



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

*Arte*Musè



Museo Archeologico  
del Friuli Occidentale

*Archeo*Musè



Museo Civico di Storia Naturale

*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 Storia Naturale 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.

Vista l'eccezionale situazione causata dal COVID-19 l'offerta si modifica nella selezione delle attività e nelle modalità di fruizione, due le possibilità offerte:

- 1- Attività laboratoriale a scuola, previo accordo e secondo i protocolli decisi da ogni Istituto Comprensivo.
- 2- Attività da remoto con operatore in museo e classe a scuola, o in didattica a distanza, in collegamento diretto. L'operatore si muove all'interno del museo, filmandosi, per illustrare le opere e i reperti del percorso didattico prescelto. Se la classe è a scuola si richiede una buona connessione internet e la possibilità tramite microfono di sentire le comunicazioni degli alunni. Le attività si svolgeranno su piattaforma meet di Google.

Con l'evolversi della situazione sanitaria il programma potrà subire variazioni e aggiornamenti.

## INDICE

<i>ArteMusè</i>	-	pag. 3
<i>ArcheoMusè</i>	-	pag. 7
<i>ScienzaMusè</i>	-	pag. 11
Prenotazioni	-	pag. 14

# ArteMusè 2020-2021

## 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>	mara.prizzon@eupolis.info info@eupolis.info

## PROPOSTA DIDATTICA

Le attività didattiche si svolgeranno presso la sede scolastica della classe richiedente o da 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 CIVICO D'ARTE E LE SUE COLLEZIONI

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>IL MIO MUSEO... PORTATILE</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola dell'infanzia e primaria	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.
<b>COME IN UN FUMETTO: LE CANTINELLE</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola dell'infanzia, primaria e secondarie di I e II grado (con opportune calibrazioni)	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><b>STENCIL L'ANTENATO DELLA SERIGRAFIA</b></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><b>I RITRATTI DELL'OTTOCENTO: MICHELANGELO GRIGOLETTI E IL SUO TEMPO</b></p> <p>Percorso didattico da remoto (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><b>I VOLTI E LE EMOZIONI</b></p> <p>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 artistiche diverse.</p>
<p><b>LE STAGIONI NELL'ARTE</b></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 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>SE I QUADRI POTESSE PARLARE...</b></p> <p>Percorso didattico da remoto (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>

## 2. IL TERRITORIO E LA CITTÀ

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<p><b>PORDENONE: LA CITTÀ ANTICA</b></p> <p>Laboratorio sperimentale (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 scopriranno la storia di Pordenone attraverso le facciate dei palazzi di <i>Contrada Maggiore</i>.</p>

<p><b>IL VISITAR... CORTESE. CULTURA E STORIA TRA TRECENTO E QUATTROCENTO</b></p> <p>Percorso didattico da remoto <b>(1 ora)</b></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><b>IL RINASCIMENTO A PORDENONE E G.A. DE'SACCHIS</b></p> <p>Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b></p>	<p>Scuola secondaria di I e II grado</p>	<p>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.</p>
<p><b>PORDENONE: LA CITTA' 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>(3ore)</b></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. 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>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 calibrature)</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 calibrature)</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 (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><b>USI E COSTUMI: LA MODA NELL'ARTE</b></p> <p>Percorso didattico da remoto (1 ora)</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>

## PROPOSTA DIDATTICA

Le attività didattiche si svolgeranno presso la sede scolastica della classe richiedente o da remoto. 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.

## LABORATORI SPERIMENTALI E PERCORSI DIDATTICI ASSISTITI

### 1. PREISTORIA ANTICA e RECENTE

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>LA PREISTORIA NEL FRIULI OCCIDENTALE</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 e il mesolitico e il neolitico.
<b>MA SIAMO PARENTI?</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>  <b><u>NUOVO</u></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.

## 2. PREISTORIA RECENTE

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>LA CERAMICA PIÙ ANTICA</b>  Laboratorio sperimentale (2 ore)  <b><u>NUOVO</u></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 (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 nei più recenti scavi effettuati a Palù di Livenza.

## 3. PROTOSTORIA

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>LE ETÀ DEI METALLI IN MUSEO</b>  Percorso didattico da remoto (1 ora)	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>LA TESSITURA</b>  Laboratorio sperimentale (2 o 3 ore)	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.

## 4. EPOCA ROMANA E TARDOANTICO

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>LA VILLA ROMANA DI TORRE</b>  Percorso didattico da remoto (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 un approfondimento sulle caratteristiche della villa: articolazione, scelte architettoniche, interpretazione della sua funzione.



