



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



*Arte*Musè



*Archeo*Musè



*Scienza*Musè

## 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 2021-2022** 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.

In base alla normativa vigente relativa all'emergenza COVID 19, le attività didattiche si potranno svolgere in rapporto alle valenze da sviluppare nelle varie attività, nelle SEDI MUSEALI, nelle AULA DIDATTICHE dei Musei, IN AMBIENTE, NEL CONTESTO URBANO nei PLESSI SCOLASTICI e DA REMOTO.

In base alle condizioni di sicurezza e alle caratteristiche specifiche dell'attività didattica, verrà concordata tra Docente richiedente e segreteria didattica la soluzione logistica adeguata.

## INDICE

<i>ArteMusè</i>	-	pag. 3
<i>ArcheoMusè</i>	-	pag. 9
<i>ScienzaMusè</i>	-	pag. 19
Prenotazioni	-	pag. 25

# ArteMusè 2021-2022

## SCHEDE DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE

<b>Sede</b>	Museo Civico d'Arte - Palazzo Ricchieri Corso Vittorio Emanuele II,51 - 33170 Pordenone
<b>Responsabile</b>	dott.ssa Mara Prizzon
<b>Segreteria</b>	maria.prizzon@eupolis.info <a href="mailto:info@eupolis.info">info@eupolis.info</a>

Tutte le attività proposte per l'anno scolastico 2021-2022 sono state progettate in rapporto alle peculiarità del Museo e affrontano in chiave didattica diversi aspetti del contesto artistico territoriale, dalle metodologie disciplinari di ricerca all'approfondimento dei temi e aspetti specifici.

In base alla normativa vigente relativa all'emergenza COVID 19, le attività didattiche si potranno svolgere nel MUSEO CIVICO D'ARTE – PALAZZO RICCHIERI, nella sua AULA DIDATTICA, nella GALLERIA BERTOIA, nel TERRITORIO E LA CITTA', nei PLESSI SCOLASTICI e da REMOTO.

In rapporto alle condizioni di sicurezza e alle caratteristiche specifiche dell'attività didattica, verrà concordata tra il Docente richiedente e la segreteria didattica la soluzione logistica adeguata.

## PROPOSTA DIDATTICA

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

In più, nell'ambito di **ArteMusè 2021-2022** verrà attivato il **progetto speciale**:

La promozione e gestione di un **concorso di idee**, *Cartoline dal mio quartiere...*, che valorizzi i singoli quartieri di provenienza dei ragazzi in relazione alla storia della città e alle collezioni. Le classi invieranno i propri elaborati prodotti in classe dopo il laboratorio "Cartoline dal mio quartiere" e, con una selezione di alunni, verrà realizzata una mostra delle opere prodotte; i ragazzi avranno così la possibilità di diventare curatori della mostra imparando a realizzare e gestire tutte le fasi di un allestimento. In occasione della conclusione dell'anno scolastico (in accordo con la direzione) sarà proposto un laboratorio specifico (*Anche Noi curatori*) e gli elaborati realizzati in classe verranno raccolti ed esposti in museo.

Per info di dettaglio contattare la segreteria didattica.

## LABORATORI SPERIMENTALI E PERCORSI DIDATTICI ASSISITI

### 1. IL MUSEO CIVICO D'ARTE E LE SUE COLLEZIONI

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p><b>MI PRESENTO! SONO IL MUSEO</b></p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora)</p>	<p>Scuola dell'infanzia, scuola primaria e secondarie di I e II grado</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 duplici: 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><b>IL MIO MUSEO... PORTATILE</b></p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola dell'infanzia e primaria</p>	<p>Conoscere il museo in tutte le sue parti grazie a mappe e immagini e le sue funzioni, questo lo scopo primario dell'attività. Successivamente gli alunni verranno coinvolti in una divertente attività di progettazione: ora dovranno pensare e creare il loro museo ideale, luogo della loro collezione personale.</p>
<p><b>I RICCHIERI: IL LORO PALAZZO E LE LORO "AVVENTURE"</b></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><b>COME IN UN FUMETTO: LE CANTINELLE</b></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.</p>
<p><b>SCULTURA A PALAZZO</b></p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondarie di I e II grado</p>	<p>Le opere scultoree esposte permettono un interessante percorso attraverso i soggetti iconografici, i materiali utilizzati (legno, pietra, ...) 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 Quattrocento ai giorni nostri.</p>

