



ASSOCIAZIONE CULTURALE

STUDIO D

ARCHEOLOGIA DIDATTICA MUSEOLOGIA

OFFERTA DIDATTICA E PER IL TURISMO

INDICE

- **CONTATTI** pag. 2
- **CHI SIAMO** pag. 3
- **LE NOSTRE ATTIVITA'** pagg 4-5
- **PROPOSTE PER LE SCUOLE 2020-2021** pag 6
- **MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI ADRIA** pagg. 7-24
- **MUSEO NAZIONALE E AREA ARCHEOLOGICA DI ALTINO** pagg. 25-33
- **MUSEO NAZIONALE DI ARCHEOLOGIA DEL MARE DI CAORLE** pagg. 34-40
- **MUSEO NAZIONALE ATESTINO DI ESTE** pagg. 41-49
- **MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI FRATTA POLESINE** pagg. 50-61
- **MUSEO NAZIONALE CONCORDIESE DI PORTOGRUARO** pagg. 62-69
- **ARCHEOLOGIA PER TUTTI** pag. 70
- **PER LE SCUOLE SERALI** pag. 71
- **PERI CENTRI DIURNI PER ANZIANI O DISABILI, PER ASSOCIAZIONI, AZIENDE, UNIVERSITA' DELLA TERZA ETA'** pagg 72-75
- **ARCHEOLOGIA IN GIORNATA** pagg. 75-76

CONTATTI

ASSOCIAZIONE CULTURALE STUDIO D ARCHEOLOGIA DIDATTICA MUSEOLOGIA

Via Arco Valaresso 32, 35139 Padova

P.IVA: 03819530282

info@studiodarcheologia.it

www.studiodarcheologia.it

- Alessandra Cuchetti (Museo di Altino) 3482858309
- Sabina Magro (Musei di Caorle e Padova) 3479941448
- Cinzia Tagliaferro (Museo di Este) 3398555316
- Stefania Paiola (Musei di Adria e Fratta Polesine) 3294161935
- Francesca Benvegnù (Museo di Aquileia) 3463257139
- Alessandra Milocco (Museo di Portogruaro e Aree di Concordia) 3461044763

CHI SIAMO

STUDIO D

ARCHEOLOGIA DIDATTICA MUSEOLOGIA
è un'associazione culturale specializzata nella comunicazione e nella didattica museale dell'archeologia presso i Musei Archeologici Nazionali del Veneto, il Museo Archeologico Nazionale di Aquileia e i Musei civici Eremitani di Padova.

PER LE SCUOLE

Sviluppiamo percorsi attivi e laboratori per gli allievi delle scuole di ogni ordine e grado spaziando dalla Preistoria, ai Veneti antichi (i "Paleoveneti"), all'età romana, paleocristiana e tardo antica fino al Medioevo.

PER IL TURISMO

Studio D cura e gestisce la valorizzazione dei musei e delle aree archeologiche con attività rivolte a TUTTI coloro che desiderano viverli da protagonisti, accompagnati da archeologi specializzati

Musei Archeologici Nazionali di
Adria
Altino
Caorle
Este

Fratta Polesine
Portogruaro
Musei Civici degli Eremitani di Padova



Dove siamo
OGGI

Come progettiamo e realizziamo le nostre attività

Ci avvaliamo di archeologi specializzati in didattica dell'antico dalla pluriennale esperienza che seguono i progetti dall'ideazione alla realizzazione.

Progettiamo

- percorsi interattivi tra le sale dei musei e negli interni ed esterni polifunzionali;
- schede didattiche in formato cartaceo e multimediale;
- laboratori manuali e approfondimenti tematici;
- esperienze emotivo-cognitive come il Vietato Non Toccare, cioè un approccio diretto di manipolazione guidata con reperti originali

Utilizziamo copie sperimentali e riproduzioni multimediali di manufatti e contesti archeologici. Organizziamo incontri in classe propedeutici o complementari alle attività in museo.

PROGETTI SPECIALI

Valorizziamo la nostra proposta su richiesta

PROGETTI DI RETE

Progetti in 2 o più sedi museali

SCUOLA LAVORO

Tutoring Alternanza Scuola Lavoro

SCUOLE SERALI

Cicli di lezioni a tema archeologico

PROGETTAZIONE PON

VACANZE AL MUSEO

PROGETTI DI INTERCULTURA

PROGETTI DI INTERCULTURA

CENTRI DIURNI PER ANZIANI E DISABILI

Percorsi dedicati, basati sulle emozioni, la fisicità e la memoria

PER GLI INSEGNANTI

Percorsi di studio e aggiornamento, dal vivo e ONLINE



Le nostre attività
UNA PANORAMICA

PERCORSO INTERATTIVO *in presenza o online*

durata 1:00 h o 1:30 h

contributo: 4\5 € pax

Percorso interattivo tematico tra le sale del museo



PERCORSO INTERATTIVO + BREVE ATTIVITA' LABORATORIALE

durata 2 h

contributo: 8 € pax

Percorso interattivo tematico + Vietato NON Toccare o laboratorio breve



PERCORSO INTERATTIVO + LABORATORIO

durata 3 h

contributo: 10 € pax

Percorso interattivo tematico + laboratorio



PROPOSTA INTERA GIORNATA

durata intera giornata

contributo: 15\20 € pax

Percorso interattivo tematico + laboratorio o escursione



Le nostre attività
PER LE SCUOLE



PROPOSTE 2020-2021

FINALITÀ

Le testimonianze materiali oggetto di studio e divulgazione offrono un excursus cronologico, ambientale e culturale che dalla Preistoria si sviluppa senza soluzione di continuità fino all'epoca medioevale ed oltre.

Il progetto didattico ideato si rivolge alle scuole di ogni ordine e grado; linguaggi, finalità e strumenti diversificati e specifici per età, competenza e interesse intendono contribuire alla conoscenza approfondita e stimolare la ri-scoperta del territorio in cui si vive. Studenti e docenti vengono coinvolti da protagonisti attivi nella cura e nella valorizzazione.