<b>I REPERTI ROMANI</b>  Percorso didattico da remoto <b>(1 ora)</b>	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.
<b>“MADE IN...”: LUCERNE, ANTEFISSE E MARCHI DI PRODUZIONE</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola primaria (classe V)	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.

## 5. ALTO MEDIOEVO E MEDIOEVO

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>ALLA SCOPERTA DEL CASTELLO E DELLE ALTRE FORTEZZE</b>  Percorso didattico da remoto <b>(1 ora)</b>	Scuola secondaria di I e II grado	Attraverso l'analisi degli elementi strutturali e architettonici del Castello di Torre, sarà possibile ripercorrere l'evoluzione dell'edificio fino al momento di diventare la sede del Museo Archeologico.
<b>PIETRA SU PIETRA...MATTON E SU MATTONE</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 o 3 ore)</b>	Scuola secondaria di I e II grado	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.

## 6. RINASCIMENTO

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>GRAFFIAR IL VASO</b>  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
<b>CON L'ACQUA... LA CARTA</b>  Percorso didattico da remoto (1 ora)	Scuola secondaria di I (dalla classe II) e II grado (dalla classe IV)	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.
<b>CON L'ACQUA ... IL FILO E IL TESSUTO. IL COTONIFICIO DI TORRE E GLI ALTRI COTONIFICI</b>  Percorso didattico da remoto (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 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.

## 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>	<a href="mailto:paolo.antoniazzi@eupolis.info">paolo.antoniazzi@eupolis.info</a> <a href="mailto:info@eupolis.info">info@eupolis.info</a>

## PROPOSTA DIDATTICA

Le attività didattiche si svolgeranno presso la sede scolastica della classe richiedente o da 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

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>ALLA SCOPERTA DEL MUSEO</b>  Percorso didattico da remoto (1 ora)	Scuola secondaria II grado	Attraverso un percorso interattivo svolto tra le sale, i partecipanti potranno da remoto 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, lega le ricostruzioni di Musei storici al significato degli stessi.

### 2. COME UN VERO NATURALISTA

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>SPERIMENTANDO LA BIODIVERSITÀ</b>  Laboratorio sperimentale (2 ore)	Scuola secondaria di I grado	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) attraverso lo studio della vegetazione erbacea del giardino scolastico. La conclusione sarà dedicata alla discussione dei risultati ottenuti e alla diversità di ambienti con particolare riferimento alla regione Friuli Venezia Giulia.

<b>IL DISEGNO DEL NATURALISTA</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe II) e secondaria di I grado	Attraverso alcune differenti tecniche di rappresentazione gli studenti proveranno a rappresentare 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 <b>(2 ore)</b>	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.
<b>FUORI GLI SCHELETRI DAGLI ARMADI... DEL MUSEO</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe III) e secondaria di I grado	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.
<b>OGGI UN TERREMOTO</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola secondaria di I grado	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.

### 3. PER SAPERNE DI PIÙ

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>SIAMO FATTI COSÌ (ALLA SCOPERTA DEL CORPO UMANO)</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola primaria (classe V)	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.
<b>UN MARE DI CONCHIGLIE</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 o 3 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe II) e secondaria di I grado	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.

<b>LA NATURA DI TUTTI I COLORI</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 o 3 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe IV), scuola secondaria di I grado	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.
<b>UN LUPO A PORDENONE?</b> Percorso didattico assistito <b>(2 ore)</b>	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 con particolare riferimento alla situazione pordenonese. Particolare attenzione verrà data alle tecniche di monitoraggio e allo studio dei segni di presenza.
<b>COME UN VERO GEOLOGO – LABORATORIO ROCCE</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe IV) scuola secondaria di I 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.
<b>GENETISTI NELLA SCENA DEL CRIMINE</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuole secondaria di I grado	Attraverso la simulazione di una indagine scientifica i partecipanti proveranno a comprendere come lo studio del DNA e della genetica trovano sempre maggiore applicazione in diverse discipline con un particolare sguardo all'evoluzione
<b>ALLA SCOPERTA DEI MINERALI</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	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.

#### 4. NATI CON IL CAMICE

Attività	Fasce d'utenza	Descrizione
<b>VIAGGIO ALL'INTERNO DI UNA PIANTA</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola primaria (dalla classe III) 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 organuli 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 III) 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>CHE PIANTA È QUESTA?</b>  Laboratorio sperimentale <b>(2 ore)</b>	Scuola secondaria di I 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.
---	------------------------------	---

## 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](mailto: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.