



Comune di Pordenone



MUSEO CIVICO D'ARTE



ARCHEOMUSEO



MUSEO DI STORIA
NATURALE

UN MONDO AL MUSEO

MUSEI PER RACCONTARE,
ATTIVITÀ PER COINVOLGERE



MUSEO ARCHEOLOGICO
DEL FRIULI OCCIDENTALE
CASTELLO DI TORRE

UN MONDO AL MUSEO

MUSEI PER RACCONTARE, ATTIVITÀ PER COINVOLGERE

PERCORSI D'ARCHEOLOGIA

VISITA GUIDATA

TIPOLOGIA: percorso attivo

DESTINATARI: tutte le scuole di ogni ordine e grado

DURATA: 1 ora

OBIETTIVI: far conoscere le collezioni museali

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

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

COSTI E GRATUITA'

Le tariffe sono da intendersi forfettarie per tutto il gruppo:

- €20 per attività della durata di un'ora
- €30 per attività della durata di un'ora e mezza
- €40 per attività della durata di due ore

Le scuole d'infanzia, primaria e secondaria di I° ubicate all'interno del Comune di Pordenone hanno la gratuità per tutte le attività.

SEGRETERIA DIDATTICA

Società Mondo Delfino Coop. Soc. -
prenotazionimusei@comune.pordenone.it
contatto telefonico: 380 4614951

da lunedì a venerdì dalle 9:00 alle 12:00 e martedì dalle 14:00 alle 17:00
www.mondodelfino.it

Museo Archeologico
del Friuli Occidentale

Via Vittorio Veneto, 19
33170 - Pordenone

MAFO IL GUERRIERO ALLA RICERCA DEI SUOI AMICI

TIPOLOGIA: percorso attivo

DESTINATARI: Scuola dell'infanzia, scuola primaria e secondaria di I°

DURATA: 1 ora o 1 ora e mezza

OBIETTIVI: conoscere il museo attraverso il racconto e indovinelli

SVOLGIMENTO: il guerriero MAFO si è perso tra le stanze del Castello di Torre e deve ricongiungersi ai suoi amici. Aiutatelo a cercare gli altri tre guerrieri con cui era partito all'avventura e a tornare a casa in cima alla torre tutti assieme sani e salvi! Attraverso la storia di MAFO si esploreranno le sale del museo e i reperti in esse custoditi.

SETACCIA PALU'

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola Primaria

DURATA: 2 ore

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

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



A CACCIA DI STRATI

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

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

DURATA: 2 ore

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

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

ANTROPOLOGO PER UN GIORNO

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

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

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: imparare i fondamenti dell'attività dell'ANTROPOLOGO; documentare le sepolture medievali

SVOLGIMENTO: alla scoperta del mestiere dell'antropologo, che si occupa di scavare, documentare e studiare l'uomo antico e i suoi resti. I bambini impareranno a documentare una sepoltura medievale, grazie al particolare allestimento calpestabile delle necropoli di Tramonti di Sotto e del Palazzo Ricchieri di Pordenone. I ragazzi della Scuola Secondaria di 2°, oltre al rilievo tradizionale, potranno provare alcune tecniche di documentazione digitale più innovative.



Preistoria

VITA NEL PALEOLITICO

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola Primaria

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: approfondire l'economia di sussistenza e le attività dei cacciatori-raccoglitori del Paleolitico

SVOLGIMENTO: Come viveva un gruppo di cacciatori-raccoglitori nel Paleolitico?

Nelle sale del Museo vedremo reperti di decine di migliaia di anni fa, esploreremo la vita quotidiana dei Neanderthal e dei Sapiens nel Friuli Occidentale e proveremo alcune attività che si facevano nella preistoria, tra selci e pelli.