OBIETTIVI

Promuovere l'apprendimento dell'evoluzione sociale, storico-culturale e del ruolo svolto dall'uomo nell'ambiente. Valorizzare il patrimonio storico-archeologico del Museo e del territorio. Vivere il patrimonio culturale da protagonisti provando il piacere della scoperta e creando un legame di appartenenza al territorio. Sviluppare "interesse" e "affettività" per i beni culturali come tappa fondamentale della formazione di studente e di cittadino.





MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI ADRIA



Telefono Museo 0426 21612
(per i gruppi è necessaria la
prenotazione)



Referente per Studio D
Stefania Paiola
Tel. 329 4161935
studiodadria@gmail.com

Inserito nell'accogliente Parco Comunale, il Museo Archeologico Nazionale di Adria si colloca fra le esperienze museali più innovative del Veneto, raccogliendo le testimonianze archeologiche di Adria e del territorio in un excursus cronologico dalla preistoria all'età tardo antica.

L'emozionante percorso di visita, evocato dai colori dell'allestimento, guida nel viaggio fra terra e acqua alla scoperta delle antiche genti del delta: Etruschi, Greci, Veneti Antichi, Celti e Romani. Un mondo in continua trasformazione narrato dai reperti archeologici: le merci, la multiethnicità, la cultura materiale, la bellezza.

Fra i must del museo la ricca collezione di ceramiche greche, il nutrito repertorio di gioielli, la monumentale "tomba della Biga", la famosa vetrina dedicata ai vetri romani, l'allestimento scenografico del lapidarium ed i supporti multimediali.

PROPOSTE 2020-2021

SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIME CLASSI DELLE PRIMARIE

Percorso animato, gioco e attività manuale
durata 1 h

- **Scopri il tuo Museo con la Talpa Annia**

Con l'aiuto della piccola talpa Annia, animaletto mediatore dell'esperienza, i bambini saranno accompagnati in un percorso animato che li introdurrà alla storia e alle storie dei reperti trovati sottoterra, seguendo gli "amici animali" di Annia avvicinandoli in modo ludico al mondo dell'archeologia, anche mediante la realizzazione di un piccolo manufatto, riproduzione di un reperto "amico" della talpa

- **Chi ha paura del Lupo?**

Il lupo è da sempre protagonista indiscusso di molte fiabe dell'infanzia dalle più tradizionali di Cappuccetto Rosso e dei Tre Porcellini e delle più attuali come La Zuppa di Sasso, ma anche nell'antichità la figura di questo animale incuteva rispetto e timore.

Ne sono testimoni molte sue riproduzioni e leggende antiche...seguiamo le sue tracce, scopriamo le sue storie e giochiamo

- **Il vaso di Pandora**

Dopo il racconto animato collegato al mito del





Vaso di Pandora, i bambini saranno accompagnati in un percorso che li introdurrà alla scoperta dei più significativi reperti custoditi in museo e delle loro storie, avvicinandoli in modo ludico al mondo dell'archeologia, anche mediante la realizzazione di un laboratorio creativo a tema.

- **Il filo di Arianna**

La storia del filo di Arianna lega insieme molte leggende appassionanti di labirinti, creature fantastiche, fanciulle coraggiose e giovani intrepidi, tutte da scoprire anche nei reperti del Museo e da giocare nel mini laboratori dedicati.

SCUOLA PRIMARIA (CLASSI III, IV e V)

Percorso interattivo

durata 1.30 h

- **A tutto Museo**

Esperienza di visita finalizzata alla conoscenza complessiva del Museo: il contenitore-museo, da dove iniziare la conoscenza del proprio patrimonio storico.

- **Adria: l'emporio, le genti, il mare - sezione preromana**
- **Tutti i Popoli di Adria: Etruschi, Greci, Veneti e Celti!**
- **Atria città di terra e d'acque**
- **Adria: Civiltà a confronto - sezione preromana e romana**

Percorso interattivo + Vietato NON Toccare durata 2 h

Esperienza emotiva che mette in gioco tutti i sensi, anche il tatto, e cognitiva che permette di raccogliere un numero assai maggiore di informazioni rispetto al solo guardare, stimolando così la rielaborazione delle conoscenze.



Percorso interattivo + laboratorio breve a scelta tra i seguenti

durata 2 h

- **Nel segno della ProtoStoria**

La protostoria è un periodo affascinante in cui la comunicazione visiva si mescola alle prime tracce di scrittura. I manufatti conservati nelle sale dedicate del museo rimandano a colori, linee, immagini e simboli con i quali gli uomini antichi esprimevano concetti e raccontavano storie mentre prendeva piede l'utilizzo della scrittura. Nel laboratorio abbinato al percorso ogni studente sperimenterà direttamente il significato di simboli, immagini e forme delle decorazioni antiche e il delicato passaggio fra questi e la scrittura.

- **I Tesori di Efesto**

Breve approfondimento tematico dedicato al riconoscimento di metalli ed antiche tecniche di decorazione nelle vetrine del Museo. Il laboratorio gli studenti sperimenteranno la riproduzione su lamina di rame di un gioiello etrusco.

- **Zoccoli tonanti: storie di cavalli e cavalieri**

Alla visita museale sarà aggiunto un approfondimento tematico dedicato alla famosa "Tomba della Biga": su un supporto predisposto ad hoc gli studenti evidenzieranno dati topografici zoologici e tipologici legati al complesso rituale collegato a questo eccezionale ritrovamento.





- **V come Vetro!**

Breve approfondimento diacronico sui manufatti in pasta vitrea e vetro e sulle loro tecniche di realizzazione e decorazione. Riproduzione di oggetti di ornamento in materiale sintetico secondo le procedure e le tecniche vetrarie.

