

Museo Archeologico Nazionale di Altino

Proposte didattiche 2011-2012

Finalità

La proposta educativa che Studio D ha ideato per il **Museo Archeologico Nazionale di Altino** vuole coinvolgere le **scuole dell'infanzia**, le **primarie** e le **secondarie** di I° e II° con lo scopo di avvicinare il pubblico scolastico, all'archeologia e alla storia in modo interattivo. Si propongono a tale scopo **percorsi** e **laboratori** a carattere prettamente archeologico, costruiti ad hoc per la **comprensione** e la **valorizzazione** del patrimonio culturale del territorio altinate.

I ragazzi avranno l'occasione di affrontare diversi aspetti dell'esposizione museale a seconda della classe d'appartenenza: gli insegnanti, concordando il percorso con le operatrici, potranno trattare la storia e alcuni aspetti peculiari di Altino, ma anche studiare l'aspetto **museologico** e il "viaggio" compiuto dal reperto dallo scavo alla vetrina

Oltre all'aspetto storico, la materia può essere affrontata dal punto di vista dell'educazione al patrimonio locale e dell'educazione all'immagine.

Le archeologhe di Studio D, specializzate in didattica museale, offrono la propria collaborazione agli insegnanti che desiderino un servizio di informazione, consulenza ed elaborazione di progetti specifici da concordare e da approfondire eventualmente anche in classe.

Obiettivi

Studio D, per il Museo Archeologico Nazionale di Altino, ha elaborato dei percorsi interattivi e delle attività laboratoriali che pensati sulle peculiarità di questo museo e delle sue aree archeologiche, hanno le finalità di:

- avvicinare i ragazzi alla storia antica, con riferimento particolare a quella romana, basandosi sulle fonti materiali spesso citate dagli insegnanti nelle proprie lezioni in classe.
- affrontare con stimoli emozionali specifici aspetti storici o tematiche particolari quali: l'epigrafia e le informazioni che si possono ricavare dalla lettura dei supporti lapidei; la storia del vetro, con particolare attenzione alle antiche tecniche; il mestiere dell'archeologo e l'allestimento museale; l'inserimento del sito archeologico nel tempo e nello spazio tramite uno *screaning* topografico dell'antica *Altinum*.
- creare un legame con il territorio tramite la scoperta della sua archeologia.

Destinatari

Scuole dell'infanzia e prime classi delle primarie

Laboratorio – gioco (1 ora)

1. Giochiamo al museo: "V....come vetro"

Scuole primarie

Percorsi interattivi (1 ora e ½)

1. Un bastimento carico di...arrivi e partenze dal porto di *Altinum* (con "Vietato non toccare")
2. Le pietre raccontano...vita e morte degli abitanti dell'antica Altino (con "Vietato non toccare")
3. Vetri di laguna

Laboratori (2 h)

1. Storie di vetro, storia del vetro
2. Dallo scavo alla vetrina
3. Tutto città
4. Le iscrizioni "su strada"

Scuole secondarie di I°

Percorsi interattivi (1 ora e ½)

1. Un bastimento carico di...arrivi e partenze dal porto di *Altinum* (con "Vietato non toccare")
2. Le pietre raccontano...vita e morte degli abitanti dell'antica Altino (con "Vietato non toccare")
3. Vetri di laguna

Laboratori (2 h)

1. Storie di vetro, storia del vetro
2. Dallo scavo alla vetrina
3. Tutto città

Studio D per il Museo Archeologico Nazionale di Altino

Scuole secondarie di II°

Percorso interattivo con esercitazione laboratoriale (2 ore)

1. La storia di *Altinum* tra:
fonti epigrafiche
fonti archeologiche
fonti letterarie
2. *Altinum*: tappa strategica della Via Annia

Tempi e modalità di realizzazione

I **percorsi interattivi** si svolgono nelle sale del museo e prevedono l'approfondimento di alcuni aspetti della storia dell'antica *Altinum* tramite l'**osservazione** e il **commento**, dei reperti esposti nelle vetrine con il supporto di **schede didattiche** e la rara possibilità di fare un'esperienza tattile di grande suggestione toccando e analizzando alcuni **reperti originali** provenienti dagli scavi altinati, nell'ambito dell'attività "**Vietato non toccare**" che si inserisce a completamento dei primi due percorsi. La durata prevista per questa attività è di **1 ora e ½**.

I **laboratori** hanno la durata di **2 ore** e partiranno sempre **dall'osservazione** dei reperti esposti per **comprendere** non solo la storia, ma anche l'evoluzione delle tecniche e gli intenti espositivi. La seconda parte dell'attività, a carattere **pratico**, avrà luogo o in una stanza adibita ad aula didattica presso il museo, il cui costo d'affitto è a carico di Studio D, o tra gli ambienti del museo e delle aree archeologiche.

Presentazione del soggetto che propone il progetto

L'Associazione culturale Studio D – archeologia didattica museologia- si è specializzata nella comunicazione e nella didattica museale dell'archeologia presso i Musei Archeologici Nazionali di Este (Padova), di Altino (Venezia), di Adria (Rovigo) e di Fratta Polesine (Rovigo), il Museo Civico "G. Zannato" di Montecchio Maggiore (Vicenza) e il Museo Naturalistico Archeologico di Vicenza, con percorsi attivi e laboratori che spaziano dalla preistoria, ai Veneti antichi "i Paleoveneti", all'età romana, fino al medioevo.

Le attività che Studio D ha svolto fino ad oggi sono: realizzazione di percorsi museali relativi a progetti di ambito sociale nei Musei e nelle aree archeologiche del Veneto; laboratori di argomento archeologico e docenza in corsi di aggiornamento per insegnanti delle scuole del Veneto; consulenza e docenza in corsi di aggiornamento per insegnanti per la SSIS del Veneto; docenze presso l'Università di Padova, corso di Laurea in Progettazione e Gestione del Turismo Culturale; ideazione e conduzione di eventi ludici a carattere archeologico per manifestazioni culturali locali e nazionali; ideazione, redazione, illustrazione e coordinamento per editoria a carattere divulgativo archeologico.

Ripartizione costi

voce	durata di ciascun intervento	luogo di svolgimento	importo
Percorso interattivo	1 ora e 1/2	Sale del museo	4 € a ragazzo
laboratorio	2 ore	Aula didattica o ambienti museali	5 € a ragazzo
Laboratorio in classe	2 ore	Aule scolastiche	5 € a ragazzo
Laboratorio-gioco	1 ora	Sale del museo	3 € a bambino