



# Didattica museale in archeologia

## Arheološka muzejska pedagogika

Margherita Bolla



2007-2013  
cooperazione territoriale europea  
programma per la cooperazione  
transfrontaliera  
**Italia-Slovenia**  
evropsko teritorialno sodelovanje  
program čezmejnega sodelovanja  
**Slovenija-Italija**



Investiamo nel  
vostro futuro!  
Naložba v vašo  
prihodnost!

[www.ita-slo.eu](http://www.ita-slo.eu)

Progetto cofinanziato dal Fondo europeo di  
sviluppo regionale  
Projekt sofinancira Evropski sklad  
za regionalni razvoj

Didattica museale in archeologia  
Arheološka muzejska pedagogika

Partner attuatore / Izdajatelj - partner projekta:



## **Didattica museale in archeologia** **Arheološka muzejska pedagogika**

Prima edizione novembre 2013  
Tiratura n. 1000 copie

### **Coordinamento generale**

#### **Splošno usklajevanje**

Regione del Veneto  
Segreteria Regionale per la Cultura  
Unità Complessa Progetti strategici e politiche comunitarie  
Clara Peranetti  
Palazzo Sceriman - Cannaregio, 168 – 30121 Venezia  
<http://www.regione.veneto.it/web/cultura/ue-per-la-cultura>

### **Segreteria di redazione**

#### **Tajništvo uredništva**

Sabrina Trovò

### **Testi**

#### **Besedila**

Margherita Bolla

Il contenuto della presente pubblicazione non rispecchia necessariamente le posizioni ufficiali dell'Unione Europea. La responsabilità del contenuto della presente pubblicazione appartiene all'autrice dei testi.

Vsebina publikacije ni nujno odraz uradnih stališč Evropske unije.

Odgovornost za vsebino te publikacije prevzema avtor besedil.

### **Traduzione**

#### **Prevod**

Laura Sgubin; Studio Moretto Group - Italia

### **Progetto grafico e impaginazione**

#### **Grafično oblikovanje in postavitev**

Biblos srl - Cittadella (PD)

### **Referenze fotografiche**

#### **Fotografski material**

Il materiale fotografico e iconografico utilizzato negli esempi delle schede, riprodotto senza alcuna alterazione dei contenuti, è stato tratto dai siti web citati e pertanto di pubblico dominio.

Anno di consultazione siti web: 2012.

Ove non diversamente indicato, le immagini sono di proprietà Biblos srl.

*Riproduzione vietata.*

Fotografski in slikovni material, ki smo ga brez spreminjanja vsebine uporabili v primerih v listih, je vzet iz navedenih spletnih strani in je torej v javni domeni.

Leto konzultacije spletnih strani: 2012.

Če ni navedeno drugače, je slikovni material last podjetja Biblos srl.

*Reprodukcija prepovedana.*

### **Stabilimento tipografico**

#### **Tipografija**

Biblos srl - Cittadella (PD), Italia

### **Ringraziamenti**

#### **Zahvale**

Si ringraziano: Irena Lazar e Krin Marc Bratina per la revisione linguistica della traduzione; la Direzione Beni Culturali della Regione del Veneto.

Zahvaljujemo se Ireni Lazar in Krinu Marcu Bratini za lektoriranje prevoda.

Zahvaljujemo se tudi Upravi za kulturne dobrine dežele Veneto.

La presente pubblicazione è reperibile in formato elettronico all'indirizzo:

Publikacija je na voljo v elektronski obliki na naslednjem naslovu:

<http://www.regione.veneto.it/web/cultura/ue-per-la-cultura>

e <http://parsjad.regione.veneto.it/>

©2013 Regione del Veneto

ISBN 978-88-6448-054-1

Didattica museale in archeologia  
Arheološka muzejska pedagogika

Margherita Bolla



Il Progetto "Parco Archeologico dell'Alto Adriatico - PArSJAd" approvato con il Programma per la Cooperazione Transfrontaliera Italia-Slovenia 2007-2013 ha l'obiettivo di valorizzare il patrimonio archeologico dell'area costiera dell'Alto Adriatico, dal litorale emiliano a quello sloveno, in un'ottica unitaria e transfrontaliera, individuando nella pianificazione culturale uno strumento di governo dell'intervento pubblico a favore dell'attrattività e della competitività di tale territorio.

Uno dei temi affrontati è stato quello della valorizzazione dell'offerta archeologica in una logica di maggior accesso ai cittadini, al visitatore, al turista. A tal fine si è operato in ambiti diversi, sia sulla definizione di metodologie che sugli strumenti da utilizzare per rendere il patrimonio di conoscenza maggiormente condiviso.

Una delle azioni è stata relativa alla raccolta delle esperienze e prassi più rilevanti nella didattica archeologica. L'approccio tenuto si è orientato non alla ricostruzione storiografica della didattica ma all'individuazione delle attività più interessanti espresse nel settore. Il rinvio a moduli contenuti in schede vuole sottolineare la logica di strumento di lavoro che l'autrice, su incarico della Regione, ha approntato, con la finalità di porre nella disponibilità degli operatori di musei, siti, aree archeologiche, uno strumento di consultazione, di supporto e di confronto per rendere più accessibili, noti e fruibili i contenuti delle diverse realtà archeologiche venete.

On. Marino Zorzato

Vice Presidente - Assessore al Territorio,  
alla Cultura e agli Affari Generali  
Regione del Veneto

Cilj projekta "Arheološki park Severnega Jadrana-PArSJAd", potrjenega v okviru Programa čezmejnega sodelovanja Italija-Slovenija 2007-2013, je ovrednotiti arheološko dediščino obalnega območja Severnega Jadrana od obal pokrajine Emilije do slovenskega Primorja z enotnim in čezmejnim pristopom ter opredeliti kulturno načrtovanje kot orodje upravljanja, nadzora in koordinacije javnih posegov z namenom razvoja privlačnosti in konkurenčnosti tega ozemlja.

Ena od obravnavanih tem je bila vrednotenje arheološke ponudbe v smislu večje dostopnosti za javnost, obiskovalce, turiste. V ta namen smo bili dejavni na različnih področjih, tako pri opredelitvi metod dela kot orodju za boljše seznanjanje z dediščino znanja.

Eden od ukrepov je vključeval zbiranje najpomembnejših izkušenj in delovnih praks pri poučevanju arheologije. Pristop ni bil usmerjen k obnovi zgodovinopisja poučevanja, pač pa k iskanju najbolj zanimivih dejavnosti na tem področju. S povezavo na module, ki jih vsebujejo posamezne mape, želimo poudariti logiko delovnega orodja, ki ga je razvila avtorica po zadolžitvi deželne uprave. Z njim so muzejski delavci in operaterji na arheoloških področjih in najdiščih dobili iskalno, podporno in primerjalno orodje, s katerim bodo vsebine različnih arheoloških stvarnosti Veneta postale bolj dostopne, razvidne in uporabne.

Čast. Marino Zorzato

Podpredsednik- Odbornik za ozemlje,  
kulturo in splošne zadeve  
Dežela Veneta



# Sommario

## Kazalo

<b>Premessa</b>	<b>11</b>	<b>Uvod</b>	<b>11</b>
<b>Linee guida</b>	<b>13</b>	<b>Smernice</b>	<b>13</b>
<b>Cenni bibliografici</b>	<b>31</b>	<b>Literatura</b>	<b>31</b>
<b>Schede di attività</b>	<b>34</b>	<b>Delovni listi</b>	<b>35</b>
<i>Didattica museale</i>		<i>Muzejska pedagogika</i>	
Percorso didattico in museo	36	Muzejski pedagoški program	37
Animazione	40	Animacija	41
Valigetta per l'osservazione	42	Kovček za opazovanje	43
Laboratorio in classe	44	Razredna delavnica	45
Quaderno didattico	48	Pedagoški zvezek	49
Mattinata didattica	52	Učna matineja	53
Giornata didattica	54	Pedagoški dan	55
Laboratorio di archeologia sperimentale	56	Delavnica eksperimentalne arheologije	57
Disegno in museo	58	Risanje v muzeju	59
Progetto speciale scuola-museo	62	Posebni program šola-muzej	63
Progetto di adozione	66	Načrt posvojitve	67
Concorso per la scuola	70	Natečaj za šole	71
Giovani come protagonisti	72	Mladi protagonisti	73
Percorso per adolescenti	74	Program za najstnike	75
Giornata di promozione della didattica	78	Promocijski dan pedagogike	79
<i>Apprendimento infantile extrascolastico</i>		<i>Izvenšolske aktivnosti za otroke</i>	
Festa di compleanno	80	Praznovanje rojstnega dneva	81
Merenda	82	Malica	83
Centri estivi	84	Poletni centri	85
Laboratorio teatrale	88	Gledališka delavnica	89
Orienteering	90	Orientacija	91
Caccia al tesoro	92	Lov na zaklad	93
Gioco dell'oca	96	Gosja dirka	97
Notte al museo	98	Noč v muzeju	99
<i>Family learning</i>		<i>Program za družine</i>	
Percorso autogestito	100	Neodvisni program	101
Lettura di racconto	104	Pravljična urica	105
Cartoline al museo	108	Muzejske razglednice	109
<i>Inclusione sociale</i>		<i>Socialna vključenost</i>	
Museo in ospedale	110	Muzej v bolnišnici	111
Laboratorio tiflodidattico	112	Tiflopedagoška delavnica	113
Visita per non udenti	116	Obisk za gluhe	117
Attività per diversamente abili	118	Dejavnosti za osebe s posebnimi potrebami	119
Progetto di recupero sociale	122	Program za socialno rehabilitacijo	123
Intercultura	126	Medkulturnost	127

<b><i>Pubblico generico</i></b>		<b><i>Širša javnost</i></b>	
Visita guidata	128	Voden ogled	129
Visita animata	130	Animiran ogled	131
Rappresentazione teatrale	134	Gledališka predstava	135
Visita "dietro le quinte"	138	Za muzejskimi zidovi	139
Visita riservata	138	Rezerviran obisk	139
Conferenza	140	Posvet	141
Lettura-conferenza	142	Simpozij	143
Intervista impossibile	144	Nemogoči intervjuji	145
Tè al museo	146	Čaj v muzeju	147
Aperitivo al museo	148	Aperitiv v muzeju	149
Laboratorio per adulti	152	Delavnica za odrasle	153
Proiezione cinematografica	156	Predvajanje filma	157
Ricerca in primo piano	160	Raziskovalne dejavnosti	161
Presentazione di restauri	162	Predstavitev restavriranja	163
Archeotrekking	164	Archeotrekking	165
Rievocazione storica	168	Živa zgodovina	169
Ascolto musicale	172	Glasbeni dogodki	173
Percorso serale	176	Večerni program	177
Fotografia al museo	178	Fotografija v muzeju	179
Museo visto dal pubblico	180	Kako obiskovalci dojemajo muzej	181
Festival	182	Festival	183
Chiedilo all'archeologo	186	Vprašaj archeologa	187
Museo "fuori di sé"	188	Muzej za vse	189
<b>Schede di laboratori didattici</b>	<b>190</b>	<b>Listi pedagoških delavnic</b>	<b>191</b>
Abbigliamento	192	Oblačila	193
Abitazione protostorica	194	Prazgodovinska bivališča	195
Abitazione romana	196	Rimska bivališča	197
Alimentazione	198	Prehrana	199
Allestimento di museo archeologico	200	Postavitev arheološkega muzeja	201
Analisi osteologica	204	Osteološka analiza	205
Armi e soldati	206	Orožje in vojaki	207
Capsula del tempo	208	Časovna kapsula	209
Ceramica	210	Keramika	211
Città	212	Mesta	213
Condizione della donna	214	Položaj ženske	215
Conservazione e restauro	218	Konzerviranje in restavriranje	219
Edilizia	220	Gradnja	221
Epigrafia	222	Napisi	223
Giochi e giocattoli	224	Igre in igrače	225
Gladiatura	228	Gladiatorji	229
Illuminazione	228	Razsvetljava	229
Lavoro dell'archeologo	230	Delo archeologa	231
Linea del tempo	234	Časovni trak	235
Moneta	236	Denar	237
Mosaico	238	Mozaiki	239
Oggetti da collezione	242	Zbirke predmetov	243
Oggetto protagonista	244	Glavni junak	245
Orti e giardini	246	Vrtovi in parki	247
Pesca	248	Ribolov	249
Pittura preistorica	252	Prazgodovinsko slikanje	253
Pittura ad affresco	254	Freske	255

Profumi	256	Dišave	257
Religione preclassica	258	Predrimsko verovanje	259
Religione romana	260	Rimska religija	261
Rifiuti	262	Odpadki	263
Riti funerari	264	Pogrebni obredi	265
Ritratto	266	Portret	267
Sbalzo e incisione su rame	268	Cizeliranje in graviranje bakra	269
Scheggiatura della pietra	270	Drobljenje kamna	271
Scrittura	272	Pisava	273
Scultura	274	Kiparstvo	275
Sport	276	Šport	277
Strade e trasporti	278	Ceste in prevozi	279
<i>Survey</i>	280	Površinski pregledi ( <i>Survey</i> )	281
Teatro antico	282	Antično gledališče	283
Tessitura	284	Tkanje	285
Vetro	286	Steklo	287



# Premessa

## Uvod

Obiettivo di questo testo è di fornire agli operatori del settore archeologico un agile strumento di consultazione per la realizzazione di attività di didattica museale in senso lato, quindi destinate alla scuola ma anche agli altri pubblici, secondo le richieste dell'Unità complessa Progetti strategici e politiche comunitarie della Regione del Veneto, diretta da Clara Peranetti, promotrice dell'iniziativa nell'ambito del progetto "PARSJAd – Parco archeologico dell'Alto Adriatico".

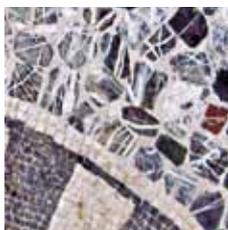
La rosa delle proposte qui presentate sinteticamente non va intesa come esaustiva, ma la suddivisione a schede consentirà al fruitore aggiunte progressive.

È scontato che la raccolta e l'esposizione di documentazione effettuate per questo testo (nell'estate 2012) risentano dei vincoli e degli stimoli offerti dagli ambienti di lavoro noti: qui la didattica è vista dalla parte del museo (non del pubblico o della scuola) e i contenuti esposti sono condizionati dalle problematiche che affronta chi opera all'interno di una struttura museale, ma non avrebbero potuto essere elaborati senza l'esperienza della collaborazione con insegnanti, operatori didattici, mediatori culturali, portatori d'interesse. A tutti loro, ai colleghi funzionari dei musei e delle istituzioni preposte alla valorizzazione dei beni culturali, e agli esperti di educazione e pedagogia, comunicazione e mediazione culturale, che offrono fondamentali occasioni di riflessione a chi è impegnato nella pratica quotidiana, va un sentito ringraziamento.

S tem priročnikom želimo nosilcem arheološke dejavnosti ponuditi uporaben pripomoček za izvajanje dejavnosti muzejske pedagogike, namenjene šolam in javnim upravam. Priročnik je nastal na pobudo Oddelka za strateške projekte in evropsko politiko Dežele Veneto, ki ga vodi Clara Peranetti, v okviru projekta »PARSJAd – Arheološki parki severnega Jadrana«.

Predlagane in sintetično prikazane aktivnosti predstavljajo le izbor predlogov, ki se lahko sproti dopolnjujejo in nadgrajujejo tudi glede na zasnovo priročnika v obliki listov.

Pri zbiranju in predstavljanju gradiva za pripravo tega priročnika (poleti 2012) smo izhajali iz problematik in spodbud delovnega okolja: pedagogiko obravnavamo z vidika muzeja (in ne javnosti ali šole), zato so vsebine vezane na problematiko, s katero se srečujejo tisti, ki delajo v muzejskih ustanovah. Brez doprinosa učiteljev, pedagoških delavcev, kulturnih posrednikov in zainteresirane javnosti pa teh vsebin tudi ne bi bilo. Iskrena zahvala gre vsem kolegom ter sodelavcem muzejev in ustanov, ki se ukvarjajo z vrednotenjem kulturne dediščine, strokovnjakom s področja izobraževanja in pedagogike, komunikacije in kulturnega posredovanja, ki nudijo številne iztočnice za razmislek vsem, ki se s temi aktivnostmi ukvarjajo vsakodnevno.





# Linee guida Smernice

La didattica museale vera e propria<sup>1</sup> è finalizzata a creare una relazione positiva con i musei e i beni culturali in essi contenuti, che renda consapevoli del loro valore e dei loro molteplici significati e consenta di partecipare poi come cittadini ai processi decisionali in merito; in quanto apprendimento *formale*, è destinata alle scuole di ogni ordine e grado<sup>2</sup>. Per il raggiungimento degli obiettivi generali, agevola la comprensione del messaggio (o dei molti e talvolta contrastanti messaggi) dell'oggetto esposto e la ricostruzione del contesto originario, guidando nella formazione del pensiero storico, estetico, scientifico..., e quindi nel raggiungimento di un sapere organico; i suoi obiettivi specifici sono legati alla natura del singolo museo (collocazione geografica, tipologia, ecc.) e dei beni in esso contenuti e alla conoscenza del territorio di appartenenza.

La didattica museale deve produrre risultati misurabili, con competenze soggette a dimostrazione; per definizione, predispose il consolidamento e assicura verifica e valutazione dei risultati raggiunti, fornendo anche strumenti per un'eventuale compensazione. Più volte si è insistito sulla necessità di incardinare l'offerta didattica dei musei nella programmazione curricolare



Namen muzejske pedagogike<sup>1</sup> je vzpostavljanje pozitivnega odnosa do muzejskih ustanov in pripadajočih kulturnih vrednot ter osveščanje javnosti o njihovi vrednosti in pomenu ter spodbujanje zavestnega sodelovanja obiskovalcev pri sprejemanju odločitev, ki so povezane s kulturo. Ker gre za obliko *formalne* izobraževanja, so dejavnosti v okviru muzejske pedagogike namenjene predvsem šolam.<sup>2</sup> Da bi dosegli splošne cilje muzejske pedagogike, je pomembno razumeti sporočilo (ali številna in pogosto nasprotujoča si sporočila) razstavljenih eksponatov in rekonstruirati izvorno okolje, ki pomaga pri oblikovanju zgodovinskega, estetskega, znanstvenega in drugega razmišljanja ter pri pridobivanju celostnega znanja; specifični cilji so vezani na značilnosti posameznega muzeja (zemljepisna lega, vrsta muzeja itd.) in razstavljenе kulturne dediščine ter na poznavanje določenega območja.

Muzejska pedagogika mora nuditi merljive rezultate, zato da bomo znali izkoriščati pridobljene kompetence; po svoji definiciji omogoča utrjevanje znanja in zagotavlja možnost preverjanja in vrednotenja doseženih rezultatov, ob tem pa nudi tudi sredstva za morebitno dopolnjevanje znanja. Potreba po vključevanju pedagoške ponudbe muzejev v šolske

<sup>1</sup> Per definizioni approfondite e articolate della didattica dei beni culturali, I. Mattozzi, *La didattica dei beni culturali: alla ricerca di una definizione*, in *Il Museo come laboratorio per la scuola. Per una didattica dell'arte*, Atti Terza Giornata Regionale di Studio sulla Didattica Museale (Padova, 1999), a cura di M. Cisotto Nalon, Padova 2000, pp. 17-44; M. Calidoni, *Pedagogia del patrimonio e scuola*, in *La didattica museale*, a cura di L. Zerbinì, Roma 2006, pp. 95-138.

<sup>2</sup> Per definizioni condivise dei termini "apprendimento" e "formale, informale, non formale", cfr. *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un manuale europeo*, a cura di K. Gibbs, M. Sani, J. Thompson, Ferrara 2007, pp. 8-9.

<sup>1</sup> Za podrobnejšo opredelitev pedagogike kulturne dediščine glej I. Mattozzi, *La didattica dei beni culturali: alla ricerca di una definizione*, in *Il Museo come laboratorio per la scuola. Per una didattica dell'arte*, zbornik 3. deželnega študijskega dne o muzejski pedagogiki (Padova, 1999), ur. M. Cisotto Nalon, Padova 2000, str. 17-44; M. Calidoni, *Pedagogia del patrimonio e scuola*, v *La didattica museale*, ur. L. Zerbinì, Roma 2006, str. 95-138.

<sup>2</sup> Za opredelitev izrazov »učenje« in »formalno, neformalno« glej *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un manuale europeo*, ur. K. Gibbs, M. Sani, J. Thompson, Ferrara 2007, str. 8-9.

della scuola<sup>3</sup>: allontanano da questo obiettivo non solo le interpretazioni talvolta non pienamente corrette da parte museale ma anche le necessità imposte ai docenti dai programmi e dal contesto, soprattutto riguardo ai tempi di attuazione. La fruizione di un percorso didattico museale da parte di una classe tende a diventare puntiforme in particolare nelle gite di istruzione, in cui è già lodevole la scelta di una modalità diversa rispetto alla semplice visita, e nelle mostre temporanee, talvolta vissute come “evento cui non si può rinunciare”, anche se avulso, per tema o collocazione cronologica o geografica, dal programma scolastico in corso<sup>4</sup>. In quest’ambito, il patrimonio archeologico – per la sua prevalente connessione con l’insegnamento della storia piuttosto che di altre materie – soffre forse di maggiori limitazioni nella fruizione rispetto ad altri. Da non dimenticare poi che, ad esempio per i ragazzi che scelgono un percorso professionale dopo la secondaria di primo grado, lo studio dell’antichità resta allo stato attuale confinato nella scuola primaria.

Negli ultimi decenni tuttavia i musei si sono sempre più proposti – oltre che come agenzie formative (per gli operatori del settore, per docenti, laureati e studenti universitari, per il proprio stesso personale) – come luoghi di apprendimento *informale* nell’ambito del *Lifelong Museum Learning (LLML)*<sup>5</sup>, con iniziative destinate ad ogni genere di pubblico: bambini e ragazzi al di fuori del contesto scolastico (*out of school learning*); pubblico generico; Terza Età; appassionati; famiglie (*family learning*); categorie sociali “deboli” o necessitanti di inclusione sociale; Amici del museo; V.I.P.; *stakeholders*; *corporate groups*. L’apprendimento informale, per definizione non sistematico, produce risultati non misurabili, nel campo degli atteggiamenti mentali, delle opinioni, delle credenze e delle emozioni; di per sé non prevede consolidamento e verifica.

È invece sempre auspicabile una valutazione dell’efficacia dell’iniziativa, in termini qualitativi e quantitativi. Un fattore importante è la continuità nel tempo sia dell’offerta didattica sia delle altre iniziative, in modo da suscitare una positiva consuetudine nei fruitori e la conseguente attesa di nuove proposte.

kurikule se kaže že več let<sup>3</sup>: oviro pri tem predstavljajo ne samo pogosto napačne razlage tega cilja s strani muzejev, ampak tudi navodila, ki jih šolski programi in okolje nalagajo učiteljem, predvsem z vidika dinamike izvajanja izobraževalnih programov. Muzejski pedagoški programi so za učence primerni v okviru ekskurzij in kulturnih dnevo, ko se vzpostavlja drugačen odnos do muzeja v primerjavi z običajnim ogledom, ali v okviru posebnih občasnih razstav, tudi če se zaradi teme ali zemljepisne lege vsebina razstave precej oddaljuje od trenutno obravnavanega programa<sup>4</sup>. V tem kontekstu je arheološka dediščina zaradi svoje povezanosti predvsem s poučevanjem zgodovine morda v slabšem položaju v primerjavi z drugimi vsebinami. Poleg tega ne smemo pozabiti, da je za mlade, ki se po osnovni šoli odločijo za nadaljevanje študija na poklicnih šolah, poznavanje antike omejeno le na osnovnošolske programe.

V zadnjih desetletjih pa se muzeji vse bolj promovirajo ne samo kot izobraževalne ustanove (za muzejske delavce, učitelje, univerzitetne študente ter zaposlene), ampak tudi kot prostor neformalnega izobraževanja v okviru tako imenovanega vseživljenjskega učenja – *Lifelong Museum Learning (LLML)*<sup>5</sup> z vrsto pobud za širšo javnost: otroci in mladostniki v sklopu izvenšolskih dejavnosti; splošna javnost; starostniki; ljubitelji; družine (*family learning*); šibkejši družbeni sloji ali ljudje, izključeni iz družbe; prijatelji muzeja; pomembne osebnosti; nosilci interesa; *corporate groups*. Neformalno izobraževanje je po svoji definiciji nesistemsko in ponuja nemerljive rezultate na ravni miselnih pristopov, mnenj, prepričanj in čustev, obenem pa v okviru tovrstnega izobraževanja ni predvideno utrjevanje in preverjanje znanja. Vendar pa je vedno priporočljivo vrednotenje učinkovitosti pobude s kakovostnega in količinskega vidika. Pomemben dejavnik tako pedagoške ponudbe kakor tudi drugih dogodkov predstavlja časovna kontinuiteta, ki omogoča, da pride obiskovanje muzejskih dogodkov oz. dejavnosti v navado in da vzbudi pričakovanja novih.

<sup>3</sup> Cfr. I. Mattozzi, in *Comunicare l’archeologia. Ricerca e interazione in dieci anni di didattica*, Atti della XI Giornata Regionale di Studio della Didattica Museale (Este, 2007), Treviso 2008, pp. 16-25; per l’analisi degli obiettivi di apprendimento concernenti i beni culturali per le diverse classi dell’obbligo (in sostanza concentrati nelle materie Storia, Arte e Immagine, Educazione ambientale), M. Calidoni, *Pedagogia del patrimonio e scuola*, in *La didattica museale*, a cura di L. Zerbini, Roma 2006, pp. 129-133.

<sup>4</sup> M. Cisotto Nalon, *Didattica del museo, didattica delle mostre: per un “uso” didattico e formativo delle mostre temporanee*, in *Il Museo come laboratorio per la scuola. Per una didattica dell’arte*, Atti Terza Giornata Regionale di Studio sulla Didattica Museale (Padova, 1999), a cura di M. Cisotto Nalon, Padova 2000, pp. 73-84.

<sup>5</sup> V. il manuale *Musei e apprendimento* citato sopra.

<sup>3</sup> Gl. I. Mattozzi, v *Comunicare l’archeologia. Ricerca e interazione in dieci anni di didattica*, zbornik 10. deželnega študijskega dne o muzejski pedagogiki (Este, 2007), Treviso 2008, str. 16-25; za analizo izobraževalnih ciljev o kulturnih vrednotah v okviru različnih predmetov (v glavnem zgodovina, likovna vzgoja in okoljska vzgoja) glej M. Calidoni, *Pedagogia del patrimonio e scuola*, v *La didattica museale*, ur. L. Zerbini, Roma 2006, str. 129-133.

<sup>4</sup> M. Cisotto Nalon, *Didattica del museo, didattica delle mostre: per un “uso” didattico e formativo delle mostre temporanee*, in *Il Museo come laboratorio per la scuola. Per una didattica dell’arte*, zbornik 3. deželnega študijskega dne o muzejski pedagogiki (Padova, 1999), ur. M. Cisotto Nalon, Padova 2000, str. 73-84.

<sup>5</sup> Gl. zgoraj omenjeni priročnik *Musei e apprendimento*.

Questo testo si compone di una serie di schede (*Schede di attività*) che tentano di sintetizzare le formule di approccio ai vari pubblici, proponendo una tipologia (per usare un termine archeologico), in cui sono comprese sia attività proprie della didattica sia iniziative classificabili nell'apprendimento permanente (LLML), come precisato alla voce di definizione dell'ambito operativo. Nel sommario, le schede sono suddivise per praticità in gruppi, a seconda dell'ambito in cui la formula è prevalentemente utilizzata: didattica museale; apprendimento infantile extrascolastico; *family learning*; inclusione sociale; pubblico generico. Poiché però molte attività possono essere proposte, con i dovuti adeguamenti, in ambiti diversi, si è preferito non richiamare con titoli le categorie di appartenenza nella sequenza delle schede; inoltre diverse attività si prestano a interferenze reciproche nell'attuazione, non sempre evidenziate, dato il carattere schematico dell'esposizione.