L'ARTE...PRIMA DELL'ARTE

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola dell'infanzia, Scuola Primaria I ciclo

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: approfondire le espressioni artistiche preistoriche

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

HOMO FABER: UN ARTIGIANO AL VILLAGGIO

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola Primaria II ciclo

DURATA: 2 ore

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

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

Vicino Oriente

Attenzione: i laboratori della sezione Vicino Oriente non prevedono la visita guidata alle collezioni del Museo.

L'ALFABETO DEGLI DEI

TIPOLOGIA: approfondimento didattico + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola Primaria (da 4° anno), Scuola Secondaria di 1° e 2°

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: familiarizzare con la scrittura geroglifica e con il suo ruolo all'interno della società egizia

SVOLGIMENTO: un approfondimento didattico arricchito da un supporto multimediale permetterà di conoscere origini e caratteristiche della scrittura geroglifica, oltre a scoprire il suo ruolo all'interno della società antica. Alcune prove pratiche permetteranno di cimentarsi con il geroglifico.

IMPRONTE DAL PASSATO: SIMBOLI, SIGILLI, STORIE

TIPOLOGIA: approfondimento didattico + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola Primaria (da 4° anno), Scuola Secondaria di 1° e 2°

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: conoscere il significato e l'uso dei sigilli nelle antiche civiltà del Vicino Oriente

SVOLGIMENTO: grazie a un approfondimento didattico arricchito da un supporto multimediale si potrà scoprire cosa sono i sigilli, a cosa servivano e cosa possono raccontarci oggi. La parte pratica vedrà i partecipanti creare il proprio sigillo.



Età dei Metalli

IN PUNTA DI CESELLO

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

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

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: conoscere usi e costumi delle civiltà preromane, in particolare la lavorazione dei metalli

SVOLGIMENTO: la visita alle sezioni del museo permetterà di osservare come le civiltà preromane scoprirono i metalli e la loro lavorazione, dando vita alla metallurgia e ai suoi vari utilizzi. In aula didattica si esprimerà la tecnica di lavorazione a sbalzo realizzando un oggetto su lamina di rame.

ANTICHE SCRITTURE

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

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

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: familiarizzare con le scritture antiche e sul loro ruolo all'interno delle società del passato

SVOLGIMENTO: un percorso attraverso le scritture degli antichi Greci, dei Veneti e dei Romani accompagnato dai reperti iscritti del museo, seguito da prove pratiche di scrittura su tavolette d'argilla. I ragazzi della Scuola Secondaria di 2° apprenderanno i rudimenti dell'epigrafia romana e proveranno a sciogliere e tradurre una breve iscrizione.



Età Romana

LE MONETE DEGLI ANTICHI ROMANI

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

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

DURATA: 2 ore

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

SVOLGIMENTO: la moneta è un'invenzione che ha cambiato gli scambi e i commerci dall'antichità. Conosceremo la moneta romana: scopriremo chi la produce e come, quali raffigurazioni e iscrizioni erano riportate sulla sua superficie, il loro significato, come cambiano le immagini del potere realizzando una moneta personalizzata.

LE PARETI RACCONTANO, L'AFFRESCO IN EPOCA ROMANA

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

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

DURATA: 2 ore

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

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

Medioevo

TRA CASTELLI E CAVALIERI

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

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

DURATA: 2 ore

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

SVOLGIMENTO: il castello non è solo una struttura fisica ed architettonica, ma l'esito di un complesso processo culturale e diventa un elemento distintivo durante il periodo medievale. In questa attività scopriremo la sua storia, il suo sviluppo nel tempo e i diversi elementi che lo compongono. I ragazzi potranno realizzare il proprio simbolo araldico da apporre in uno scudo.

PAROLE DIPINTE

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola Secondaria di 1° e 2°

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: familiarizzare con la miniatura e conoscere i codici medievali

SVOLGIMENTO: attraverso un percorso guidato si conoscerà l'arte della miniatura e la sua importanza nella cultura scritta medievale. Si scoprirà cosa sono i codici e chi e come li realizzava. Nella parte pratica si esprimerà questa tipologia d'arte.