie e per studiare i metodi di ricerca e una parte all'esterno per la mappatura dei nidi secondo i numeri civici e per la discussione dei risultati.</p>
<p>OGGI UN TERREMOTO</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola secondaria di I e II grado</p>	<p>Il laboratorio si sviluppa attraverso la lettura di carte geologiche e carte sul rischio sismico, l'analisi di sismogrammi storici, la localizzazione di terremoti storici e in tempo reale attraverso siti on line, l'osservazione di campioni di rocce significativi per arrivare a comprendere le cause dei terremoti e le prevenzioni da attuare con particolare riferimento alla situazione cittadina e provinciale.</p>
<p>FUORI GLI SCHELETRI DAGLI ARMADI... DEL MUSEO</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di I e II grado</p>	<p>Tramite l'osservazione di reperti ossei appartenenti alla collezione didattica si evidenzierà la diversità nelle forme attuali, cercando di seguire nel tempo e nello spazio i passaggi chiave dell'evoluzione dei Vertebrati. SI CONSIGLIA l'approfondimento con il percorso "Una passeggiata tra gli scheletri".</p>
<p>UNA PASSEGGIATA TRA GLI SCHELETRI</p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondarie di I e II grado</p>	<p>Il percorso affronterà le principali analogie e omologie tra le varie specie presenti nella sala espositiva degli scheletri cercando di comprendere le principali tappe evolutive e gli adattamenti specifici. Il percorso vuole inoltre essere un approfondimento degli argomenti trattati nel laboratorio "Fuori gli scheletri dagli armadi".</p>
<p>FORMA E FUNZIONI NEGLI ANIMALI – DARWIN A PORTATA DI MANO</p> <p>Percorso didattico assistito (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe IV) e secondaria di I e II grado (biennio)</p>	<p>Attraverso le collezioni zoologiche esposte e con l'aiuto di collezioni didattiche, i partecipanti cercheranno di evidenziare alcuni criteri generali per analizzare il rapporto tra la morfologia e l'evoluzione delle varie specie. Il percorso avrà come filo conduttore la figura di Charles Darwin, dal suo viaggio con il Beagle (1831-1835) alla pubblicazione dei principali testi.</p>
<p>LA CITTÀ</p>	<p>Scuola</p>	<p>Dopo aver osservato alcune rocce tipiche da costruzione presenti</p>

<p>COSTRUITA SULLA ROCCIA</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>secondaria di I grado (classe III) e di II grado</p>	<p>in Museo, i partecipanti usciranno e, grazie ad una mappa della Contrada Maggiore, cercheranno di costruire una ipotetica "Carta Geologica" della città individuando anche i luoghi dove sono presenti fossili facilmente ritrovabili.</p>
--	---	---

3. PER SAPERNE DI PIÙ

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p>SIAMO FATTI COSÌ (ALLA SCOPERTA DEL CORPO UMANO)</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (classe V)</p>	<p>Il laboratorio vuole evidenziare il funzionamento dei principali organi di senso nel corpo umano in relazione con le capacità sensoriali di alcuni animali attraverso alcune osservazioni e semplici esperimenti. A questo segue l'analisi delle somiglianze e differenze osteologiche tra il corpo umano e quello degli animali, la preparazione di alcuni vetrini per l'osservazione di cellule e la comprensione del loro funzionamento nell'organismo. Particolare attenzione verrà data alle buone norme di comportamento in ambito igienico, sanitario e alimentare.</p>
<p>A VOLO D'AQUILA</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondarie di I e II grado</p>	<p>Attraverso l'osservazione di esemplari di uccelli, ma anche piume, penne, ossa e uova, i ragazzi si avvicineranno allo studio dell'avifauna, con particolare riferimento alle presenze nella nostra regione, comprendendo i particolari adattamenti necessari al volo e quali caratteristiche fanno di questo gruppo di animali una classe unica.</p>
<p>IL MONDO A SEI ZAMPE</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di I grado</p>	<p>Attività che mira a scoprire il meraviglioso e spesso sconosciuto mondo degli insetti. Tracce, curiosità, comportamenti sociali diventeranno spunti per addentrarsi nell'entomologia e nell'osservazione di campioni esposti e di tracce di presenza.</p>
<p>UN MARE DI CONCHIGLIE</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 o 3 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe II) e secondaria di I grado</p>	<p>Attraverso l'osservazione, il disegno naturalistico ed alcuni esperimenti si giungerà alla comprensione della struttura, del rapporto tra la forma e la funzione e dei particolari adattamenti ecologici. Successivamente si affronteranno le principali classi di molluschi.</p>
<p>LA NATURA DI TUTTI I COLORI</p> <p>Laboratorio sperimentale (3 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe IV), scuola secondaria di I grado</p>	<p>Attraverso una serie di esperimenti i ragazzi saranno guidati alla scoperta di cos'è il colore, come si forma e le sue principali proprietà, per arrivare poi all'identificazione di questi fenomeni nella colorazione delle sostanze naturali e dei pigmenti fotosintetici, nel mimetismo, nei colori nei minerali, negli adattamenti ambientali.</p>
<p>UN LUPO A</p>	<p>Scuola primaria</p>	<p>Un percorso per comprendere le cause e lo stato di fatto rispetto al</p>