- **Attenti al Lupo!**

I reperti esposti in Museo ci rivelano intensi contatti fra Etruschi, Greci e Veneti nei nostri territori, e la ripresa degli scavi archeologici nel sito di San Basilio lo conferma. Al percorso tematico dedicato alla scoperta di queste "tracce" di contatto sarà abbinato un laboratorio dedicato alla riproduzione, su formella d'argilla, del famoso "cane-lupo" decorato in una coppa rinvenuta a San Basilio.

*possibilità di optare per la versione breve di alcuni laboratori lunghi elencati

Percorso Interattivo + laboratorio a scelta

durata 3 h

- **I tesori di Efesto (arte e segreti della metallurgia antica)**

Laboratorio mirato alle tecniche di lavorazione e decorazione dei manufatti metallici con approfondimento su materiali, tipologie e strumenti tecnologici. Riproduzione di un manufatto in lamina di rame su ispirazione dei reperti metallici conservati in Museo.

- **X inciso (dai segni alle parole: le tappe della scrittura antica attraverso i reperti iscritti del Museo)**

Il laboratorio propone un focus sull'evoluzione delle antiche scritture, le iscrizioni ed i supporti scrittori antichi. Attività: realizzazione di una mini dispensa ragionata e iscrizione di ostraka in greco o etrusco.

- **Gli Antichi per immagini (volti e gesti dipinti sulla Ceramica Attica)**

Laboratorio incentrato sull'analisi delle tecniche e dei soggetti dipinti nei vasi di importazione greca. Attività: realizzazione di una riproduzione rosso/nero su carta pergamena di un dipinto vascolare abbinato a una mini dispensa/libretto a tema correlata (Il banchetto, la vita quotidiana, la danza, il Minotauro, Eracle, Fetonte...).





- **A ciascuno il suo vaso (reperti ceramici, usi e cultura materiale)**

Il laboratorio propone un *focus* sulle tipologie vascolari di greci, etruschi, veneti, celti e romani attraverso la realizzazione di una dispensa di approfondimento e di un originale *pop-up*.

- **Zoccoli tonanti: storie di cavalli e cavalieri (la Tomba della Biga racconta...)**

Alla visita museale sarà aggiunto un approfondimento tematico dedicato alla famosa "Tomba della Biga": su un supporto predisposto ad hoc gli studenti evidenzieranno dati topografici zoologici e tipologici legati al complesso rituale collegato a questo eccezionale ritrovamento.

- **Ri-Animiamo...un Mito (Fetonte e le Eliadi, Dedalo e Icaro, Eracle... i protagonisti del Delta del Po)**

Un appassionante laboratorio che coniuga testimonianze archeologiche e leggende antiche. Insieme si analizzeranno tutte le "fonti" e si Ri-animerà l'antico mito in chiave archeo-topografica.

- **Sulle tracce del Lupo: esperienze di archeologia partecipata nel Delta del Po**

Le tracce del lupo ci portano a scoprire i diversi popoli che hanno abitato i territori del Delta del Po e i reperti e gli insediamenti che ancora oggi sono oggetto di studi ed indagini di scavo.

Attraverso mappe, raffigurazioni, leggende e ritrovamenti partecipiamo al grande gioco dell'archeologia



- **Un Bastimento carico di... (il grande gioco dei commerci del Mondo Antico)**

Viaggi, scambi, arrivi e partenze di genti e di materie raccontati dai reperti archeologici.

Insieme si ricostruiranno in un divertente portolano le rotte commerciali che nell'antichità hanno influenzato il nostro territorio e su di esse si muoveranno imbarcazioni e merci...

- **Sul Ri-Ciclo degli Antichi ("di necessità virtù": dal mondo antico ai nostri giorni)**

I popoli antichi erano maestri nell'arte del riciclo: ossa, metallo. Un appassionante esperienza che coniuga l'analisi delle testimonianze archeologiche alle riflessioni sulle pratiche moderne del riciclo. Nel laboratorio dedicato i ragazzi saranno chiamati a riconoscere alcuni casi-studio e a cimentarsi nella virtuosa arte del "Ri-Ciclo".

- **Tappeti di pietra, i mosaici di Atria romana**

Laboratorio mirato all'arte musiva romana di cui si approfondiranno tecniche di realizzazione e repertori decorativi. Realizzazione di un brano musivo tratto dal mosaico esposto nella sezione romana del Museo.

- **La bottega dei pittori: colori "a fresco" per domus e mansiones del Delta del Po**

Laboratorio mirato all'arte dell'affresco di cui si approfondiranno tecniche di realizzazione e repertori decorativi. Realizzazione di un piccolo lacerto di affresco.



- **Giochi e Spettacoli ad *Atria* come a Roma**

Tante le testimonianze di giochi e passatempi degli abitanti, grandi e piccini, di *Adria* in epoca romana e degli edifici pubblici in cui si svolgevano gli spettacoli più cruenti... Dalla *tabula lusoria* ai giochi gladiatori...per imparare bisogna giocare!

- **Per mare e per terra: strade & itinerari romani**

In epoca romana i traffici soprattutto commerciali comprendevano vie d'acqua e di terra. In Veneto fra le altre passavano la via *Popillia* e la via *Annia*, documentate da itinerari, iscrizioni e dal famoso "Miliare della Via *Popillia*". Il laboratorio propone un focus sulle vie di comunicazione in età romana e la loro evoluzione e la realizzazione di originale *itinerarium pictum* corredato da divertenti insegne stradali.

