

**POR
DE
NO
NE**
Capitale
italiana
della
Cultura
2027



Comune di Pordenone



UN MONDO AL MUSEO

MUSEI PER RACCONTARE,
ATTIVITÀ PER COINVOLGERE



In vista dell'appuntamento con Pordenone Capitale Italiana della Cultura 2027, i Musei Civici di Pordenone rinnovano il loro impegno verso il mondo della scuola con un programma di attività didattiche unico e stimolante.

Sotto il segno del dossier candidatura "Pordenone 2027. Città che sorprende", i nostri Musei si trasformano in veri e propri laboratori di esperienze, pensati per accompagnare studenti e insegnanti in un viaggio tra arte, storia, archeologia e scienze naturali, con un focus importante sulla storia e il territorio di Pordenone.

Buon divertimento!

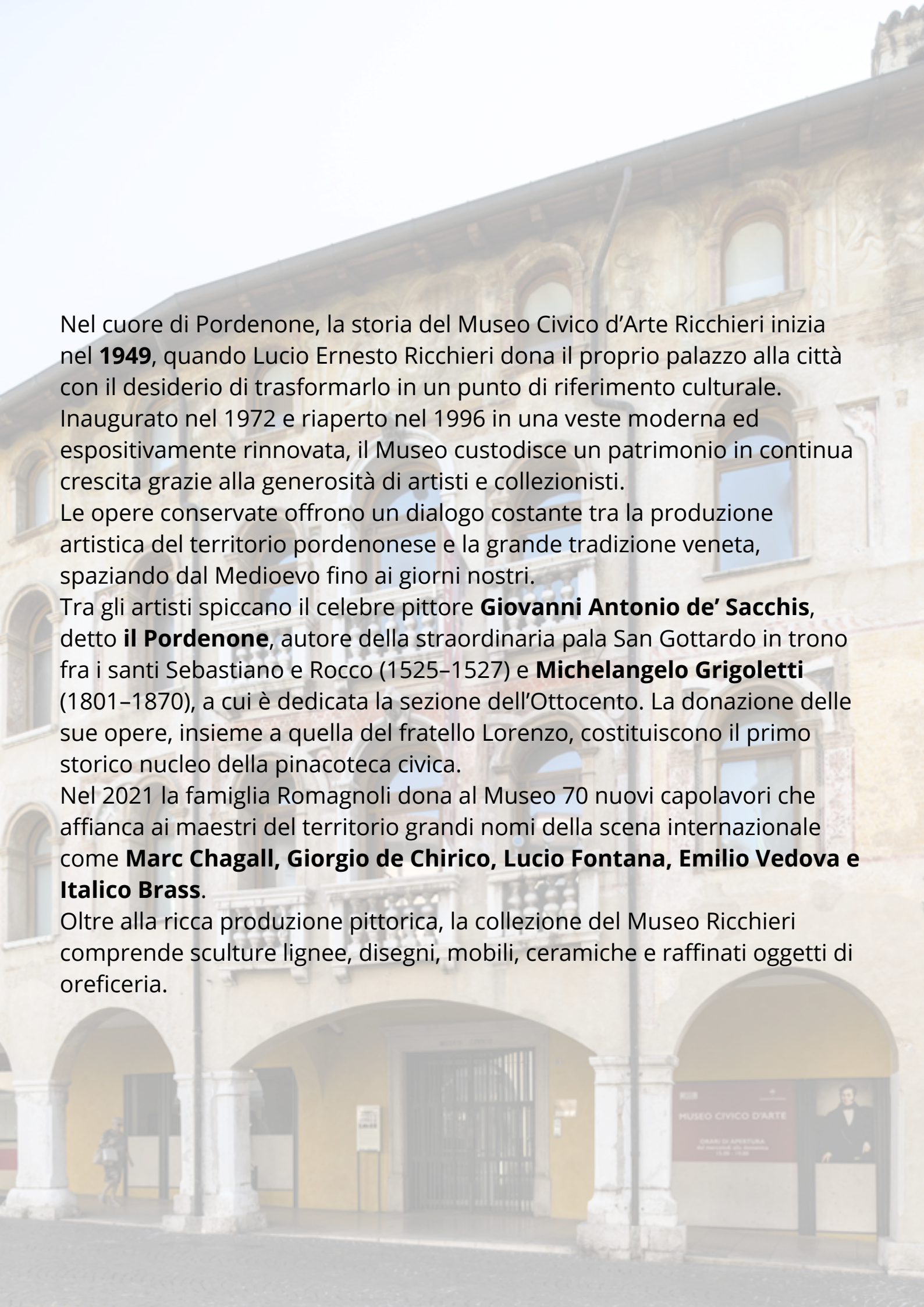


MUSEO CIVICO D'ARTE PALAZZO RICCHIERI

MUSEO CIVICO D'ARTE

ORARI DI APERTURA
dal lunedì al venerdì
10.00 - 18.00





Nel cuore di Pordenone, la storia del Museo Civico d'Arte Ricchieri inizia nel **1949**, quando Lucio Ernesto Ricchieri dona il proprio palazzo alla città con il desiderio di trasformarlo in un punto di riferimento culturale. Inaugurato nel 1972 e riaperto nel 1996 in una veste moderna ed espositivamente rinnovata, il Museo custodisce un patrimonio in continua crescita grazie alla generosità di artisti e collezionisti.

Le opere conservate offrono un dialogo costante tra la produzione artistica del territorio pordenonese e la grande tradizione veneta, spaziando dal Medioevo fino ai giorni nostri.

Tra gli artisti spiccano il celebre pittore **Giovanni Antonio de' Sacchis**, detto **il Pordenone**, autore della straordinaria pala San Gottardo in trono fra i santi Sebastiano e Rocco (1525–1527) e **Michelangelo Grigoletti** (1801–1870), a cui è dedicata la sezione dell'Ottocento. La donazione delle sue opere, insieme a quella del fratello Lorenzo, costituiscono il primo storico nucleo della pinacoteca civica.