PORDENONE? Percorso didattico assistito (2 ore)	(dalla classe IV), scuola secondaria di I grado	ritorno dei grandi carnivori con particolare riferimento alla situazione pordenonese. Particolare attenzione verrà data alle tecniche di monitoraggio e allo studio dei segni di presenza.
ALLA SCOPERTA DEI MINERALI Laboratorio sperimentale (2 o 3 ore)	Scuola primaria (dalla classe IV) e secondarie di I e II grado	Attraverso l'osservazione diretta, l'utilizzo della collezione didattica ed alcuni particolari esperimenti sarà possibile comprendere come si formano i minerali, quali sono le principali proprietà ed individuare alcuni semplici criteri per lo studio, il riconoscimento e la classificazione.
COME UN VERO GEOLOGO – LABORATORIO ROCCE Laboratorio sperimentale (3 ore)	Scuola primaria (dalla classe II) scuola secondaria di I e II grado	Osservando, toccando, misurando, descrivendo e confrontando le varie rocce messe a disposizione, i partecipanti arriveranno, anche attraverso alcuni esperimenti ad evidenziare le principali caratteristiche descrittive delle rocce, con particolare riferimento a quelle più presenti in Regione.

4. NATI CON IL CAMICE

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
DENTRO IL MICROSCOPIO Percorso didattico assistito (1 ora)	Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di I e II grado	Il percorso vuole essere un'attività propedeutica ai laboratori di microscopia in modo da sfruttare al meglio le potenzialità delle strumentazioni museali anche attraverso alcune tecniche didattiche di apprendimento. Al percorso deve seguire quindi uno dei laboratori seguenti.
LABORATORIO DI MICROSCOPIA GENERALE Laboratorio sperimentale (2 ore)	Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di I e II grado	Dopo aver svolto l'attività propedeutica "Dentro il microscopio", gli studenti potranno cimentarsi nell'allestimento di alcuni preparati col fine di evidenziare le principali differenze tra i vari Regni dei viventi. In accordo con gli insegnanti richiedenti si potranno sviluppare diversi temi legati alla citologia.
L'ECOSISTEMA AL MICROSCOPIO Laboratorio sperimentale (2 ore)	Scuola primaria (dalla classe V) e secondaria di I e II grado	Dopo aver svolto l'attività propedeutica "Dentro il microscopio" gli studenti potranno svolgere più incontri per prendere confidenza con diverse tipologie di organismi microscopici e individuare le loro relazioni. In questa attività in particolare una goccia d'acqua verrà trattata come un vero ecosistema andando a cogliere relazioni fisiche e biologiche tra i vari elementi presenti.
CELLULA	Scuola primaria	Dopo aver svolto l'attività propedeutica "Dentro il microscopio", sarà