- **Nel "Solco" dei Romani: focus centuriazione romana nel territorio di *Atria***

Dotati di mappe, foto aeree e disegni si ricostruiranno insieme antiche pratiche di bonifica, paesaggi agrari ed insediamenti rustici in una pianta topografica tematica

- **Storie di navi & naufragi nel delta del Po**

Le scoperte di numerosi relitti di imbarcazioni - dalla "*Fortuna Maris*" di *Comacchio* alle piccole onerarie dell'antica *Mansio Fossis* di *Corte Cavanella* a *Loreo* - danno conto degli intensi traffici antichi nel delta del Po. Gli studenti verranno chiamati a realizzare mappe animate e ricostruire modellini su supporto cartaceo



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Percorso interattivo

durata 1h o 1.30 h

- **A tutto Museo**
- **MultiEtnico: Etruschi, Greci, Veneti e... Celti!**
- **Oggetti Stra-Vaganti**
- **Adria: Civiltà a confronto – sezione preromana e romana**
- **Linguaggi: comunicare nell'antichità**
- **MAB-UNESCO: Uomo e Biosfera Delta Po dai paesaggi antropici dell'antichità a oggi**

Percorso interattivo + Vietato NON Toccare

durata 2 h

Esperienza emotiva che mette in gioco tutti i sensi, anche il tatto, e cognitiva che permette di raccogliere un numero assai maggiore di informazioni rispetto al solo guardare, stimolando così la rielaborazione delle conoscenze.



Percorso interattivo + laboratorio breve

durata 2 h

- **Lo sguardo del buio: il Tintoretto di Luigi Groto "il cieco di Adria"**

Percorso tematico collegato alla mostra sull'umanista-drammaturgo che ispirò Shakespeare

- **Copia dal Vero davanti ai più bei reperti del Museo**
- **Sulle Tracce del Lupo: esperienze di archeologia partecipata nel territorio del Delta**

**possibilità di optare per la versione breve di alcuni laboratori elencati*

Percorso Interattivo + Laboratorio

durata 3 h

- **X Inciso! (dai segni alle parole: le tappe della scrittura antica attraverso i reperti iscritti del Museo)**

Il laboratorio propone un *focus* sull'evoluzione delle antiche scritture, le iscrizioni e sui supporti scrittori. Nel corso dell'attività di laboratorio i ragazzi saranno chiamati alla redazione integrata di una mini dispensa ragionata ed alla realizzazione di un'iscrizione.



- **Gli Antichi per immagini (volti e gesti dipinti sulla Ceramica Attica)**

Laboratorio mirato alla pittura vascolare con specifico riferimento alle tecniche e al repertorio iconografico della ceramica Attica. Riproduzione di un semplice soggetto pittorico o iscrizione su supporto

- **A ciascuno il suo vaso (reperti ceramici, usi e cultura materiale)**

Il laboratorio propone un *focus* sulle tipologie vascolari di greci, etruschi, veneti, celti e romani attraverso la realizzazione di una dispensa di approfondimento e di un originale pop-up.

- **Cantami o Diva... (un "Percorso Epico" tra le sale e i reperti del Museo)**

Un percorso per scoprire i molteplici legami tra i reperti conservati in Museo e l'Epica e in particolare con i poemi e la società omerici.

I ragazzi verranno chiamati a ideare un viaggio "Epico" ispirandosi ai reperti esposti in museo che rimandano indirettamente al repertorio mitologico attraverso commerci e contatti esotici

- **Sul Ri-Ciclo degli Antichi ("di necessità virtù": dal mondo antico ai nostri giorni)**

I popoli antichi erano maestri nell'arte del riciclo: ossa, metallo. Nel laboratorio dedicato i ragazzi saranno chiamati a riconoscere alcuni casi-studio e a cimentarsi nella virtuosa arte del "Ri-Ciclo".



- **Tappeti di pietra, l'arte musiva di Atria romana**

Laboratorio mirato all'arte musiva romana di cui si approfondiranno tecniche di realizzazione e repertori decorativi. Realizzazione di un brano musivo tratto dal mosaico esposto nella sezione romana del Museo.

- **La bottega dei pittori: colori "a fresco" - le testimonianze di Adria dai romani al rinascimento**

Laboratorio mirato all'arte dell'affresco di cui si approfondiranno tecniche di realizzazione e repertori decorativi. Realizzazione di un piccolo lacerto di affresco.

- **WorldGame:** gioco & giochi dagli antichi a oggi
- **Infra-Strutture:** strade, ponti, canali, darsene & aree di servizio dai romani a oggi nel Delta del Po
- **FILIERE:** terracotta, vetro, metalli, legno...i cicli produttivi degli antichi attraverso le testimonianze materiali
- **Storie di navi & naufragi: a tu per tu con la topografia archeologica nel delta del Po**

Le scoperte di numerosi relitti di imbarcazioni - dalla "*Fortuna Maris*" di Comacchio alle piccole onerarie dell'antica *Mansio Fossis* di Corte Cavanella a Loreo - danno conto degli intensi traffici antichi nel delta del Po. Gli studenti verranno chiamati a realizzare mappe animate e ricostruire modellini su supporto cartaceo



SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO

Percorso interattivo

durata 1h o 1.30 h

- **A tutto Museo**
- **MultiEtnico: Etruschi, Greci, Veneti e... Celti!**
- **Oggetti Stra-Vaganti**
- **Adria: Civiltà a confronto – sezione preromana e romana**
- **Linguaggi: comunicare nell'antichità**
- **MAB-UNESCO: Uomo e Biosfera Delta Po dai paesaggi antropici dell'antichità a oggi**

Percorso interattivo + Vietato **NON Toccare**

durata 2 h

Esperienza emotiva che mette in gioco tutti i sensi, anche il tatto, e cognitiva che permette di raccogliere un numero assai maggiore di informazioni rispetto al solo guardare, stimolando così la rielaborazione delle conoscenze.



Percorso interattivo + laboratorio breve

durata 2 h

- **Lo sguardo del buio: il Tintoretto di Luigi Groto "il cieco di Adria"**

Percorso tematico collegato alla mostra sull'umanista-drammaturgo che ispirò Shakespeare

- **Copia dal Vero davanti ai più bei reperti del Museo**
- **Sulle Tracce del Lupo:** esperienze di archeologia partecipata nel territorio del Delta

**possibilità di optare per la versione breve di alcuni laboratori sotto elencati*

Percorso Interattivo + Laboratorio

durata 3 h

- **X Inciso! (dai segni alle parole: le tappe della scrittura antica attraverso i reperti iscritti del Museo)**

Il laboratorio propone un focus sull'evoluzione delle antiche scritture, le iscrizioni e sui supporti scrittore. Nel corso dell'attività di laboratorio i ragazzi saranno chiamati alla redazione integrata di una mini dispensa ragionata ed alla realizzazione di un'iscrizione.