Nel 2021 la famiglia Romagnoli dona al Museo 70 nuovi capolavori che affianca ai maestri del territorio grandi nomi della scena internazionale come **Marc Chagall, Giorgio de Chirico, Lucio Fontana, Emilio Vedova e Italo Calvino**.

Oltre alla ricca produzione pittorica, la collezione del Museo Ricchieri comprende sculture lignee, disegni, mobili, ceramiche e raffinati oggetti di oreficeria.

UN MONDO AL MUSEO

MUSEI PER RACCONTARE, ATTIVITÀ PER COINVOLGERE

PERCORSI D'ARTE

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, ad esempio:

- PALAZZO RICCHIERI E LA SUA ARCHITETTURA
- IL PORDENONE, CHE PORTENTO!
- GRIGOLETTI E I RITRATTI
- LA STORIA DEL COSTUME PER IMMAGINI

E' possibile concordare anche tematiche differenti sulla base delle esigenze degli insegnanti che prenotano.



In conformità ai progetti CLIL, sarà possibile richiedere anche visite guidate in LINGUA INGLESE

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 Civico

d'Arte di Pordenone

C.so Vittorio Emanuele II,

51

33170 - Pordenone

STORIE DI DAME E CAVALIERI

TIPOLOGIA: percorso attivo

DESTINATARI: Scuola dell'infanzia

DURATA: 1 ora

OBIETTIVI: prendere confidenza con lo spazio del museo come luogo dove si raccontano storie diverse attraverso quadri, statue, affreschi...

SVOLGIMENTO: l'attività si aprirà con una breve visita al museo, focalizzando l'attenzione sulle opere tardomedievali, presentate in chiave semplificata per accordarsi all'età dei partecipanti. Al termine della visita, una lettura animata riporterà i partecipanti al tempo delle dame e dei cavalieri.

LUCINO E LO STEMMA PERDUTO

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola dell'infanzia

DURATA: 1,5 ore

OBIETTIVI: conoscere la vita di palazzo, gli elementi dell'araldica e la famiglia Ricchieri

SVOLGIMENTO: l'attività prevede una visita attiva tra le sale del Museo che custodiscono le opere medievali e tardo medievali, durante la quale i partecipanti scopriranno la storia della famiglia Ricchieri, del loro palazzo e del loro stemma.