Segue una serie di schede – in ordine alfabetico di tema - volte a illustrare in modo sintetico le attività laboratoriali archeologiche (*Schede di laboratori didattici*), riconducibili in prima istanza alla didattica museale, poiché sono momenti caratterizzanti di percorsi di studio più complessi, in cui scuola e museo interagiscono; esse possono in alcuni casi essere strutturate anche come laboratorio in classe, con l'utilizzo di supporti realizzati appositamente, oppure essere estrapolate dall'ambito didattico e proposte altrove, ad esempio in un festival, come veicolo ludico di promozione del museo, o in una visita per famiglie. Per il museo si tratta di utili occasioni per verificare sul campo il diverso impatto di un laboratorio, se inserito in un contesto di apprendimento formale o informale<sup>6</sup>.

Per la stesura di un progetto è stato proposto da Anna Maria Visser Travagli un articolato *Indice*<sup>7</sup>:

- obiettivi
- destinatari
- fasi
- tempistica
- tipologia interventi
- strumenti
- spazi
- attrezzature
- materiali di consumo
- personale

<sup>6</sup> Cfr. ad esempio A. De Pascale, *L'archeologia tra ricerca, valorizzazione e didattica: progetti ed esperienze nel Museo Archeologico del Finale*, in "Bull. Mus. Anthropol. préhist. Monaco", suppl. n° 1, 2008, p. 295 ("esportazione" dei Laboratori didattici di archeologia sperimentale, nati nel Museo Archeologico, al Paleofestival di La Spezia e al Festival della Scienza di Genova, con migliaia di fruitori).

<sup>7</sup> A.M. Visser Travagli, *Le professioni della didattica museale e la gestione del servizio educativo*, in *La didattica museale*, a cura di L. Zerbini, Roma 2006, p. 41.

Ta priročnik prinaša vrsto listov (*Delovni listi*), v katerih predlagamo različne aktivnosti za obiskovalce, ki predstavljajo tako klasične pedagoške dejavnosti kakor tudi druge predloge, ki sodijo bolj na področje vseživljenjskega učenja (LLML), kot izhaja iz opredelitve področja. V kazalu so listi zaradi večje preglednosti porazdeljeni po skupinah glede na področje: muzejska pedagogika, otroške izvenšolske dejavnosti, program za družine, socialna vključenost, širša javnost. Ker pa so številne aktivnosti ob ustreznih prilagoditvah primerne tudi za druga področja, smo se odločili, da listov ne bomo združevali po vrstnem redu glede na področje; marsikatera aktivnost se namreč lahko izvaja vzporedno ali istočasno, česar zaradi sintetičnosti predstavitve v tem priročniku nismo mogli vedno posebej izpostaviti.

Sledijo listi (v abecednem vrstnem redu glede na temo), v katerih so opisane aktivnosti arheoloških delavnic (*Listi pedagoških delavnic*), ki so neposredno vezane na muzejsko pedagogiko, saj je v njih prikazan natančen potek zahtevnejših učnih programov, v katerih se vzpostavlja sodelovanje med šolami in muzejem. V nekaterih primerih lahko aktivnosti potekajo tudi v obliki šolske delavnice z uporabo ustrezno pripravljenih pripomočkov ali zunaj šolskega okolja, na primer v okviru festivala, kar je lahko zanimiva promocija za muzej, oziroma v okviru obiska za družine. Za muzej so to dobre priložnosti za preverjanje vpliva delavnice, ki je vključena v formalno ali neformalno izobraževanje<sup>6</sup>.

Anna Maria Visser Travagli je za pripravo pedagoškega projekta predlagala naslednje *Vsebine*<sup>7</sup>:

- cilji
- ciljne skupine
- sklopi
- roki
- vrsta posegov
- sredstva
- prostori
- oprema
- potrošni material
- zaposleni

<sup>6</sup> Gl. tudi A. De Pascale, *L'archeologia tra ricerca, valorizzazione e didattica: progetti ed esperienze nel Museo Archeologico del Finale*, v *Bull. Mus. Anthropol. préhist. Monaco*, priloga št. 1, 2008, str. 295 (pedagoške delavnice eksperimentalne arheologije, ki so nastale v arheološkem muzeju, so izpeljali v okviru Paleofestivala v La Spezii in Znanstvenega festivala v Genovi, ob velikem številu obiskovalcev).

<sup>7</sup> A. M. Visser Travagli, *Le professioni della didattica museale e la gestione del servizio educativo*, in *La didattica museale*, ur. L. Zerbini, Roma 2006, str. 41.

- indicazione dei costi e dei ricavi
- verifica finale

Sono da ricordare almeno altre due elaborazioni:

la *Proposta per la formulazione delle schede di progetto* pubblicata dal Sed (Ministero per i Beni e le Attività culturali) e relativa nello specifico al partenariato con un istituto scolastico<sup>8</sup>, che si riporta in breve:

- titolo e illustrazione sintetica del progetto
- denominazione della scuola partner; capo d'istituto
- insegnanti coinvolti
- formazione (dei docenti)
- classi
- *équipe* di progetto
- eventuali collaborazioni (enti e università)
- altre istituzioni culturali coinvolte (biblioteche, ecc.)
- durata del progetto
- fasi di lavoro
- obiettivi didattici
- ambiti aree disciplinari (materie scolastiche)
- strategie e strumenti
- produzione
- documentazione
- verifica e valutazione
- eventuale presentazione e pubblicizzazione del progetto
- istituzioni culturali (per la *dissemination*)

la *Scheda di progetto* elaborata dalla Commissione ICOM "Educazione e mediazione" nel 2008, con particolare attenzione alle iniziative nel campo dell'intercultura e del LLML<sup>9</sup>:

- titolo
- contesto territoriale di riferimento
- da dove ha avuto origine (azioni pregresse)
- attori coinvolti (rete di progetto)
- operatori (*équipe* di progetto)
- destinatari
- obiettivi
- da quando, per quanto (date e durata)
- formazione
- come si articola (fasi di lavoro)
- ambiti (aree disciplinari)
- strategie e strumenti
- produzione
- documentazione
- altre risorse consultabili
- verifica e valutazione
- presentazione e pubblicizzazione
- risorse finanziarie
- punti di forza e criticità emerse

<sup>8</sup> *Manuale per i Servizi Educativi del Museo e del Territorio (Gli strumenti di S'ed, 1)*, a cura del Centro per i Servizi Educativi del Museo e del Territorio, Padova 2004, pp. 20-21.

<sup>9</sup> Edita e commentata in S. Bodo, S. Mascheroni, *Educare al patrimonio in chiave interculturale. Guida per educatori e mediatori museali*, Milano 2012, pp. 32-39.

- prihodki in odhodki
- končno preverjanje

Na tem mestu velja opozoriti vsaj še na druga dva predloga:

*Predlog za pripravo projektних listov*, ki ga je objavilo italijansko ministrstvo za kulturo v okviru sodelovanja z eno od šolskih ustanov<sup>8</sup>:

- naslov in kratek opis projekta
- ime partnerske šole, ravnatelj
- vključeni učitelji
- izobraževanje (učiteljev)
- razredi
- projektna skupina
- morebitna sodelovanja (ustanove in univerze)
- druge vključene kulturne ustanove (knjižnice itd.)
- trajanje projekta
- sklopi aktivnosti
- pedagoški cilji
- tematska področja (šolski predmeti)
- strategija in sredstva
- priprava
- dokumentacija
- preverjanje in vrednotenje
- morebitna predstavitev in oglaševanje projekta
- kulturne ustanove (za širjenje rezultatov)

*Projektni list*, ki ga je leta 2008 pripravila komisija »Vzgoja in posredovanje« Mednarodnega muzejskega sveta s posebnim poudarkom na pobudah na področju medkulturne vzgoje in vseživljenjskega učenja / LLML<sup>9</sup>:

- naslov
- referenčno območje
- izvor (predhodne pobude)
- vključeni subjekti (projektno omrežje)
- nosilci (projektna skupina)
- ciljne skupine
- cilji
- datumi in trajanje
- izobraževanje
- potek (sklopi)
- tematska področja
- strategije in sredstva
- priprava
- dokumentacija
- drugi viri
- preverjanje in vrednotenje
- predstavitev in oglaševanje
- finančna sredstva
- ugotovljene prednosti in slabosti

<sup>8</sup> *Manuale per i Servizi Educativi del Museo e del Territorio (Gli strumenti di S'ed, 1)*, ur. Centro per i Servizi Educativi del Museo e del Territorio, Padova 2004, str. 20-21.

<sup>9</sup> S. Bodo, S. Mascheroni, *Educare al patrimonio in chiave interculturale. Guida per educatori e mediatori museali*, Milano 2012, str. 32-39.

Pur tenendo conto di queste formulazioni, nella stesura delle schede (sia tipologiche sia di laboratori) sono state escluse quelle voci che non avrebbe avuto senso compilare nel contesto esemplificativo di questo volume, a favore di altre funzionali alla descrizione.

Obiettivo di questo testo è, come accennato nella premessa, di offrire agli operatori del settore una sorta di manuale operativo e non un inquadramento teorico; pertanto, per quanto attiene agli aspetti generali della didattica museale, si forniscono solo alcuni riferimenti bibliografici (con attenzione al tema archeologico), propeudeutici ad approfondimenti in un panorama ormai molto vasto di pubblicazioni, nelle quali è possibile seguire lo sviluppo delle tematiche principali.

Non vengono inoltre considerati qui l'importante aspetto dell'allestimento e degli apparati didascalici (con le opportunità offerte dalle nuove tecnologie e dalla multimedialità)<sup>10</sup>, punto di partenza dell'attività educativa in museo<sup>11</sup>, l'attività espositiva temporanea (talvolta con proposte di "dialogo" fra antico e contemporaneo o fra antico e mondo dell'alta moda) e i contenuti specifici da trasmettere: è ovvio infatti che, a partire da un tema di base (ad esempio, l'abitazione in una determinata epoca), la declinazione dell'argomento sarà determinata dalle vicende archeologiche del sito di riferimento e dagli oggetti in esposizione.

Pri zasnovi listov (tako tipoloških kot opisih delavnic) smo ta navodila sicer upoštevali, hkrati pa smo izključili tiste kategorije, ki jih zaradi zasnove tega priročnika ni bilo smiselno navajati, ter našteli druge, uporabnejše primere.

Kot smo uvodoma povedali, je namen tega priročnika ta, da bi nosilcem dejavnosti nudili bolj ali manj operativen pripomoček, ne pa teoretske zasnove za izvajanje aktivnosti; zato smo o splošnih vsebinah muzejske pedagogike navedli le nekaj bibliografskih virov (s podarkom na arheologiji). Na podlagi obsežnega števila publikacij, v katerih lahko spremljamo razvoj glavnih vsebin, namreč lahko tematiko še dodatno poglobimo.

V tej publikaciji poleg tega ne obravnavamo sicer pomembnega vidika muzejske opreme in pedagoških pripomočkov (predvsem če pomislimo na številne možnosti, ki jih ponujajo nove tehnologije in multimedijski pripomočki)<sup>10</sup>, ki so pogosto izhodišče za vzgojno-izobraževalne aktivnosti v muzejih<sup>11</sup>, niti občasnih razstav (ponekod predlagamo povezave med antičnim in sodobnim svetom ali med antično in sodobno visoko modo) ter specifičnih vsebin: zdi se nam namreč samoumevno, da se po določitvi izhodiščne teme (npr. bivališče v določenem zgodovinskem obdobju) vsebine oblikujejo glede na arheološka pričevanja obravnavanega najdišča in upoštevajoč razstavljene eksponate.

<sup>10</sup> Ad esempio L. Cataldo, *Dal Museum Theatre allo Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano 2011.

<sup>11</sup> Cfr. *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un manuale europeo*, a cura di K. Gibbs, M. Sani, J. Thompson, Ferrara 2007, in particolare pp. 26-33, 47-51, 93-99; G. Bartoli, A.M. Giannini, P. Bonaiuto, *Funzioni della percezione nell'ambito del museo*, Firenze 1996; L. Cataldo, *Percezione visiva e psicologia della percezione. Orientamenti teorici ed applicazioni al campo dei beni museali*, Macerata 2010.

<sup>10</sup> Bolj splošno, L. Cataldo, *Dal Museum Theatre allo Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano 2011.

<sup>11</sup> Glej *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un manuale europeo*, ur. K. Gibbs, M. Sani, J. Thompson, Ferrara 2007, str. 26-33, 47-51, 93-99; G. Bartoli, A.M. Giannini, P. Bonaiuto, *Funzioni della percezione nell'ambito del museo*, Firenze 1996; L. Cataldo, *Percezione visiva e psicologia della percezione. Orientamenti teorici ed applicazioni al campo dei beni museali*, Macerata 2010.

## Le figure professionali

Nel sito di Icom Italia ([www.icom-italia.org](http://www.icom-italia.org)) sono consultabili sia il *Manuale europeo delle professioni museali* sia la *Carta nazionale delle professioni museali*, imprescindibile punto di riferimento per chi opera nel settore<sup>12</sup>.

Come requisiti d'accesso all'incarico, il *Manuale europeo* prevede per il "Responsabile della mediazione e dei servizi educativi" una laurea di secondo livello con una doppia competenza in una delle discipline inerenti le collezioni del museo e in museologia o in pedagogia, completata da esperienza pluriennale nel campo, e per il "Mediatore o Educatore" una laurea di primo livello in una delle discipline scientifiche inerenti le collezioni del museo e/o in pedagogia e/o in comunicazione. La *Carta nazionale* prevede per il "Responsabile dei servizi educativi": laurea specialistica o diploma di laurea secondo il vecchio ordinamento in discipline attinenti alle specificità del museo che preveda percorsi formativi inerenti la pedagogia, la comunicazione e la formazione; corsi di specializzazione e/o master in discipline attinenti il museo e/o educazione al patrimonio culturale, conoscenza almeno della lingua inglese; due anni di esperienza in musei, istituti culturali ed educativi; e per l'"Educatore museale": laurea triennale secondo l'ordinamento attuale o diploma di laurea secondo il vecchio ordinamento in discipline attinenti il museo; corsi di formazione e/o master relativi alla pedagogia del patrimonio culturale; conoscenza almeno della lingua inglese. A tali indicazioni, benché ancora non pienamente recepite negli ambiti della formazione universitaria e della normativa, è opportuno conformarsi nello strutturare il servizio educativo museale.

Ancora nel sito di Icom Italia è disponibile la "Raccomandazione di ICOM Italia in merito alla distinzione tra le guide turistiche e gli operatori dei servizi didattici ed educativi dei musei", in cui si precisa l'alterità rispetto alla normativa regionale vigente in materia di turismo delle attività educative svolte all'interno del comparto museale.

Sulla situazione professionale nell'ambito del patrimonio culturale in Italia è stata svolta, pochi anni fa, un'ampia ricerca: *Professioni e mestieri per il patrimonio culturale (2007-2009)*, a cura di C. Da Milano, disponibile sul sito [www.eccom.it/it/documenti/](http://www.eccom.it/it/documenti/). Si riporta qui, in forma semplificata, la griglia di descrizione ivi proposta delle attività nel campo dell'educazione (intesa in senso lato), ai fini della realizzazione di un programma; le figure professionali coinvolte vi sono definite come Esperto (Responsabile dei servizi educativi, Educatore museale), Tecnico (dei servizi educativi museali, *Media*

<sup>12</sup> *Professioni museali in Italia e in Europa*, Atti II Conferenza nazionale dei musei (Roma, 2006), a cura di A. Garlandini, Icom Italia 2007; A.M. Visser Travagli, *Le professioni della didattica museale e la gestione del servizio educativo*, in *La didattica museale*, a cura di L. Zerbinì, Roma 2006, pp. 13-68.

## Kadri

Na spletni strani ICOM Italia ([www.icom-italia.org](http://www.icom-italia.org)) sta na voljo *Evropski referenčni okvir za muzejske poklice* in *Nacionalna listina muzejskih poklicev*, ki sta nujni izhodišči za vse zaposlene na tem področju<sup>12</sup>.

Kot predpogoj za prijavo na delovno mesto »odgovorne osebe za posredovanje in vzgojno-izobraževalne storitve« Evropski referenčni okvir za muzejske poklice navaja podiplomsko izobrazbo in kompetence ter večletne izkušnje na enem izmed področij, ki so vezana na muzejske zbirke, muzeologijo ali pedagogiko. Za prijavo na delovno mesto »kustosa pedagoga« pa navaja dodiplomsko izobrazbo z enega izmed področij, ki so vezana na muzejske zbirke in/ali pedagogiko in/ali komunikologijo. Nacionalna listina pa za delovno mesto »odgovorne osebe za vzgojne storitve« predvideva podiplomsko izobrazbo s strokovnih področij, ki so vezana na specifične muzeja in predvidevajo tudi programe s področja pedagogike, komunikologije in izobraževanja; specializacijo in/ali magisterij s področij, vezanih na muzeje in/ali varstvo kulturne dediščine ter poznavanje angleščine; dve leti izkušenj z delom v muzejih, kulturnih in vzgojno-izobraževalnih ustanovah; za »kustosa pedagoga« pa dodiplomsko izobrazbo s področij, ki so vezana na muzeje; izobraževalni tečaj in/ali magisterij s področja pedagogike kulturne dediščine; poznavanje angleščine. Pri oblikovanju muzejske vzgojno-izobraževalne ponudbe je ta navodila treba upoštevati, čeprav visokošolske ustanove in zakonodaja še niso docela usklajene z njimi.

Na spletni strani ICOM Italija je poleg tega na voljo tudi »Priporočilo ICOM-a Italija o razlikovanju med turističnimi vodiči in delavci na področju pedagoških in vzgojno-izobraževalnih storitev muzejev«, v katerem so izpostavljene razlike z veljavno deželno zakonodajo s področja turizma vzgojnih storitev, ki se izvajajo v okviru muzejev.

Pred nekaj leti so v Italiji izvedli obsežno raziskavo o kadrih na področju kulturne dediščine z naslovom *Professioni e mestieri per il patrimonio culturale (2007-2009)*, ur. C. Da Milano, ki je na voljo tudi na spletni strani [www.eccom.it/it/documenti/](http://www.eccom.it/it/documenti/). V nadaljevanju povzemamo predlagano razpredelnico dejavnosti, ki se izvajajo na vzgojno-izobraževalnem področju (v širšem pomenu) pri oblikovanju programa. Vključeni kadri so *strokovnjak* (odgovorna oseba za pedagoške storitve, kustos pedagog), *tehnik* (muzejskih pedagoških storitev, *Media educator*), *delavec*

<sup>12</sup> *Professioni museali in Italia e in Europa*, zbornik 2. državne konference o muzejih (Roma, 2006), ur. A. Garlandini, Icom Italia 2007; A.M. Visser Travagli, *Le professioni della didattica museale e la gestione del servizio educativo*, v *La didattica museale*, ur. L. Zerbinì, Roma 2006, str. 13-68.

<b>Attività trasversali</b>	<b>Attività caratterizzanti</b>	<b>Livelli professionali</b>
<b>Disegno della ricerca</b>	Individuare bisogni e aspettative dell'utenza reale e potenziale, i contenuti e i metodi	Esperto
<b>Pianificazione</b>	Identificare gli obiettivi del piano educativo	Esperto
<b>Progettazione</b>	Progettare le iniziative e le attività di educazione	Esperto
<b>Realizzare gli interventi e le attività</b> <b>Realizzare i documenti</b> <b>Comunicazione</b> <b>Information and communication technologies</b> <b>Sistemi informativi</b>	Produrre i materiali funzionali alle iniziative e alle attività individuate	Tecnico Operatore
<b>Gestione economica e organizzativa</b>	Gestire le attività	Tecnico
	Condurre le iniziative previste (percorsi, laboratori, ecc.)	Tecnico
<b>Monitoraggio</b>	Monitorare il gradimento e verificare le attività svolte	Esperto

TABELLA 1

<b>Vzporedne aktivnosti</b>	<b>Značilne aktivnosti</b>	<b>Kader</b>
<b>Načrtovanje raziskave</b>	Določanje potreb in pričakovanj realnih in potencialnih uporabnikov, vsebin in metod	Strokovnjak
<b>Načrtovanje</b>	Določanje ciljev vzgojnega načrta	Strokovnjak
<b>Načrtovanje</b>	Načrtovanje pobud in vzgojnih aktivnosti	Strokovnjak
<b>Izvajanje pobud in aktivnosti</b> <b>Priprava dokumentacije</b> <b>Sporočanje</b> <b>Information and communication technologies</b> <b>Informacijski sistemi</b>	Priprava gradiva za izbrane pobude in aktivnosti	Tehnik Delavec
<b>Finančno in organizacijsko upravljanje</b>	Upravljanje aktivnosti	Tehnik
	Vodenje predvidenih pobud (programi, delavnice itd.)	Tehnik
<b>Spremljanje</b>	Spremljanje zadovoljstva strank in preverjanje opravljenih aktivnosti	Strokovnjak

TABELLA 1

*educator*), Operatore (dei servizi educativi), con accezioni e ambiti di competenza leggermente diversi da quelli esposti nei documenti europeo e nazionale sopra menzionati (vedi *Tabella 1*).

La professione dell'educatore museale o operatore didattico è indubbiamente stimolante sul piano culturale, anche perché comporta un costante aggiornamento, ma è attualmente – se esterna alla struttura museale, come nella maggior parte dei casi in Italia – caratterizzata da precarietà, talvolta forte stagionalità, basso reddito (nella ricerca di *Ecocom* citata si evidenzia come molte delle figure professionali di ambito culturale si muovano in un contesto ormai saturo). L'attività viene quindi spesso integrata con altre occupazioni o è soggetta a un *turn over* piuttosto marcato, determinato dalla ricerca di prospettive di lavoro più stabili. Molti musei italiani non hanno la possibilità di contrastare questa criticità che si ripercuote sulla qualità dell'offerta educativa, ma possono offrire occasioni di gratificazione (stimolando il coinvolgimento in tutte le fasi del lavoro educativo), di formazione (possibilmente retribuita) e di ascolto a questo personale, che costituisce di fatto il "volto visibile dell'istituzione" rispetto ad un segmento importantissimo del pubblico, quello scolastico, cioè dei futuri cittadini, e non solo.

## La promozione della didattica

L'offerta didattica di un museo o parco archeologico, per quanto di qualità, risulta inefficace se priva di una promozione adeguata; questa può comprendere:

- realizzazione di materiale ad hoc, ad esempio:
  - locandine
  - dépliant
  - volumetti illustrativi dell'offerta complessiva
  - manifesti
  - segnalibri
  - CD-rom e simili
  - documentazione adatta alla distribuzione via web
  - *gadgets*
- diffusione del materiale:
  - istituti comprensivi - singoli istituti scolastici
  - librerie per ragazzi e scolastiche, cartolerie
  - inserzioni su stampa specializzata nel mondo della scuola
  - indirizzari mirati:
    - insegnanti delle materie di riferimento
    - docenti in genere
    - operatori didattici
    - famiglie, ecc.
  - distribuzione agli stessi utenti

(pedagogici storitevi), katerih področja delovanja in kompetence se nekoliko razlikujejo v primerjavi z zgoraj navedenimi evropskimi in nacionalnimi referenčnimi okviri (glej *Tabela 1*).

Poklic kustosa pedagoga je s kulturnega vidika nedvomno zanimiv, tudi ker predpostavlja stalno izobraževanje, vendar je to delo trenutno (predvsem če gre za zunanega sodelavca kot v večini primerov v Italiji) zelo negotovo, pogosto sezonsko in zagotavlja le nizke dohodke (iz raziskave *Ecocom* je razvidno, da je tržišče kulturnih poklicev prenasajeno). To dejavnost zato pogosto dopolnjujejo z drugimi ali pa se odločajo za iskanje bolj rednih zaposlitev. Številni muzeji nimajo sredstev, da bi odpravili to težavo, ki vpliva na kakovost vzgojno-izobraževalne ponudbe, lahko pa tem sodelavcem nudijo priložnost za vključevanje (v vse faze vzgojnega dela) in izobraževanje (po možnosti plačano). Na tak način tem sodelavcem, ki dejansko predstavljajo vidni kontakt muzejske ustanove z izredno pomembnim segmentom javnosti, to je s šolo, ki vzgaja in izobražuje odgovorne državljane, posvečajo ustrezno pozornost.

## Promocija pedagogike

Pedagoška ponudba arheološkega muzeja ali parka je kljub svoji kakovosti neučinkovita, če je ne pospremimo z ustrežno promocijo; ta lahko predvideva:

- pripravo *ad hoc* gradiva npr:
  - letakov
  - brošur
  - opisne publikacije celotne ponudbe
  - plakatov
  - knjižnega kazala
  - CD-jev in podobnega
  - dokumentacije, ki se lahko širi tudi prek spleta
  - spominčkov
- širjenje gradiva
  - italijanske večstopenjske šole - posamezne šolske ustanove
  - dijaške in šolske knjižnice, papirnice
  - oglasi v medijih, ki nagovarjajo predvsem šole
  - izbrani naslovi:
    - učiteljev povezanih predmetov
    - učiteljev na splošno
    - pedagoških delavcev
    - družin itd.
  - širjenje gradiva uporabnikom

- *social networks*<sup>13</sup>
- siti internet, sia propri del museo o dell'Ente cui esso afferisce, sia esterni, in ambito scolastico oppure museale; si segnala al proposito [www.euromuse.net](http://www.euromuse.net), portale di pubblico accesso (plurilingue) che offre visibilità, in un unico luogo virtuale, a informazioni relative a centinaia di musei europei, che provvedono ad alimentarlo; pur proponendo un focus sulle mostre in corso, accoglie notizie su tutte le attività museali, ivi comprese didattiche e divulgazione; si pone come scopo esplicito quello di evitare la "navigazione" dispersiva, dando modo anche a musei piccoli e con limitate disponibilità economiche di farsi conoscere tramite un sito a partecipazione gratuita, che mira ad omogeneizzare le informazioni per facilitare la ricerca
- incontri informativi in museo e altrove, per docenti e altri pubblici
- convegni

I punti critici della promozione sono individuabili nei costi (riducibili rinunciando alla produzione di materiale a stampa, a favore dell'utilizzo di e-mail e internet nelle sue varie forme); nella cronica carenza di personale (ad esempio, nel caso in cui un museo aderisca a uno o più *social networks*, si ritiene necessaria almeno una persona dedita a tale compito); nell'individuazione dei periodi o momenti più adatti per la diffusione, in rapporto alle esigenze del mondo scolastico e non solo; nella difficoltà a volte riscontrata di istituire una comunicazione continuativa con gli istituti scolastici o con i docenti, per cause di forza maggiore (struttura degli istituti comprensivi, mobilità, numero limitato di uscite delle classi durante l'anno scolastico, ecc.).

## Dissemination e condivisione

La *dissemination* è utile in particolare nel caso di progetti innovativi o sperimentali, per trarre significativi spunti di riflessione dal confronto e individuare le "buone pratiche". Considerati i costi elevati di volumi a stampa, un utile servizio è fornito da siti internet che accolgono "schede" relative ai progetti che i musei hanno attuato nel campo della didattica e del LLML (cfr. *Cenni bibliografici*).

Per gli operatori di settore è poi importante la partecipazione a convegni, seminari, *workshops* o semplice-

<sup>13</sup> E. Bonacini, *I musei e le nuove frontiere dei social networks: da Facebook a Foursquare e Gowalla*, edito on line nel novembre 2010 in [www.fizz.it](http://www.fizz.it). Le resistenze all'utilizzo di questi mezzi di comunicazione sono dovute in Italia sia a problemi economici sia – per i musei che afferiscono ad Amministrazioni pubbliche – alla percezione da parte dell'Ente di riferimento della difficoltà di governare nei contenuti un mondo per definizione "libero" come quello di Internet.