- **Gli Antichi per immagini (volti e gesti dipinti sulla Ceramica Attica)**

Laboratorio mirato alla pittura vascolare con specifico riferimento alle tecniche e al



repertorio iconografico della ceramica Attica. Riproduzione di un semplice soggetto pittorico o iscrizione su supporto

- **A ciascuno il suo vaso (reperti ceramici, usi e cultura materiale)**

Il laboratorio propone un *focus* sulle tipologie vascolari di greci, etruschi, veneti, celti e romani attraverso la realizzazione di una dispensa di approfondimento e di un originale *pop-up*.

- **Cantami o Diva... (un "Percorso Epico" tra le sale e i reperti del Museo)**

Un percorso per scoprire i molteplici legami tra i reperti conservati in Museo e l'Epica e in particolare con i poemi e la società omerici. I ragazzi verranno chiamati a ideare un viaggio "Epico" ispirandosi ai reperti esposti in museo che rimandano indirettamente al repertorio mitologico attraverso commerci e contatti esotici

- **Sul Ri-Ciclo degli Antichi ("di necessità virtù": dal mondo antico ai nostri giorni)**

I popoli antichi erano maestri nell'arte del riciclo: ossa, metallo. Nel laboratorio dedicato i ragazzi saranno chiamati a riconoscere alcuni casi-studio e a cimentarsi nella virtuosa arte del "Ri-Ciclo".

- **Tappeti di pietra, l'arte musiva di Atria romana**

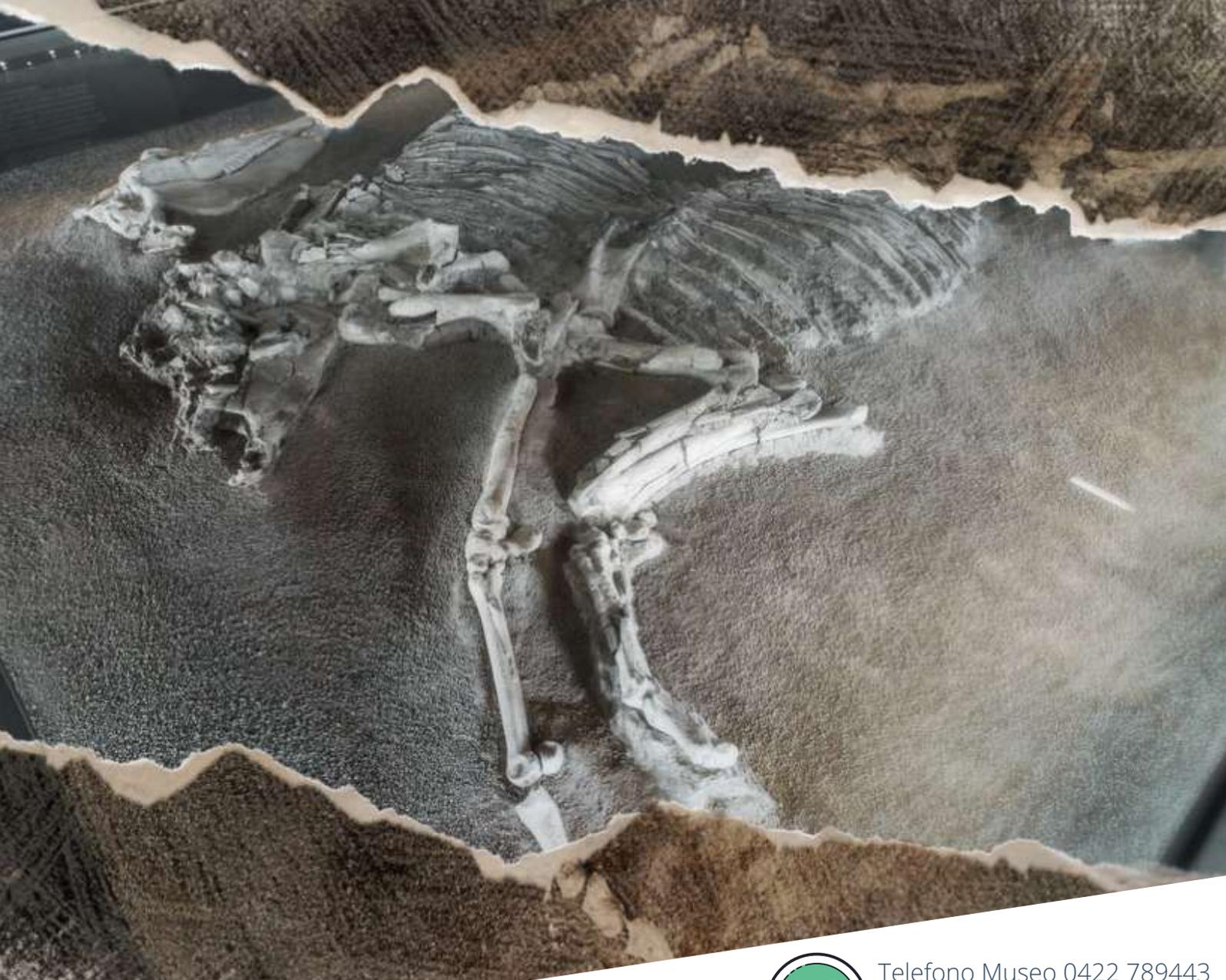
Laboratorio mirato all'arte musiva romana di cui si approfondiranno tecniche di realizzazione e repertori decorativi. Realizzazione di un



brano musivo tratto dal mosaico esposto nella sezione romana del Museo.