Al termine della visita attiva i partecipanti potranno realizzare il proprio stemma araldico.



TE LO LEGGO IN FACCIA

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola dell'infanzia, Scuola Primaria I ciclo

DURATA: 1,5 ore o 2 ore

OBIETTIVI: permettere ai bambini di scoprire le emozioni nascoste nelle espressioni dei personaggi ritratti nelle opere d'arte

SVOLGIMENTO: l'attività prende avvio da una breve visita guidata, ci si soffermerà sulle opere d'arte più espressive facendo notare ai bambini le bocche spalancate, le sopracciglia arcuate, gli occhi tristi e così via.

La parte laboratoriale prevede la creazione di un piccolo libricino che permetterà ai bambini di combinare gli elementi del viso che ci permettono di comunicare le espressioni.

ANIMALI FANTASTICI E DOVE TROVARLI

TIPOLOGIA: laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola dell'infanzia, Scuola Primaria I ciclo

DURATA: 1,5 ore o 2 ore

OBIETTIVI: l'attività permette ai bambini di accostarsi al tema della simbologia nell'arte attraverso la visione delle opere in cui sono presenti animali reali e fantastici

SVOLGIMENTO: l'attività prende avvio dall'osservazione degli animali rappresentati nelle opere tardomedievali, dei quali viene fornita una lettura simbolica semplificata, in particolare nelle pettenelle dove si trovano draghi, unicorni e altri animali fantastici. La parte laboratoriale prevede la creazione di un vero e proprio animale fantastico sulla falsa riga degli antichi bestiari.



...MA CHE BEL CASTELLO!

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola Primaria

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: conoscere la vita del castello, il suo sviluppo e le parti che lo compongono

SVOLGIMENTO: partendo dalle sale decorate con la storia di Tristano e Isotta, si prenderanno in esame le opere medievali esposte e si scoprirà com'era la vita all'interno di un castello medievale.

La parte pratica vedrà la riproduzione di un modellino semplificato di un castello medievale.

LA NATURA CON GLI OCCHI DELL'ARTISTA

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola Primaria e Secondaria di 1°

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: analizzare gli esempi di pittura del paesaggio custoditi nelle collezioni museali operando confronti con la pittura naturalistica anche di altri artisti famosi

SVOLGIMENTO: Una visita guidata al museo introdurrà la pittura di paesaggio prendendo in considerazione anche opere di artisti famosi. Durante la parte laboratoriale, utilizzando diverse tecniche artistiche esploreremo la pittura di paesaggio.

CACCIA AL DETTAGLIO

TIPOLOGIA: percorso attivo

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

DURATA: 1,5 ore o 2 ore

OBIETTIVI: permettere ai partecipanti di scoprire una selezione di opere esposte a Palazzo Ricchieri con una modalità più giocosa prestando particolare attenzione ai dettagli che caratterizzano l'opera

SVOLGIMENTO: la classe verrà divisa in 2 squadre che si muoveranno sulla base degli indizi in rima tra le sale del museo, l'operatore li seguirà nella ricerca focalizzando la loro attenzione sui dettagli e spiegando brevemente le opere prese in esame.



RITRATTI-AMOCI

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

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

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: permettere ai partecipanti di seguire l'evoluzione storica del genere del ritratto e di analizzare tecniche e modalità di rappresentazione

SVOLGIMENTO: visita alle sezioni del museo dedicate alla ritrattistica seicentesca e ottocentesca; l'analisi delle opere verte sulle caratteristiche fisiche dei soggetti rappresentati, sugli elementi caratteriali che emergono dalla rappresentazione, sull'abbigliamento e sulla scelta degli oggetti che accompagnano la persona.