- *družbena omrežja*<sup>13</sup>
- spletne strani muzeja ali referenčne ustanove in drugi portali, ki so vezani na šolo ali na muzejsko področje; v zvezi s tem naj omenimo spletno stran [www.euromuse.net](http://www.euromuse.net), to je javno dostopni in večjezični portal, na katerem so objavljene informacije o več sto evropskih muzejih, ki portal vzdržujejo; četudi so v ospredju predvsem tekoče razstave, objavljajo tudi informacije o vseh muzejskih aktivnostih, in sicer tudi pedagoških in vzgojno-izobraževalnih; namen portala je preprečiti razpršenost informacij in omogočiti tudi manjšim muzejem z nižjimi finančnimi sredstvi brezplačno promocijo na portalu, ki zagotavlja lažje iskanje vsebin.
- informativna srečanja v muzejih in drugod za učitelje
- in širšo javnost
- simpoziji

Glavne težave pri promociji izhajajo iz stroškov (ki se lahko bistveno zmanjšajo z uporabo e-sporočil in interneta nasploh), iz drastičnega zmanjšanja števila zaposlenih (če se npr. muzej promovira na enem ali več družbenih omrežjih, je treba za to predvideti vsaj enega sodelavca), iz potrebe po določanju trenutkov ali obdobji, ki so primernejša za tovrstno promocijo, predvsem glede na zahteve šol in drugih subjektov, iz problematičnega vzpostavljanja redne komunikacije s šolami in učitelji zaradi različnih razlogov (struktura italijanskih večstopenjskih šol, mobilnost, omejeno število ekskurzij itd.).

## Posredovanje rezultatov in izražanje mnenj o njih

Posredovanje rezultatov je posebno primerno pri inovativnih ali pilotskih projektih, da bi potegnili zanimive zaključke in razmišljanja, ki pogosto izhajajo iz primerjave in opredeljevanja dobrih praks. Če upoštevamo visoke stroške tiskanja publikacij, je priporočljiva predvsem izdelava spletnih strani, na katerih se lahko objavljajo informacije o projektih in programih, ki jih muzeji izvajajo na področju pedagogike in LLML (glej *Literatura*).

Pomembno je tudi, da se muzejski delavci ude-

<sup>13</sup> E. Bonacini, *I musei e le nuove frontiere dei social networks: da Facebook a Foursquare e Gowalla*, na spletni strani, november 2010, [www.fizz.it](http://www.fizz.it). Zadržki do uporabe teh komunikacijskih sredstev v Italiji so odvisni tako od finančnih težav kakor tudi (zlasti za državne muzeje) od prepričanja, da je muzejske vsebine z internetnim okoljem, ki je po definiciji »prosto«, težko uskladiti.

mente incontri in cui sia possibile la condivisione delle esperienze e la discussione; al proposito si può segnalare nell'ambito di Icom Italia la commissione tematica "Educazione e mediazione", che propone interessanti momenti di confronto e di scambi di informazioni su questi temi, e, per il Veneto, la giornata dedicata annualmente alla didattica da parte della Regione (sotto forma di convegno).

## Costi della didattica

La gestione del servizio educativo comporta un impegno non indifferente per un museo; non sempre è possibile offrire forme di gratuità e in ogni caso alcuni costi ricadono sugli istituti scolastici e sugli alunni; essi si possono così schematizzare:

### *per le scuole*

- trasporto
- biglietto d'ingresso (assente nei musei statali per utenti fino a 18 anni)
- costo dell'attività, legato a durata e complessità
- per i laboratori in classe (talvolta anche per quelli in museo), acquisto o recupero dei materiali richiesti
- costi interni di gestione (programmazione, prenotazione, assicurazione, ecc.)

### *per i musei*

- coordinamento, progettazione, contatti con istituti scolastici, ecc. (costi del personale e della sede)
- segreteria per prenotazioni e per aspetti organizzativi (costi del personale e della sede)
- strumenti e materiali d'uso e consumo per i laboratori didattici (talvolta con costi elevati di acquisto o realizzazione)
- eventuali offerte gratuite per le scuole (costi degli operatori didattici e dei materiali d'uso)
- creazione / allestimento / manutenzione aula didattica
- servizio di custodia e accoglienza nelle sale espositive
- promozione
- costi vari (utenze, pulizie)

Gli introiti sono costituiti dal pagamento del biglietto d'ingresso, dove previsto, e dal pagamento dell'attività didattica.

In molti musei il servizio didattico è oggi affidato a società esterne (mediante gara d'appalto o convenzione), in stretta collaborazione con la figura del conservatore o – nei casi fortunati – di un funzionario dedito esclusivamente ai servizi educativi. Difficilmente però si riesce ad arrivare ad una gestione economica totalmente autonoma rispetto all'Ente di riferimento. Soprattutto per progetti di particolare impegno (ad esempio mirati

lezujejo posvetov, simpozijev, delavnic ali preprosto srečanj, na katerih lahko izmenjujejo izkušnje in razpravljajo o rezultatih in metodah; s tem v zvezi velja opozoriti na komisijo »Vzgoja in posredovanje« v okviru ICOM-a Italija, ki ponuja zanimive priložnosti za izmenjavo mnenj in informacij, Dežela Veneto pa vsako leto organizira pobudo, posvečeno pedagogiki (v obliki posveta).

## Stroški

Izvajanje pedagoških programov predpostavlja vrsto finančnih obveznosti za muzeje; te storitve niso vedno brezplačne, pogosto gredo na račun šolskih ustanov in učencev; stroški so povzeti v nadaljevanju:

### *za šole:*

- prevoz
- vstopnica (vstop v državne muzeje v Italiji brezplačen za mlajše od 18 let)
- stroški aktivnosti, vezani na trajanje in zahtevnost
- v okviru delavnic v razredu (pogosto tudi za muzejske delavnice) nabava ali ponovna uporaba materialov
- notranji stroški upravljanja (programiranje, rezervacija, zavarovanje itd.)

### *za muzeje:*

- koordiniranje, načrtovanje, stiki s šolskimi ustanovami itd. (stroški zaposlenih in muzeja)
- tajniške storitve za rezervacijo in organizacijo (stroški zaposlenih in muzeja)
- pripomočki in gradivo za pedagoške delavnice (pogosto visoki stroški nakupa ali izvedbe)
- morebitne brezplačne ponudbe za šole (stroški pedagoških delavcev in materialov)
- postavitve / opremljanje / vzdrževanje pedagoške učilnice
- varovanje in sprejem v razstavnih dvoranh
- promocija
- razni stroški (elektrika, ogrevanje, čiščenje)

Prihodke zagotavljajo cene vstopnice, in če je predvideno, plačilo pedagoške aktivnosti.

Številni muzeji se za izvajanje izobraževalnih dejavnosti obračajo na zunanje sodelavce (na podlagi javnega razpisa ali pogodbe) v tesnem sodelovanju s kustosom ali uslužbencem, ki se izrecno ukvarja s pedagoškimi programi. Težko pa je takim pobudam zagotoviti povsem avtonomno finančno upravljanje, ki ni odvisno od referenčne ustanove. To velja predvsem za bolj zahtevne projekte (npr. za ljudi s posebnimi potrebami), za katere je treba pogosto poiskati

	<b>Pianificazione</b>	<b>Progetto</b>	<b>Sviluppi futuri</b>
<b>Scopi</b>	obiettivi chiari	scopi raggiunti	analisi dei risultati ottenuti, anche inattesi
<b>Partenariato</b>	consultazione dei <i>partners</i>	coinvolgimento dei <i>partners</i>	coinvolgimento in altre attività
<b>Partecipanti</b>			
<b>Gruppo di progetto</b>			
<b>Risorse finanziarie</b>	disponibilità	monitoraggio	futura sostenibilità
<b>Spazi</b>	identificazione chiara		
<b>Comunicazione (interna/esterna)</b>		documentazione delle attività	
<b>Diffusione e archiviazione materiali</b>			
<b>Istituzioni (livello di coinvolgimento)</b>	accettazione del rischio		eventuale cambiamento prodotto dal progetto

TABELLA 2

	<b>Načrtovanje</b>	<b>Projekt</b>	<b>Nadaljnji razvoj</b>
<b>Namen</b>	jasni cilji	doseženi rezultati	analiza doseženih rezultatov, tudi nepričakovanih
<b>Partnerji</b>	posvetovanje s partnerji	vkjučevanje partnerjev	vključevanje v druge aktivnosti
<b>Udeleženci</b>			
<b>Projektna skupina</b>			
<b>Finančna sredstva</b>	razpoložljivost	spremljanje	trajnost projekta
<b>Prostori</b>	jasna opredelitev		
<b>Sporočanje (notranje/zunanje)</b>		dokumentiranje aktivnosti	
<b>Širjenje in arhiviranje materialov</b>			
<b>Institucije (stopnja vključenosti)</b>	prevzemanje tveganja		morebitne spremembe, ki jih je spodbudil projekt

TABELLA 2

a categorie con esigenze peculiari), è spesso necessario ricorrere all'ausilio di finanziamenti esterni (da parte di Fondazioni, Associazioni, ecc.).

Le generali difficoltà economiche, con le ricadute sul mondo della scuola e non solo, hanno comportato negli ultimi tempi ulteriori criticità da parte degli istituti scolastici, nella tendenza ad aumentare il numero di utenti per singola attività, mentre è noto che il lavoro con gruppi di piccole dimensioni consente una maggiore interazione e la creazione di un contesto più adeguato ad una fruizione positiva<sup>14</sup>, o nella ricerca di occasioni di apprendimento totalmente gratuite.

## Valutazione

La valutazione di un progetto didattico o di una iniziativa nel campo dell'*edutainment* è necessaria, per verificare l'effettivo raggiungimento degli obiettivi fissati in fase di pianificazione e arrivare a decisioni su eventuali sviluppi futuri, o per introdurre modificazioni nel caso di riproposta dell'attività<sup>15</sup>.

Alcuni anni fa è stato elaborato a seguito di ricerca specifica (Cristina Da Milano, Ecom) un modello per l'identificazione di buone pratiche nella didattica museale, basato sul rapporto fra ambiti di valutazione e fasi temporali dell'attività in esame<sup>16</sup>. Si tratta di una griglia adattabile a situazioni diversificate, la cui compilazione va curata dal progettista o dal gruppo di progetto<sup>17</sup> (vedi *Tabella 2*).

Nel campo della valutazione di singole proposte didattiche (in particolare, il percorso in museo compiuto da una classe), una interessante proposta, calibrata sul Museo storico di Bergamo ma d'esempio anche per musei/parchi archeologici, è stata curata da Adriana

zunanje vire financiranja (skladi, društva itd.).

Širša gospodarska kriza, ki vpliva tudi na šolski sistem, je v zadnjih letih povzročila vrsto težav tudi šolskim ustanovam, kjer je število uporabnikov za posamezno aktivnost vse večje. Vemo pa, da je delo v manjših skupinah bolj učinkovito, ker omogoča večjo interakcijo in vzpostavitev prijetnejšega okolja za uporabnike<sup>14</sup>. Pogosto iščejo tudi brezplačne oblike izobraževanja in učenja.

## Vrednotenje

Vrednotenje pedagoškega programa ali zabavno-izobraževalne pobude je pomembno za preverjanje doseženih rezultatov, ki smo si jih zastavili pri načrtovanju, in za sprejemanje odločitev o prihodnjih pobudah, o morebitnih popravkih ali predlogih<sup>15</sup>.

Pred nekaj leti so na podlagi posebne raziskave (Cristina Da Milano, Ecom) pripravili obrazec za preverjanje dobrih praks v okviru muzejske pedagogike, ki sloni na odnosu med področji vrednotenja in časovnimi sklopi obravnavane aktivnosti<sup>16</sup>. Ta obrazec lahko prilagodimo različnim situacijam, izpolnjuje pa ga načrtovalec aktivnosti ali projektna skupina<sup>17</sup> (glej *Tabela 2*).

Na področju vrednotenja posameznih pedagoških aktivnosti (zlasti programa, ki ga učenci izpelejo v muzeju) je zanimiv predlog, ki ga je Adriana Bortolotti sicer izdelala za Zgodovinski muzej v Bergamu, a se lahko priredi tudi za druge arheološke

<sup>14</sup> A. Trombini, *Primo passo: definire il campo*, in *La qualità nella pratica educativa al museo*, a cura di M. Sani e A. Trombini, Bologna 2003, p. 17. Oltre all'aumento del numero di studenti per classe, sono frequenti le richieste da parte delle scuole di accorpate due classi, per abbattere i costi sia dei trasporti sia dell'attività da svolgere.

<sup>15</sup> Considerazioni generali sull'importanza della valutazione e sulle metodologie per effettuarla sono proposte in *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un manuale europeo*, a cura di K. Gibbs, M. Sani, J. Thompson, Ferrara 2007, pp. 39-44.

<sup>16</sup> La griglia è diffusamente illustrata, in una versione leggermente diversa, in C. Da Milano, *L'apprentissage tout au long de la vie dans les musées*, in *Collecting and sharing good practice for lifelong learners in art museums and galleries in Europe*, s.l. s.d., pp. 29-34.

<sup>17</sup> Un esempio di rapporto di valutazione molto articolato è quello relativo al corso di formazione per operai/assistenti di scavo archeologico e manutentori di aree verdi svolti nella casa circondariale di Rebibbia nuovo complesso, [www.eccom.it/images/stories/Rapporto\\_di\\_valutazione\\_sulle\\_attività\\_svolte\\_a\\_Rebibbia](http://www.eccom.it/images/stories/Rapporto_di_valutazione_sulle_attività_svolte_a_Rebibbia).

<sup>14</sup> A. Trombini, *Primo passo: definire il campo*, in *La qualità nella pratica educativa al museo*, ur. M. Sani in A. Trombini, Bologna 2003, str. 17. Poleg večjega števila učencev v razredu šolske ustanove pogosto »združujejo« razrede zato, da bi zmanjšale stroške prevoza in stroške predvidenih aktivnosti.

<sup>15</sup> Za splošne ugotovitve o pomenu vrednotenja in o metodah vrednotenja glej *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un manuale europeo*, ur. K. Gibbs, M. Sani, J. Thompson, Ferrara 2007, str. 39-44.

<sup>16</sup> Podobno razpredelnico ponuja C. Da Milano, *L'apprentissage tout au long de la vie dans les musées*, v *Collecting and sharing good practice for lifelong learners in art museums and galleries in Europe*, s.l. s.d., str. 29-34.

<sup>17</sup> Primer natančnega poročila o vrednotenju aktivnosti so izdelali v okviru izobraževalnega tečaja za zaposlene/pomočnike na arheoloških izkopavanjih in vzdrževalce zelenih površin; tečaj je potekal v italijanskem zavodu za prestajanje kazni Rebibbia, [www.eccom.it/images/stories/Rapporto\\_di\\_valutazione\\_sulle\\_attività\\_svolte\\_a\\_Rebibbia](http://www.eccom.it/images/stories/Rapporto_di_valutazione_sulle_attività_svolte_a_Rebibbia).

Bortolotti<sup>18</sup>; in essa si propone la somministrazione di questionari (due, con alcune domande coincidenti) sia all'educatore museale sia al docente, a seguito dell'attività didattica in museo, ottenendo una verifica incrociata sulla validità della stessa. Rivolto solo ai docenti è invece un questionario utilizzato nel 2009 per l'attività didattica dei musei del Mantovano<sup>19</sup>, accanto ad un altro mirato ad accertare il gradimento dei musei da parte del pubblico generico.

È utile per il museo, per la valutazione dell'efficacia del percorso e degli strumenti forniti, poter conoscere i risultati del lavoro compiuto in seguito a scuola, in particolare delle verifiche, poiché "se l'intero gruppo di allievi fornisce risposte errate a una prova di verifica (...) la difficoltà potrebbe derivare da uno strumento costruito in modo poco corretto"<sup>20</sup>. Al proposito, è stato elaborato - per un progetto di didattica museale della Pinacoteca di Brera a Milano - un modello di valutazione molto ampio nell'individuazione delle aree da monitorare, che può essere trasferito ad altri ambiti<sup>21</sup>.

## La didattica museale archeologica<sup>22</sup>

La didattica dell'archeologia è uno dei tanti aspetti della didattica museale e si esplica tradizionalmente in prevalenza negli ambiti disciplinari di Storia e Arte e immagine. Mentre, fino a qualche tempo fa, vedeva una consistente partecipazione anche degli alunni della prima classe della secondaria di primo grado, negli ultimi anni - a seguito del mutamento dei programmi ministeriali - è fruita soprattutto dalle scuole primarie, considerando che le secondarie di secondo grado risultano per vari motivi meno disponibili delle altre verso le uscite di istruzione. Tuttavia, proprio per consentire un approfondimento di questi temi a studenti che hanno raggiunto uno stadio più complesso del pensiero storico, è importante non rinunciare alla realizzazione di progetti didattici per questa fascia di pubblico ("difficile" anche per le problematiche proprie dell'età), senza

<sup>18</sup> Una proposta per l'attività educativa museale e la relativa verifica, in "Museo&Storia", 3, 2001, [www.bergamoestoria.it/pubblicazioni/rivista/3/3\\_BORTOLOTTI.pdf](http://www.bergamoestoria.it/pubblicazioni/rivista/3/3_BORTOLOTTI.pdf).

<sup>19</sup> [www.sistemamusealeprovinciale.mantova.it/uploads/file](http://www.sistemamusealeprovinciale.mantova.it/uploads/file).

<sup>20</sup> E. Nardi, *Il problema della valutazione nella didattica museale*, in *Il Museo come laboratorio per la scuola. Per una didattica dell'arte*, Atti Terza Giornata Regionale di Studio sulla Didattica Museale (Padova, 1999), a cura di M. Cisotto Nalon, Padova 2000, pp. 85-90 (in particolare p. 89).

<sup>21</sup> S. Mascheroni, *La condivisione delle esperienze educative scuola-museo: per una verifica dei progetti*, in *Il Museo come laboratorio per la scuola. Per una didattica dell'arte*, Atti Terza Giornata Regionale di Studio sulla Didattica Museale (Padova, 1999), a cura di M. Cisotto Nalon, Padova 2000, pp. 94-97.

<sup>22</sup> Si fa riferimento in questo testo soprattutto alla situazione in Italia.

parke in muzeje<sup>18</sup>; po izpeljani aktivnosti se kustosu pedagogu in učitelju izročita vprašalnika (dva ločena vprašalnika, v katerih se nekatera vprašanja ujemajo), da se navzkrižno preveri uspeh pobude. Samo učiteljem pa je namenjen vprašalnik, ki so ga izdelali leta 2009 v okviru pedagoških aktivnosti muzejev iz Mantove<sup>19</sup>, in dopolnjuje obstoječi vprašalnik za preverjanje zadovoljstva širše javnosti.

Tako preverjanje je za muzej koristno, saj omogoča ugotavljanje učinkovitosti ponujenega programa in pripomočkov ter preverjanje rezultatov opravljenega dela v šoli, zlasti testov, saj »če ves razred napačno odgovori na vprašanja v testu (...), pomeni, da so težave povezane z zasnovo programa«<sup>20</sup>. V ta namen so v okviru projekta muzejske pedagogike v milanski Pinakoteki Brera sestavili model vrednotenja, ki omogoča določanje širokega spektra vsebin in ki se lahko razširi tudi na druga področja<sup>21</sup>.

## Arheološka muzejska pedagogika<sup>22</sup>

Arheološka pedagogika je ena od številnih področij muzejske pedagogike in je tradicionalno vezana na preučevanje zgodovine in likovne umetnosti. Čeprav so se do pred nedavnim tudi učenci zadnjih treh let osnovne šole udeleževali programov arheološke pedagogike, se zadnje čase tudi zaradi sprememb ministrskih programov nanje prijavljajo predvsem učenci prvih petih razredov osnovne šole. Dijaki pa se zaradi različnih razlogov za ekskurzije odločajo v manjši meri. Da bi dijakom, ki so že razvili pozitiven odnos do zgodovine, omogočili ustrezno spoznavanje nekaterih vsebin, pa je pomembno izvajati pedagoške projekte tudi za mladostnike (ki so pogosto zahtevnejši, tudi zaradi značilnosti tega starostnega obdobja) in se pri tem ne omejiti le na klasične in splošne gimnazije.

<sup>18</sup> Una proposta per l'attività educativa museale e la relativa verifica, v *Museo&Storia*, 3, 2001, [www.bergamoestoria.it/pubblicazioni/rivista/3/3\\_BORTOLOTTI.pdf](http://www.bergamoestoria.it/pubblicazioni/rivista/3/3_BORTOLOTTI.pdf).

<sup>19</sup> [www.sistemamusealeprovinciale.mantova.it/uploads/file](http://www.sistemamusealeprovinciale.mantova.it/uploads/file).

<sup>20</sup> Nardi, *Il problema della valutazione nella didattica museale*, v *Il Museo come laboratorio per la scuola. Per una didattica dell'arte*, zbornik 3. deželnega študijskega dne o muzejski pedagogiki (Padova, 1999), ur. M. Cisotto Nalon, Padova 2000, str. 85-90 (str. 89).

<sup>21</sup> S. Mascheroni, *La condivisione delle esperienze educative scuola-museo: alla ricerca di una definizione*, v *Il Museo come laboratorio per la scuola. Per una didattica dell'arte*, zbornik 3. deželnega študijskega dne o muzejski pedagogiki (Padova, 1999), ur. M. Cisotto Nalon, Padova 2000, str. 94-97.

<sup>22</sup> V tem besedilu se v glavnem sklicujemo na razmere v Italiji.

limitare l'offerta ai licei classici e scientifici.

Il museo o il sito archeologico paiono meno comprensibili rispetto ad altri, per la presenza di oggetti/strutture non sempre attraenti dal punto di vista estetico, spesso lacunosi o di interpretazione non agevole. Anche per questo la didattica museale ha in archeologia una tradizione lunga e consolidata, con proposte entrate in circolazione in diversi casi negli anni Settanta del secolo scorso e considerate tuttora valide (seppure con adeguamenti e perfezionamenti), con periodi di particolare successo talvolta per fattori esterni, come l'impatto nell'immaginario collettivo della fortunata serie cinematografica delle avventure di Indiana Jones o de *Il Gladiatore* di Ridley Scott. Un fattore modificante è stata poi la progressiva diffusione delle modalità didattiche di tradizione anglosassone e germanica, con ampio spazio dato all'animazione e alla rievocazione storica.

Nonostante questo impegno forte e protratto nel tempo, persiste ancora talvolta il luogo comune che i musei archeologici siano di difficile frequentazione o che gli scavi archeologici siano solo un freno allo sviluppo di attività più remunerative o essenziali; resta quindi un obiettivo primario per le istituzioni il favorire la diffusione della conoscenza del patrimonio archeologico, avvalendosi delle modalità più attrattive.

Da notare poi che ancor oggi molti musei sono privi di ambienti (o di ambienti adeguati) per la realizzazione di laboratori, con situazioni penalizzanti a priori nell'elaborazione di progetti didattici, che favoriscono il sorgere di strutture "parallele" e in ultima analisi sostitutive (cfr. ad esempio, nella provincia di Lecce, [www.museodeiragazzi.it](http://www.museodeiragazzi.it), "museo interattivo di preistoria, fatto di riproduzioni, ricostruzioni e materiali di vario tipo che i ragazzi possono osservare, manipolare ed usare" e che "fornisce 'gli anelli di congiunzione', che i musei presenti nel nostro territorio non hanno"; oppure, con aspetti ludici e spettacolari, 3D Rewind Rome Museo Virtuale della Roma antica, situato "a pochi passi dal Colosseo", in cui vengono proposte anche attività laboratoriali integrative alla visita). Del resto, diverse associazioni propongono alle scuole laboratori identici nello svolgimento pratico a quelli proposti dai musei, ma avulsi dal patrimonio culturale presente sul territorio (se non altro, perché agiti al di fuori di musei e siti archeologici, di cui non prevedono la visita). Ancora, l'assenza in molti musei di spazi aperti li rende poco competitivi come mete uniche di uscite d'istruzione, favorendone la sostituzione con parchi tematici a volte del tutto privi di resti/reperti originali (i cosiddetti parchi *off site*)<sup>23</sup>, ma che offrono comunque attività simili nello svolgimento a quelle elaborate e proposte in ambito museale. Diverso naturalmente il caso in cui il parco sia stato realizzato

Archeologici musei e siti di scavo sono spesso meno attraenti di altri per la presenza di oggetti/strutture non sempre attraenti dal punto di vista estetico, spesso lacunosi o di interpretazione non agevole. Anche per questo la didattica museale ha in archeologia una tradizione lunga e consolidata, con proposte entrate in circolazione in diversi casi negli anni Settanta del secolo scorso e considerate tuttora valide (seppure con adeguamenti e perfezionamenti), con periodi di particolare successo talvolta per fattori esterni, come l'impatto nell'immaginario collettivo della fortunata serie cinematografica delle avventure di Indiana Jones o de *Il Gladiatore* di Ridley Scott. Un fattore modificante è stata poi la progressiva diffusione delle modalità didattiche di tradizione anglosassone e germanica, con ampio spazio dato all'animazione e alla rievocazione storica.

Kljub velikim in dolgotrajnim prizadevanjem pa je še vedno razširjeno prepričanje, da je arheološke muzeje težko obiskovati ali da so arheološka najdišča le ovira za razvoj bolj donosnih ali pomembnejših dejavnosti; za muzejske ustanove je torej ključnega pomena, da se spodbudi širjenje poznavanja arheološke dediščine s pomočjo atraktivnejših načinov in metod.

Res je tudi, da številni muzeji nimajo prostorov (ali ustreznih prostorov) za organizacijo delavnic, kar že v izhodišču ovira izvajanje pedagoških dejavnosti, zato nastajajo »vzporedne« in nadomestne ponudbe (glej npr. v pokrajini Lecce [www.museodeiragazzi.it](http://www.museodeiragazzi.it): »interaktivni muzej prazgodovine z reprodukcijami, rekonstrukcijami in različnimi materiali, ki jih lahko učenci opazujejo, se jih dotikajo in uporabljajo« in ki nudi »vzporednice, ki jih muzeji na našem območju nimajo«; ali ponudbe z zabavnimi in rekreacijskimi elementi, npr. 3D Rewind Rome – Virtualni muzej antičnega Rima, ki se nahaja »nedaleč od koloseja« in v katerem organizirajo tudi delavnice). Tudi številna društva ponujajo šolam delavnice, ki se v praksi v ničemer ne razlikujejo od muzejskih delavnic, velika razlika pa je v tem, da nimajo neposrednega dostopa do kulturne dediščine (ker se izvajajo zunaj arheoloških muzejev in najdišč). Zaradi pomanjkanja prostorov na prostem so muzeji pogosto premalo zanimivi kot točke ekskurzije, zato se šole raje odločajo za obisk tematskih parkov, v katerih večkrat sploh ni originalnih najdb (t. i. *off site* parki)<sup>23</sup>, ponujajo pa podobne delavnice in aktivnosti kot muzeji. Drugače je seveda v primeru parka, ki ga pod nadzorom pristojnih institucij zgradijo v okviru arheološkega najdišča, da bi vrednotili rezultate izkopavanj, in/ali v parku, ki je neposredno

<sup>23</sup> Secondo il Codice dei Beni Culturali (dlg. 42/2004, art. 101, comma 2 e), un parco archeologico è "un ambito territoriale caratterizzato da importanti evidenze archeologiche e dalla compresenza di valori storici, paesaggistici o ambientali, attrezzato come museo all'aperto".

<sup>23</sup> V skladu s Kodeksom kulturne dediščine (2.e odstavek 101. člena uredbe št. 42/2004) je arheološki park »posebno območje, ki ga zaznamujejo pomembne arheološke najdbe in zgodovinske, krajinske ali okoljske vrednosti in ki je organizirano v obliki muzeja na prostem«.

– sotto la diretta supervisione delle istituzioni preposte  
– su un sito archeologico per valorizzare i risultati degli scavi e/o sia strettamente collegato a un museo<sup>24</sup>.

Forse non è superfluo ricordare che nella didattica museale “non si persegue l’obiettivo di divulgare la conoscenza di civiltà delle quali non si possa poi trovare documentazione nelle sale del Museo (...) è anche fondamentale saper cogliere l’opportunità che solo il Museo può offrire, quella del contatto diretto con le testimonianze del passato”<sup>25</sup>. In questo contesto, possono essere utili attività formative rivolte ai docenti, tese a fornire loro gli strumenti critici per una selezione delle proposte, pur sapendo che in molti casi la scelta di un’uscita di intrattenimento invece che didattica è consapevole e determinata da specifiche esigenze del gruppo-classe.