- **La bottega dei pittori:** colori “a fresco” - le testimonianze di Adria dai romani al rinascimento: Laboratorio mirato all’arte dell’affresco di cui si approfondiranno tecniche di realizzazione e repertori decorativi. Realizzazione di un piccolo lacerto di affresco.
- **WorldGame:** gioco & giochi dagli antichi a oggi
- **Infra-Strutture:** strade, ponti, canali, darsene & aree di servizio dai romani a oggi nel Delta del Po
- **FILIERE:** terracotta, vetro, metalli, legno...i cicli produttivi degli antichi attraverso le testimonianze materiali
- **Storie di navi & naufragi:** a tu per tu con la topografia archeologica nel delta del Po

Per le classi del primo anno è previsto un progetto dedicato di “Accoglienza e Benvenuto”.



MUSEO NAZIONALE E AREA ARCHEOLOGICA DI ALTINO



Telefono Museo 0422 789443
(per i gruppi è necessaria la prenotazione)



Referente per Studio D
Alessandra Cuchetti
Tel. 348 2858309
studiodaltino@gmail.com

L'attuale esposizione museale si snoda all'interno di due piani di una ex-risiera ottocentesca: un piano è dedicato alla preistoria del territorio e alla Altino pre-romana, con importanti testimonianze della civiltà dei Veneti Antichi che qui fondarono uno dei loro maggiori porti; l'altro alla città romana nelle sue diverse espressioni della vita quotidiana, sociale ed economica. Strumenti della vita domestica, ricco vasellame ceramico e vitreo, preziosi ornamenti, accanto alle testimonianze delle varie e famose produzioni altinate, quali le lane pregiatissime, oltre agli importanti monumenti cittadini illustrano la floridezza della città romana.

Le aree archeologiche in prossimità del Museo sono due e sono denominate "area archeologica della porta-approdo" e "area archeologica del quartiere residenziale"; nella prima sono mantenuti in luce i resti di uno dei cardini e della Porta urbana settentrionale di epoca repubblicana; nella seconda è visitabile una porzione dell'abitato romano: un tratto di decumano, le pavimentazioni a mosaico di alcune abitazioni e una scalinata di approdo.

PROPOSTE 2020-2021

SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIME CLASSI DELLE PRIMARIE

Percorso animato, gioco e attività manuale
durata 1 h

Ti racconto una Storia - La talpa Annia ci porta ad Altino

Con l'aiuto della piccola talpa Annia, animaletto mediatore dell'esperienza, i bambini saranno accompagnati in un percorso animato che li introdurrà alla storia e alle storie dei reperti trovati sottoterra, seguendo gli "amici animali" di Isidora avvicinandoli in modo ludico al mondo dell'archeologia, anche mediante la realizzazione di un piccolo manufatto, riproduzione di un reperto "amico" della talpa.





SCUOLA PRIMARIA (CLASSI III, IV e V)

Percorso interattivo

durata 1.30 h

- **A tutto Museo**

Esperienza di visita finalizzata alla conoscenza complessiva del Museo: il contenitore-museo, da dove iniziare la conoscenza del proprio patrimonio storico

- **I Veneti antichi ad Altino** - sezione preromana
- **Altinum, città di terra e d'acque** - sezione romana
- **Altino: Veneti e Romani a confronto** - sezione preromana e romana

Percorso interattivo + Vietato NON Toccare

durata 2 h

Esperienza emotiva che mette in gioco tutti i sensi, anche il tatto, e cognitiva che permette di raccogliere un numero assai maggiore di informazioni rispetto al solo guardare, stimolando così la rielaborazione delle conoscenze.



Percorso interattivo + laboratorio breve a scelta tra i seguenti

durata 2 h

- **Nel Segno della Preistoria**

I reperti preistorici conservati nelle sale del Museo rimandano ai colori, alle linee e simboli con i quali gli uomini antichi esprimevano concetti e raccontavano storie prima dell'utilizzo della scrittura. Nel laboratorio abbinato al percorso ogni studente sperimenterà direttamente il significato di simboli e forme delle decorazioni preistoriche con materiali e tecniche antichi.

- **Zoccoli tonanti: storie di cavalli e cavalieri**

È previsto un percorso tematico con una scheda introduttiva all'esperienza di laboratorio: su una sagoma da colorare a piacere, i bambini monteranno gli elementi di bardatura esposti nelle vetrine del Museo.

- **V come Vetro!**

Breve approfondimento diacronico sui manufatti in pasta vitrea e vetro e sulle loro tecniche di realizzazione e decorazione.

Riproduzione di oggetti di ornamento in materiale sintetico secondo le procedure e le tecniche vetrarie antiche.

Percorso interattivo + Visita alle aree archeologiche

durata 2 h

Percorso solo aree

durata 1 h



Percorso Interattivo + laboratorio a scelta

durata 3 h

- **La scrittura degli antichi**

Numerosi reperti archeologici recano tracce di antiche scritture: veneta, greca, latina... Ma come scrivevano gli antichi? lo sperimenteremo insieme nel laboratorio dedicato

- **Artigiano per un giorno**

Immaginando di trovarsi ad Altino, città veneta dell'Età del ferro, quali erano le attività artigianali e produttive che caratterizzarono gli antichi Veneti? Dalla ceramica all'arte delle stitule...

- **Un bastimento carico di...**

Viaggi, scambi, arrivi e partenze di genti e di materie raccontati dai reperti archeologici. Insieme si ricostruiranno le rotte commerciali che nell'antichità hanno influenzato il nostro territorio e su di esse si muoveranno imbarcazioni e merci...

- **Dalla pecora alla pecunia**

Le pecore altinati citate da Marziale e Columella, gli strumenti della filatura e della tessitura della lana saranno oggetto di un laboratorio legato a un'attività artigianale che conferì fama alla città dall'epoca veneta a quella romana.