<p><b>IL COLORE NEI GENERI PITTORICI</b></p> <p>Percorso didattico assistito <b>(1 o 2 ore)</b></p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di I grado</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><b>STENCIL L'ANTENATO DELLA SERIGRAFIA</b></p> <p>Laboratorio sperimentale <b>(3 ore)</b></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><b>I RITRATTI DELL'OTTOCENTO: MICHELANGELO GRIGOLETTI E IL SUO TEMPO</b></p> <p>Percorso didattico da remoto <b>(1 ora)</b></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><b>I VOLTI E LE EMOZIONI</b></p> <p>Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b></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 artistiche diverse.</p>
<p><b>LE STAGIONI NELL'ARTE</b></p> <p>Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b></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 ad individuare, nelle opere riprodotte, 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><b>UN "FILO ROSSO": TRA MITO E LEGGENDA</b></p> <p>Percorso didattico assistito <b>(1 ora)</b></p>	<p>Scuola primaria e secondaria di I grado</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><b>SE I QUADRI POTESSE PARLARE...</b></p> <p>Percorso didattico da remoto <b>(1 o 2 ore)</b></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>

<b>IL DADO MAGICO</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola dell'infanzia e primaria	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.
<b>IL PORDENONE</b>  Percorso didattico assistito <b>(2 ore)</b>	Scuole secondarie di I e II grado	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).

## 2. IL TERRITORIO E LA CITTÀ

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>PORDENONE: LA CITTA' ANTICA</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	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 scopriranno la storia di Pordenone attraverso le facciate dei palazzi di <i>Contrada Maggiore</i> .
<b>IL VISITAR... CORTESE. CULTURA E STORIA TRA TRECENTO E QUATTROCENTO</b>  Percorso didattico da remoto <b>(1 ora)</b>	Scuola primaria e secondarie di I e II grado	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.
<b>IL RINASCIMENTO A PORDENONE E G.A. DE'SACCHIS</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola secondaria di I e II grado	Il Rinascimento viene presentato attraverso l'analisi di opere ed edifici della città. Attenzione particolare sarà riservata alla figura di G.A. de' Sacchis detto "Il Pordenone": il suo tempo, la sua tecnica, le sue opere. Verranno proposte le immagini relative alla sua produzione artistica cittadina sia di ambito religioso che profano.
<b>LA CITTA' RACCONTATA: LA TOPONOMASTICA A PORDENONE</b>  Percorso didattico assistito <b>(2 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di I e II grado	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><b>IL RISORGIMENTO E LA PRIMA GUERRA MONDIALE A PORDENONE</b></p> <p>Percorso didattico assistito <b>(2 ore)</b></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><b>PORDENONE: LA CITTÀ MODERNA</b></p> <p>Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b></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><b>ARCHI-POP: LA CITTÀ RICOSTRUITA</b></p> <p>Laboratorio sperimentale <b>(3 ore)</b></p>	<p>Scuola primaria e secondaria di I e II grado (con opportune calibrazioni)</p>	<p>Il laboratorio si propone come un'occasione originale per scoprire la città e i suoi edifici più significativi. Grazie all'utilizzo di mappe, fotografie d'epoca e immagini artistiche gli alunni scopriranno i palazzi di Contrada Maggiore (anche ipotizzando e verificando la corrispondenza degli spazi interni rispetto alla decorazione delle facciate) per poi trasformarsi abili architetti/pop-up.</p>
<p><b>CARTOLINE DAL MIO QUARTIERE</b></p> <p>Percorso didattico assistito <b>(2 ore)</b></p>	<p>Scuola primaria e secondaria di I grado</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><b>FAVOLE A LUME DI CANDELA</b></p> <p>Percorso didattico assistito <b>(1 ora)</b></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><b>COLORE CHE RITMO!</b></p> <p>Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b></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><b>PER FAR UN DISEGNO CI VUOLE LA LINEA, PER FAR LA LINEA CI VUOLE UN PUNTO!</b></p> <p>Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b></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><b>EMOZIONI COLORATE</b></p> <p>Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b></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><b>I DOTTORI DELLE OPERE</b></p> <p>Percorso didattico assistito <b>(1 ora)</b></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><b>USI E COSTUMI: LA MODA NELL'ARTE</b></p> <p>Percorso didattico da remoto <b>(1 ora)</b> e Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b></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.</p>