Nelle schede relative ai laboratori didattici più avanti proposte, molte attività rientrano fra gli *evergreen* irrinunciabili (come si evince dai riferimenti bibliografici ivi citati)<sup>26</sup>: ogni museo archeologico espone vasi che consentono ai visitatori di avvicinarsi alla produzione ceramica e ai suoi significati, così come ogni sezione romana presenta lucerne che introducono al tema dell’illuminazione, dell’abitare, ecc.; meno consueti, ma comunque frequenti, reperti metallici, epigrafici, scultorei, musivi, che aprono altri campi di apprendimento.

Difficile, se non impossibile, indicare una paternità delle idee delle tipologie di attività e dei laboratori qui presentati: nell’ambito della didattica e della divulgazione museale, regno per antonomasia della “letteratura grigia”, lo scambio di spunti, idee, stimoli, è continuo e i prodotti in circolazione sono di fatto adespoti. Si tratta di conoscenze trasferite da un museo all’altro, da un operatore all’altro, nel corso degli anni, anche grazie ai convegni e incontri di settore; inoltre, il fatto che alcune società di didattica museale gestiscano i servizi educativi di più musei o siti fa sì che le stesse attività si ritrovino in luoghi anche lontani geograficamente, spesso con uguale titolo e identica modalità di attuazione. Si può anzi affermare che nel campo della pratica laboratoriale sussiste nei temi e nelle modalità una sorta di *koiné* (per usare un termine frequente in archeologia) dalle Alpi alla Sicilia, in cui le differenze sono determinate dalle disponibilità economiche nella realizzazione degli stru-

povezan z muzejem<sup>24</sup>.

Ob tem velja poudariti, da namen muzejske pedagogike »ni ta, da se širi poznavanje določene pretekle civilizacije, o kateri sploh ni pričevanj v muzejskih dvoranah (...); pomembno je, da znamo izkoristiti priložnost, ki nam jo muzeji ponujajo, in sicer neposredni stik s pričevanji iz preteklosti«<sup>25</sup>. V tem pogledu so koristne tudi pedagoške aktivnosti za učitelje, ki jim nudijo kritične instrumente za izbor pedagoških pobud, čeprav vemo, da se pogosto raje odločajo za rekreacijski izlet kot pa za ekskurzijo in da je ta odločitev odvisna od specifičnih potreb skupine in razreda.

V listih pedagoških delavnic, ki jih naštevamo v nadaljevanju, so številne aktivnosti že zelo uveljavljene in razširjene (kot je razvidno tudi iz navedenih bibliografskih virov)<sup>26</sup>: v vseh arheoloških muzejih so razstavljene keramične posode, ki obiskovalcem omogočajo, da поблиže spoznajo obdelovanje keramike in njen pomen za takratno družbo, prav tako se v vseh muzejskih oddelkih, posvečenih antičnemu Rimu, nahajajo oljenke, ki obiskovalcem približajo teme o razsvetljavi, bivanju itd.; manj običajni, toda vseeno pogosti so npr. kovinski ostanki, napisi, kipi in mozaiki, ki omogočajo spoznavanje drugih vsebin.

Težko je, če ne že nemogoče, določiti avtorje aktivnosti in delavnic, ki jih tu predstavljamo: v okviru muzejske pedagogike in muzejske popularizacije, v kateri prevladuje »siva literatura«, poteka redna izmenjava mnenj, idej, nasvetov, zato je težko določiti izvor in avtorstvo določenih aktivnosti. To znanje se skozi leta prenaša z enega muzeja na drugi, z enega muzejskega delavca na drugega, tudi na podlagi posvetov in srečanj; poleg tega nekateri zunanji izvajalci svoje pedagoške programe vodijo v različnih muzejih in najdiščih hkrati, zato se podobne ali celo identične aktivnosti po naslovu in načinu izvajanja srečujejo tudi v zemljepisno bolj oddaljenih krajih. Lahko trdimo, da na področju pedagoških delavnic – kar se tiče tematik in načinov izvajanja – obstaja neke vrste *koiné* (če uporabimo izraz, ki se pogosto uporablja v arheologiji) od Alp do Sicilije, razlike pa so odvisne predvsem od finančne podpore izvaja-

<sup>24</sup> Ad esempio il Parco archeologico e museo all’aperto della Terramara di Montale, realizzato dal Museo Civico Archeologico Etnologico di Modena, che ne cura anche l’attività didattica.

<sup>25</sup> G. Cantoni, R. Macellari, P. Mazzoni, “Il Museo per la scuola”. *Didattica dell’archeologia nei Musei Civici di Reggio Emilia*, in *Scuola Museo Territorio per una didattica dell’archeologia*, Atti Giornata di studio (Casteggio, 2002), a cura di M.G. Diani, S. Maggi, L. Vecchi, Firenze 2003, p. 50.

<sup>26</sup> Sono infatti classificati fra i “laboratori senza tempo” da A. Bruttomesso, *Un museo del territorio e nel territorio: il Museo “G. Zannato” e il sistema museale Agno-Chiampo*, in *Comunicare l’archeologia. Ricerca e interazione in dieci anni di didattica*, Atti IX Giornata Regionale di studio sulla Didattica museale (Este, 2007), Crocetta del Montello 2008, p. 43, fig. 1.

<sup>24</sup> Na primer Arheološki park in muzej na prostem Terramara di Montale, ki ga je ustanovil Etnološki, arheološki in mestni muzej v Moderni, ki v njem vodi tudi izobraževalne aktivnosti.

<sup>25</sup> G. Cantoni, R. Macellari, P. Mazzoni, “Il Museo per la scuola”. *Scuola Museo Territorio per una didattica dell’archeologia*, zbornik študijskega dne (Casteggio, 2002), ur. M. G. Diani, S. Maggi, L. Vecchi, Firenze 2003, str. 50.

<sup>26</sup> A. Bruttomesso jih imenuje »brezčasne delavnice« v delu *Un museo del territorio e nel territorio: il Museo “G. Zannato” e il sistema museale Agno-Chiampo*, v *Comunicare l’archeologia. Ricerca e interazione in dieci anni di didattica*, zbornik 11. deželnega študijskega dne o muzejski pedagogiki (Este, 2007), Crocetta del Montello 2008, str. 43, slika 1.

menti e materiali didattici, naturalmente dalle opere/strutture che nel museo o sito possono essere viste e percepite come documenti originali e unici, inoltre dall'articolazione del percorso didattico in cui il laboratorio è inserito. Talvolta l'argomento del laboratorio è proprio di una determinata cultura o civiltà, ma in diversi casi si tratta di temi trasversali, applicati – con le dovute modifiche – a epoche e siti diversi.

Nelle schede dei laboratori didattici, nell'esposizione degli obiettivi sono tralasciati quelli che possono essere considerati sottintesi per la loro valenza generale (apprezzare la ricchezza culturale del territorio e conoscere la sua storia; comprendere il ruolo del museo per la valorizzazione e la tutela del patrimonio culturale; riflettere sulla condivisione della memoria; sviluppare il pensiero storico, ecc.) e quelli legati alle abilità messe in moto dal laboratorio stesso (ad esempio: comunicare con il linguaggio del corpo ed esprimere emozioni, nel caso delle animazioni; esplorare i materiali e le loro potenzialità, per le manipolazioni; sviluppare un repertorio linguistico, e così via); se necessario, sono citati invece in forma sintetica gli obiettivi strettamente connessi al laboratorio in esame. Sono poi stati tralasciati i prerequisiti, quando si tratta della conoscenza di base della civiltà o dell'epoca presa in considerazione.

I riferimenti bibliografici (talvolta "letteratura grigia") non sono esaustivi, ma scelti perché collegati a progetti circolanti da molto tempo oppure da poco introdotti o rispecchianti punti di vista particolari; sugli specifici contenuti archeologici, data la loro vastità, non viene fornita bibliografia, peraltro reperibile nei supporti didattici forniti dai musei a completamento dei percorsi. Nelle schede sono citate come *Esempi* iniziative di musei, parchi, siti archeologici, associazioni, cooperative; si tratta di menzioni esemplificative, non perché siano "migliori" o più rappresentative rispetto ad altre analoghe, e senza voler far torto a tutte quelle istituzioni che condividono – pur mantenendo la propria specificità – la stessa forma di approccio al pubblico; non sempre la menzione comporta la piena adesione di chi scrive alla modalità o ai contenuti ivi proposti, ma la si ritiene comunque utile per la conoscenza delle proposte in circolazione.

Nelle schede si troveranno talvolta riferimenti all'antico Egitto, non solo perché parte del curriculum scolastico nell'insegnamento della Storia, ma anche perché in molte raccolte archeologiche sono conservati oggetti pertinenti a quel periodo, attualmente in fase di valorizzazione nel Veneto, ad opera della Regione e di Università del territorio (Padova e Venezia), con il progetto denominato *Egitto Veneto*. Questi materiali, che trovano particolare gradimento in ambito scolastico (e non solo)<sup>27</sup>, sono – oltre che testimoni di un'antica civiltà – documenti delle

nju attività in preparazione del materiale didattico, od originali e unici, in quanto a del/oggetto, che si possono vedere nel museo o sul sito, oltre dall'articolazione del percorso didattico in cui il laboratorio è inserito. Talvolta l'argomento del laboratorio è proprio di una determinata cultura o civiltà, ma in diversi casi si tratta di temi trasversali, applicati – con le dovute modifiche – a epoche e siti diversi.

Pri navedbi ciljev v listih pedagoških delavnic nismo naštevati takih, ki jih lahko smatramo za samoumevne zaradi njihove splošne vrednosti (občudovanje kulturne dediščine prostora in spoznavanje njegove zgodovine; spoznavanje vloge muzejev za vrednotenje in varstvo kulturne dediščine; razmišljanje o kolektivnem spominu; razvijanje čuta za zgodovino itd.), in takih, vezanih na spretnosti, ki jih spodbujajo same aktivnosti (npr. sporočanje z neverbalnim jezikom in izražanje čustev, v primeru animacij; odkrivanje materialov in njihovih potencialov za rokovanje s predmeti; razvijanje besednega zaklada itd.); po potrebi pa sintetično navajamo cilje, ki so neposredno povezani s predlagano delavnico. Ko gre le za osnovno poznavanje obravnavane civilizacije ali obdobja, nismo posebej navajali niti predpogojev.

Bibliografski viri (ponekod »siva literatura«) zagotovo niso izčrpni, izbrali pa smo jih zato, ker se nanašajo na projekte, ki se izvajajo že dalj časa ali so nastali pred kratkim in odražajo poseben odnos do določene vsebine; zaradi njihove obsežnosti pa ne navajamo bibliografskih virov o specifičnih arheoloških temah, saj so na voljo v pedagoškem gradivu muzejev. V listih navajamo *Primere* pobud nekaterih arheoloških muzejev, parkov in najdišč ter društev in združenj; izbrali smo jih kot predloge in ne zato, ker bi bili boljši ali izčrpnjši od drugih. S tem nikakor ne oškodovati vseh drugih muzejskih ustanov, ki imajo kljub svojim specifikam podobne pristope do obiskovalcev. Navajanje teh primerov ne pomeni, da se strinjamo z vsemi predlaganimi načini izvajanja in vsebinami, menimo pa, da so dobro izhodišče za spoznavanje obstoječih ponudb.

V listih lahko zasledimo tudi sklicevanje na stari Egipt, to ne samo, ker sodi v šolski kurikulum poučevanja zgodovine, ampak tudi ker se v številnih arheoloških zbirkah pojavljajo ostanki iz tistega obdobja. Zadnje čase so ti ostanki predmet posebnega zanimanja s strani Dežele Veneto in Univerz v Padovi in Benetkah zaradi projekta *Egitto Veneto*. Te najdbe, ki so za učence (in druge) še posebno privlačne<sup>27</sup>, pričajo ne samo o stari egipčanski civilizaciji, ampak tudi o obdobjih, v katerih so prišli v Italijo, in so izraz

<sup>27</sup> D. Picchi, *Un inarrestabile fiume in piena... la percezione dell'antico Egitto nell'immaginario collettivo*, in *Muse e Psiche. La psicologia al servizio della fruizione museale (Quaderni di didattica museale, 7)*, a cura di E. Gennaro, Ravenna 2006, pp. 49-57 ([www.sistemamusei.ra.it](http://www.sistemamusei.ra.it)).

<sup>27</sup> D. Picchi, *Un inarrestabile fiume in piena... la percezione dell'antico Egitto nell'immaginario collettivo*, in *Muse e Psiche. La psicologia al servizio della fruizione museale (Quaderni di didattica museale, 7)*, ur. E. Gennaro, Ravenna 2006, str. 49-57 ([www.sistemamusei.ra.it](http://www.sistemamusei.ra.it)).

epoche che li hanno condotti in Italia e quindi illuminanti sulla storia della cultura.

Nella presentazione degli esempi, si è curato di utilizzare materiale reso pubblico nel web (comunicati stampa, annunci, immagini, recuperabili nei siti dei musei citati o delle società che ne gestiscono il servizio educativo<sup>28</sup>) o in cartaceo (volantini promozionali, pubblicazioni) senza alterarne il contenuto, a parte gli interventi per migliorarne la leggibilità.

kulturne zgodovine tega prostora.

Pri naštevanju *Primerov* smo uporabili predvsem gradivo, ki je prosto dostopno na spletu (tiskovna sporočila, oglasi, fotografije, na voljo na spletnih straneh omenjenih muzejev in družb, ki vodijo vzgojne programe<sup>28</sup>) ali v tiskani obliki (promocijski letaki, publikacije, pri čemer nismo spreminjali njihove vsebine, razen kakšnih manjših popravkov za lažjo berljivost).

<sup>28</sup> Quando non citati esplicitamente, sono agevolmente reperibili *on line* (consultati nell'estate 2012).

<sup>28</sup> Če niso posebej navedeni, so zlahka dostopni na spletu (posvetovati poletja 2012).



# Cenni bibliografici

## Literatura

**Sono privilegiati i riferimenti a testi in italiano; per il tema dell'intercultura, v. la relativa scheda di attività. Repertori bibliografici si trovano in:**

**Prednost smo dali bibliografskim virom v italijanščini; za področje medkulturnega izobraževanja glej Delovne liste.**

**Bibliografski viri so na voljo na spletnih straneh:**

www.icom-italia.org, nelle *Risorse messe a disposizione dalla Commissione tematica "Educazione e mediazione"*, selezione tratta dal volume *Per l'educazione al patrimonio culturale. 22 tesi*, Milano 2008, di A. Bortolotti, M. Calidoni, S. Mascheroni e I. Mattozzi.

www.clio92.it, alla voce "Pedagogia del patrimonio culturale", repertorio a cura di S. Mascheroni (si veda anche [www.irre.toscana.it/scuolaebeniculturali/intersez1.htm](http://www.irre.toscana.it/scuolaebeniculturali/intersez1.htm)).

**Per l'ambito archeologico o per la trattazione di tematiche generali applicabili al patrimonio archeologico, si segnalano in particolare:**

**Za arheologijo ali za splošne vsebine, vezane na arheološko dediščino, navajamo zlasti:**

*La Didattica Museale*, Atti del Convegno (Foggia, 1990), Bari 1992: una vasta sezione (pp. 163-309) è dedicata ai musei archeologici.

*Imparare al museo. Percorsi di didattica museale*, Atti incontro di studio (Roma, 1995), a cura di E. Nardi, Centro di Didattica museale dell'Università degli Studi di Roma Tre, Napoli 1996.

*Effetto didattica. Esperienze e lavori con Impara il Museo e La città sotto la città*, a cura di M. Cisotto Nalon, Padova 1997.

*Verso un sistema italiano dei servizi educativi per il museo e il territorio. Materiali di lavoro della commissione ministeriale*, Roma 1999, contiene: P.G. Guzzo, G.C. Ascione, *Esperienze di didattica a Pompei: problemi metodologici e organizzativi*, pp. 83-88; E. D'Amicone, *Le attività educative del Museo Egizio di Torino*, pp. 89-100.

*Archäologische Museen und Stätten der römischen Antike - Auf dem Wege vom Schatzhaus zum Erlebnispark und virtuellen Informationszentrum?*, Referate des 2. Internationalen Collo-

quiums zur Vermittlungsarbeit in Museen (Köln, 3.-6. Mai 1999), (*Schriftenreihe des Museumsdienstes Köln*, 4), a cura di P. Noelke con la collaborazione di B. Schneider, Bonn 2001.

I. Rauti, *Dalla suggestione all'apprendimento. Modelli di didattica museale*, Napoli 2002 (con progetto didattico svolto, presso l'Aula ottagonale delle Terme di Diocleziano a Roma, da una II classe di liceo scientifico).

*La qualità nella pratica educativa al museo* (IBC Emilia-Romagna, ER Musei e territorio, Materiali e ricerche, 1), a cura di M. Sani, A. Trombini, Bologna 2003.

*Scuola Museo Territorio per una didattica dell'archeologia*, Atti della Giornata di Studio (Casteggio, 2002), a cura di M.G. Diani, S. Maggi, L. Vecchi, Firenze 2003.

*Osservatorio della didattica bibliotecaria e museale. Informazioni, documentazione, materiali della provincia di Venezia e oltre per scoprire la didattica dei beni culturali*, Venezia 2003.

M. Silvestrini, N. Frapiccini, *Attività didattica ed eventi espositivi a cura del Servizio Educativo del Museo Archeologico Nazionale delle Marche*, in ALDO. *Attività, Laboratori, Didattica, Orientamenti*, Atti del I salone della didattica museale (Macerata, 2003), Macerata 2004, pp. 25-28; inoltre rassegna delle attività didattiche in calce al volume.

*Manuale per i Servizi Educativi del Museo e del Territorio (Gli strumenti di S'ed, 1)*, a cura del Centro per i Servizi Educativi del Museo e del Territorio, Padova 2004, con CD-rom con modelli scaricabili; il testo offre anche il quadro normativo per l'attuazione del servizio educativo, in particolare nell'ambito di uffici statali.

*Musei e lifelong learning. Esperienze educative rivolte agli adulti nei musei europei*, a cura di M. Sani, Istituto per i beni artistici, culturali e naturali dell'Emilia Romagna, Bologna 2004.

E. Ratti, *La preistoria e la sua divulgazione attraverso la sperimentazione interattiva*, La Spezia 2004, scaricabile dal sito [www.archeolink.it](http://www.archeolink.it) (nello stesso sito, altri testi sotto il titolo *Sperimentando s'impara*).

*La didattica museale*, a cura di L. Zerbinì, Roma 2006.

*Conoscere la storia antica attraverso i musei archeologici*, a cura di M. Cenzone, Venezia 2006.

L. Cataldo, M. Paraventi, *Il museo oggi: linee guida per una museologia contemporanea*, Milano 2007.

*Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un manuale europeo*, a cura di K. Gibbs, M. Sani, J. Thompson, Ferrara 2007, scaricabile dal sito [www.ibr.regione.emilia-romagna.it](http://www.ibr.regione.emilia-romagna.it).

*Educare all'Antico. Esperienze, metodi, prospettive*, Atti del Convegno (Pavia-Casteggio, 2008), a cura di S. Maggi, Roma 2008.

C. Taddei, *La pratica didattica fra beni culturali e nuove tecnologie: l'esperienza della mostra "Vivere il medioevo"*, tesi di laurea, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, Università degli Studi di Bologna, Facoltà di Scienze della Formazione, rel. Prof. E. Giliberti, a.a. 2007-2008 (reperibile on line).

L. Cataldo, *Dal Museum Theatre allo Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano 2011.

## Serie

### Zbirke

*Quaderni del Museo di Scienze Archeologiche e d'Arte, Dipartimento di Scienze dell'Antichità, Università di Padova – Scritti di Scienze e Didattica dell'Antichità*, a cura di Alessandra Menegazzi (aggiornamento per docenti e interessati):

I - *Fare storia con l'archeologia*. Raccolta di testi dalle lezioni di aggiornamento per insegnanti anni 1994-1997, Padova 1998.

II - *Musei nella storia*. Raccolta di testi dalle lezioni di aggiornamento per insegnanti anni 1998-1999, Padova 2001.

III - *Popoli e civiltà del Veneto antico. Preistoria e protostoria*. Raccolta di testi dalle conferenze (Padova, 2000), Padova 2000.

IV - *Popoli e civiltà del Veneto antico. L'età romana: le città*. Raccolta di testi dalle conferenze (Padova, 2001), Padova 2002.

V - *Popoli e civiltà del Veneto antico. L'età tardoantica e il medioevo*. Raccolta di testi dalle conferenze (Padova, 2002), Padova 2004.

**Negli Atti delle Giornate Regionali di Studio sulla Didattica Museale, organizzate dalla Regione del Veneto con coordinamento scientifico di Aurora Di Mauro, in particolare:**

***Zbornik Deželnih študijskih dnevoov o muzejski pedagogiki, ki jih prireja Dežela Veneto pod strokovnim vodstvom Aurore Di Mauro, zlasti:***

1° Giornata Regionale di Studio sulla Didattica Museale. Settore Archeologia, Atti del convegno (Concordia Sagittaria, 1997), a cura di P. Croce Da Villa e A. Menegazzi, Portogruaro 1999.

*Le professionalità della didattica museale. Oltre la formazione, verso il riconoscimento*, Atti della V Giornata Regionale di Studio sulla Didattica Museale (Venezia, 2001), a cura di L. Baldin, Treviso 2002.

*L'attività didattica nel cuore del Museo. Gli attori e i modelli di gestione*, Atti della VI Giornata Regionale di Studio sulla Didattica Museale (Verona, 2002), Treviso 2003.

*Il museo come luogo dell'incontro. La didattica museale delle identità e delle differenze*, Atti della VII Giornata Regionale di Studio sulla Didattica Museale (Vicenza, 2003), Treviso 2004.

F. Ghedini, P. Basso, M.S. Busana, in *Il Museo nel territorio e nell'ambiente. Ricerca tutela didattica formazione*, Atti della VIII Giornata Regionale di Studio sulla Didattica Museale (Venezia, 2004), Treviso 2005, pp. 24-32.

*I musei incontrano i mondi degli adulti. Metodi ed esperienze di lifelong learning*, Atti del convegno "Musei e lifelong learning: esperienze educative rivolte agli adulti nei musei europei" (Bologna, 2005) e Atti della IX Giornata Regionale di Studio sulla Didattica Museale (Rovigo, 2005), Treviso 2006.

*Comunicare l'archeologia. Ricerca e interazione in dieci anni di didattica*, Atti della X Giornata Regionale di Studio sulla Didattica Museale (Este, 2007), Treviso 2008.

*Dire e fare didattica. Strumenti per la progettazione e la valutazione delle attività educative nei Musei*, Atti della XIV Giornata Regionale di Studio sulla Didattica Museale (Venezia, 2010), Treviso 2011.

**Nei Quaderni di didattica museale del Laboratorio Provinciale per la Didattica Museale della Provincia di Ravenna, a cura di Eloisa Gennaro, scaricabili dal sito [www.sistemamusei.ra.it](http://www.sistemamusei.ra.it), in particolare:**

***Zvezki muzejske pedagogike, Pokrajinska delavnica o muzejski pedagogiki, Pokrajina Ravenna, ur. Eloisa Gennaro, na voljo na spletni strani [www.sistemamusei.ra.it](http://www.sistemamusei.ra.it), zlasti:***

*Musei archeologici. Indagare sulle tracce del passato* (Quaderno n. 3), 2003.

*Muse e Psiche. La psicologia al servizio della fruizione culturale* (Quaderno n. 7), 2006.

*Simbolicamente. L'universo dei simboli nell'arte* (Quaderno n. 8), 2007.

*Il museo che sorprende. Azione e relazione educativa al museo alla luce delle nuove ricerche* (Quaderno n. 9), 2009.

**Alcuni siti internet (in cui è possibile reperire ulteriori riferimenti):**

***Nekaj spletnih strani (za dodatne informacije):***

[http://archivio.pubblica.istruzione.it/didattica\\_museale/new/culturaitalia.shtml](http://archivio.pubblica.istruzione.it/didattica_museale/new/culturaitalia.shtml) (alla voce Archeologia)

[www.comune.torino.it/museiscuola](http://www.comune.torino.it/museiscuola) - sito della Città di

Torino (Direzione Centrale Cultura ed Educazione – Servizio Musei e Patrimonio culturale), dedicato alla pedagogia del patrimonio culturale e alla funzione educativa dei musei.

<http://fondazione.ismu.org/patrimonioeinterculturala> - sito della Fondazione Ismu (Milano), per la cui descrizione si rinvia a S. Bodo, S. Mascheroni, *Educare al patrimonio in chiave interculturale*, Milano 2012, pp. 61-62; qui si segnala la sezione *Strumenti*, che comprende la *Bibliografia*, con indicazione dei testi reperibili *on line*.

[www.lemproject.eu](http://www.lemproject.eu) - sito The Learning Museum, con *Multimedia Library* e documenti vari, fra cui gli interventi al convegno internazionale *Intercultural Dialogue and Social Cohesion in Museums*, Riga, 27 aprile 2012.

[www.collectandshare.eu](http://www.collectandshare.eu) – sito realizzato dalla Commissione Europea per il programma Socrates, dedicato in particolare al *lifelong learning*.

[www.sed.beniculturali.it](http://www.sed.beniculturali.it) – sito del Centro per i servizi educativi del museo e del territorio del MiBAC, con Banca dati di progetti didattici.

[www.musei2.educ.uniroma3.it](http://www.musei2.educ.uniroma3.it) – sito del Centro di didattica museale (cdm) dell'Università Roma Tre, istituito nel 1994; nel sito [www.lapes.it](http://www.lapes.it), Archivio bibliografico sulla didattica museale e Archivio dei materiali didattici.

*Nei siti web dei diversi Musei archeologici è infine possibile reperire descrizioni e immagini dell'attività didattica proposta e degli eventi.*

*Na spletnih straneh raznih arheoloških muzejev so na voljo tudi opisi in fotografije o predlaganih pedagoških aktivnosti in drugih dogodkih.*



## Schede di attività



*Delovni listi*

## Percorso didattico in museo

### Ambito

Didattica museale.

### Obiettivi

Apprendimento di un tema specifico nell'ambito dello studio di un'epoca o civiltà antica.

### Destinatari

Scuole, dalla primaria alla secondaria di secondo grado; vengono talvolta proposti anche percorsi per l'ultimo anno della scuola dell'infanzia, opportunamente calibrati.

### Durata

Si tratta in genere di percorsi di 60, 90 o 120 minuti, in rapporto alla disponibilità di tempo standard delle classi, suddivisi in fasi, che si svolgono tendenzialmente in ambienti differenti (sale espositive, aula didattica, eventuali spazi aperti).

### Modalità

I percorsi nei musei archeologici comprendono nella maggior parte dei casi un'attività laboratoriale (secondo una prassi ormai consolidata, di tradizione munariana, v. *Schede dei laboratori*), la cui collocazione temporale rispetto all'osservazione dei materiali esposti può variare: in genere a conclusione del percorso, ma in alcuni casi con collocazione intermedia.

Nella fase esplicativa, è importante che la comunicazione da parte dell'operatore non sia unidirezionale, ma – tenendo conto del “contesto personale” degli studenti – ne solleciti l'attenzione con domande “aperte” e non nozionistiche, accettando risposte errate come base per la discussione, e coinvolgendoli sul piano personale ed emotivo, col proporre paragoni con le loro esperienze; nel caso dei più piccoli, è utile far ricorso, se possibile, all'approccio ludico.

Lo svolgimento di un'attività laboratoriale congruente al tema è fondamentale, anche per le secondarie di secondo grado, che presentano talvolta resistenze ad adottare questa modalità (in quanto ritenuta propria di fasce d'età inferiore) e per le quali vanno costruiti laboratori adeguati, incentrati sulla riflessione critica e sul raffronto fra quanto osservato in museo e documentazione reperibile altrove.

Il laboratorio è un mezzo per l'acquisizione di abilità, per la riflessione sulle tecniche antiche, per il consolidamento su quanto appreso in museo; può anche essere costruito come momento di progettazione comune, determinando un forte coinvolgimento corale (v. ad esempio la scheda di laboratorio “Allestimento di museo archeologico”), ovvero l'intero percorso può essere laboratoriale.