UN GIORNO DA CONSERVATORE

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola secondaria di 2°

DURATA: 2 ore

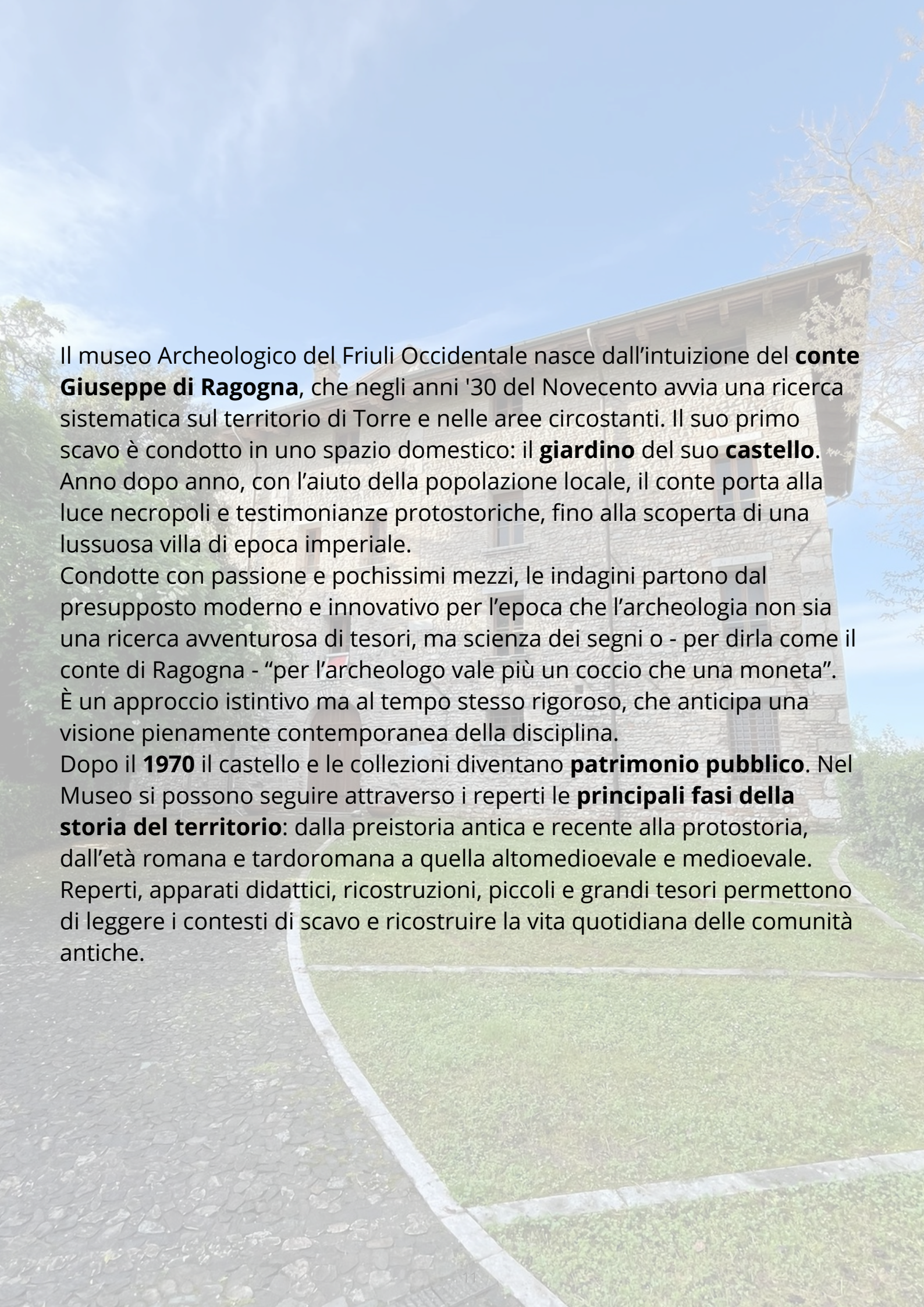
OBIETTIVI: approfondimento sul lavoro del curatore del museo e sull'allestimento museale

SVOLGIMENTO: come nasce un museo, come funziona il lavoro del conservatore del museo, perché le opere sono presentate in un modo piuttosto che in un altro? Queste e tante altre domande troveranno risposta durante lo svolgimento di questa attività. Nella parte pratica, suddivisi in gruppi, si potrà ipotizzare la curatela per l'allestimento di una mostra temporanea con le opere del museo e che sarà poi argomentata e presentata ai compagni.