# ArcheoMusè 2020-2021

## SCHEDE DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE

<b>Sede</b>	<b>Museo Archeologico del Friuli Occidentale- Castello di Torre</b> via Vittorio Veneto 19-21, 33170 Pordenone
<b>Responsabile</b>	<b>dott. Luca Marigliano</b>
<b>Segreteria</b>	<b>luca.marigliano@eupolis.info</b> <b>info@eupolis.info</b>

Tutte le attività proposte per l'anno scolastico 2021-2022 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.

In base alla normativa vigente relativa all'emergenza COVID 19, le attività didattiche si potranno svolgere nel MUSEO ARCHEOLOGICO DEL FRIULI OCCIDENTALE – CASTELLO DI TORRE (PN), nella SUA AULA DIDATTICA, nelle VARIE AREE ARCHEOLOGICHE ATTIGUE, nei PLESSI SCOLASTICI e DA REMOTO.

In rapporto alle condizioni di sicurezza e alle caratteristiche specifiche dell'attività didattica, verrà concordata tra Docente richiedente e segreteria didattica la soluzione logistica adeguata.

## 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, 2. Protostoria, 3. Epoca romana e tardoantico, 4. Alto medioevo, medioevo, e. Rinascimento, 5. Archeologia industriale, 6. Metodologie della ricerca archeologica, 7. ArcheoAvventure e ArcheoRacconti, 8. Dal reperto al Fumetto, 9. Primi passi tra i reperti.

**In più, nell'ambito di ArcheoMusè 2021-2022 verrà attivato il progetto speciale:**

- **“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.

Per info di dettaglio contattare la segreteria didattica.

## LABORATORI SPERIMENTALI E PERCORSI DIDATTICI ASSISITI

### 1. PREISTORIA

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>MIGLIAIA DI ANNI FA, LA PREISTORIA DEL TERRITORIO</b>  Percorso didattico da remoto <b>(1 o 2 ore)</b>	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, il mesolitico e il neolitico.  <b>ANCHE DA REMOTO</b>
<b>MA SIAMO PARENTI?</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	(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. Sarà possibile poi ricreare o ipotizzare alcuni aspetti la vita delle due specie, per articolare ulteriormente il confronto.
<b>LA CERAMICA PIÙ ANTICA</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	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.
<b>LE PINTADERE</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	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 nei più recenti scavi effettuati a Palù di Livenza.
<b>LA PRIMA FARINA IL PRIMO PANE</b>  Laboratorio	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

sperimentale <b>(2 o 3 ore)</b>		prodotto. Inoltre una serie di novità: si procederà infatti anche a prove di trebbiatura, e setacciatura.
<b>PALU' E LE SUE PALAFITTE</b>  Laboratorio sperimentale  <b>(2 o 3 ore)</b>	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  <b>ATTIVITA' COLLEGATA ALL'INSTALLAZIONE "Realizza il tuo villaggio sull'acqua"</b>

## 2. PROTOSTORIA

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>LE ETÀ DEI METALLI IN MUSEO</b>  Percorso didattico da remoto <b>(1 ora)</b>	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 permettono di ricostruire come si viveva durante l'età del rame, del bronzo e del ferro.  <b>ANCHE DA REMOTO</b>
<b>LA TESSITURA</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 o 3 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe IV)	Basandosi su 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.
<b>LAMINE, FIBULE E PENDAGLI</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	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><b>COSTRUISCI LA TUA CASA DELL'ETA' DEL FERRO</b></p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p><b>(2 o 3 ore)</b></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 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>
<p><b>REPERTI MAGNOGRECI ED ETRUSCHI IN MUSEO</b></p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p><b>(1 ora)</b></p>	<p>Scuola primaria (dalla classe IV) e secondaria di I e II grado</p>	<p>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.</p> <p><b>ANCHE DA REMOTO</b></p>

