



Comune di Pordenone
ASSESSORATO ALLA CULTURA



SERVIZI MUSEALI
SERVIZI LUDICO-RICREATIVI



ARCHEOMUSEO

UN MONDO AL MUSEO!

MUSEI PER RACCONTARE, ATTIVITÀ PER COINVOLGERE

PERCORSI D'ARCHEOLOGIA

VISITA GUIDATA

TIPOLOGIA: percorso attivo

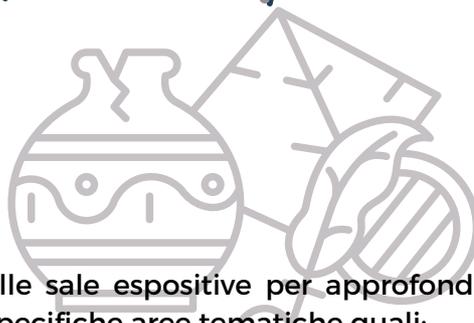
DESTINATARI: tutte le scuole di ogni ordine e grado

DURATA: 1 ora

OBIETTIVI: Far conoscere le collezioni museali

SVOLGIMENTO: si prevedono percorsi guidati all'interno delle sale espositive per approfondire le collezioni museali, sia a carattere generale che focalizzati su specifiche aree tematiche quali:

- PREISTORIA
- PROTOSTORIA
- ETA' ROMANA E TARDOROMANA
- ETA' ALTOMEDIEVALE E MEDIEVALE



A CACCIA DI STRATI



TIPOLOGIA: percorso + laboratorio didattico

DESTINATARI: Scuola Primaria, Scuola Secondaria di 1° e 2°

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: far conoscere il mestiere dell'archeologo, gli strumenti, le modalità dello scavo archeologico e la documentazione correlata.

SVOLGIMENTO: alla scoperta del mestiere dell'ARCHEOLOGO, che si occupa non solo di intraprendere scavi archeologici, ma anche di studiare, conservare e valorizzare i reperti che ci parlano della storia dell'uomo. I bambini potranno fare un'esperienza di scavo archeologico simulato e redigere la documentazione di scavo come dei veri esperti.

SETACCIA PALÙ

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio didattico

DESTINATARI: Scuola Primaria

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: far sperimentare le tecniche di setacciatura per trovare semi e micro-reperti

SVOLGIMENTO: approfondimento sulla tecnica di setacciatura molto utilizzata nei siti preistorici. Dopo una spiegazione della tecnica e alcuni esempi dal sito del Palù di Livenza si procederà all'attività vera e propria in cui verrà setacciata della terra e verranno analizzati i diversi reperti per ricostruire gli usi e le abitudini alimentari degli uomini preistorici.

PER PRENOTAZIONI

SEGRETERIA DIDATTICA

Società Mondo Delfino Coop. Soc.
segreteria@musei@mondodelfino.it
380-4614951

da lunedì a venerdì
dalle 9:00 alle 12:00
www.mondodelfino.it

Museo Archeologico
del Friuli Occidentale
Via Vittorio Veneto 19-21
33170- Pordenone

Preistoria

L'ARTE... PRIMA DELL'ARTE

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio didattico

DESTINATARI: Scuola dell'infanzia, Scuola Primaria I ciclo

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: approfondire le espressioni artistiche preistoriche

SVOLGIMENTO: cosa disegnavano e quali colori usavano i nostri antichi avi? Un percorso alla scoperta dell'immaginario degli uomini nella Preistoria attraverso l'evoluzione delle capacità di astrazione fino ad arrivare alle prime forme di arte, esplorando le opere che si sono conservate. Scopriremo i colori che la natura offriva sperimentando le tecniche pittoriche utilizzate nell'antichità.



HOMO FABER: UN ARTIGIANO AL VILLAGGIO

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio didattico

DESTINATARI: Scuola Primaria II ciclo

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: comprendere l'evoluzione del gusto estetico e delle tecniche di lavorazione di alcuni reperti ceramici. Capire che il mondo preistorico non si presentava come una realtà chiusa, ma dinamica e mobile.

SVOLGIMENTO: percorso tematico attraverso le sale del museo per scoprire e riconoscere alcune delle forme ceramiche più diffuse e le tecniche decorative proprie di un determinato contesto ambientale o epoca. Approfondimento sull'alimentazione neolitica e sulle attività produttive di un villaggio, nonché sugli scambi commerciali.



Età Romana

LE MONETE DEGLI ANTICHI ROMANI

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio didattico

DESTINATARI: Scuola Primaria II ciclo, Scuola Secondaria di 1°

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: approfondire le collezioni di monete romane esposte nel museo (tesoretto di Salcile) e gli aspetti sociali, culturali ed artistici ad esso collegate.

SVOLGIMENTO: La moneta è un'invenzione importantissima che ha cambiato gli scambi e i commerci dall'antichità, fino ad arrivare ai soldi che utilizziamo oggi. Conosceremo la moneta romana: scopriremo chi la produce e come, quali raffigurazioni e iscrizioni erano riportate sulla sua superficie e che significato avevano, come cambiano le immagini del potere realizzando una moneta personalizzata.



LE PARETI RACCONTANO: L'AFFRESCO IN EPOCA ROMANA

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio didattico

DESTINATARI: Scuola Primaria II ciclo, Scuola Secondaria di 1°

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: sulla base degli affreschi conservati nelle sale del museo approfondire la tecnica dell'affresco in epoca romana.

SVOLGIMENTO: dopo una visita alla sezione dedicata del museo, si approfondiranno i motivi decorativi degli affreschi in epoca romana e sarà possibile sperimentare in prima persona la tecnica dell'affresco.



Medioevo

TRA CASTELLI E CAVALIERI



TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola dell'infanzia, Scuola Primaria, Scuola Secondaria di 1°

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: conoscere la vita del castello, il suo sviluppo e alcuni accenni di araldica.

SVOLGIMENTO: il castello non è solo una struttura fisica ed architettonica, ma l'esito di un complesso processo culturale e diventa un elemento distintivo durante il periodo medievale.

In questa attività scopriremo la sua storia, il suo sviluppo nel tempo e i diversi elementi che lo compongono. I ragazzi potranno realizzare un loro proprio gonfalone da apporre in uno scudo.



I LONGOBARDI E IL FRIULI:

ARTE. OREFICERIA E COSTUME

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola Primaria (classe 5^a), Scuola Secondaria di 1°

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: conoscere la vita del castello, il suo sviluppo e alcuni accenni di araldica.

SVOLGIMENTO: il Friuli-Venezia Giulia reca ancora tracce, del passaggio dei Longobardi, la cui invasione segnò un momento storico nei primi secoli del Medioevo. In questo laboratorio cercheremo di conoscerli attraverso diverse fonti, storiche e materiali, concentrandoci sulle loro espressioni artistiche ed artigianali e produrremo delle fibule ed elementi di oreficeria.



Le attività proposte all'interno del Museo Archeologico di Torre sono state elaborate in collaborazione con l'Associazione Culturale Ikarus di Azzano Decimo.



ASSOCIAZIONE CULTURALE