MUSEO ARCHEOLOGICO
DEL FRIULI OCCIDENTALE
CASTELLO DI TORRE



Il museo Archeologico del Friuli Occidentale nasce dall'intuizione del **conte Giuseppe di Ragogna**, che negli anni '30 del Novecento avvia una ricerca sistematica sul territorio di Torre e nelle aree circostanti. Il suo primo scavo è condotto in uno spazio domestico: il **giardino** del suo **castello**. Anno dopo anno, con l'aiuto della popolazione locale, il conte porta alla luce necropoli e testimonianze protostoriche, fino alla scoperta di una lussuosa villa di epoca imperiale.

Condotte con passione e pochissimi mezzi, le indagini partono dal presupposto moderno e innovativo per l'epoca che l'archeologia non sia una ricerca avventurosa di tesori, ma scienza dei segni o - per dirla come il conte di Ragogna - "per l'archeologo vale più un cocciuccio che una moneta". È un approccio istintivo ma al tempo stesso rigoroso, che anticipa una visione pienamente contemporanea della disciplina.

Dopo il **1970** il castello e le collezioni diventano **patrimonio pubblico**. Nel Museo si possono seguire attraverso i reperti le **principali fasi della storia del territorio**: dalla preistoria antica e recente alla protostoria, dall'età romana e tardoromana a quella altomedioevale e medioevale. Reperti, apparati didattici, ricostruzioni, piccoli e grandi tesori permettono di leggere i contesti di scavo e ricostruire la vita quotidiana delle comunità antiche.

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.

L'ALFABETO DEGLI DEI

TIPOLOGIA: approfondimento didattico + laboratorio sperimentale

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

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.



MUSEO DI STORIA
NATURALE
"SILVIA ZENARI"
PALAZZO AMALTEO
PISCHIUTTA

A large, realistic taxidermy specimen of a mammoth stands in the center of a museum hall. The mammoth is facing away from the camera, with its head lowered as if grazing. It has thick, shaggy brown fur and a long, curved tusk visible on the left. The floor is made of large, light-colored square tiles. In the background, there are large windows and a modern architectural structure with a white ceiling and wooden beams. The lighting is bright and even.

Nell'antico palazzo Amalteo, nel cuore del centro storico di Pordenone, sorge dal **1971** il Museo Civico di Storia Naturale. Nato grazie all'impegno dei volontari della Società Naturalisti **Silvia Zenari**, nel **2007** prende il nome proprio dalla studiosa friulana di botanica e fitogeografia. Il percorso espositivo è composto da ambienti molto diversi ma tutti collegati tra loro: la sala di **mineralogia**, con oltre mille campioni; quella della **botanica**, tra erbari, piante e semi utili all'uomo; lo spazio dedicato all'**entomologia**, dove libellule, cavallette, farfalle e coleotteri mostrano tutta la varietà del mondo degli insetti; il **Theatrum naturae**, che testimonia il passaggio dalle antiche stanze delle meraviglie al museo scientifico moderno; le sale dei **vertebrati**, dalla galleria dei mammiferi alla savana; gli **habitat e diorami**, che conservano anche la memoria storica dell'allestimento museale. Accanto a quanto esposto, il museo conserva un patrimonio scientifico ancora più ampio, con oltre 90.000 reperti tra minerali, piante e animali. E poi c'è lui, il **mammut** Gaetano, presenza amatissima, capace di accendere subito la curiosità e di trasformare la visita in un'esperienza memorabile.

UN MONDO AL MUSEO

MUSEI PER RACCONTARE, ATTIVITÀ PER COINVOLGERE

PERCORSI DI NATURA

UNA PASSEGGIATA NELLA BIODIVERSITA'

TIPOLOGIA: percorso attivo

DESTINATARI: tutte le scuole di ogni ordine e grado

DURATA: 1 ora o 2 ore

OBIETTIVI: approfondire il concetto di biodiversità

SVOLGIMENTO: attraverso un percorso tra le collezioni del museo, sarà possibile ragionare sul concetto di biodiversità, sul significato della sua importanza (soprattutto per la nostra esistenza) e sul ruolo dei musei di storia naturale come luoghi della conservazione e punti di riferimento per la ricerca e l'educazione.