### 3. EPOCA ROMANA E TARDOANTICO

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p><b>LA VILLA ROMANA DI TORRE</b></p> <p>Percorso didattico da remoto</p> <p><b>(1 o 2 ore)</b></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 un approfondimento sulle caratteristiche della villa: articolazione, scelte architettoniche, interpretazione della sua funzione.</p> <p><b>ANCHE DA REMOTO</b></p>
<p><b>I REPERTI ROMANI</b></p> <p>Percorso didattico da remoto</p> <p><b>(1 ora)</b></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><b>ANCHE DA REMOTO</b></p>
<p><b>"MADE IN...": LUCERNE, ANTEFISSE E MARCHI DI PRODUZIONE</b></p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p><b>(2 ore)</b></p>	<p>Scuola primaria (classe V)</p>	<p>L'attività prevede una riflessione sugli aspetti produttivi di alcune categorie di manufatti romani, con particolare riferimento ai pesi da telaio, alle lucerne e agli altri reperti riportanti bolli di produzione. I partecipanti sono impegnati, in un laboratorio, finalizzato alla realizzazione di una lucerna e/o di un'antefissa in misure ridotte.</p>
<p><b>RICOSTRUISCI LA VILLA</b></p>	<p>Scuola primaria (dalla classe V) e secondarie di I e II</p>	<p>Attività di laboratorio in ambiente e indoor che porterà gli studenti a leggere in dettaglio e rilevare le strutture architettoniche della</p>

Laboratorio sperimentale <b>(3 + 3 ore)</b>	grado	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.
<b>DAL SASSO AL MOSAICO</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 o 3 ore)</b>	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.
<b>DIPINGERE ... A FRESCO</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 o 3 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe V)	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.
<b>DALL'ARGILLA AL MATTONE</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe V) e secondaria di I grado	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>

#### 4. ALTO MEDIOEVO, MEDIOEVO E RINASCIMENTO

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>LE NECROPOLI ALTOMEDIEVALI</b>  Percorso didattico da remoto <b>(1 ora)</b>	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 di osservare ciascuna tomba, sia lo scheletro, sia gli oggetti di corredo. Tali elementi portano alla lettura sia della pratica funeraria intesa come organizzazione rituale della necropoli, sia alla lettura culturale e tecnica degli oggetti.  <b>ANCHE DA REMOTO</b>

<p><b>ALLA MANIERA DI SHERLOCK HOLMES</b></p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p><b>(2 ore)</b></p>	<p>Scuola secondaria di I e II grado</p>	<p>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.</p> <p style="text-align: center;"><b>ANCHE DA REMOTO</b></p>
<p><b>PIETRA SU PIETRA...MATTON E SU MATTONE</b></p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p><b>(2 o 3 ore)</b></p>	<p>Scuola secondaria di I e II grado</p>	<p>Il laboratorio permette di individuare, attraverso la valutazione di precise 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 partecipante, di un modellino ragionato del Castello.</p>
<p><b>SCARTI DI VASO</b></p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p><b>(1 ora)</b></p>	<p>Scuola secondaria di I e II grado</p>	<p>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.</p> <p style="text-align: center;"><b>ANCHE DA REMOTO</b></p>
<p><b>GRAFFIAR IL VASO</b></p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p><b>(2 ore)</b></p>	<p>Scuola secondaria di I e II grado</p>	<p>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.</p> <p>Per questioni logistiche non si procede alla doppia cottura del vaso.</p>