Per queste attività, è fondamentale che il museo disponga di un'aula didattica o di uno spazio separato da quello espositivo (quindi senza i vincoli che questo comporta), omologato per l'accoglienza a una trentina di persone, attrezzato e possibilmente dotato di acqua corrente.

### Valutazione

Poiché si tratta dell'offerta didattica più comune per i musei, usufruita da un ampio numero di scuole e spesso ripetuta più volte dai medesimi docenti nel corso degli anni, si presta particolarmente alla valutazione (cfr. *Linee guida*); nell'eventuale somministrazione di questionari va tenuto conto dei limiti di tempo imposti alle classi, e quindi ai docenti, in uscita didattica.

### Osservazioni

Per il servizio educativo del museo, è utile tenere una schedatura dei percorsi proposti, sia per memoria delle attività svolte, sia per il controllo dei materiali didattici disponibili e la loro corretta archiviazione. Partendo dall'Indice di progetto proposto da A.M. Visser Travagli (v. *Linee guida*), si possono aggiungere alcune voci di dettaglio:

- obiettivi
- destinatari (precisando variazioni di attività e materiali in rapporto alla fascia d'età)
- ambiti di riferimento (materie scolastiche)
- prerequisiti
- durata e fasi
- opere di riferimento in museo
- materiali di studio per gli operatori (documentazione generale sul tema, con approfondimenti relativi alle opere considerate, messi a disposizione dal museo)

# Muzejski pedagoški program

## Področje

Muzejska pedagogika.

## Cilji

Spoznavanje nekega zgodovinskega obdobja ali pretekle civilizacije.

## Ciljne skupine

Osnovne in srednje šole; ob ustreznih prilagoditvah tudi otroci v zadnjem letu vrtca.

## Trajanje

Programi lahko trajajo 60, 90 ali 120 minut, odvisno od časovne razpoložljivosti sodelujočih razredov, in so porazdeljeni po sklopih, ki se načelno odvijajo v različnih prostorih (razstavne dvorane, pedagoška učilnica, na prostem).

## Potek aktivnosti

Programi arheoloških in drugih muzejev so osnovani v glavnem na delavnicah (v skladu z že ustaljeno prakso po Munariju, glej *Listi pedagoških delavnic*), ki lahko potekajo v različnih fazah: navadno po ogledu razstavljenih predmetov, v nekaterih primerih pa lahko tudi med samim obiskom.

Pri razlagi vsebine je pomembno, da komunikacija ne poteka enosmerno, zato naj kustos pedagog ob upoštevanju specifik učencev poskuša pritegniti njihovo pozornost s postavljanjem »odprtih« vprašanj, pri čemer mora napačne odgovore uporabiti kot izhodišče za razpravo. Pomembno je tudi, da jih poskuša prek primerjave z njihovimi izkušnjami čim bolj pritegniti s čustvenega in osebnega vidika. K najmlajšim pa pristopimo z igro.

Aktivnosti na delavnicah so ključnega pomena tudi za dijake srednjih šol, čeprav obstajajo določeni zadržki do take metode dela (prevladuje namreč mnenje, da je metoda primernejša za mlajše učence). Zato je treba pripraviti ustrezne delavnice, ki naj temeljijo na kritični presoji in na primerjavi med tem, kar so si dijaki ogledali v muzeju, in drugimi razpoložljivimi viri.

Delavnica služi za pridobivanje spretnosti, za spodbujanje razmisleka o metodah dela, ki so jih uporabljali v preteklosti, in za utrditev znanja, ki so si ga učenci pridobili med ogledom muzeja; poleg tega je lahko priložnost za skupno načrtovanje, ki omogoča timsko delo (glej npr. *Listi pedagoških delavnic*, *Postavitve arheološkega muzeja*). Program lahko v celoti poteka v obliki delavnice.

Za tovrstne aktivnosti je ključnega pomena, da imajo v muzeju ustrezno pedagoško učilnico ali prostore, ki so ločeni od razstavnih (torej brez omejitev, ki so značilne za razstavne dvorane) in v katerih lahko sprejmejo približno 30 ljudi ter so ustrezno opremljeni in imajo po možnosti priključek za vodo.

## Vrednotenje

Ker gre za eno najpogostejših pedagoških aktivnosti v muzejih, ki je posebno priljubljena med učenci in za katero se učitelji večkrat odločajo, je še posebno primerna za vrednotenje (glej *Smernice*); pri morebitnem razdeljevanju vprašalnikov je treba upoštevati tudi časovno razpoložljivost razreda in učitelja.

## Opombe

Smiselno je, da muzejska pedagoška služba zaradi dokumentiranja izvedenih aktivnosti, posodabljanja obstoječega pedagoškega gradiva in njegovega ustreznega arhiviranja vodi evidenco o pedagoških programih. Če izhajamo iz *Vsebin*, ki ga je predlagala A. M. Visser Travagli (glej *Smernice*), lahko temu dodamo še nekaj kategorij:

- cilji
- ciljne skupine (z navedbo aktivnosti in gradiva glede na starostno stopnjo)
- tematska področja (glede na predmetnike)
- predpogoji
- trajanje in sklopi
- referenčni eksponati v muzeju
- študijsko gradivo za muzejske delavce (splošni dokumenti o izbrani temi ter natančnejše informacije o obravnavanih eksponatih, ki jih nudi muzej)
- gradivo za učitelje (pedagoški zvezek, sheme, CD-ji, bibliografski viri itd.)
- materiali, ki jih muzejski delavci uporabljajo pri razlagi (preglednice, prezentacije Power Point, razni predmeti...)
- predlagana aktivnost za učence (opis delavnice po sklopih)
- oprema in materiali (seznam materialov, ki so potrebni za izvajanje delavnice in so na voljo v muzeju, ter drugih, ki jih mora priskrbeti šola)
- datum vključitve programa v ponudbo muzeja

- materiali per i docenti (quaderno didattico, schede, CDrom, spunti bibliografici, ecc.)
  - materiali usati dagli operatori durante la spiegazione (tavole illustrative, power-point, oggetti...)
  - attività proposta agli studenti (descrizione del laboratorio nelle sue fasi)
  - attrezzature e materiali usati (elenco dei materiali disponibili in museo ed eventualmente da procurare da parte della scuola, per la realizzazione del laboratorio)
  - data di introduzione nell'offerta didattica del museo
  - autore/curatore del percorso didattico
  - valutazione e considerazioni sui risultati
  - aggiornamenti e variazioni apportati nel tempo
  - fruizione (dati numerici per anno scolastico, con l'indicazione del grado delle scuole; è interessante anche, per comprendere l'efficacia dell'offerta, conoscere la provenienza delle scuole, se locale, da zone limitrofe, ecc.)
- Possono anche essere utili una registrazione dei costi, nel caso siano direttamente sostenuti dal museo e quindi noti, e una tabella riassuntiva dell'offerta didattica nel suo complesso, con l'elenco dei temi trattati nei vari percorsi, la data di introduzione e la durata nel tempo delle singole offerte.

Si possono variare le proposte ad ogni anno scolastico, soprattutto nel caso in cui il museo abbia allestimenti temporanei, oppure si può procedere per accrescimento, mantenendo in vigore tutti i percorsi elaborati (considerando anche i costi talvolta elevati per la predisposizione dei materiali) e aggiungendone uno o più all'anno, in modo da fornire comunque un elemento di novità, eventualmente in funzione di mostre temporanee.

Nella scelta delle tematiche da affrontare, vanno considerate le esigenze espresse dai docenti, oltre ai programmi ministeriali in vigore e alle specificità del museo; è importante monitorare il gradimento dei percorsi per non disperdere energie e risorse economiche su progetti che non incontreranno il favore degli insegnanti.

L'utilizzo di questa modalità (la più diffusa, come si è detto) comporta il rischio di uno scivolamento nella *routine* da parte dell'educatore museale, che può essere spinto a riproporre in modo automatico un percorso ormai collaudato e ben conosciuto; per la classe che ne fruisce, invece, si tratta di un'occasione unica nel corso dell'anno scolastico ed è importante che le aspettative non vengano deluse. È infine importante, soprattutto per quei laboratori in cui sono utilizzati molti e diversi materiali/strumenti, che gli operatori abbiano a disposizione un elenco degli stessi, sia per non essere indotti a semplificare lo svolgimento riducendo i passaggi, sia per tenerne sotto controllo il consumo.

### Cenni bibliografici

Si tratta di articoli dedicati a musei scientifici, che espongono però in modo esauriente le problematiche insite in questa formula.

M. Xanthoudaki, *La visita guidata nei musei: da monologo a metodologia di apprendimento*, in "Nuova Museologia", n. 2 ([www.nuovamuseologia.org/n2/art5.pdf](http://www.nuovamuseologia.org/n2/art5.pdf)).

S. Calcagnini, M. Testa, *Aspetti pratici della visita museale* ([www.museoscienza.org/smec/manual](http://www.museoscienza.org/smec/manual)).

- organizator/vodja pedagoškega programa
  - vrednotenje rezultatov in ugotovitve
  - dopolnitve in spremembe
  - uporabnost programa (število izpeljanih programov po šolskih letih z navedbo stopnje šol; za preverjanje učinkovitosti programa je pomembno tudi, da vemo, od kod prihajajo šole, iz okolice ali bolj oddaljenih krajev itd.)
- Smiselno je tudi izdelati natančen pregled stroškov, predvsem če jih neposredno krije muzej, in razpredelnico o pedagoški ponudbi nasploh s seznamom vseh obravnavanih tematik v okviru vsakega programa, datumom izvajanja in trajanjem posameznih aktivnosti.

Ponudbo lahko spreminjamo iz leta v leto, zlasti v primeru občasnih razstav, ali jo razširimo, pri čemer se ohranijo vsi že izpeljani programi (predvsem če upoštevamo stroške za pripravo gradiva). Tem lahko vsako leto dodamo eno ali več novih aktivnosti, kar vsekakor predstavlja novost, tudi v povezavi z občasnimi razstavami.

Pri izboru tematik je treba poleg veljavnih programov ministrstva in značilnosti muzeja upoštevati predloge in zahteve učiteljev. Pomembno je spremljanje stopnje zadovoljstva uporabnikov, da ne bi zapravljali energije in finančnih sredstev za programe, ki jih učitelji ne bi izbrali.

S to metodo dela (ki je tudi najbolj pogosta) je namreč povezana nevarnost, da postane preveč rutinska zlasti za muzejskega delavca, ki bi lahko enostavno in avtomatsko ponovil že uporabljene programe; za uporabnike pa je to v okviru šolskega leta enkratna priložnost, zato je pomembno, da so njihova pričakovanja izpolnjena. Pomembno je tudi, da imajo muzejski delavci zlasti za delavnice, pri katerih se uporabljajo različni materiali in orodja, seznam vse opreme, zato da ne preveč poenostavljajo in posplošujejo poteka delavnice in da hkrati spremljajo porabo opreme/gradiva.

### Literatura

Gre sicer za članke o znanstvenih muzejih, v katerih pa so zelo jasno prikazane morebitne problematike, povezane s to metodo dela.

M. Xanthoudaki, *La visita guidata nei musei: da monologo a metodologia di apprendimento*, v *Nuova Museologia*, št. 2 ([www.nuovamuseologia.org/n2/art5.pdf](http://www.nuovamuseologia.org/n2/art5.pdf)).

S. Calcagnini, M. Testa, *Aspetti pratici della visita museale* ([www.museoscienza.org/smec/manual](http://www.museoscienza.org/smec/manual)).

# Animazione

## Ambito

Didattica museale; LLML.

## Obiettivo

Avvicinare i più piccoli al museo e alla conoscenza del mondo antico, in chiave ludica.

## Destinatari

Ultimo anno della scuola dell'infanzia; scuola primaria (soprattutto il primo triennio).

## Durata

90 o 120 minuti.

## Modalità

Il laboratorio presuppone la disponibilità di costumi (semplici ma congruenti con l'epoca considerata) o almeno di oggetti sufficientemente caratterizzanti (ad esempio, attributi per impersonare le divinità), in materiali colorati e leggeri, ma durevoli.

I bambini sono guidati nell'osservazione di un numero limitato di opere (ad esempio, per l'età classica, ceramica figurata, sarcofagi con scene mitologiche...) e viene loro narrato un episodio mitico, un rituale descritto dalle fonti, un avvenimento storico, ecc., collegato al territorio di appartenenza e/o ai reperti presenti in museo. Successivamente l'educatore museale, in collaborazione con il docente, assegna a ciascuno un ruolo, fornendo gli strumenti e le indicazioni per impersonarlo ("facciamo che tu eri..."); segue l'animazione, che ripropone il racconto nei suoi aspetti salienti.

## Esempi

### **Camaione, Civico Museo Archeologico, 2011-2012**

Laboratorio di "Archeologia storia e teatro": "Alla caccia dell'orso delle caverne"

Metti in scena una giornata in una grotta preistorica: i ragazzi, in base ai percorsi didattici già svolti e alle informazioni recepite sui vari aspetti della vita nella Preistoria, costruiscono la trama di un racconto da mettere in scena che riguardi le attività giornaliere di una comunità di cacciatori del Paleolitico. Sulla base delle suggestioni ricevute e con gli oggetti forniti dal Museo (indumenti per i cacciatori, ricostruzioni di utensili, pelle, materiale per la scenografia ecc.) i ragazzi inventano un episodio di vita quotidiana da rappresentare.

I materiali indispensabili saranno forniti dal Museo. La classe dovrà procurare: frutta secca (noci, nocciole, pinoli), 1 piccolo barattolo di miele, sassi per costruire il focolare, un sacchetto di rametti secchi, 3 fogli grandi di carta da pacchi marrone.

Durata: 3 ore; indispensabile la presenza di due operatori didattici.

### **Montecchio Maggiore (Vicenza), Museo di Archeologia e Scienze Naturali "G. Zannato"**

Animazione *I Veneti antichi e le cornacchie*

a partire dai reperti dell'Età del ferro presenti in museo e dal passo di Teopompo relativo al rito agrario con cui i Veneti antichi cercavano di proteggere i campi seminati dalle cornacchie, stipulando un "patto" con esse, ai bambini è proposto un percorso, in cui impersonando i Veneti antichi (mediante costumi messi a disposizione dal Museo) e realizzando una scenografia vivente (con piante, sole, nuvole, ecc., appositamente realizzati) sono introdotti al tema dell'attività agricola e della produzione del cibo, oltre che dell'abbigliamento e degli ornamenti di questo popolo.

Cfr. A. Bruttomesso, *Un museo del territorio e nel territorio: il Museo "G. Zannato" e il sistema museale Agno-Chiampo*, in *Comunicare l'archeologia. Ricerca e interazione in dieci anni di didattica*, Atti XI Giornata Regionale di studio sulla Didattica Museale (Este, 2007), Crocetta del Montello 2008, pp. 43-45. ([www.museozannato-agnochiampo.it/rete/files/abstract\\_conv\\_didattica07.pdf](http://www.museozannato-agnochiampo.it/rete/files/abstract_conv_didattica07.pdf))

### **Verona, Museo Lapidario Maffeiano, strumenti per animazione su tema mitologico.**



# Animacija

## Področje

Muzejska pedagogika; LLML (*Lifelong Museum Learning*).

## Cilj

Najmlajše približati muzejem in jih seznaniti s preteklimi civilizacijami s pomočjo igre.

## Ciljne skupine

Otroci v zadnjem letu vrtca; osnovna šola (zlasti prva triada).

## Trajanje

90 ali 120 minut.

## Potek aktivnosti

V okviru delavnice se uporabljajo preprosta oblačila (ki pa so skladna z oblačili obravnavanega obdobja) ali značilni predmeti (npr. atributi bogov) iz pisanih, lahkih in vzdržljivih materialov.

Otrokom predstavimo omejeno število predmetov (za klasično obdobje npr. poslikano keramiko, sarkofage s poslikanimi mitološkimi prizori ...) in jim opišemo mitološko zgodbo, pojasnimo kak obred ali predstavimo zgodovinski dogodek, ki je povezan z lokalnim območjem in/ali z muzejskimi eksponati. Nato kustos pedagog s pomočjo učiteljev vsakemu učencu dodeli vlogo ter mu izroči predmete in posreduje navodila za odigravanje vloge (»Igrajmo se ...«); sledi animacija, ki prikazuje ključne faze obravnavane zgodbe ali zgodovinskega dogodka.

## Primeri

### Camaiore, Mestni arheološki muzej, 2011-2012

Delavnica "*Arheologija, zgodovina in gledališče*": "*Lov na jamskega medveda*"

Gledališka uprizoritev življenja v prazgodovinski jami: na podlagi že izvedenih didaktičnih programov in novega znanja o različnih vidikih življenja v prazgodovini učenci sestavijo zgodbo o vsakodnevnih opravilih skupine lovcev v paleolitiku. Na podlagi prejetih napotkov in s pomočjo predmetov, ki jih nudi muzej (lovska oblačila, rekonstrukcije orodja, kožuhovina, različen material za scenografijo itd.), si otroci zamislijo prizor iz vsakdanjega življenja in ga uprizorijo.

Vse potrebne pripomočke za opravljanje didaktične dejavnosti bo preskrbel muzej. Učenci bodo morali prinesiti: suho sadje (orehe, lešnike, pinjole), 1 majhen lonček medu, kamne za izdelavo ognjišča, vrečko suhega trsja, 3 velike liste rjavega papirja za zavijanje paketov.

Trajanje: 3 ure; obvezna je prisotnost dveh strokovnih delavcev.

### Montecchio Maggiore (Vicenza), Arheološki in naravoslovni muzej "G.Zennato"

Predstava »*Stari Veneti in vrane*«

Na podlagi arheoloških ostalin iz železne dobe v muzejskih zbirkah in Teopompovega odlomka o kmetijskem obredu, s katerim so stari Veneti hoteli zaščititi obdelana polja pred vranami tako, da so z njimi sklenili svojevrsten "dogovor", se lahko otroci vživijo v svet starih Venetov (z uporabo oblačil, ki jim jih ponudi muzej). Skozi ustvarjanje žive scenografije (z rastlinami, soncem, oblaki... itd.) ki se izdelava izključno za to aktivnost, spoznavajo kmetijske dejavnosti, postopke priprave živil, kot tudi oblačila in okrasne predmete tega ljudstva.

Glej A. Bruttomesso, *Un museo del territorio e nel territorio: il Museo "G. Zennato" e il sistema museale Agno-Chiampo*, in *Comunicare l'archeologia. Ricerca e interazione in dieci anni di didattica*, Akti XI. Deželnega študijskega dneva o muzejski didaktiki (Este, 2007), Crocetta del Montello 2008, str. 43-45. ([www.museozannato-agnochiampo.it/rete/files/abstract\\_conv\\_didattica07.pdf](http://www.museozannato-agnochiampo.it/rete/files/abstract_conv_didattica07.pdf))

Verona, Lapidarij Maffei, pripomočki za animacijo na mitološko tematiko.



## Valigetta per l'osservazione

### Ambito

Didattica museale.

### Obiettivo

Ottenere una maggiore partecipazione nell'osservazione delle opere esposte, mediante un coinvolgimento attivo.

### Destinatari

Scuola primaria (ultimo biennio); scuola secondaria di primo grado.

### Durata

90 minuti.

### Modalità

L'intera visita è concepita come laboratorio pratico. All'inizio ad ogni studente viene fornita una valigetta o borsa a tracolla, con tasche contenenti una serie di semplici strumenti, dei quali l'operatore didattico guiderà l'utilizzo di fronte alle opere. Si prevede l'osservazione "da vicino", con un cannocchiale, per individuare dettagli significativi; l'esame "da lontano", tracciando con un pennarello su una lavagnetta trasparente (in plexiglas) o su acetato i contorni dell'opera esaminata o lo schema compositivo; l'uso di uno strumento di misura (dal righello al metro a nastro) per la definizione delle dimensioni dell'opera e del loro significato (ad esempio, in una statua il rapporto con la grandezza naturale del soggetto raffigurato e/o con l'altezza dell'osservatore); nel caso di resti di affreschi o di mosaici policromi, l'uso della "tavola dei colori", con l'individuazione di quelli prevalenti e la riflessione sul loro utilizzo; l'uso della "tavola dei materiali", per l'esame tattile delle materie costitutive. Altri strumenti saranno invece utilizzati dall'operatore didattico, come la pila per segnalare particolarità, creare effetti di luce-ombra, far seguire visivamente una linea di contorno o un'iscrizione.

La selezione delle opere e la predisposizione del percorso devono essere accurate, in rapporto sia allo svolgimento del tema prescelto sia all'utilizzo proficuo degli strumenti.

### Osservazioni

Tipologia di attività progettata in ambito storicoartistico nel 2003 ed utilizzata in esposizioni temporanee e allestimenti permanenti per l'esame di dipinti e scultura policroma ([www.sarahorlandi.it](http://www.sarahorlandi.it)), può essere trasposta in ambito archeologico, soprattutto se il museo conserva opere figurate bidimensionali e tridimensionali, per l'efficacia riscontrata nel favorire l'attenzione e la partecipazione degli studenti.

## Kovček za opazovanje

### Področje

Muzejska pedagogika.

### Cilj

Preusmeriti pozornost obiskovalcev na razstavljene predmete in jih motivirati za aktivno opazovanje.

### Ciljne skupine

Osnovna šola (od 4. razreda dalje).

### Trajanje

90 minut.

### Potek aktivnosti

Gre za praktično delavnico. Vsak učenec dobi kovček ali naramno torbo z žepi, v katerih so spravljene preprosti predmeti; med ogledom razstavljenih predmetov kustos pedagog prikaže njihovo uporabo. Predvidena sta ogled »od blizu« s povečevalnim steklom ali daljnogledom, da odkrijemo pomembne detajle eksponata, in ogled »od daleč«, tako da s flomastrom na pleksisteklo ali na acetat narišemo obris predmeta ali skico konstrukcije; z merilno napravo (ravnilo, meter ali trak) določimo razsežnost predmeta in njegov pomen (npr. pri kipu razmerje med naravno velikostjo prikazane osebnosti in/ali velikostjo opazovalca); pri ostankih fresk ali večbarvnih mozaikih s pomočjo barvne palete ugotovimo dominantne barve in si poskušamo predstavljati njihovo uporabo; s »paleto materialov« s tipanjem analiziramo sestavine. Kustos pedagog pa uporabi druge pripomočke, kot so npr. baterija za prikazovanje detajlov, ustvarjanje posebnih svetlobnih učinkov in ugotavljanje obrisa nekega predmeta ali napisa. Izbor predmetov in priprava programa morata biti zelo natančna tako glede izbrane tematike kakor tudi glede učinkovite uporabe pripomočkov.

### Opombe

Ta metoda dela je nastala za področje umetnostne zgodovine leta 1993 ter se uporablja pri občasnih in stalnih razstavah za preučevanje večbarvnih slik in kipov ([www.sarahorlandi.it](http://www.sarahorlandi.it)). Prav zaradi svoje učinkovitosti pri motiviranju učencev in njihovem aktivnem vključevanju v opazovanje pa je uporabna tudi za področje arheologije, predvsem če v muzeju hranijo predmete z dvo- ali tridimenzionalnimi poslikavami.

## Laboratorio in classe

### Ambito

Didattica museale.

### Obiettivo

Preparare in modo adeguato la visita al museo su un determinato argomento, oppure effettuare il consolidamento di quanto già appreso in museo, in ambito scolastico.

### Durata

In genere due ore.

### Modalità

L'operatore didattico museale si reca nella classe con un'apposita documentazione (presentazione in power-point, materiali illustrativi e per l'attività laboratoriale), complementare (e più estesa) rispetto ai contenuti dei libri di testo correnti, in cui siano evidenti i riferimenti al museo coinvolto. Al momento della prenotazione, il docente può illustrare eventuali peculiarità della classe, per far sì che lo svolgimento dell'attività sia preparato e adattato secondo le esigenze specifiche.

Ad una fase esplicativa, calibrata nei tempi all'età degli alunni, segue un'attività pratica di consolidamento.

Al docente viene consegnato materiale didattico (ad es. il quaderno didattico, v. scheda di attività), che illustra i contenuti e propone ulteriori attività, fra cui la verifica.

### Osservazioni

La possibilità di effettuare laboratori in classe risulta oggi particolarmente gradita alle scuole, perché non comporta i costi di trasporto e non richiede la compresenza di più docenti. Il laboratorio può poi far parte di una serie, tesa ad illustrare diverse tematiche di una civiltà, tutte connesse al patrimonio culturale conservato nel museo locale (progetti inseriti nel Piano dell'offerta formativa della scuola o POF).

Per alcune tematiche (come l'alimentazione di una determinata epoca, con realizzazione di una o più ricette, di solito per le secondarie di secondo grado), è necessario disporre di un ambiente adeguato all'interno della scuola. Il laboratorio in classe non deve essere interpretato dai fruitori come sostitutivo dell'approccio diretto ai beni culturali musealizzati, perché in tal caso, pur trasmettendo un sapere, fallirebbe il suo obiettivo primario.

### Esempio

**Verona, Civico Museo Archeologico, 2004:**

**Laboratorio in classe "La religione e il culto presso i Romani"**

Durata: 2 ore

*Target:* Classe V della scuola primaria ed eventualmente classe I della secondaria di primo grado.

*Prerequisiti:* Conoscenza della storia greca e romana negli aspetti principali

*Obiettivi di apprendimento:* Mettere in luce le caratteristiche di base della religione romana e delle pratiche di culto, in vista di una visita didattica al Museo; in particolare saranno trattati:

- nomi, poteri e rappresentazione iconografica delle principali divinità romane
- concetto di sincretismo religioso
- luoghi di culto (spazi naturali, larari nelle abitazioni, templi, santuari)
- modalità di sacrificio e cerimonie sacre
- offerte ed *ex voto*

Particolare attenzione sarà dedicata al concetto di tolleranza religiosa, in rapporto alla realtà interculturale del panorama scolastico attuale.

#### *Articolazione*

Il laboratorio si articola in una spiegazione di circa 1 ora, seguita da un'attività pratica di durata analoga.

L'operatore didattico museale illustra i contenuti di base, avvalendosi di una presentazione in *power-point* per renderne più agevole la comprensione. Le *slides* sono inferiori a 15, per consentire un'adeguata illustrazione alla fascia di età coinvolta; illustrano i temi proposti negli obiettivi, quindi le principali divinità romane, il tempio, rappresentazioni di sacrifici e di sacerdoti, are iscritte, sia con materiali di Roma (o di altri luoghi dell'Impero) sia con reperti del Museo archeologico, che saranno poi riesaminati durante l'uscita didattica della classe. Al docente viene con-

# Razredna delavnica

## Področje

Muzejska pedagogika.

## Cilj

Priprava na ogled muzeja in na obravnavano tematiko ali poglobitev znanja, ki so ga učenci pridobili v muzeju.

## Trajanje

Načelno dve uri.

## Potek aktivnosti

Kustos pedagog pride v razred z ustreznim gradivom (prezentacije Power Point, ilustrativno gradivo in drugi pripomočki za aktivnosti v delavnici), ki dopolnjuje in nadgrajuje vsebine uporabljenih učbenikov in iz katerega so razvidna sklicevanja na muzej. Učitelj lahko kustosu pedagogu vnaprej predstavi značilnosti in pričakovanja razreda, da aktivnosti čim bolj uskladi s pričakovanji.

Po uvodni predstavitvi, ki jo pedagog pripravi tudi upošteva starost učencev, sledi praktični del za utrditev znanja. Učitelju izroči pedagoško gradivo (npr. pedagoški zvezek, glej ustrezni delovni list), v katerem so prikazane vsebine in dodatne aktivnosti, med katerimi je tudi vrednotenje.

## Opombe

Izvajanje razrednih delavnic je še posebno dobrodošlo za šole, saj ni treba predvideti stroškov za prevoz in ker je lahko prisoten samo en učitelj. Lahko jo vključimo v sklop delavnic za poglobitev določenih vsebin in tematik, povezanih z eno antično kulturo ali kulturno dediščino, ki je prikazana v muzeju (v Italiji, na primer, je ta program vključen v t. i. Načrt izobraževalne ponudbe šole).

Pri nekaterih vsebinah (npr. prehrana v določenem obdobju, ki predvideva pripravo enega ali več receptov, po navadi za srednje šole) je treba razpolagati z ustreznimi prostori.