- **MI-SU-RA-RE**

Attraverso l'osservazione dei reperti si imparerà come misuravano nell'antichità le distanze, il tempo, i pesi giocando con gli strumenti per misurare.

- **Giochi e spettacoli ad Altino come a Roma**

Tante le testimonianze di giochi e passatempi degli abitanti di Altino in epoca romana...per grandi e piccini. Per imparare bisogna giocare!



Speciale intera giornata: visita guidata al Museo di Altino, escursione in barca, passeggiata archeologica e visita guidata al Museo di Torcello, tappa a Burano e Mazzorbo

- **Altino & Torcello prima di Venezia**

SCUOLE SECONDARIE DI I GRADO

Percorso interattivo

durata 1.30 h

- **“Pesce grande” e “Pesce piccolo”**
- **Altino, dai Veneti a Venezia**
- **MultiEtnico: l'Archeologia dei Popoli**

Percorso interattivo + Vietato NON Toccare

durata 2 h

Esperienza emotiva che mette in gioco tutti i sensi, anche il tatto, e cognitiva che permette di raccogliere un numero assai maggiore di informazioni rispetto al solo guardare, stimolando così la rielaborazione delle conoscenze.

Percorso interattivo + laboratorio breve

durata 2 h

- **Vetri di laguna**

Analizzata la policroma antica tecnica del vetro, ogni alunno sperimenterà le proprie capacità di artigiano ricreando un reperto dal fascino eterno.



Percorso interattivo + Visita alle aree archeologiche

durata 2 h

Percorso solo aree

durata 1 h

Percorso Interattivo + Laboratorio

durata 3 h

- **Il mestiere dell'archeozoologo**

La prima parte del laboratorio si svolgerà all'interno degli spazi museali in modo tale che i ragazzi abbiano contatto diretto con la realtà archeologica e parteciperanno ad una spiegazione ragionata di quanto vedono compilando un "diario di scavo" "taccuino dell'archeozoologo". In aula didattica invece faranno esperienza di "studio" dei reperti che hanno idealmente "scavato", montando su cartoncino (quindi "restaurando" con il principio del puzzle) delle immagini di alcuni resti osteologici, prendere le relative misure e registrare i dati.

- **Per terra e per mare: strade & Itinerari romani**

In epoca romana i traffici soprattutto commerciali comprendevano vie d'acqua e di terra. In Veneto fra le altre passavano la via Popillia e la via Annia, documentate da itinerari, iscrizioni e miliari. Il laboratorio propone un *focus* sulle vie di comunicazione in età romana.

- **Cantami o Diva...**

Un percorso per scoprire i molteplici legami del mondo dei Veneti antichi con l'Epica e in particolare



con i poemi e la società omerici. I ragazzi verranno chiamati a ideare un viaggio “Epico” ispirandosi ai reperti esposti in museo che rimandano indirettamente al repertorio mitologico attraverso commerci e contatti esotici.

- **Riti, preghiere e antiche formule magiche (Veneti e Romani)**

Attraverso l’osservazione di ex voto venetici, riti di fondazione e antiche maledizioni romane per arrivare a conoscere la ritualità, la religione e le superstizioni degli antichi. Realizzazione di una propria *defixio* o di una *commendatio*: laminette dai magici poteri.

Speciale intera giornata: visita guidata al Museo di Altino, escursione in barca, visita guidata al Museo di Torcello, visita autonoma a Burano

- **Altino & Torcello prima di Venezia**

SCUOLE DI OGNI ORDINE E GRADO

SPECIALE COLLEZIONE GUARIENTI

Volti e parole di pietra: le storie “mute” degli abitanti di Altino interpretate e raccontate dai monumenti funebri figurati e iscritti. Un percorso iconografico ed epigrafico in cui, dando le chiavi di lettura, si ricostruiranno insieme la storia di alcune persone vissute ad Altino, gli usi, i costumi, i rituali.



SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO

Percorso interattivo

durata 1.30 h

- **I Veneti e/o i Romani: genti e civiltà, tradizioni e culture**
- **MultiEtnico: l'Archeologia dei Popoli**
- **FONTI di sapere: la storia di Altino tra fonti materiali e scritte.**

Percorso interattivo + Vietato NON toccare

durata 2 h

Percorso interattivo + Visita alle aree archeologiche

durata 2 h

Percorso solo aree

durata 1 h

Percorso interattivo + approfondimento laboratoriale

durata 3 h concordato su richiesta

- ***Ave Viator***

Una selezione delle fonti in lingua latina ci introduce nella scienza epigrafica per comprendere la società romana di Altino.

Speciale intera giornata: visita guidata al Museo di Altino, escursione in barca, visita guidata al Museo di Torcello, visita autonoma a Burano

- **Altino & Torcello prima di Venezia**

Per le classi del primo anno è previsto un progetto di "Accoglienza e Benvenuto".



MUSEO NAZIONALE DI ARCHEOLOGIA DEL MARE DI CAORLE (VE)



Telefono Museo 3929047467



Referente per Studio D
Sabina Magro
Tel. 3479941448
museomarecaorle@gmail.com

Un ex'azienda agricola trasformata in museo! Al piano primo si ricostruisce la storia, tra terra e acqua, dal villaggio protostorico di San Gaetano al Portus Reatinum di Plinio sino al moderno centro di Caorle ed il suo territorio. Nelle sale al piano terra è raccontata l'avventura del brick Mercurio, saltato in aria il 22 febbraio del 1812.

Le ricerche archeologiche subacquee hanno permesso di ottenere moltissime informazioni sul relitto e per rendere la visita più immersiva ed "esperienziale", sono stati realizzati dispositivi multimediali e interattivi, schermi touch che permettono di esplorare la ricostruzione del Mercurio e lo scavo del relitto.