## 5. ARCHEOLOGIA INDUSTRIALE

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p><b>CON L'ACQUA... LA CARTA</b></p> <p>Percorso didattico da remoto</p> <p><b>(2 ore)</b></p>	<p>Scuola secondaria di I (dalla classe II) e II grado (dalla classe IV)</p>	<p>Attraverso l'osservazione e il rilievo delle evidenze archeologiche e delle caratteristiche ambientali dell'area, grazie alla visualizzazione di materiale cartografico si ricostruisce criticamente il funzionamento dell'antica Cartiera Galvani e lo sfruttamento delle risorse idriche che essa ha operato.</p> <p style="text-align: center;"><b>ANCHE DA REMOTO</b></p>

<p><b>CON L'ACQUA ... IL FILO E IL TESSUTO. IL COTONIFICIO DI TORRE E GLI ALTRI COTONIFICI</b></p> <p>Percorso didattico da remoto</p> <p><b>(2 ore)</b></p>	<p>Scuola secondaria di I (dalla classe II) e II grado (dalla classe IV)</p>	<p>Attività di lettura e d'incrocio delle fonti cartografiche e iconografiche riguardanti lo stabilimento di Torre e gli altri siti cotonieri cittadini, per ricostruirne l'evoluzione architettonica e le loro caratteristiche tecnologiche, il contesto storico, le trasformazioni sociali ed economiche che a livello territoriale determinarono.</p> <p style="text-align: center;"><b>ANCHE DA REMOTO</b></p>
--	--	--

## 6. METODOLOGIA DELLA RICERCA ARCHEOLOGICA

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p><b>PASSEGGIANDO TRA I REPERTI</b></p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p><b>(2 o 3 ore)</b></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><b>SCAVO ARCHEOLOGICO SIMULATO</b></p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p><b>(1, 2 o 3 ore)</b></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 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.</p>
<p><b>UN VIAGGIO LUNGO 4000 ANNI</b></p> <p>La mia carta archeologica</p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p><b>(2 o 3 ore)</b></p>	<p>Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di I grado</p>	<p>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 attestare 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.</p> <p>Tale attività potrà essere realizzata anche con l'impiego di google earth e altri software.</p> <p>La carta archeologica potrà diventare strumento di riferimento anche per ulteriori attività di didattica museale sviluppate con la</p>

		stessa classe o per il docente di storia.
<b>COME UN ARCHEOLOGO TRA 6000 ANNI</b>  Laboratorio sperimentale  <b>(2 ore)</b>	Scuola primaria, secondaria di I e II grado	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.
<b>OSSO PER OSSO</b>  Percorso didattico assistito  <b>(1 o 2 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe V), Secondaria di I grado	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 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.
<b>DENTE PER DENTE</b>  Percorso didattico assistito  <b>(1 o 2 ore)</b>	Scuola primaria	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.

## 7. ARCEHOAVVENTURE E ARCHEORACCONTI

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>IL MUSEO AL BUIO</b>  Percorso didattico  <b>(1 ora)</b>	Scuola dell'infanzia, Primaria (classi I e II)	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.
<b>CACCIA AL REPERTO</b>  Percorso didattico assistito  <b>(1 o 2 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di I e II grado	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. 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><b>STORIE DA PALU'</b></p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p><b>(1 o 2 ore)</b></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 <b>Palù di Livenza</b> 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><b>C'ERA UNA CASA MOLTO CARINA</b></p> <p>Percorso didattico assistito</p> <p><b>(2 ore)</b></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 style="text-align: center;"><b>ANCHE DA REMOTO</b></p>

## 8. DAL PREPERTO AL FUMETTO

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p><b>DAL REPERTO AL FUMETTO</b></p> <p>Laboratorio sperimentale</p> <p><b>(3 + 3 ore)</b></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, 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"> <li>- La Preistoria (con <b>particolare attenzione al contesto di Palù di Livenza</b>)</li> <li>- L'età romana (con <b>particolare attenzione al complesso della Villa romana di Torre</b>)</li> <li>- La vita e le ricerche del <b>Conte Giuseppe di Ragogna</b></li> </ul>

## 9. PRIMI PASSI TRA I REPERTI

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>STORIE INTORNO AL FOCOLARE</b> Percorso didattico assistito <b>(1 ora)</b>	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.
<b>OGGETTO ANTICO, OGGETTO MODERNO</b> Percorso didattico assistito <b>(1 ora)</b>	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.