<p>TESSUTO APPARATO</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>(classe V) e secondaria di I e II grado</p>	<p>possibile effettuare una serie di attività che permettano di acquisire confidenza con l'interpretazione delle immagini microscopiche, le tecniche di allestimento dei preparati e le colorazioni. L'esperienza può portare alla scoperta dei livelli di organizzazione degli organismi viventi: organi e tessuti.</p>
<p>IL PICCOLO MONDO DEI POLLINI</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (classe IV) e secondaria di I e II grado</p>	<p>Un'altra attività di approfondimento all'utilizzo del microscopio può riferirsi allo studio dei pollini al microscopio evidenziandone forme e strutture, con riferimenti all'evoluzione, alle strategie di diffusione ed alla loro identificazione. Una seconda parte dell'attività prevede collegamenti legati alla struttura del fiore, alla produzione del miele e alle tematiche legate alle allergie umane.</p>
<p>VIAGGIO ALL'INTERNO DI UNA PIANTA</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe IV) e secondaria di I grado</p>	<p>Il laboratorio prevede esperienze per scoprire come è fatta e come funziona una pianta: l'osservazione delle cellule e degli organi principali, esperimenti per comprendere la fotosintesi e la respirazione cellulare, prove per osservare le prime fasi di crescita. Si considera propedeutica l'attività "Dentro il microscopio".</p>
<p>PER FARE UN FIORE</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe IV) e secondaria di I grado</p>	<p>Attraverso l'osservazione diretta, anche con l'ausilio di strumenti ottici, si conducono i ragazzi ad attività di analisi delle diverse parti di un fiore. Si parte dalla raccolta di alcune piante fiorite per passare all'osservazione delle varie fasi di fioritura e poi finire ad osservare le varie tipologie di polline e ad individuare le strategie di impollinazione.</p>
<p>CHE PIANTA È QUESTA?</p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola secondaria di I e II grado</p>	<p>Dopo aver raccolto una serie di piante erbacee, i ragazzi, suddivisi in gruppi, procederanno alla classificazione cercando di trovare relazioni sistematiche tra le varie piante raccolte. I gruppi sperimenteranno varie tecniche di classificazione: chiavi dicotomiche, uso di manuali, chiavi on-line, riconoscimento fotografico, per individuare il valore scientifico di ciascuna tecnica.</p>

INTERVENTI DIDATTICI TRASVERSALI ALLE STRUTTURE MUSEALI CITTADINE

La proposta di attività interdisciplinari è pensata per mettere in connessione concettuale e operativa i servizi didattici dei Musei cittadini e gli ambiti scientifici di riferimento, ampliando e strutturando ulteriormente l'offerta.

Interventi didattici giornalieri che si sviluppano tra i Musei e nel territorio della Città, affrontano attraverso attività didattiche e ludiche aspetti che caratterizzano il territorio cittadino. Gli interventi proposti sono i seguenti:

TRA BORGHI, ACQUA E CASTELLI

Una passeggiata nella storia e nell'architettura, che si snoda dal Museo civico d'arte antica di Palazzo Ricchieri e dal centro storico di Pordenone, passando per il Museo di Storia Naturale, fino al Museo archeologico Castello di Torre, per comprendere come si è evoluta la città di Pordenone. Laboratori, attività in ambiente, giochi di abilità, racconti e ... pranzo al sacco, sono questi gli ingredienti di una "gita didattica" che fa vivere Pordenone e i suoi Musei in maniera originale e dinamica.

ARTE IN CITTÀ

La città e il territorio diventano un museo a cielo aperto da scoprire in prima persona. Un viaggio curioso tra Museo civico d'arte antica di Palazzo Ricchieri, centro storico di Pordenone, passando per il Museo di Storia Naturale, fino al Museo archeologico Castello di Torre. L'attività prevede di individuare le molte forme d'arte presenti nelle strutture museali e gli elementi naturali che talvolta le hanno ispirate, o, nel caso della pietra, le costituiscono. Attraverso varie attività didattiche saranno esaminate le fonti antiche utili a ricomporre storie, sperimentare tecniche artistiche diverse; quindi, dopo un pranzo al sacco, il percorso continuerà operativamente a Torre.

UNA CITTÀ SUL FIUME

Una passeggiata avente come filo conduttore il fiume alla scoperta di tante particolarità naturali, monumentali e del rapporto che storicamente la Comunità ha mantenuto con il Noncello. Tre diversi agili laboratori che affrontano il tema mettendo in connessione anche fisica i Musei cittadini.

Inoltre le segreterie didattiche potranno suggerire, attraverso la composizione delle attività proposte per ciascun progetto didattico, vari percorsi tematici multidisciplinari.

PROCEDURA PER LA PRENOTAZIONE DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE:

1. Accedere e compilare la SCHEDA DI PRENOTAZIONE ON-LINE dal sito web www.eupolis.info/musei o dal sito del comune www.comune.pordenone.it.
2. 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**.
3. 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.
4. 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.

5. In questo caso 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.