UN RACCONTO SULL'EVOLUZIONE

TIPOLOGIA: percorso attivo

DESTINATARI: tutte le scuole di ogni ordine e grado

DURATA: 1 ora o 2 ore

OBIETTIVI: approfondire il concetto di evoluzione

SVOLGIMENTO: attraverso un percorso tra le collezioni del museo, sarà possibile ragionare sul concetto di evoluzione, tracciando una storia che conduce dai fossili di organismi ormai estinti sino a noi.

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 Civico
di Storia Naturale
Silvia Zenari

Via della Motta, 16
33170 - Pordenone

TOPOLINI DA MUSEO

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola dell'infanzia

DURATA: 1,5 ore

OBIETTIVI: un primo approccio alla classificazione attraverso esperienze sensoriali con diversi campioni museali

SVOLGIMENTO: L'attività permette un primo approccio alla classificazione, attraverso esperienze sensoriali con diversi reperti museali. Il gioco vuole stimolare la curiosità e accompagnare verso una prima scoperta di alcune semplici differenze tra oggetti appartenenti a regni diversi, oggetti anche insoliti e difficili da reperire altrove.

DUE PASSI NELLA SAVANA

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola dell'infanzia

DURATA: 1,5 ore

OBIETTIVI: conoscere gli animali dell'Africa custoditi tra le sale del Museo di Storia Naturale

SVOLGIMENTO: l'attività inizierà con il racconto di una favola africana per proseguire con un percorso guidato nelle sale del museo per conoscere da vicino gli animali africani. Si terminerà con una parte pratica che prevedrà la realizzazione di un progetto creativo che ci permetterà di portare a casa un pezzettino di Africa!



PERCHE' SEI QUI MAMMUT?

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

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

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: L'attività permette di ragionare sull'evoluzione del mammut, sulle sue abitudini di vita, sulle cause che l'hanno portato all'estinzione e sul significato della sua presenza nel museo di Pordenone

SVOLGIMENTO: Scopriamo la storia di Gaetano il mammut e il significato della sua presenza a Pordenone! L'osservazione della ricostruzione di mammut lanoso e un divertente gioco a squadre ci guideranno alla scoperta di un passato affascinante.

CHI E' PASSATO DI QUI?

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola Primaria II ciclo

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: riconoscere i segnali del passaggio di un animale come tracce, impronte...e altri curiosi dettagli

SVOLGIMENTO: gli animali lasciano molte tracce nel loro ambiente, ma solo un attento naturalista sa riconoscerle. Attraverso un gioco divertente che coinvolgerà tutta la classe si proveranno a scoprire impronte, suoni e tutto ciò che le diverse specie lasciano al loro passaggio, cercando di abbinarle al giusto proprietario!



VITA A 6 ZAMPE

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

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

DURATA: 1,5 ore o 2 ore

OBIETTIVI: uno sguardo all'infinitamente piccolo mondo degli insetti

SVOLGIMENTO: gli insetti sono ovunque, hanno un'importanza chiave per l'ecosistema, hanno caratteristiche curiose, comportamenti a volte singolari e sono anche belli da vedere...quasi sempre!

Impariamo attraverso un gioco tante curiosità su questi piccoli animali che sono dappertutto intorno a noi.

CHI INDOSSA LA PELLICCIA?

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

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

DURATA: 1,5 ore o 2 ore

OBIETTIVI: conoscere e riconoscere la categoria dei mammiferi

SVOLGIMENTO: l'attività prevede una visita guidata alle sezioni che custodiscono i mammiferi all'interno delle sale museali e successivamente un gioco da effettuare con bambini e ragazzi per conoscere le caratteristiche di questi animali e le loro capacità di adattamento.

FACCIAMOCI LE OSSA!

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

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

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: approfondire lo studio dell'anatomia animale, in particolare delle ossa

SVOLGIMENTO: lo scheletro è una struttura importantissima per molti esseri viventi e presenta molte caratteristiche interessanti che ci permettono di capire tantissime informazioni riguardo le abitudini e la vita dell'animale. Esaminando da vicino alcuni reperti museali, cercheremo di risalire alle specie a cui appartengono.



Microscopia

Attenzione: i laboratori di microscopia non prevedono la visita guidata alle collezioni del Museo.