# ScienzaMusè 2020-2021

## SCHEDE DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE

<b>Sede</b>	<b>Museo di Storia Naturale Silvia Zenari</b> Via della Motta, 16, 33170 Pordenone
<b>Responsabile</b>	<b>dott. Paolo Antoniazzi</b>
<b>Segreteria</b>	<b>paolo.antoniazzi@eupolis.info</b> <a href="mailto:info@eupolis.info">info@eupolis.info</a>

Tutte le attività proposte per l'anno scolastico 2021-2022 sono state progettate in rapporto alle peculiarità del Museo e affrontano in chiave didattica diversi aspetti del contesto naturalistico territoriale, dalle metodologie disciplinari di ricerca all'approfondimento dei temi e aspetti specifici.

In base alla normativa vigente relativa all'emergenza COVID 19, le attività didattiche si potranno svolgere nel MUSEO CIVICO DI STORIA NATURALE, nella sua AULA DIDATTICA, nei vari PARCHI CITTADINI e nei PLESSI SCOLASTICI.

In rapporto alle condizioni di sicurezza e alle caratteristiche specifiche dell'attività didattica, verrà concordata tra il Docente richiedente e la segreteria didattica la soluzione logistica più adeguata.

## PROPOSTA DIDATTICA

Le attività didattiche si svolgeranno presso la sede scolastica della classe richiedente o in remoto. Le attività didattiche proposte sono riferibili a due tipologie: 1. **percorsi didattici assistiti**, 2. **laboratori sperimentali**.

## LABORATORI SPERIMENTALI E PERCORSI DIDATTICI ASSISTITI

### 1. IL MUSEO SI PRESENTA

Le attività di seguito descritte servono a presentare il Museo o alcune sezioni di esso. Possono inoltre essere selezionate come integrazione ad attività di laboratorio nell'aula didattica o a scuola.

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p><b>ALLA SCOPERTA DEL MUSEO</b></p> <p>Percorso didattico (1 ora)</p>	<p>Scuola dell'infanzia, primaria e secondaria con opportune calibrazioni</p>	<p>Attraverso un percorso interattivo svolto tra le sale, i partecipanti potranno visionare le principali sale del 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, trova diverse strategie per raccontare la natura.</p>
<p><b>RACCONTI ANIMALI</b></p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora)</p>	<p>Scuole dell'Infanzia e Primaria (classe I)</p>	<p>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 aumentando il loro desiderio di tornare in Museo.</p>
<p><b>NELL' ERA GLACIALE. ALLA SCOPERTA DEL MAMMUT</b></p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora)</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.</p> <p>La fase finale prevede il disegno ragionato del mammut corredato di osservazioni e misurazioni da poter riportare in classe. L'attività può essere associata a "Alla scoperta del Museo"</p>
<p><b>FORMA E FUNZIONI NEGLI ANIMALI – DARWIN A PORTATA DI MANO</b></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><b>UN GIORNO DA LEONI</b></p> <p>Percorso didattico assistito (1 ora)</p>	<p>Scuola primaria e secondaria di I e II grado con opportune calibrazioni</p>	<p>Attraverso una serie di tecniche di osservazione, 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 e dell'elefante in relazione agli altri presenti nella sala. Il tutto sarà uno spunto per parlare di tutela della biodiversità nel mondo.</p>
<p><b>UNA PASSEGGIATA TRA GLI SCHELETRI</b></p>	<p>Scuola primaria e secondaria di I e II grado con opportune</p>	<p>La sala di osteologia del Museo offre interessantissimi spunti per indagare i percorsi evolutivi che hanno portato uccelli e mammiferi ad avere particolari forme e strutture. Particolare attenzione potrà essere data al percorso evolutivo che ha portato la differenziazione</p>