Razredna delavnica pa ne more nadomestiti neposrednega obiska muzeja, saj bi se v tem primeru kljub ustreznemu posredovanju znanja izjalovil njen prvotni namen.

## Primer

### **Verona, Mestni arheološki muzej, 2004: Delavnica v razredu "Vera in kultu Rimljanov"**

Trajanje: 2 uri

Ciljna skupina: Peti razred osnovne šole, lahko višji razredi osnovne šole  
Predpogoj: Osnovno poznavanje grške in rimske zgodovine

Izobraževalni cilji

Predstavitve osnovnih značilnosti rimske vere in kulturnih obredov kot uvod v didaktični obisk muzeja; udeleženci bodo obravnavali predvsem naslednje teme:

- imena, lastnosti in ikonografska predstavitev glavnih rimskih bogov
- pojem sobivanja različnih ver
- verski objekti (prostori na odprtem, hišnim bogovom larom posvečeni oltarji, svetišča)
- obredi žrtvovanja in sveti obredi
- darovi in zaobljubni darovi.

Posebno pozornost bomo posvetili verski strpnosti, upoštevajoč medkulturnost današnjega šolskega okolja.

### *Vsebina*

Delavnica zajema enourno uvodno predavanje, ki mu sledi prav tako eno uro trajajoče praktično delo. Muzejski strokovni delavec okvirno predstavi vsebino delavnice s pomočjo power-point predstavitve, ki dijakom omogoča lažje razumevanje programa. Predstavitve sestavlja manj kot 15 diapozitivov, tako da bo vsebina ustrezno prikazana in prilagojena starostni skupini. S takim načinom predstavitve se zagotovi usklajenost predvidenih dejavnosti in tematik glede na namen oziroma didaktični cilj delavnice: najpomembnejša rimska božanstva, svetišča, prizori, ki prikazujejo žrtvovanja in svečenike, oltarji z napisi itd. Predstavljenе bodo tako slike predmetov z območja Rima

segnato il quaderno didattico in cui sono illustrati con maggiori dettagli i contenuti e in cui sono reperibili ulteriori attività da svolgere con la classe.

Nell'attività pratica, agli studenti viene consegnato un foglio con la sagoma di un tempio a pianta rettangolare, sul modello di uno presentato in precedenza nelle *slides*. La sagoma va incollata su cartoncino e ritagliata seguendo i contorni; le varie parti si incollano ad ottenere la riproduzione di un piccolo tempio, che, con l'aiuto dell'operatore, potrà essere arricchito da una dedica sull'architrave, di decorazioni, ecc.

#### *Materiali*

I materiali di base (presentazione e modello del tempio) vengono portati in classe dall'operatore; alla scuola si chiede la possibilità di effettuare fotocopie e la disponibilità di un proiettore e di uno schermo; gli alunni dovranno inoltre avere colla, forbici con punte arrotondate, cartoncino, colori.

(a cura di Alessandra Lollis, 2004)

A questo laboratorio in classe è collegato un percorso didattico in museo, cfr. A. Lollis, *Due percorsi didattici presso il Museo Archeologico al Teatro romano*, in *Conoscere la storia antica attraverso i musei archeologici*, a cura di M. Cenzon, Venezia 2006, pp. 152-156.

(ali drugih krajev imperija), kot tudi eksponati, ki jih hrani Arheološki muzej in si jih lahko dijaki ogledajo v živo med obiskom muzeja. Učitelju bomo posredovali didaktični zvezek s podrobnejšim opisom vsebin in navedbo nekaterih drugih dejavnosti, ki se lahko izvajajo v razredu.

Učenci bodo prejeli list z risbo svetišča pravokotnega tlorisa, podobnega tistemu, ki so ga videli v power-point predstavitvi. List bodo nalepili na lepenko in s škarjami izrezali dele svetišča. Zatem bodo zlepili posamezne dele. Tako bo nastala maketa majhnega svetišča, ki jo bodo učenci s pomočjo muzejskega delavca lahko dodatno obogatili z napisom na arhitravu oz. prekladi, z okrasnimi elementi itd.

*Potrebščine:*

Osnovne potrebščine (predstavitev in maketa svetišča) v učilnico prinese muzejski delavec: šolo naprošamo, naj poskrbi za fotokopije, projektor in ekran; učenci pa morajo prinesiti lepilo, škarje z zaobljenimi konicami, lepenko in barvice.

(uredila Alessandra Lollis, 2004)

Z delavnico v razredu je povezan didaktični program v muzeju, glej A. Lollis, *Due percorsi didattici presso il Museo Archeologico al Teatro romano*, in M. Cenzone, *Conoscere la storia antica attraverso i musei archeologici*, Benetke 2006, str. 152-156.

## Quaderno didattico

### Ambito

Didattica museale.

### Obiettivo

Fornire alla scuola uno strumento agile per la comprensione del percorso che si effettuerà o che si è effettuato in museo, con materiali che consentano una prosecuzione del lavoro in classe, affinché l'esperienza in museo non risulti estemporanea, ma faccia pienamente parte del curriculum scolastico. Offrire inoltre al docente strumenti per consolidamento, verifica e compensazione se necessaria.

### Destinatari

Docenti delle materie interessate. Il *target* va individuato mediante una verifica dei programmi ministeriali vigenti, per calibrare correttamente il percorso e il relativo quaderno nell'ambito del curriculum scolastico, in particolare per le materie di Storia, Arte e immagine, Storia dell'Arte, ma anche Geografia e Scienze.

### Forma

La forma varia soprattutto in base ai vincoli economici; può trattarsi di:

- quaderno, divulgato in fotocopia o pdf
- volumetto a stampa
- schede

### Struttura

È opportuno che il quaderno contenga in modo esplicito:

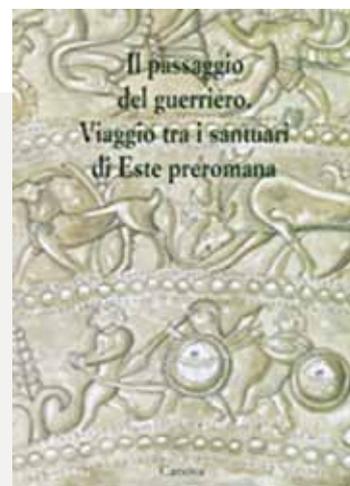
- destinatari
- prerequisiti
- finalità generali
- obiettivi di apprendimento
- inquadramento generale dell'argomento archeologico trattato, in forma sintetica e non specialistica, ma corretta dal punto di vista scientifico, con illustrazioni esplicative (destinato ai docenti, affinché possano trarne spunti per approfondimenti, o direttamente agli studenti, soprattutto se di scuole secondarie di secondo grado)
- contenuti specifici in rapporto al museo o sito di riferimento
- breve descrizione del percorso-laboratorio che si svolge al museo
- suggerimenti per attività di consolidamento o schede già predisposte per gli studenti, anche in chiave ludica (per la scuola primaria)
- schede di verifica
- bibliografia sintetica (che dovrà essere facilmente reperibile da parte dei docenti, quindi presente ad esempio nella biblioteca locale)

Nella "Scheda del materiale" predisposta dal Centro di didattica museale dell'Università Roma 3, oltre a voci identificative della pubblicazione (autore, titolo, anno, ecc.), sono considerate come "Caratteristiche della pubblicazione": illustrazioni, fotografie, disegni, illustrazioni a colori, bibliografia; e come "Funzioni didattiche": motivazione, comunicazione, consolidamento, compensazione, verifica.

### Esempi

#### Este, Museo Nazionale Atestino

R. di Blasi Burzotta, I. Mattozzi, *Dalle fonti alla storia: i Paleoveneti al Museo Nazionale Atestino*, Venezia 1989 (ristampa 1998), a cura dell'Assessorato alla Pubblica Istruzione del Comune di Venezia, rivolto alla secondaria di primo grado (medie inferiori); offre materiali di lavoro precedenti alla visita museale, da utilizzare al museo, da usare a scuola dopo la visita; presuppone una notevole disponibilità di tempo da parte della classe, per lo svolgimento dell'intero progetto; da segnalare che, a seguito della riforma dei programmi ministeriali, lo studio della civiltà paleoveneta si situa oggi solo nell'ambito della scuola primaria.



# Pedagoški zvezek

## Področje

Muzejska pedagogika.

## Cilj

Šoli nuditi uporabna sredstva za poglobitev obravnavane tematike, ki se nadgradi oz. se je nadgradila z obiskom muzeja, in sicer z materiali, ki dopuščajo delo v razredu z namenom, da izkušnja v muzeju ne deluje nenačrtovano, temveč se v celoti vključi v učni načrt. Učiteljem nuditi ustrezne pripomočke za utrjevanje, preverjanje in morebitno dopolnjevanje znanja.

## Ciljne skupine

Učitelji ustreznih predmetov. Ciljno skupino določimo na podlagi predhodnega preverjanja veljavnih ministrskih načrtov, da program in pripadajoči zvezek uskladimo s šolskim kurikulumom, zlasti za naslednje predmete: zgodovina, likovna vzgoja, zgodovina umetnosti, zemljepis in naravoslovje.

## Oblika

Oblika zvezka je odvisna od razpoložljivih finančnih sredstev; to so lahko:

- fotokopije ali dokument v PDF-obliki
- tiskana knjižica
- listi

## Zasnova

Pomembno je, da so v zvezku jasno navedeni:

- ciljne skupine
- predpogoji
- splošni cilji
- izobraževalni cilji
- splošen, sintetičen in nestrokoven opis obravnavane arheološke teme z ustreznimi predstavitenimi risbami (namenjen je učiteljem, da lahko iz njega črpajo ideje za poglobitev teme, ali neposredno učencem, zlasti srednješolcem)
- specifične vsebine v zvezi z muzejem ali najdiščem
- kratek opis programa–delavnice, ki bo potekala v muzeju
- navodila za utrjevanje znanja ali vnaprej pripravljeni listi, za osnovnošolce lahko v obliki igre
- vprašalniki za preverjanje znanja
- kratek opis literature (ki je za učitelje hitro dostopna, npr. v domači knjižnici)

V *Seznamu gradiva*, ki ga je npr. za Italijo pripravil Center za muzejsko pedagogiko Univerze Roma Tre, se poleg navedbe osnovnih podatkov publikacije (avtor, naslov, leto itd.) kot »njene lastnosti« upoštevajo tudi ilustracije, fotografije, risbe, barvne ilustracije, literatura; kot »pedagoške funkcije« pa motivacija, sporočanje, utrjevanje, dopolnitev in preverjanje znanja.

## Primeri

### **Este, Državni muzej Atestino**

R. di Blasi Burzotta, I. Mattozzi, *Dalle fonti alla storia: i Paleooveneti al Museo Nazionale Atestino*, Benetke 1898 (ponatis 1998), uredil Odbor za izobraževanje občine Benetke; publikacija je namenjena učencem višjih razredov osnovne šole in vsebuje gradivo zapredpriprave v razredu pred obiskom muzeja, kot tudi za delavnice v muzeju ali v razredu po obisku muzeja; izvedba celotnega projekta terja kar precej časa; pri tem je treba poudariti še dejstvo, da sepaleovenetska kultura obravnava samo še na osnovni šoli.

### **Este, Državni muzej Atestino**

Izdelava zvezka za obisk razstave ali za ogled stalnih zbirk muzeja, katerega vsebino je mogoče predstaviti in izdelati na preprost način, a kljub temu v skladu z zgoraj navedenim ciljem.

Tak primer je didaktični zvezek *“Potovanje bojevnika med svetišči Este (kulture ESTE) iz predrimskega časa”*, ki so ga pripravili za istoimensko razstavo leta 2002. Delo zajema stripe in slike, ki na preprost in strokoven način predstavijo vsebino razstave. Učenci jih lahko berejo sami ali ob pomoči odrasle osebe; pri tem pa nadgradijo znanje, ki so ga

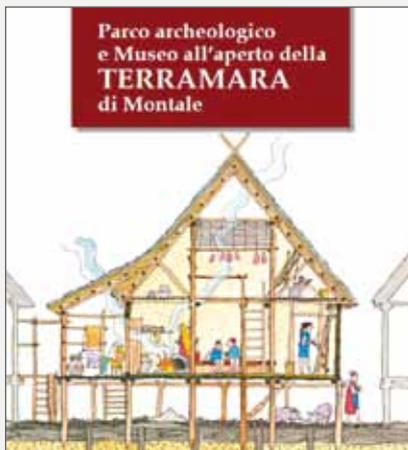
### **Este, Museo Nazionale Atestino**

Un quaderno realizzato per la visita ad un'esposizione, invece che per un percorso sulle collezioni permanenti del museo, può presentare una struttura semplificata, pur mantenendo l'obiettivo espresso sopra. Un esempio è il quaderno didattico *Il passaggio del guerriero. Viaggio tra i santuari di Este preromana*, realizzato nel 2002 per la mostra omonima; in esso, con l'ausilio di fumetti e illustrazioni, vengono esposti in modo semplice ma scientificamente corretto i contenuti dell'esposizione, leggibili in autonomia o con la mediazione di un adulto; la lettura del quaderno costituisce di per sé un'attività di consolidamento di quanto appreso durante la visita alla mostra; contiene schede di verifica e un glossario.

### **Legnago, Fondazione Fioroni**

Un altro esempio, analogo nell'impostazione, è il quaderno realizzato nel 1996 per la mostra "Dalla terra al museo" a Legnago.

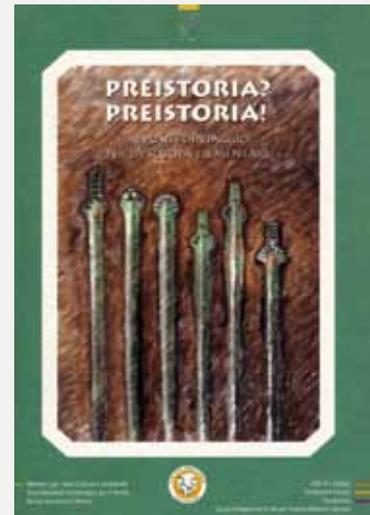
### **Montale, Parco archeologico e Museo all'aperto della Terramara**



Il Museo Civico Archeologico Etnologico di Modena offre l'opportunità di scaricare dal web il quaderno didattico relativo al Parco e Museo di Montale, con relativa scheda di verifica.

### **Toscana, Musei nazionali**

Dal sito [www.archeologiatoscana.it/strumenti/schede](http://www.archeologiatoscana.it/strumenti/schede) è possibile scaricare un cospicuo numero di schede didattiche dedicate a: Museo Archeologico Nazionale di Firenze, mondo greco ed etrusco, Museo Egizio di Firenze, itinerari archeologici vari.



pridobili med ogledom razstave; zvezek zajema tudi didaktične liste za preverjanje znanja in glosar.

**Legnago, Fundacija Fioroni**

Še en tovrsten primer je zvezek, ki je bil izdelan leta 1996 za razstavo "Od prsti do muzeja" v Lenagu.

**Montale, Arheološki park in Muzej na prostem Terramara**

Arheološki in etnološki mestni muzej v Modeni je na svoji spletni strani objavil didaktični zvezek o Montalejevem parku in muzeju, ki vključuje tudi liste za preverjanje znanja.

**Toskana, Državni muzeji**

S spletne strani [www.archeologicatoscana.it/strumenti/schede](http://www.archeologicatoscana.it/strumenti/schede) lahko prenesete precejšnje število didaktičnih listov o: Državnem arheološkem muzeju v Firencah, grškem in etruščanskem svetu, Egipčanskem muzeju v Firencah, različnih arheoloških itinerarijih.

## Mattinata didattica

### Ambito

Didattica museale.

### Obiettivo

Conoscenza di aspetti specifici di un'epoca o civiltà antica.

### Destinatari

Prevalentemente scuola primaria e prima classe della secondaria di primo grado.

### Durata

Due ore e 30 minuti; tre ore.

### Modalità

Rispetto al percorso didattico standard (di solito di 90 minuti), la possibilità di trascorrere una mattina al museo consente di sviluppare un tema da diverse angolazioni e in modo articolato, approfondendolo eventualmente con più di un momento laboratoriale.

### Esempio

#### **Como, Civico Museo Archeologico, 2011-2012**

Sezione Preistoria/protostoria

UNA MATTINATA NELLA PREISTORIA

*Tipologia:* mattinata in museo

*Durata:* 2 ore e 30

*Destinatari:* Scuole primarie e secondarie di I e II grado

*Contenuti:* La mattinata propone un approccio teorico e pratico al mondo dell'alimentazione e della tessitura in età preistorica. Attraverso la visita alle sale del Paleolitico e del Neolitico vengono messi in evidenza l'ambiente in cui viveva l'uomo e le sue strategie di sussistenza, in particolare la raccolta, la caccia e l'agricoltura; si parla anche delle attività quotidiane, in particolare della tessitura, evidenziando i materiali utilizzati, i tipi di telaio, le tecniche di preparazione delle fibre e di tessitura, che potranno essere sperimentate di persona in laboratorio.

#### *Obiettivi:*

- Introdurre gli alunni al mondo preistorico sottolineando la capacità dell'uomo di interagire con la natura e far riflettere sulla sua dipendenza dalle risorse naturali;
- Fornire un quadro cronologico, scandito anche dall'utilizzo dei diversi materiali;
- Concentrare l'attenzione sull'uso e le funzioni dei materiali e sulle modalità di realizzazione degli strumenti con i quali l'uomo diventa, da cacciatore-raccoglitore, "produttore di cibo";
- Sensibilizzare gli alunni su un argomento altamente formativo e di attualità (rapporto uomo-ambiente), integrandolo in un discorso interdisciplinare.

# Učna matineja

## Področje

Muzejska pedagogika.

## Cilj

Spoznavanje ključnih vidikov nekega zgodovinskega obdobja ali pretekle civilizacije.

## Ciljne skupine

Osnovna šola (do 6. razreda).

## Trajanje

Dve uri in 30 minut; tri ure.

## Potek aktivnosti

V primerjavi s pedagoškim programom (ki običajno traja 90 minut, glej *Muzejski pedagoški program*) nam dopoldanski ogled muzeja omogoča, da utrdimo določeno tematiko z različnih zornih kotov na bolj poglobljen način in da se v okviru delavnice posvetimo različnim aktivnostim.

## Primer

### **Como, Mestni arheološki muzej, 2011-2012**

Oddelek za prazgodovino

PRAZGODOVINSKI DOPOLDAN

*Vrsta:* jutro v muzeju

*Trajanje:* 2 uri in pol

*Ciljna skupina:* osnovne in srednje šole

*Vsebina:*

Jutranji obisk muzeja predvideva teoretične in praktične aktivnosti, ki bodo obiskovalce popeljale v svet prehrane in tkanja v prazgodovini. Med ogledom razstavnih prostorov, namenjenih paleolitiku in neolitiku, bodo obiskovalci spoznavali predvsem okolje, v katerem je živel človek, načine bivanja in preživetja, še posebej nabiralništvo, lov in kmetijstvo, poleg tega še vsakodnevne dejavnosti, zlasti tkanje. Pri tem bodo posebno pozornost posvetili uporabi različnih pripomočkov, raznih vrst statev, tehnikam za pripravo vlaken in tkalskim tehnikam, ki jih bodo obiskovalci lahko sami preizkusili v delavnici.

*Cilji:*

- Seznanitev dijakov z izjemno poučno in aktualno vsebino (odnos človek – okolje) in njena uvrstitev v interdisciplinarni kontekst. Predstavitve življenja v prazgodovini s posebnim poudarkom na tesnem stiku z naravo, v katerem je živel takratni človek, ter istočasnem razmisleku o odvisnosti ljudi od naravnih virov;
- Kronološka razporeditev predmetov glede na uporabo različnih materialov;
- Poglobitev nekaterih vidikov, zlasti uporabe in namembnosti nekaterih materialov, kot tudi načinov izdelave pripomočkov, ki jih je človek uporabljal v svojem razvoju iz lovca-nabiralca v pridelovalca hrane;
- Ozaveščanje učencev o zelo aktualni in pomembni tematiki (odnos človek-okolje), interdisciplinarna obravnava.

# Giornata didattica

## Ambito

Didattica museale.

## Obiettivo

Approfondimento di più temi relativi ad un'epoca o civiltà antica.

## Destinatari

Prevalentemente scuola primaria e prima classe della secondaria di primo grado.

## Durata

Sei ore e oltre.

## Modalità

Proponendo di dedicare una gita d'istruzione allo studio di un argomento, è importante alternare i momenti di apprendimento ad altri a prevalente carattere ludico. È necessario disporre anche di ambienti per il ristoro.

Per i musei che sono privi di spazi aperti, vengono formulate spesso proposte miste: due musei, museo e parco (o villa con giardino), ecc., rinunciando anche, in alcuni casi, all'unitarietà del tema.

L'attività è invece particolarmente adatta per i parchi archeologici, dove la visita al sito, il laboratorio standard, il laboratorio di durata elevata, possono essere combinati con attività all'aperto come l'archeotrekking, ecc.

## Esempi

### **Egnazia, Centro didattico Iris di Monopoli - Parco e Museo Nazionale Archeologico di Egnazia**

(dal sito [www.cooperativairis.net](http://www.cooperativairis.net), 2012)

Particolarmente adatto: Scuole primarie e secondarie di I grado

Temi trattati: Storia – Arte e immagine – Corpo, Movimento e Sport

Descrizione: I partecipanti, guidati da un canovaccio, saranno stimolati ad "entrare nei ruoli", interpretando l'atmosfera che si respirava nell'antica città di Egnazia, e rappresentando con costumi ed accessori di scena "una cerimonia nuziale" secondo il rituale romano. L'obiettivo principale è quello di spingere gli studenti a stabilire un contatto con il passato, ed imparare a conoscere le tracce della civiltà romana nei suoi molteplici aspetti. Il racconto dalla viva voce di una donna romana ed il gioco a squadre, supportato da schede didattiche, forniranno l'occasione per un completo coinvolgimento dei ragazzi.

Programma della giornata: (ore 9:00 - 18:00)

- Accoglienza presso il Centro Didattico, presentazione delle attività e consegna di costumi e copioni di scena
- "La cerimonia nuziale in età romana": Attività di drammatizzazione in costume
- "Tutti in posa per una foto ricordo"
- Pranzo al sacco o in ristorante su richiesta
- Visita guidata al Museo e al Parco Archeologico di Egnazia
- racconto dalla viva voce di una donna romana e gioco didattico "Alla scoperta di un'antica città"

### **Nervia, Antiquarium**

Da E. Calandra, *Ventimiglia: esperienza e progetto*, in *Scuola Museo Territorio per una didattica dell'archeologia*, Atti della Giornata di Studio (Casteggio, 2002), a cura di M.G. Diani, S. Maggi, L. Vecchi, Firenze 2003, p. 69 (per classi IV e V della primaria).

Giornata da Romani all'Antiquarium di Nervia  
Programma

- Ore 9.30: travestimento con le lenzuola
- Ore 9.45: formazione delle squadre (5-6 bambini per 4 squadre)
- Ore 10.00: pausa merenda, a base di focaccia (antica ricetta)
- Ore 10.30: inizio attività laboratorio
  - confezione di palle di stoffa
  - confezione di coroncine di alloro
  - realizzazione di tavolette su cui incidere la data e il nome
- Ore 12.30: pausa pranzo, a base di focacce e dolci secondo l'antica ricetta
- Ore 14.00: attività ludiche nel teatro
  - lettura di alcune favole di Fedro, successivamente commentate
  - palla prigioniera
  - gara con i cerchi
  - tiro alle noci.

Materiale occorso

- n. 8 rullini colore + sviluppo
- n. 4 cassette video SP VHS / C
- n. 21 tavolette di compensato cm 20x17
- n. 1 blocco di argilla da spalmare sulle tavolette
- n. 30 cartoncini rigidi cm 50x70 per incollare le foto finali
- n. 1 rotolo di spago sottile
- n. 2 rotoli di spago grosso per le palle di stracci
- n. 1 rotolo di fil di ferro sottile per le coroncine d'alloro rami d'alloro
- kg. 3 di noci per il gioco del lancio
- n. 10 aghi da lana
- lenzuola vecchie per le toghe
- costumi da bagno e magliette per i costumi preistorici
- vecchi trucchi per tingere le facce
- cerchi di legno (presi dalla palestra della scuola).

# Pedagoški dan

## Področje

Muzejska pedagogika.

## Cilj

Poglobitev različnih tematik v zvezi z izbranim zgodovinskim obdobjem ali preteklo civilizacijo.

## Ciljne skupine

Osnovna šola (do 6. razreda).

## Trajanje

Šest ur in več.

## Potek aktivnosti

Pri organizaciji učnega obiska za poglobitev določene tematike je treba poskrbeti za to, da učne vsebine uskladimo z igro in drugimi rekreacijskimi dejavnostmi. Poskrbeti je treba za ustrezne prostore, kot je npr. jedilnica.

V muzejih, ki nimajo kapacitet na prostem, se lahko izvajajo mešani programi: dva muzeja, muzej in park (ali vila z vrtom) itd., pri čemer se je treba ponekod odpovedati celoviti obravnavi določene tematike.

Ta program pa je posebno primeren za arheološke parke, v katerih lahko ogled najdišča ter delo v standardni ali daljši delavnici uskladimo z dejavnostmi na prostem, kot je npr. arheološko pohodništvo itd.

## Primeri

### **Didaktični center Iris v Monopoliju – Državni arheološki park in muzej v Egnaziji**

(s spletne strani [www.cooperativairis.net](http://www.cooperativairis.net), 2012)

Program primeren predvsem za: Osnovne in srednje šole

Obravnavane tematike: zgodovina – umetnost in slike – telo, gibanje in šport

Opis: Udeleženci se bodo s pomočjo osnutka besedila "vživali v vloge" in tako poustvarili vzdušje, ki je vladalo v antičnem mestu Egnatio. S pomočjo kostumov in raznih pripomočkov bodo uprizorili rimski "poročni obred". Glavni cilj aktivnosti je učencem omogočiti, da vzpostavijo stik s preteklostjo in se naučijo prepoznati sledi rimske civilizacije v vseh njihovih odtenkih. Učenci se bodo lahko popolnoma vživali v dogajanje, saj bo zgodbo pripovedovala Rimljanka, delo pa bo potekalo v skupinah s pomočjo didaktičnih listov.

Dnevni program: (urnik: 9.00-18.00)

- Sprejem v Didaktičnem centru, predstavitev aktivnosti, dodelitev kostumov in besedila za otroško gledališko predstavo
- "Poročni obred v rimskem času": Dramska uprizoritev s kostumi
- "Spominska slika"
- Pakirano kosilo ali (po dogovoru) kosilo v restavraciji
- Voden ogled muzeja in arheološkega parka v Egnaziji
- Zgodbo bo pripovedovala Rimljanka, poučna igra "Odkrivajmo antično mesto"

### **Nervia, Antiquarium**

Glej E. Calandra, *Ventimiglia: esperienza e progetto*, in *Scuola Museo Territorio per una didattica dell'archeologia*, Akti študijskega dneva (Casteggio, 2002), uredil: M.G. Diani, S. Maggi, L. Vecchi, Firenze 2003, str. 69 (za 4. in 5. razred osnovne šole).



# Laboratorio di archeologia sperimentale

## Ambito

Didattica museale; LLML.

## Obiettivo

Conoscenza di una tecnica di produzione (in rapporto a reperti originali presenti nel museo) e dell'organizzazione del lavoro in una delle epoche antiche.

## Destinatari

Scuola primaria, dalla III classe; scuola secondaria di primo e secondo grado; pubblico adulto.

## Modalità

Un laboratorio di archeologia sperimentale svolto correttamente, cioè secondo i canoni della disciplina, mira a riprodurre in tutto e per tutto – e in modo ripetibile – un processo tecnologico antico, senza far uso di materiali moderni e quindi senza “scorciatoie”; in questo si distingue dalla “ricostruzione storica”, che tende alla correttezza nell'effetto finale (ad esempio la riproduzione di capi di abbigliamento antichi), ma non bada alla veridicità delle procedure per ottenerla e alla piena congruenza dei materiali utilizzati. Le tecniche riprodotte dall'archeologia sperimentale sono molto varie, dalla preistoria all'età medievale: ceramica, filatura e tessitura, metallurgia, costruzione di capanna di una determinata epoca, accensione del fuoco, fabbricazione di strumenti ed armi, ecc.