PER FARE TUTTO CI SERVE UN FIORE

TIPOLOGIA: laboratorio sperimentale

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

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: imparare a utilizzare il microscopio, a preparare i vetrini e osservare attentamente i campioni. Vengono approfonditi i temi dell'impollinazione, la relazione tra fiori e semi

SVOLGIMENTO: l'attività prevede una breve introduzione teorica sul microscopio in aula didattica. Successivamente utilizzando il microscopio verranno osservati un fiore e il suo polline, approfondendo così il tema dell'impollinazione. Infine attraverso deduzioni guidate dall'operatore si conosceranno alcune tipologie di semi e si ragionerà sulla relazione forma-funzione. I partecipanti redigeranno una scheda di laboratorio su quanto osservato.

LA VITA NEL NONCELLO

TIPOLOGIA: laboratorio sperimentale

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

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: imparare a utilizzare il microscopio, a preparare i vetrini e osservare attentamente i campioni. Presentare il fiume nel contesto idrico del Friuli Venezia Giulia

SVOLGIMENTO: l'attività prevede una breve introduzione teorica sul microscopio in aula didattica. Si presenterà poi il fiume Noncello all'interno del contesto idrico regionale, utilizzando appositi strumenti. Successivamente utilizzando il microscopio verranno osservati vari campioni legati al fiume Noncello per scoprire quanta vita racchiude e sviluppa il fiume.

I partecipanti redigeranno una scheda di laboratorio su quanto osservato.

DALLA CELLULA AL TESSUTO: LE PIANTE

TIPOLOGIA: laboratorio sperimentale

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

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: imparare a utilizzare il microscopio, a preparare i vetrini e osservare attentamente i campioni. Conoscere e osservare le cellule e i tessuti vegetali

SVOLGIMENTO: l'attività prevede una breve introduzione teorica sul microscopio in aula didattica. Successivamente utilizzando il microscopio verranno preparati e osservati vari campioni di tessuti vegetali. I partecipanti redigeranno una scheda di laboratorio su quanto osservato.

DALLA CELLULA AL TESSUTO: QUANTA VARIETA'!

TIPOLOGIA: laboratorio sperimentale

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

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: imparare a utilizzare il microscopio, a preparare i vetrini e osservare attentamente i campioni. Conoscere e osservare le cellule e i tessuti di origine animale

SVOLGIMENTO: l'attività prevede una breve introduzione teorica sul microscopio in aula didattica. Successivamente utilizzando il microscopio verranno preparati e osservati vari campioni di origine animale e non solo. I partecipanti redigeranno una scheda di laboratorio su quanto osservato.

LA PLASTICA E' FANTASTICA?

TIPOLOGIA: laboratorio sperimentale

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

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: imparare a utilizzare il microscopio, a preparare i vetrini e osservare attentamente i campioni. Esercitare il pensiero critico attraverso lo studio delle caratteristiche del materiale in oggetto.

SVOLGIMENTO: l'attività prevede una breve introduzione teorica sul microscopio in aula didattica. Successivamente attraverso un'osservazione guidata e attiva si introdurrà la plastica, la sua origine e i suoi utilizzi, quanti tipi di plastica esistono. Al microscopio si osserveranno vari campioni e si trarranno ulteriori approfondimenti sulla plastica e in particolare sulle microplastiche. Durante l'attività i partecipanti redigeranno una scheda di laboratorio in cui annotare osservazioni e deduzioni.



VERSO L'ANNO DI CAPITALE DELLA CULTURA 2027

MOSTRE TEMPORANEE

Durante l'anno scolastico 2026/2027 i Musei Civici di Pordenone proporranno un ricco programma di mostre temporanee.

Per le scuole verranno proposte visite guidate e laboratori didattici dedicati.

VISITE PERSONALIZZATE

Su richiesta sarà possibile organizzare attività didattiche personalizzate.

SEGRETERIA SOCIETA' MONDO DELFINO

Le prenotazioni delle attività didattiche sono curate dalla segreteria di Società Mondo Delfino.

Potete contattarci tramite email prenotazionimusei@comune.pordenone.it oppure al 3804614951 dal lunedì al venerdì dalle 09:00 alle 12:00 e il martedì anche dalle 14:00 alle 17:00.