Percorso didattico assistito (1 ora)	calibrazioni	tra scimmie antropomorfe e ominidi alcuni milioni di anni fa. Il percorso è la naturale integrazione del laboratorio “Fuori gli scheletri dagli armadi” svolto in aula didattica o in classe.
<b>UN LUPO A PORDENONE?</b> Percorso didattico (anche a scuola) (2 ore)	Scuola primaria (dalla classe IV), scuola secondaria di I grado	Un percorso per comprendere le cause e lo stato di fatto rispetto al ritorno dei grandi carnivori anche con riferimento alla situazione pordenonese. Particolare attenzione verrà data alle tecniche di monitoraggio e allo studio dei segni di presenza.
<b>LA STORIA DELL'ORSO</b> Percorso didattico (anche a scuola) (2 ore)	Scuola primaria (dalla classe IV), scuola secondaria di I grado	Percorso volto alla conoscenza di un animale molto interessante e sempre più presente nel territorio: l'orso bruno. Nel percorso didattico si esploreranno le sue abitudini, i suoi adattamenti evolutivi, la sua distribuzione anche attraverso la presentazione delle tecniche di monitoraggio e la visione di filmati esclusivi.

## 2. COME UN VERO NATURALISTA

Le attività di seguito descritte sono pensate per essere strettamente laboratoriali e possono essere affiancate ad attività di visita al Museo (*sezione Il museo si presenta*). Le attività possono essere svolte presso la sede scolastica o nell'aula didattica del Museo mentre una parte della classe svolge il percorso nelle sale.

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>IL DISEGNO DEL NATURALISTA</b>  Laboratorio sperimentale (2 ore)	Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di I grado	Attraverso alcune differenti tecniche di rappresentazione gli studenti proveranno a evidenziare le caratteristiche distintive dei vari reperti affiancando alle osservazioni ragionate alcune ipotesi sul rapporto forma funzione.
<b>IL MIO PICCOLO GRANDE MUSEO</b>  Laboratorio sperimentale (2 ore)	Scuole dell'Infanzia e Primaria (classe I e II)	Partendo dalla naturale curiosità dei bambini verso le cose nuove e affascinanti del mondo naturale 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. (Con opportuni adattamenti il laboratorio può essere svolto o replicato anche nei parchi cittadini)
<b>A VOLO D'AQUILA</b>  Laboratorio sperimentale (2 ore)	Scuola primaria (dalla classe III) e secondarie di I e II grado	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><b>SIAMO FATTI COSÌ (ALLA SCOPERTA DEL CORPO UMANO)</b></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. Particolare attenzione verrà data alle buone norme di comportamento in ambito igienico, sanitario e alimentare.</p>
<p><b>UN MARE DI CONCHIGLIE</b></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 con alcuni cenni legati al riconoscimento.</p>
<p><b>LA NATURA DI TUTTI I COLORI</b></p> <p>Laboratorio sperimentale (2 o 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><b>ALLA SCOPERTA DEI MINERALI</b></p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe IV) e secondarie di I e II grado</p>	<p>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.</p>
<p><b>COME UN VERO GEOLOGO</b></p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola primaria (dalla classe IV) scuola secondaria di I e II grado</p>	<p>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.</p>
<p><b>OGGI UN TERREMOTO</b></p> <p>Laboratorio sperimentale (2 ore)</p>	<p>Scuola secondaria di I 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><b>FUORI GLI SCHELETRI DAGLI ARMADI... DEL MUSEO</b></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 numerosi 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.</p>

<b>VIAGGIO ALL'INTERNO DI UNA PIANTA</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe IV) e secondaria di I grado	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.
<b>PER FARE UN FIORE</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe IV) e secondaria di I grado	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.
<b>GENETISTI SUL LUOGO DEL CRIMINE</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola primaria (classe V) e secondaria di I grado	Immaginando di essere degli investigatori che devono risolvere un enigmatico delitto, gli studenti proveranno a confrontare sequenze di DNA per capire come funziona l'analisi del materiale genetico e come alcune tecniche permettono di risalire a presenze di animali nel territorio o di determinare diversi livelli di parentela tra organismi viventi.