L'uso in chiave didattica dell'archeologia sperimentale è di notevole efficacia poiché consente al pubblico di ripercorrere passo dopo passo la metodologia di uno specifico processo di produzione antica, sulla base delle informazioni e delle tesi più aggiornate in ambito archeologico, verificandone sul campo la correttezza. Presuppone però la possibilità di affrontarne i costi (dal recupero delle materie prime necessarie alla disponibilità di esperti del settore) e spazi e tempi adeguati. Pertanto questi laboratori non fanno parte in genere dell'attività didattica corrente di un museo, ma vengono proposti in occasioni particolari (festival, rievocazioni storiche, a latere di esposizioni temporanee, ecc.); sono invece più diffusi nei parchi archeologici.

## Cenni bibliografici

L. Prati, G. Todoli, *Giornate di archeologia sperimentale*, in *La Didattica Museale*, Atti del Convegno (Foggia, 1990), Bari 1992, pp. 300-304.

E. Antonacci Sanpaolo, *La didattica della tecnologia antica nei Musei Archeologici*, *ibidem*, pp. 201-210 (sulla metallurgia in particolare).

E. Giannichedda, *Uomini e cose. Appunti di archeologia*, Bari 2006, pp. 126-130.

J. Coles, *Archeologia sperimentale (Biblioteca di Archeologia, 2)*, Milano 2008 (trad. it. D. Manconi).

## Esempio



**Museo a porte aperte**  
17 Settembre 2011, dalle 11.00 alle 18.00  
Museo di Antichità  
Via XI Settembre 88 - Torino

Open day dedicato alla didattica, rivolto agli insegnanti di ogni ordine e grado e aperto alle famiglie. Un giorno per scoprire il Museo, sperimentare con gli archeologi, giocare imparando.

Il Museo apre gratuitamente per un'intera giornata agli insegnanti che vogliono conoscere e/o approfondire la conoscenza delle collezioni museali e delle opportunità didattiche che il Museo offre, con la possibilità di condividere l'esperienza con i propri familiari.

**Con l'arco e con le frecce:**  
In collaborazione con il Liceo, e l'Istituto Culturale Terra Turonica, si potrà indagare l'uso dell'arco in tutte le sue forme, osservare riproduzioni di archeologia sperimentale, assistere e partecipare alla fabbricazione di un arco, di corde in lino e tendine, alla scheggiatura di punte di setole e alla realizzazione di frecce, essere trasportati nel passato nel campo degli arciere.

Altre attività si potranno sperimentare grazie al supporto degli archeologi delle ditte che operano all'interno del Museo.

Un calcio in gioco al punto di freccia sarà data a ricordo dell'esperienza ai piccoli partecipanti.

Orari	Attività
11.00 - 11.45	Presentazione delle scuole sugli archeologi del Risorgimento e delle attività didattiche che è possibile svolgere all'interno del Museo di Antichità. Esposizione della struttura di gestione di ingressi e visite guidate, di possibilità di commissioni con i Servizi Educativi.
11.45 - 13.00	Gli archeologi del Museo saranno a disposizione per rispondere ai quesiti, e approfondire su richiesta gli argomenti su indicati. Le ditte espone che svolgono attività didattica in Museo presenteranno i loro programmi.
14.00 - 18.00	"Con l'arco e con le frecce" sperimentazione e creazione. Laboratori e attività a cura delle ditte.

Costo attività gratuito per tutti, ingresso stesso € 4, gratuito per insegnanti, minori di 18 e maggiori di 65 anni, pensionati di abbinamento Museo.  
Sarà presto disponibile il programma di viaggio dettaglio dell'attività.

**Info:**  
Gian Battista Garbarino - Simona Corneo - Patrizia Prati  
Supervisione per i Beni Archeologici del Piemonte e del Museo Antichità Egizie  
Servizio - Museo di Antichità  
Via XI Settembre, 88 - 10122 Torino  
Tel. 011 81 1232219 / 011 81 21096 (centralino) - Fax 011 81 2121140  
<http://www.archeologia.museo.torino.it>  
[info.museo@torino.cultura.it](mailto:info.museo@torino.cultura.it)

I.I.A.S.T. (Istituto Italiano di Archeologia Sperimentale) - Torino - [www.isti.it](http://www.isti.it)  
Associazione Culturale Terra Turonica - [www.terraturonica.it](http://www.terraturonica.it)

# Delavnica eksperimentalne arheologije

## Področje

Muzejska pedagogika; LLML.

## Cilj

Spoznavanje proizvodne tehnike (v razmerju do izvirnih ostankov) in organizacija dela v nekem zgodovinskem obdobju.

## Ciljne skupine

Osnovna šola (od 3. razreda dalje); srednja šola; odrasli.

## Potek aktivnosti

Namen eksperimentalne arheološke delavnice je, ob upoštevanju njenih značilnosti in pravil, popolna in ponovljiva reprodukcija tehnološkega procesa v preteklosti brez uporabe modernih materialov, torej brez »bližnjic«. V tem pogledu se razlikuje od »zgodovinske rekonstrukcije«, ki veliko pozornosti namenja končnemu učinku (npr. reprodukcija antičnih oblačil), manj pa ustreznosti postopkov in uporabljenih materialov. V okviru eksperimentalne arheologije lahko reproduciramo različne proizvodne tehnike, ki so jih uporabljali od prazgodovine do srednjega veka: oblikovanje keramike, preja in tkanje, kovinarstvo, izgradnja bivališča iz določenega zgodovinskega obdobja, vžig ognja, izdelovanje orodja in orožja itd.

Uporaba eksperimentalne arheologije v učne namene je zelo učinkovita, saj obiskovalcem omogoča, da na podlagi najsodobnejših informacij in ugotovitev na področju arheologije stare proizvodne postopke spoznajo postopoma in sproti preverjajo njihovo ustreznost v praksi.

Za to pa so potrebna določena finančna sredstva (za nabavo potrebnih materialov in za strokovnjake) ter prostori in časovni načrt. Zato se take delavnice ne vključujejo v tekoče pedagoško delo muzejev, ampak se prirejajo ob posebnih dogodkih (festivali, pobude žive zgodovine, občasne razstave itd.), in so primernejše za arheološke parke.

## Literatura

L. Prati, G. Todoli, *Giornate di archeologia sperimentale*, v *La Didattica Museale*, zbornik posveta (Foggia, 1990), Bari 1992, str. 300-304.

E. Antonacci Sanpaolo, *La didattica della tecnologia antica nei Musei Archeologici*, ibidem, str. 201-210 (zlasti o kovinarstvu).

E. Giannichedda, *Uomini e cose. Appunti di archeologia*, Bari 2006, str. 126-130.

J. Coles, *Archeologia sperimentale* (Biblioteca di Archeologia, 2), Milano 2008 (it. prevod D. Manconi).

## Primer

Logo of the Municipality of Udine, Gruppo Archeologico "Archeo 3000", and the Municipality of Udine.

Gruppo Archeologico "Archeo 3000"  
Vila Svevigo - Latisana (UD)

**ARCHEOLOGIA SPERIMENTALE**  
LABORATORI DI ARCHEOLOGIA SPERIMENTALE PER ALUNNI  
DELLE SCUOLE ELEMENTARI, MEDIE, RAGAZZI E FAMIGLIE

Programma

**SABATO 19 MAGGIO 2012**  
Mattino ore 9.00-11.00; pomeriggio ore 14.00-17.00

Scheggiatura di utensili preistorici in selva (Direttore Dr. Nicola Del Sano)

Laboratorio di fusione dei metalli nell'età del bronzo: Fusione di sabbia e oggetti dell'età del bronzo medio con stampi di pasta lavabile (a cura del Gruppo Archeologico Archeo 3000)

Il primo passo: laboratorio di pacificazione con metalli preistorici e visita guidata al museo medievale (a cura del Gruppo Archeo 3000)

**DOMENICA 20 MAGGIO 2012**  
Mattino ore 9.00-11.00; pomeriggio ore 14.00-17.00

Laboratorio di ceramica: creazione di oggetti di epoca preistorica e di età romana (ricostruzione di lucerne con tecnica a stampo ad alto i. bruciatore: biata Pella)

I laboratori si svolgono in uno spazio aperto appositamente preparato presso il parco del Molino di Borgo Angiano in Comune di Tuffino. Per chi non può venire si offre la possibilità di visione virtuale. L'iscrizione ai laboratori è gratuita. I minori devono essere accompagnati da un genitore o da un adulto. Per una migliore organizzazione sono previste le prenotazioni al n. telefono 0432.791420.

Logo of the Municipality of Udine, Gruppo Archeologico "Archeo 3000", and the Municipality of Udine.

## Disegno in museo

### Ambito

LLML; didattica museale.

### Obiettivo

Conoscenza delle opere esposte tramite riproduzione grafica *in situ*.

### Destinatari

Scuola secondaria di primo e secondo grado; LLML.

### Durata

Un'ora e oltre.

### Modalità

Nell'ambito della didattica museale, il disegno "dal vivo" delle opere ha conosciuto, anche in ambito storicoartistico, un periodo di eclissi, forse perché usato in passato e per lungo tempo come unico (o quasi) approccio didattico. È attualmente in ripresa, in quanto attività poco consueta per i nativi digitali. Può essere proposto alle scuole superiori di orientamento artistico ma anche agli studenti di altri ambiti disciplinari, oltre che al pubblico generico, come mezzo per "appropriarsi" delle opere esposte.

Riguarda le opere figurate o decorative (sculture, rilievi, decorazione architettonica, mosaici...), ma anche le iscrizioni (di grande interesse per gli istituti che si occupano di grafica e *lettering*), e deve essere gestito da un educatore museale esperto nei principi della disciplina; può tendere alla riproduzione artistica o ad un vero e proprio rilievo grafico. Poiché richiede la sosta prolungata di fronte a un'opera, presuppone spazi adeguati per la collocazione di sgabelli e/o la scelta di giorni e orari in cui sia minima l'interferenza con il normale afflusso di visitatori.

In caso di ricorso alla modalità *drop in*, è necessario prevedere da parte del museo la fornitura dei materiali da disegno (supporto rigido con clip per il fissaggio del foglio, carta, ecc.).

## Esempi

### New York, The Metropolitan Museum of Arts, 2012 (fig. 1)

Programmi per studenti con esperienza pregressa e interessi specifici, per ragazzi e pubblico generico:  
Be inspired by the Museum's masterpieces as you create your own.

#### *The Portfolio Class (Ages 12–14)*

Are you thinking of applying to an art high school or do you want to add to your portfolio of work? Come learn the fundamentals of drawing using the Museum's galleries as studios. Techniques include exploration of line, use of lights and darks to create form, understanding measurement and proportion, composition, and scale.

#### *The Drawing Academy (Ages 15–18)*

Are you thinking of applying to an art college? Do you want to add to your portfolio of work? This academic drawing class is designed for students with intermediate to advanced drawing skills to improve their techniques in setting scale, measuring proportions, and recognizing and using planes to create sculptural drawings of works in the Museum's galleries.

#### *Saturday Sketching (Ages 11–18)*

Sit in front of original works of art in the Museum's galleries and sketch with an artist-instructor. You are encouraged to experiment with individual drawing styles and approaches. Drop in for all or any part of the session.



# Risanje v muzeju

## Področje

Muzejska pedagogika; LLML.

## Cilj

Spoznavanje razstavljenih del z likovnim reproduciranjem na kraju samem.

## Ciljne skupine

Osnovna šola (od 6. razreda dalje) in srednja šola; LLML.

## Trajanje

Ena ura in več.

## Potek aktivnosti

V okviru muzejske pedagogike je prerisovanje del »v živo« tudi na ravni zgodovine umetnosti doživelo upad zanimanja, morda zato, ker so ga v preteklosti uporabljali kot (skoraj) edini pedagoški pristop. Zadnje čase pa zanimanje zanj vse bolj narašča, saj je za današnje digitalne generacije to manj običajna dejavnost.

Primerna je za dijake likovnih gimnazij in drugih šol ter za širšo javnost, da bi jim približali razstavljene predmete. Uporabna ni samo za likovne ali okrasne predmete (kipi, reliefi, arhitekturno okrasje, mozaiki ...), ampak tudi za preučevanje napisov (kar je posebno zanimivo za šole, ki se ukvarjajo z grafičnim oblikovanjem). Aktivnost mora voditi izkušen kustos pedagog, lahko pa se usmerja v umetniško reprodukcijo ali v pravi grafični relief. Ker je treba za to dalj časa ostati pred razstavljenim predmetom, moramo poskrbeti za ustrezne prostore in za postavitve stolov, ob tem pa izbrati take dneve in urnike, ko je prisotnost obiskovalcev manjša.

V primeru uporabe metode *drop in* mora muzej zagotoviti ustrezne materiale za risanje (trda podlaga s ščipalko za pritrdjevanje lista, papir itd.).

## Primeri

### **New York, The Metropolitan Museum of Arts, 2012 (sl. 1)**

Programmi per studenti con esperienza progressa e interessi specifici, per ragazzi e pubblico generico:

Be inspired by the Museum's masterpieces as you create your own.

#### *The Portfolio Class (Ages 12–14)*

Are you thinking of applying to an art high school or do you want to add to your portfolio of work? Come learn the fundamentals of drawing using the Museum's galleries as studios. Techniques include exploration of line, use of lights and darks to create form, understanding measurement and proportion, composition, and scale.

#### *The Drawing Academy (Ages 15–18)*

Are you thinking of applying to an art college? Do you want to add to your portfolio of work? This academic drawing class is designed for students with intermediate to advanced drawing skills to improve their techniques in setting scale, measuring proportions, and recognizing and using planes to create sculptural drawings of works in the Museum's galleries.

#### *Saturday Sketching (Ages 11–18)*

Sit in front of original works of art in the Museum's galleries and sketch with an artist-instructor. You are encouraged to experiment with individual drawing styles and approaches. Drop in for all or any part of the session.

#### *Drop-in Drawing Sessions for All Ages*

Draw inspiration from original works of art! Join talented art instructors in the galleries for informal sketching fun. Open to visitors of all ages. Instruction repeats every thirty minutes; come and go as you like. Materials are provided.

### **Brescia, Mestni muzeji (sl. 2)**

Pedagoška dejavnost "Prepisovati iz antike", predvidena na sedežu vseh muzejev, 2011-2012, za višje razrede

*Drop-in Drawing Sessions for All Ages*

Draw inspiration from original works of art! Join talented art instructors in the galleries for informal sketching fun. Open to visitors of all ages. Instruction repeats every thirty minutes; come and go as you like. Materials are provided.

**Brescia, Musei Civici (fig. 2)**

Attività didattica *Copiare dall'antico*, in tutte le sedi museali, 2011-2012, per le scuole secondarie di primo e secondo grado:

Copiare le opere antiche nel museo era un modo consueto fino al secolo scorso per conoscerle, comprenderle e, al contempo, per esercitarsi nel disegno. Questa pratica, oggi divenuta molto rara, può essere un mezzo utilissimo: costringe ad osservare con occhio attento, a concentrarsi sulle opere per indagare ogni particolare, recuperando gesti e strumenti abbandonati e sostituiti da procedimenti più veloci.

Il laboratorio permette agli studenti di divenire per un giorno copisti, davanti ai cavalletti o seduti a terra nelle sale del museo, insieme al proprio insegnante e aiutati dall'operatore didattico che fornisce informazioni e strumenti di lavoro.



2

**Verona, attività di disegno di studenti dell'Accademia Cignaroli al Museo Maffeiano (2012-2013) (fig. 3)**



3

osnovne šole in srednje šole :

Kopiranje antičnih del v muzejih je do prejšnjega stoletja veljalo kot način spoznavanja, razumevanja in istočasnega urjenja v risanju.

Prednosti te prakse, ki je danes že prava redkost: umetniško delo je treba skrbno opazovati, se osredotočiti na vsako podrobnost , kajti samo na tak način se lahko ponovno odkrijejo že pozabljene tehnike in orodja, ki so jih umetniki sčasoma opustili in nadomestili z hitrejšimi postopki.

V delavnici se dijaki za en dan prelevijo v kopiste. Postavijo se pred stojalo za risanje ali preprosto sedijo na tleh v sobah muzeja , njihovo delo spremljajo učitelji in muzejski delavec, ki jim nudijo vse potrebne informacije in delovne pripomočke.

**Verona, likovna dejavnost študentov Akademije Cignaroli v muzeju Maffeiano (2012-2013) (sl. 3)**

## Progetto speciale scuola-museo

### Ambito

Didattica museale.

### Obiettivo

Conoscenza non episodica di un aspetto del mondo antico, a partire da oggetti musealizzati e/o reperibili nel territorio di riferimento.

### Destinatari

Dalla scuola primaria (classi III-V) alle secondarie di secondo grado.

### Durata

Può concludersi in un numero limitato di lezioni o estendersi all'intera annualità.

### Modalità

Il progetto è inserito nel curriculum scolastico; prevede una collaborazione fra il docente e il museo: il primo elabora il progetto in partnership con il museo secondo il programma di studio e le esigenze della classe, il secondo offrirà una o più visite calibrate sulla specifica richiesta e ulteriori supporti, ad esempio materiale documentario per l'argomento prescelto, incontri a scuola con l'operatore didattico, facilitazioni, ecc.

Si distingue dai progetti cosiddetti di "adozione" per la durata, in genere inferiore, e perché il lavoro al museo vi ha un ruolo importante (come tappa fondamentale del percorso di apprendimento) ma spesso non esclusivo.

Le offerte contraddistinte come POF (in quanto inserite nel piano dell'offerta formativa della scuola), che prevedono una o due visite al museo e incontri in classe con operatori didattici in cui vengono approfonditi gli aspetti principali di una delle civiltà antiche (in genere per un totale di quattro o cinque lezioni), possono essere viste come forma standardizzata di progetti di questo tipo, strutturata per un ottimale inserimento nel curriculum scolastico. Un caso differente è quello che prevede invece più incontri esclusivamente al museo e una sorta di saggio finale (v. *Esempi*, Gambolò).

### Esempi

#### **Gambolò, Museo Archeologico Lomellino e Associazione Archeologica Lomellina, 1999 (fig. 1)**

L'esperienza è stata articolata in quattro laboratori pratici, durati complessivamente un mese, cui hanno partecipato due classi delle Scuole Medie di Mortara e due delle Scuole Elementari di Gambolò:

1 – la ricostruzione di un mercato romano;

2 – l'abbigliamento e la moda;

3 – il mosaico e la casa romana;

4 – la bottega del vasaio.

Come evento finale è stato ricostruito, nel cortile d'onore del Castello Litta di Gambolò, un mercato romano, con numerose bancarelle in cui, oltre a prodotti in commercio in epoca romana, sono state esposte le realizzazioni dei laboratori pratici realizzati in museo, quali monili, vasi, ecc. I ragazzi hanno partecipato vestiti con abiti di foggia antica, frutto di uno dei laboratori.

Da S. Tomiato, *Proposte didattiche al Museo Archeologico Lomellino di Gambolò*, in *Scuola Museo Territorio per una didattica dell'archeologia*, Atti Giornata di studio dell'archeologia, Atti Giornata di studio (Casteggio, 2002), Firenze 2003, p. 108.



## Poseben program šola-muzej

### Področje

Muzejska pedagogika.

### Cilj

Celostno spoznavanje določenega vidika sveta iz preteklosti, začenši pri muzejskih eksponatih in/ali predmetih z obravnavanega območja.

### Ciljne skupine

Osnovna (3. in 4. razred) in srednja šola.

### Trajanje

Lahko traja nekaj šolskih ur ali se razširi na celo šolsko leto.

### Potek aktivnosti

Program je vključen v italijanski šolski kurikulum in predpostavlja sodelovanje med učiteljem in muzejem. Učitelj v sodelovanju z muzejem pripravi program v skladu z učnim načrtom, pri čemer upošteva potrebe razreda, muzej pa zagotovi enega ali več obiskov, posvečenih obravnavani tematiki, in druge učne pripomočke, kot so dokumentacijsko gradivo o izbrani temi, srečanja v razredu s kustosom pedagogom, olajšave itd.

Opisana dejavnost se od npr. *Načrtov posvojitve* razlikuje po tem, da je krajša, delo v muzeju pa ima kljub temu še vedno pomembno (kot ključna etapa učnega procesa), ne pa ključne vloge.

Taki programi spadajo v Načrt izobraževalne ponudbe šole ter predvidevajo več obiskov muzeja in srečanj s kustosi pedagogi; na srečanjih se poglobljajo glavne vsebine neke pretekle kulture (skupno štiri ali pet šolskih ur). Gre za standardne programe, ki se lahko vključijo v šolski kurikulum.

Druga možnost pa predvideva več srečanj izključno v muzejskih prostorih in organizacijo neke vrste zaključne prireditve (glej *Primeri*, Gambolò).

### Primeri

#### **Gambolò, Arheološki muzej v Lomellini in Arheološko društvo v Lomellini, 1999 (sl. 1)**

Aktivnosti so zajemale štiri praktične delavnice, ki so trajale en mesec. Udeležila sta se jih dva višja razreda osnovne šole iz Mortare in dva razreda osnovne šole iz Gambolòja:

- 1 – rekonstrukcija rimske tržnice;
- 2 – oblačila in moda ;
- 3 – mozaik in rimska hiša ;
- 4 – trgovina lončarja.

Aktivnosti so se zaključile s postavitvijo rimske tržnice na dvorišču gradu Litta v Gambolòju. Na številnih stojnicah so si obiskovalci lahko poleg izdelkov, ki so se prodajali v rimskem času, ogledali tudi izdelke, ki so jih dijaki ustvarili na praktičnih delavnicah v muzeju, kot na primer nakit, posode itd. Dijaki so bili oblečeni v rimska oblačila, ki so jih izdelali na eni izmed delavnic.

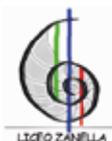
Glej S. Tomiato, *Proposte didattiche al Museo Archeologico Lomellino di Gambolò*, in *Scuola Museo Territorio per una didattica dell'archeologia*, Akti študijskega dneva (Casteggio, 2002), Firenze 2003, str. 108.

## Schio, Liceo classico "Giacomo Zanella" (fig. 2)

### Laboratorio di progettazione delle lingue classiche

La descrizione dell'attività seguente è edita in modo più esteso, v. G. De Finis, *Aspetti di scrittura latina attraverso alcune iscrizioni lapidee al Museo Maffeiano di Verona*, in *Comunicare l'archeologia. Ricerca e interazione in dieci anni di didattica*, Atti della XI Giornata Regionale di studio sulla didattica museale, Crocetta del Montello 2008, pp. 129-137. Se ne riporta qui il piano di lavoro utilizzato in ambito scolastico, per l'anno 2007-2008.

2



LICEO CLASSICO "GIACOMO ZANELLA" - **VIPC05000E**  
Indirizzo Classico – **con sez. Beni Culturali e Ambientali**  
Indirizzo Linguistico – **con sez. Musicale**  
Piazza Summano – 36015 **SCHIO** (VI)  
tel. 0445521223 - Fax 0445531978  
<http://www.zanella.vi.it> – e-mail: [segreteria@liceozanella.it](mailto:segreteria@liceozanella.it)



#### PIANO DI LAVORO LABORATORIO DI PROGETTAZIONE DELLE LINGUE CLASSICHE

Classe: IV Ginnasio B - Sezione *Beni Culturali e Ambientali*

Insegnante: Giovanna De Finis

Titolo del corso: *Aspetti di scrittura latina attraverso alcune iscrizioni lapidee*

#### 2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI

##### CONOSCENZE

- Conoscere alcune particolari iscrizioni del territorio scledense (iscrizioni in latino presenti nelle chiese - capitelli - lapidi di Schio).
- Conoscere particolari aspetti della civiltà latina (famiglia romana, religione, culto dei morti, schiavi, liberti etc).
- Accostare gli alunni ad uno studio della lingua classica attraverso una forma particolare di scrittura, che non sia solo quella manualistica, per creare e accrescere la motivazione ad apprendere.
- Coniugare lo studio delle lingue classiche con l'uso delle moderne tecnologie, utilizzate queste ultime per la trascrizione dei testi, per la ricerca dei documenti, e per un'efficace presentazione dei risultati.

##### ABILITÀ

- Saper leggere e interpretare le iscrizioni studiate.
- Saper riconoscere e spiegare alcuni particolari aspetti della civiltà latina.
- Saper utilizzare le moderne tecnologie per la presentazione dei lavori assegnati.

##### COMPETENZE

- Saper riconoscere gli elementi basilari per orientarsi nella lettura e nell'interpretazione di un'iscrizione vista per la prima volta.
- Saper mettere in relazione gli argomenti affrontati nelle varie discipline al fine di avere una visione più ampia di fronte ad una particolare tipologia di segni: l'*iscrizione*.

#### 3. CONTENUTI

- Che cos'è l'epigrafia?
- Le iscrizioni romane: delimitazione dell'asse temporale e spaziale.
- Iscrizioni pubbliche e private.
- Materiale scrittorio dell'epigrafe.
- Breve *excursus* sui materiali scrittori utilizzati nell'antichità.
- Caratteristiche della scrittura epigrafica.
- Raccolte epigrafiche.
- Schede tematiche inerenti ai seguenti ambiti: a) onomastica; b) culto dei morti; c) religione; d) schiavi e liberti.

#### 4. FASI DI SVOLGIMENTO - METODOLOGIA

L'attività prende le mosse dall'osservazione di iscrizioni presenti nelle chiese di Schio e/o dintorni.

Si prosegue con la trascrizione, traduzione e contestualizzazione delle stesse. Questa fase dovrebbe consentire ai ragazzi di avvicinarsi con più facilità all'*incontro* con le iscrizioni lapidee da analizzare prima a scuola e poi presso il Lapidario Maffeiano di Verona.

L'attività da svolgere in classe consiste dunque

- nel presentare la disciplina che si occupa della catalogazione e dello studio delle iscrizioni lapidee;
- nell'analizzare alcune modalità per leggere correttamente un'epigrafe;
- nell'esaminare una serie di esempi di immagini cercate in biblioteca o attraverso la rete telematica.

A questo punto si procede con lo studio di schede tematiche fornite dalla docente relativamente al contesto dell'onomastica, della religione, del culto dei morti, della famiglia, degli schiavi e liberti.

In data 24 ottobre è stata effettuata un'uscita didattica presso le Gallerie di Palazzo Leoni Montanari dove è allestita la mostra "La rivoluzione dell'immagine. L'arte paleocristiana tra Roma e Bisanzio" finalizzata all'analisi di iscrizioni: quattro in lingua latina e una in lingua greca.

Visita al Museo Lapidario Maffeiano di Verona

Visita al Museo del Carattere e della Tipografia – Cornuda (TV)

Visita alla Chiesa di Santa Giustina, Giavenale, Schio – Iscrizione di Camerio

Visita al Duomo di Schio – Iscrizione di Santa Felicissima

Visita a Piovene Rocchette – Iscrizione di Papiria

Le strategie metodologiche che si intendono adottare sono così riassumibili:

- Lezione frontale.
- Metodo induttivo alternato a quello deduttivo a seconda degli argomenti, cercando di privilegiare il primo.
- Lavoro di gruppo, approfondimenti individuali.
- Sintesi del lavoro, eseguita dagli alunni, attraverso presentazione PowerPoint.

#### 5. MEZZI E SUSSIDI

Appunti forniti dall'insegnante, documenti (fonti di autori antichi, letture di studiosi moderni), struttura museale (Lapidario Maffeiano), esperti della materia, mezzi multimediali.

In particolare saranno considerati, oltre ai succitati criteri, i seguenti punti:

- Il possesso dei contenuti prefissati negli obiettivi
- Capacità di elaborare, sulla base delle indicazioni fornite, schede coerenti in termini di contestualizzazione, analisi, traduzione delle iscrizioni oggetto di studio.
- Capacità di presentare ed esporre in modo efficace le schede, utilizzando il lessico specifico.