PROPOSTE 2020-2021

SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIME CLASSI DELLE PRIMARIE

Percorso animato, gioco e attività manuale
durata 1 h

- **Ti racconto una Storia. C'era una volta una nave in fondo al mare...**

visita raccontata e animata alla scoperta dei reperti archeologici alla luce dagli scavi archeologici subacquei con approfondimento sulle anfore e le ancore.

DUE MUSEI, UNA RETE!

Museo Nazionale Concordiese con Area Archeologica di Concordia Sagittaria - Museo Nazionale di Archeologia del Mare di Caorle

- **Ti racconto un Mito I grandi miti legati al mare e ai suoi abitanti fantastici.**





SCUOLA PRIMARIA (CLASSI III, IV e V)

Percorso interattivo durata 1.30 h

- **Terre d'Acque - Archeopercorsi**

Percorso di visita interattiva tra le sale del museo accompagnato da un'archeologa esperta in divulgazione del mondo antico. A scelta, da concordare con il docente si approfondirà l'età del bronzo o l'età romana con riferimenti anche alle trasformazioni del paesaggio naturale e a confronto con quello antropico. Il percorso prevede schede didattiche predisposte per essere elaborate in museo e completate in classe.

DUE MUSEI, UNA RETE!

Museo Nazionale Concordiese con Area Archeologica di Concordia Sagittaria - Museo Nazionale di Archeologia del Mare di Caorle

- **Ville d'Acque - Archeopercorsi**

Percorso di visita interattiva tra le sale del museo accompagnato da un'archeologa esperta in divulgazione del mondo antico. Saranno approfonditi gli aspetti legati alla vita tra terra e acqua. Il percorso prevede schede didattiche predisposte per essere elaborate in museo e completate in classe.



Percorso Interattivo + Laboratorio

durata 3 h

- **Di terracotta, di osso corno, di bronzo e di vetro: 3000 anni e oltre di Storia.**

Approfondimento alla sezione dedicata all'abitato dell'età del Bronzo scavato in località San Gaetano. Riproduzione di un pettine da telaio e di perle di pasta di vetro

- **Tra villa rustiche e ville marittime. Caorle e il suo territorio in epoca romana**

Dall'osservazione dei reperti archeologici e ai manufatti *in situ* in località Brussa, alla ricostruzione in scala degli spazi dedicati alla vita domestica, rurale e marittima

- **Le parole scritte sulle pietre - Per non dimenticare**

Traduzione delle iscrizioni in latino conservate in museo, sciogliendo abbreviazioni e termini tecnici. Riproduzione di in gesso di un'epigrafe o di una moneta in lamina di rame (a scelta)

- **Tra vie d'acqua e strade di terra, storie di merci e di mercanti. Le vie Annia e Postumia, i fiumi Lemene e Livenza, Portus Reatinus: reti e collegamenti millenari**

L'osservazione analitica della cartografia e delle fotografie aree evidenzierà le caratteristiche naturali e quelle apportate dall'uomo. Realizzazione di una mappa interattiva

- **Il brigantino "Mercurio" ci svela i suoi segreti: dalle tecniche di costruzione al ritrovamento subacqueo**

Gli accurati disegni progettuali del brigantino permettono di scoprire le caratteristiche dell'imbarcazione il cui modello verrà riprodotto in formato *pop - up*



DUE MUSEI, UNA RETE!

Museo Nazionale Concordiese con Area Archeologica di Concordia Sagittaria - Museo Nazionale di Archeologia del Mare di Caorle

-
- **Le parole scritte sulle pietre - per non dimenticare**
- **Tra vie d'acqua e strade di terra, storie di merci e di mercanti.** Le vie Annia e Postumia, i fiumi Lemene e Livenza, *Portus Reatinus*: reti e collegamenti millenari
- ***Portus Reatinus?* Caorle e il suo legame con Iulia Concordia**
- **Agricoltori, artigiani e mercanti:** mare e terra attorno tra Concordia e Caorle
- **Il paesaggio antico visto dall'alto:** la fotografia aerea rileva le tracce della Natura e dell'Uomo!
- **Parole scritte per sempre. L'Epigrafia che fa la Storia**

SCUOLE SECONDARIE DI I GRADO

Percorso interattivo

durata 1.30 h

- **Terre d'Acque - Archeopercorsi**

Percorso di visita interattiva tra le sale del museo accompagnato da un'archeologa esperta in divulgazione del mondo antico. Si approfondirà l'età medievale o moderna a scelta dei docenti da precisare nella



prenotazione, con riferimenti anche alle trasformazioni del paesaggio naturale e a confronto con quello antropico. Alla scoperta di Caprulae, della Storia del brigantino Mercurio, con riferimenti all'Antropologia fisica nell'analisi degli scheletri e alla Geografia.

Percorso Interattivo + Laboratorio

durata 3 h

- **Battaglia Navale**

E' possibile completare la visita realizzando e giocando la Battaglia Navale ludico didattica che evoca lo scontro in cui fu affondato il brigantino Mercurio; ogni studente creerà il proprio set di gioco.

SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO

Percorso interattivo

durata 2 h

- **Terre d'Acque - Archeopercorsi**

Percorso di visita interattiva tra le sale del museo. Gli studenti saranno coinvolti in un lavoro di osservazione e analisi dei reperti archeologici con l'ausilio di schede didattiche elaborate appositamente e fotografando alcuni reperti e relativa didascalia guidati, coordinati da un'archeologa esperta in didattica dell'antico. A scelta del docente e da concordare di volta in volta, è possibile approfondire uno dei seguenti tematismi:

1. Portus Reatinus? Caorle e il suo legame



- ***Portus Reatinus? Caorle e il suo legame con Iulia Concordia***
- **Agricoltori, artigiani e mercanti: mare e terra attorno tra Concordia e Caorle**
- **Il paesaggio antico visto dall'alto: la fotografia area rileva le tracce della Natura e dell'Uomo!**
- **Parole scritte per sempre. L'Epigrafia che fa la Storia**

Per le classi del primo anno è previsto un progetto di "Accoglienza e Benvenuto".