### 3. LA NATURA SCENDE IN CAMPO

Il Museo quest'anno offre la possibilità di sperimentare le tecniche di indagine naturalistiche anche in campo, in città o nei principali parchi cittadini affiancando alle proposte presso la sede museale la possibilità di laboratori didattici all'aperto. I luoghi della città possono essere concordati con gli insegnanti coniugando esigenze logistiche ad efficacia didattica.

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>SPERIMENTANDO LA BIODIVERSITÀ</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola secondaria di I e II grado con opportune calibrazioni	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 un'area di un parco cittadino evidenziando i fattori che determinano differenze tra una zona e l'altra, facendo emergere il valore delle zone ecotonali e il perché la Regione Friuli Venezia Giulia abbia valori così elevati di biodiversità. <i>Luogo: Parco S. Valentino o altro parco cittadino.</i>
<b>CONCITTADINI</b>  Laboratorio sperimentale <b>(3 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe IV) scuola secondaria di I e II grado	Attività di ricerca volta al monitoraggio dei nidi di <i>rondine montana</i> e <i>balestruccio</i> nel centro storico di Pordenone, Contrada Maggiore. Il laboratorio prevede una prima parte dedicata alla conoscenza delle specie e alla presentazione dei metodi di ricerca e una parte per la mappatura dei nidi secondo i numeri civici con relativa discussione dei risultati- <i>Luogo: Centro storico</i>
<b>LA CITTÀ COSTRUITA SULLA ROCCIA</b>	Scuola secondaria di I grado (classe III)	Dopo aver osservato alcune rocce tipiche da costruzione, i partecipanti, 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

Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	e di II grado	ritrovabili. <i>Luogo: Centro storico</i>
<b>GLI ANIMALI DEL FIUME</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 o 3 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe IV) e secondarie di I e II grado	L'attività ha lo scopo di far conoscere l'ambiente fluviale soprattutto attraverso l'osservazione dei macroinvertebrati bentonici raccolti e lo studio delle relazioni ecologiche e dei rapporti con i parametri fisici del fiume. L'attività ha anche lo scopo di valutare la qualità delle acque del fiume Noncello. <i>Luogo: Parco del Seminario o Parco Grizzo a Torre</i>
<b>LE PIANTE DEL FIUME</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe IV) e secondarie di I e II grado	L'attività si prefigge di analizzare l'ecosistema fiume attraverso le relazioni tra gli organismi vegetali che vivono nell'acqua ed i parametri fisici del fiume. Attraverso la raccolta, l'osservazione e la descrizione di campioni i ragazzi scopriranno i vari aspetti dell'ambiente acquatico e i particolari adattamenti ecologici che in milioni di anni hanno portato le macrofite acquatiche a essere estremamente specializzate. <i>Luogo: Parco del Seminario</i>
<b>L'ACQUA CHE RINASCE</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola primaria e secondarie di I e II grado	Laboratorio didattico per comprendere le straordinarie particolarità dell'ambiente delle risorgive e dei suoi abitanti, evidenziandone le specificità geomorfologiche ed ecosistemiche. <i>Luogo: Parco della Villa Romana di Torre</i>
<b>DI FOGLIA IN FOGLIA</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 o 3 ore)</b>	Scuola primaria e secondarie di I e II grado	Un'attenta osservazione degli alberi porta i ragazzi ad acquisire la capacità di distinguere le principali specie arboree. Osservandone la forma, stimando l'altezza, giocando con le cortecce i ragazzi arrivano a scoprire le differenze tra le varie specie utilizzando tutti i sensi. Per i più grandi il riconoscimento può avvenire attraverso l'elaborazione di una propria chiave dicotomica. <i>Luogo: Parco di S. Valentino o altro Parco idoneo</i>
<b>CHE PIANTA È QUESTA?</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola secondaria di I e II grado	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 e i limiti di utilizzo. <i>Luogo: qualsiasi parco cittadino.</i>

## PROCEDURA PER LA PRENOTAZIONE DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE:

1. Accedere e compilare la SCHEDA DI PRENOTAZIONE ON-LINE dal sito web [www.eupolis.info/musei](http://www.eupolis.info/musei) o dal sito del comune [www.comune.pordenone.it](http://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.