## Schio, Klasična gimnazija "Giacomo Zanella" (sl. 2)

Ta dejavnost je obširno opisana v delu G. De Finis, *Aspetti di scrittura latina attraverso alcune iscrizioni lapidee al Museo Maffeiano di Verona, in Comunicare l'archeologia. Ricerca e interazione in dieci anni di didattica*, Akti IX. Deželnega študijskega dneva o muzejski didaktiki, Crocetta del Montello 2008, str. 129-137. Sledi odlomek oz. delovni načrt, ki so ga uporabljali v šolah v letih 2007-2008.

2

### DELOVNI NAČRT DELAVNICA O NAČRTOVANJU KLASIČNIH JEZIKOV

Razred: IV. B razred – Oddelek za kulturne in okoljske dobrine

Profesorica: Giovanna De Finis

Naziv tečaja: Nagrobni napisi kot izhodišče nekaterih vidikov latinskega jezika

#### 2. IZOBRAŽEVALNI CILJI

##### ZNANJA

- Spoznavanje nekaterih napisov na območju občine Schio (zapisi v latinščini v cerkvah, na kapitelih, na nagrobnih ploščah v Schiu).
- Spoznavanje nekaterih vidikov rimske civilizacije (rimska družina, vera, kult mrtvih, sužnji, liberti oz. osvobojeni sužnji itd).
- Poučevanje klasičnega jezika skozi posebno obliko pisanja (torej ne le tista, ki se uporablja v priročnikih), z namenom pritegniti pozornost dijakov in povečati motivacijo za učenje.
- Uskladiti učenje klasičnih jezikov z uporabo modernih tehnologij, namenjenih prepisovanju besedil, raziskovanje dokumentov in učinkovito predstavitev rezultatov.

##### SPRETNOSTI

- Sposobnost razbiranja in interpretacije v šoli obravnavanih napisov.
- Sposobnost prepoznavanja in razvijanja razlage o nekaterih vidikih rimske civilizacije.
- Sposobnost uporabe modernih tehnologij, potrebnih za predstavitev del v okviru projekta.

##### ZNANJA

- Prepoznati osnovne elemente, ki so v pomoč pri branju in interpretaciji povsem neznanega napisa
- Medsebojno povezati elemente iz različnih panog za celovito oceno določene vrste zapisov (v tem primeru napisnih plošč).

#### 3. VSEBINE

- Kaj je epigrafika?
- Rimski epigrafski zapisi: umestitev v časovni in prostorski okvir.
- Javni in zasebni napisi.
- Pripomočki za pisanje in izdelavo napisa .
- Kratko predavanje in predstavitev pisalnih pripomočkov, ki so se uporabljali v antiki.
- Značilnosti epigrafskih napisov.
- Epigrafske zbirke.
- Tematski listi za naslednje tematike: a) onomastika; b) kult mrtvih; c) vera; d) sužnji in osvobojeni sužnji.

#### 4. POTEK DEJAVNOSTI - METODOLOGIJA

Aktivnosti se začnejo z ogledom in preučevanjem latinskih napisov v cerkvah na območju Schia in/ali bližnji okolici.

Sledi prepisovanje, prevod in razlaga antičnih napisov. Namen epigrafske delavnice je, da dijaki поблиže spoznajo nagrobne napise, ki jih obravnavajo najprej v šoli, nato pa v samem lapidariju v Veroni.

V razredu je predvideno izvajanje naslednjih aktivnosti:

- predstavitev metodologij katalogizacije in preučevanja napisov na nagrobnih ploščah;
- spoznavanje metod za pravilno razbiranje antičnih napisov;
- analiza slik, ki so jih poiskali v knjižnici ali na spletu.

Sledi seznanjanje s tematskimi listi na temo onomastike, vere, kulta mrtvih, družine, sužnjev in osvobojenih sužnjev, ki jih pripravi učitelj.

24. oktobra so dijaki obiskali galerije palače Leoni Montanari, v katerih je na ogled razstava "Revolucija slike. Paleokrščanska umetnost v Rimu in Bizancu". Namen obiska je bila analiza napisov: štirje v latinskem ter eden v starogrškem jeziku .

Obisk muzeja Maffeiano v Veroni

Obisk Muzeja tiska in tiskanja - Cornuda (TV)

Obisk cerkve Santa Giustina, Giavenale, Schio – napis Camera

Obisk katedrale v Schiu – Napis Sante Felicissime

Obisk kraja Piovone Rocchette – Zapis Papiria

Uporabljali bomo naslednje metodološke prijeme:

- Frontalno delo:
- Uporaba induktivne in deduktivne metode obravnavanja izbranih tematik, s posebnim poudarkom na induktivni metodi;
- skupinsko delo, individualno poglobljanje snovi;
- predstavitev opravljenega dela dijakov s power-point predstavitev.

#### 5. POMOŽNO GRADIVO

Zapiski, ki jih pripravi učitelj, dokumenti (zapisi antičnih pisateljev, literarna dela sodobnih znanstvenikov), muzej (Lapidarij Maffeiano), strokovnjaki posameznih področij, multimedijska didaktična sredstva.

Poleg zgoraj navedenih metodoloških prijemov bomo posebno skrb posvetili:

- Doseganju navedenih ciljev
- Izdelavi ustreznih delovnih listov na podlagi posredovanih navodil, z vsemi potrebnimi podatki: kontekstualizacija, analiza in prevod obravnavanih antičnih napisov.
- Ustrezni predstavitvi delovnih listov in uporabi specifične terminologije.

# Progetto di adozione

## Ambito

Didattica museale.

## Obiettivo

Creare un forte legame fra gruppo-classe e museo o monumento o parco archeologico.

## Destinatari

Scuola secondaria di secondo grado.

## Durata

Un anno scolastico; talvolta biennale.

## Modalità

A seconda della tematica privilegiata e della struttura del progetto, gli ambiti disciplinari coinvolti possono essere vari: Storia, Arte e immagine/Storia dell'arte, Disegno, Italiano, Lingua straniera, Informatica, materie proprie degli Istituti grafici e dei Licei artistici, Scienze, ecc. L'attività è inserita nel curriculum, richiede la piena disponibilità dell'Istituto e degli insegnanti coinvolti, ma anche degli altri docenti della classe, per la concessione del tempo necessario (ad esempio con scambi di ore); diventa il tema portante dell'ambito disciplinare interessato per un anno scolastico o più. Il progetto è steso in stretta collaborazione dal responsabile dei servizi educativi del museo e dal docente e richiede l'assenso del dirigente dell'Istituto scolastico, per i motivi accennati. Il progetto risulta ancora più coinvolgente se l'istituto superiore prescelto è vicino topograficamente al museo.

Una classe "adotta" il museo/monumento/parco per un anno, svolgendovi un programma di studio ben articolato, che va dall'introduzione alla conoscenza del luogo ad un'attività ivi svolta con cadenza in genere settimanale, al lavoro in classe e in biblioteca, alla restituzione finale di quanto appreso.

Per la modalità d'attuazione la scelta è ampia: disegno dal vero di reperti esposti o di loro particolari decorativi (ad esempio, scultura e monumenti funerari); catalogazione di reperti (con documentazione fornita dal museo e approfondimenti successivi, quindi con acquisizione di competenze nella ricerca in biblioteca, tramite internet, ecc.); interventi di semplice manutenzione di materiali; mappatura ambientale (ad esempio mappatura delle essenze arboree presenti, con costruzione di un erbario e raffronto con un determinato periodo dell'antichità, se si dispone di dati in merito per il sito); realizzazione di plastici; realizzazione di una guida del museo o sito prescelto, ecc.

Per rafforzare ulteriormente il legame studente-museo, il gruppo-classe può essere suddiviso in coppie, ad ognuna delle quali è affidato o un oggetto antico o un compito particolare. Poiché è opportuno documentare passo passo il lavoro, per riflettere sulla sua articolazione e tenerne memoria in vista della comunicazione finale, è bene individuare fin dall'inizio all'interno della classe un "diarista" che tenga nota di ogni sessione di lavoro e un addetto alla documentazione visiva o audiovisiva (foto e video).

Il momento della restituzione di quanto appreso può essere situato a scuola, con una presentazione agli studenti delle altre classi in aula magna o la realizzazione di una semplice esposizione temporanea, oppure al museo, con la comunicazione al pubblico (in lingua se straniero) dell'attività svolta, in un'occasione particolare (percorso domenicale, giornata di apertura gratuita ecc.) ed eventualmente con l'invito alle famiglie degli studenti a presenziare. Si tratta di progetti impegnativi anche per il museo, che provvede all'eventuale reperimento di fondi (anche tramite sponsor) e segue il lavoro, offrendo alla classe – quando necessario - l'ausilio e la supervisione di un operatore didattico, oltre al costante contatto con il responsabile dei servizi educativi. Per questo le "adozioni" si effettuano in genere con un numero molto limitato di classi per annualità. Sono però di grande efficacia sul piano didattico, poiché creano un legame emotivamente forte fra gli studenti e il museo, oltre a consentire – per la lunga durata – il raggiungimento effettivo di competenze, fra le quali non ultima quella di comunicare ad altri, con mezzi visivi e/o oralmente, il significato dell'esperienza vissuta.

## Esempi

I progetti di adozione museali hanno avuto particolare diffusione dagli anni Novanta, sulla scia del successo dell'iniziativa "Adotta un monumento" ([www.lascuolaadottaunmonumento.it](http://www.lascuolaadottaunmonumento.it)) nata a Napoli nel 1992 come progetto di educazione permanente e poi entrata a far parte in modo stabile dell'offerta didattica di diversi Comuni, v. ora ad esempio [www.comune.roma.it](http://www.comune.roma.it) "Adotta un monumento"; [www.comune.torino.it/iter/iniziative/la\\_scuola\\_adotta\\_un\\_monumento/pdf](http://www.comune.torino.it/iter/iniziative/la_scuola_adotta_un_monumento/pdf).

# Načrt posvojitve

## Področje

Muzejska pedagogika.

## Cilj

Vzpostavljanje odnosa med skupino/razredom in muzejem, spomenikom ali arheološkim parkom.

## Ciljne skupine

Srednja šola.

## Trajanje

Eno šolsko leto, ponekod tudi dve.

## Potek aktivnosti

Glede na izbrano tematiko in na zasnovo načrta se lahko vključijo različni šolski predmeti: zgodovina, zgodovina umetnosti, likovna vzgoja, italijanski jezik, tuji jezik, informatika, grafično oblikovanje in likovna vzgoja, naravoslovje itd.

Dejavnost je del šolskega kurikula in za lažjo organizacijo dela (npr. spremembe urnika) predpostavlja polno sodelovanje šolske ustanove in vključenih ter drugih učiteljev; postane osrednja tema izbranega šolskega predmeta skozi celo šolsko leto ali dlje.

Načrt izdelata odgovorna oseba za izobraževalne dejavnosti v muzeju in učitelj, potrditi pa ga mora tudi ravnatelj šolske ustanove zaradi prej omenjenih razlogov. Načrt je lahko še bolj zanimiv in privlačen, če se izbrana šolska ustanova nahaja v neposredni bližini muzeja.

Šolski razred »posvoji« muzej/spomenik/park za eno leto in v njem izvaja zastavljeni učni program, od spoznavanja samega kraja do opravljanja tedenskih aktivnosti, od dela v razredu in knjižnici vse do končne predstavitve pridobljenega znanja.

Obstaja več možnosti izvajanja: prerisovanje razstavljenih predmetov in njihovih okrasnih detajlov (npr. kipi in nagrobni spomeniki); katalogizacija najdb (na podlagi dokumentacije, ki jo nudi muzej, in dodatnih raziskav, iskanja informacij v knjižnici, na spletu itd.); preprosta vzdrževalna dela materialov; popis okoljskih značilnosti (npr. popis prisotnih rastlinskih vrst, izdelava herbarija in primerjava z določenim preteklim obdobjem, če razpolagamo z ustreznimi podatki o najdišču); izdelava maket; priprava vodnika po muzeju ali izbranem najdišču itd.

Da bi še bolj utrdili odnos med skupino/razredom in muzejem, lahko učence razdelimo v pare, vsakemu pa je dodeljen muzejski predmet ali posebna naloga. Zaradi sprotnega dokumentiranja izpeljanih aktivnosti za potrebe spremljanja njihovega poteka in shranjevanja informacij za končno poročanje je treba takoj na začetku določiti razrednega zapisnikarja, ki bo zapisoval vse izpeljane aktivnosti, in asistenta za avdiovizualno dokumentiranje (fotografije in videoposnetki).

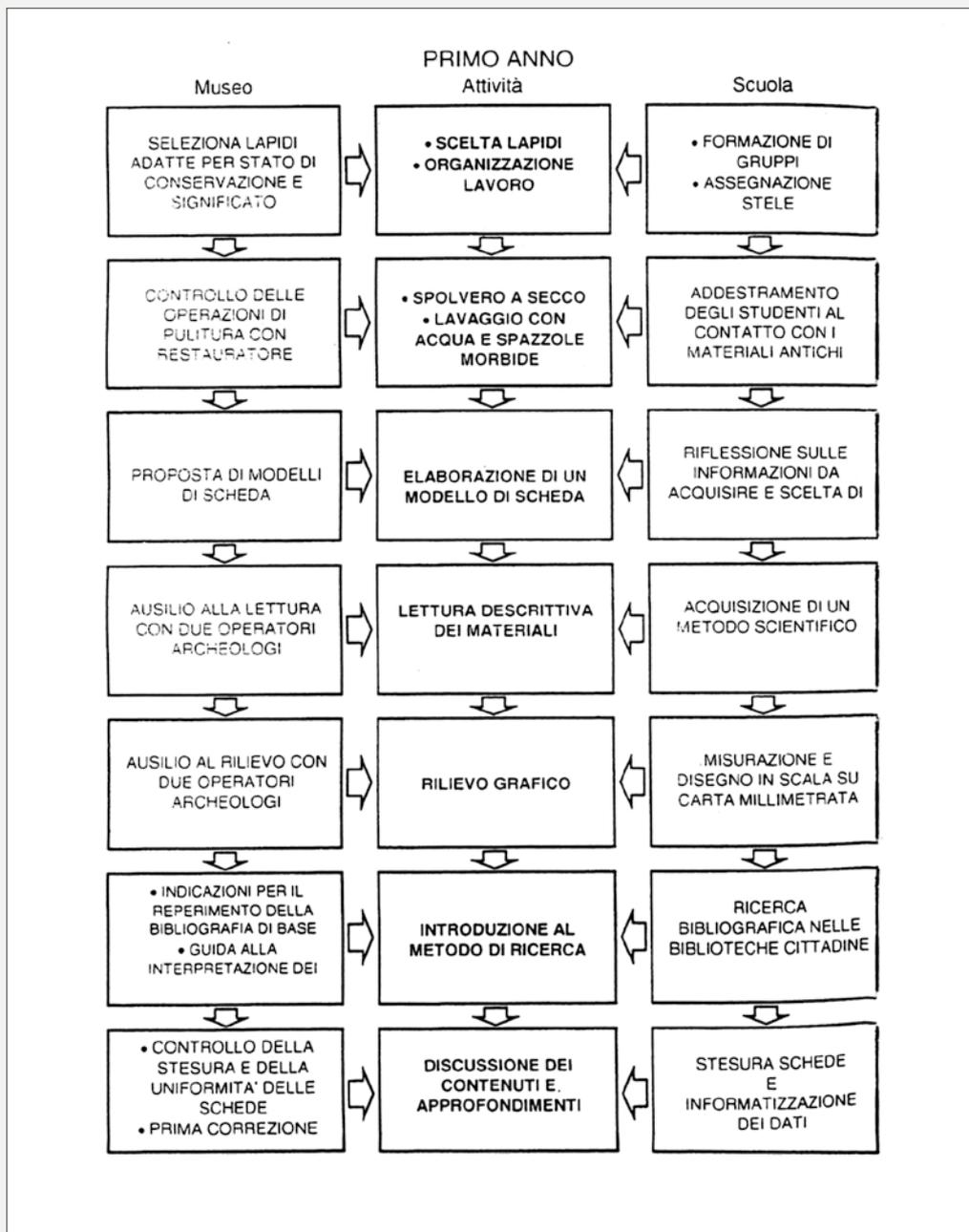
Končna predstavitev pridobljenega znanja lahko poteka tako v šoli s predstavitvijo rezultatov drugim učencem v veliki dvorani ali s postavitvijo občasne razstave kakor tudi v prostorih muzeja s predstavitvijo izvedenih aktivnosti občinstvu (tudi zunanjemu) v okviru posebnega dogodka (ob nedeljah, v okviru brezplačnih obiskov itd.), na katero se lahko povabijo tudi družine in drugi učenci.

Taki načrti so zahtevni tudi za muzej, ki mora poskrbeti za ustrezna finančna sredstva (tudi s pomočjo sponzorjev) in za stalno spremljanje aktivnosti. Poleg tega mora zagotoviti pomoč in podporo kustosa pedagoga ter redne stike z odgovorno osebo za izobraževalne dejavnosti. Zato so take »posvojitve« po navadi omejene na manjše število razredov za vsako šolsko leto. S pedagoškega vidika pa so zelo učinkovite, saj vzpostavljajo globlje čustvene vezi med učenci in muzejem. Zaradi dolgoročnega trajanja aktivnosti omogočajo pridobitev realnih kompetenc, med katerimi je tudi predstavitev doživete izkušnje s pomočjo vizualnih sredstev in/ali z usnim pričevanjem.

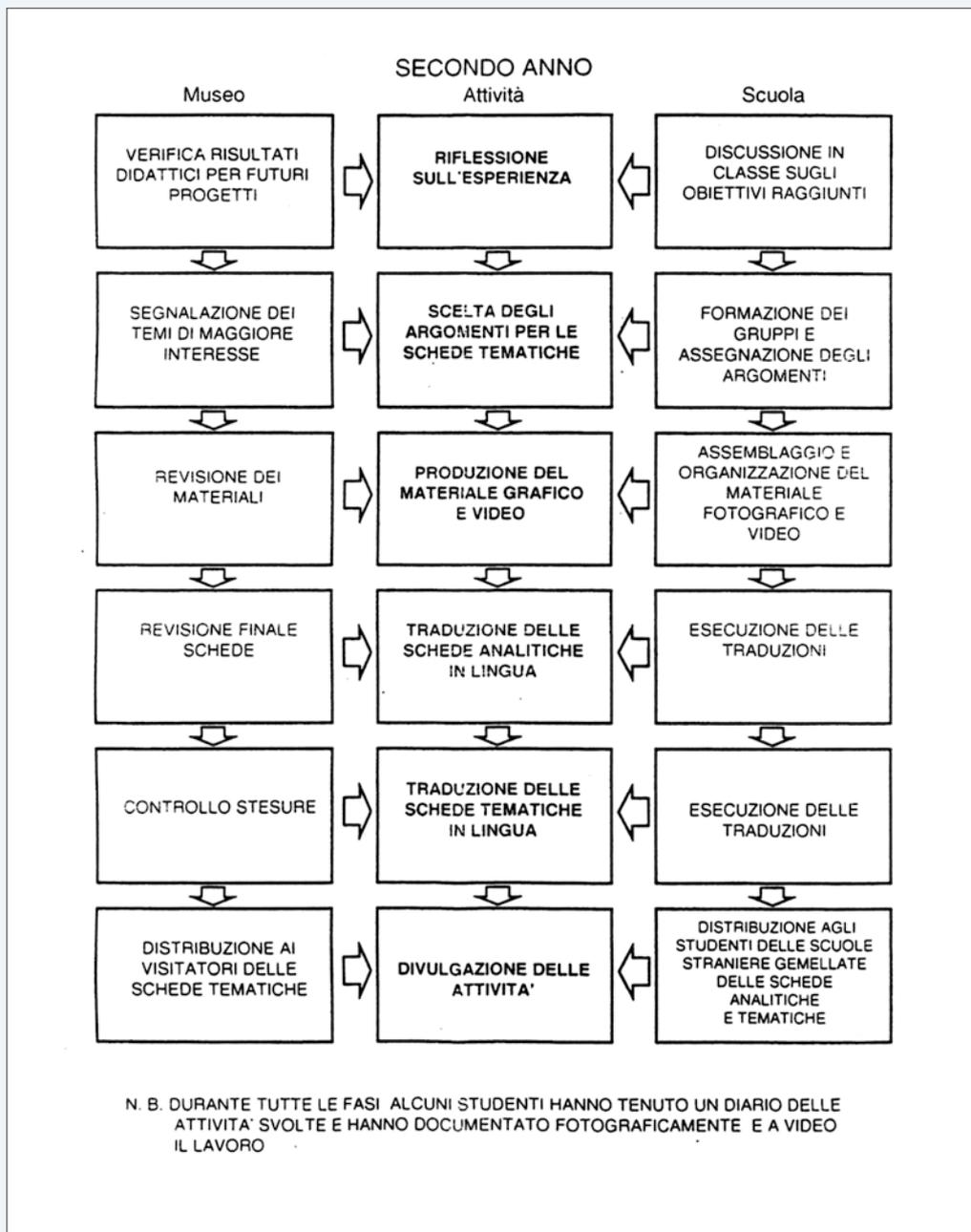
## Primeri

Projekti o posvojitvi muzeja so bili zelo razširjeni predvsem v devetdesetih letih, zlasti zaradi uspeha, ki ga je žela pobuda "Posvoji muzej" ([www.lascuolaadottaunmonumento.it](http://www.lascuolaadottaunmonumento.it)). Pobudo, ki se je porodila v Neaplju leta 1992 v sklopu projekta vseživljenjskega izobraževanja, so kasneje vključili v didaktično ponudbo različnih občin. Glej na primer [www.comune.roma.it](http://www.comune.roma.it) "Adotta un museo"; [www.comune.torino.it/iter/iniziative/la\\_scuola\\_adotta\\_un\\_monumento/pdf](http://www.comune.torino.it/iter/iniziative/la_scuola_adotta_un_monumento/pdf).

A titolo di esempio di articolazione di un progetto, si presenta lo schema di scansione temporale elaborato nel 1996 per il progetto biennale di adozione di un gruppo di lapidi romane nel Museo Archeologico di Verona da parte di una classe del vicino Liceo Fracastoro (prof. Daniela Vedovi).



Kot primer razčlenitve projekta podajamo časovno računanje programa, ki jo je izdelal razred Liceja Fracastoro (prof. Daniela Vedovi) v sklopu dveletnega projekta o posvojitvi nekaterih rimskih nagrobnikov v Arheološkem muzeju v Veroni.



## Concorso per la scuola

### Ambito

Didattica museale.

### Obiettivo

Favorire un più stretto rapporto fra scuole e museo/parco archeologico locale.

### Destinatari

Scuole di ogni ordine e grado del territorio.

### Modalità

In collegamento con il competente Ufficio Scolastico Territoriale e con uno o più Istituti scolastici, il Museo indice un concorso su un tema inerente la propria struttura, su un'esposizione temporanea, su un argomento specifico, su un'attività didattica svolta, richiedendo un solo genere di elaborati oppure diversi generi, e suddividendo in tal caso il concorso in sezioni. Gli elaborati – individuali o collettivi (classe e interclasse) – possono essere i più vari: nell'ambito dell'audiovisivo, ad esempio cortometraggi, documentari, spot pubblicitari; inoltre testi di tipo saggistico, racconti, poesie, disegni, presentazioni con *slides*, plastici, opere pittoriche, scultoree, ecc.

Una giuria provvederà alla selezione delle opere e alla proclamazione dei vincitori, i cui elaborati potranno essere esposti al museo in una o più giornate dedicate, diffusi via web o in altro modo.

### Esempi

**Savona, Civico Museo Storico Archeologico, 2012** (da [www.museoarcheosavona.it](http://www.museoarcheosavona.it)):

**1° concorso creativo per le scuole primarie e secondarie di I grado**

Giovedì 21 giugno alle ore 11.00 presso il Civico Museo Storico Archeologico di Savona ha avuto luogo la premiazione del concorso "PRIAMART, 1° concorso creativo per le scuole primarie e secondarie di I grado" riservato agli alunni delle classi che hanno partecipato all'attività didattica presso il Museo nell'anno scolastico 2011/2012.

L'équipe didattica ha proposto questa nuova formula per coinvolgere maggiormente gli allievi e avvicinarli alla realtà locale, chiedendo a ciascun alunno di realizzare un elaborato artistico sull'attività svolta durante i laboratori didattici. Gli elaborati sono stati valutati da una giuria tecnica che ha assegnato un premio al primo classificato di ogni categoria, divise in alunni delle classi prime-secondo, terzo-quarto-quinto delle scuole primarie e delle tre classi delle scuole secondarie di primo grado.

**Altino, Museo Archeologico Nazionale, 2012** (da [www.archeopd.beniculturali.it](http://www.archeopd.beniculturali.it))

**Concorso MAV - il museo di Altino che verrà**

- promosso dal Museo Archeologico Nazionale di Altino, dai Servizi Educativi della Soprintendenza per i Beni Archeologici del Veneto e dal Comune di Quarto d'Altino;

- realizzato dall'associazione culturale Studio D - archeologia didattica museologia -;

- patrocinato da: Regione Veneto, Provincia di Venezia, Comune di Venezia;

- con il contributo di: Fondazione Antonveneta, Assessorato all'Istruzione della Provincia di Venezia

Il Museo Archeologico Nazionale di Altino diventa oggetto di un concorso per le scuole primarie e secondarie di I e II grado del Veneto, secondo modalità specifiche adatte a ciascun ciclo, per coinvolgere gli studenti a pensare, ideare e realizzare "Il museo che verrà", il museo Archeologico Nazionale di Altino in fase di allestimento nella nuova sede.

Il legame con il Patrimonio Culturale del territorio in cui si vive, si rinsalda e fiorisce attraverso la conoscenza e la partecipazione attiva alla sua valorizzazione. A tal fine si è elaborata la proposta di un concorso a premi, i cui prodotti, in formato web, verranno ospitati in un sito ideato ad hoc. Gli studenti e i docenti partecipanti saranno costantemente supportati dalle archeologhe-operatrici didattiche museali di Studio D, sotto la direzione e il coordinamento del Comitato Organizzatore.

Nel concorso verranno accettate le prime 10 classi per ogni grado scolastico che aderiranno alla proposta.

Verrà premiata una classe per ciascun grado scolastico.

Il concorso sarà integrato da un corso di aggiornamento di 2 ore riservato agli insegnanti previsto per le prime settimane di settembre negli spazi del Museo Archeologico Nazionale di Altino. Il giorno della premiazione prevista per la fine dell'anno scolastico 2013, i bambini e i ragazzi cureranno la presentazione dei loro lavori e visite guidate "su misura". Il Museo si aprirà a tutti i cittadini, alle famiglie e a quanti vorranno condividere con gli studenti le loro rinnovate conoscenze e i loro punti di vista.



# Natečaj za šole

## Področje

Muzejska pedagogika.

## Cilj

Spodbujanje tesnejšega sodelovanja med šolami in lokalnimi muzeji/arheološkimi parki.

## Ciljne skupine

Vse šole na območju.

## Potek aktivnosti

Muzej v sodelovanju z območnim Zavodom za šolstvo in z enim ali več šolskimi ustanovami razpiše natečaj na temo strukture samega muzeja, občasne razstave, specifične teme, izpeljane didaktične aktivnosti. Udeleženci natečaja lahko pripravijo enega ali več vrst izdelkov; v tem primeru se natečaj deli na več sklopov. Izdelki so lahko individualni ali skupinski (razredni in večrazredni) in so lahko najrazličnejši: avdiovizualni izdelki, npr. kratki filmi, dokumentarci, reklame, razna vrsta besedil, npr. eseji, zgodbe, pesmi ali pa risbe, diapozitivi, makete, slike, kipi itd. Žirija izbere najboljša dela in imenuje zmagovalce, njihovi izdelki pa so predstavljeni v prostorih muzeja, na internetu itd.

## Primeri

**Savona, Mestni arheološki in zgodovinski muzej, 2012** (da [www.museoarcheosavona.it](http://www.museoarcheosavona.it)):

### **1. ustvarjalni natečaj za osnovne šole**

V mestnem zgodovinskem in arheološkem muzeju v Savoni je v četrtek, 21. junija, ob 11. uri, potekala podelitev nagrad natečaja "PRIAMART", prvega ustvarjalnega natečaja, namenjenega tistim razredom osnovnih šol, ki so se udeležili didaktičnih aktivnosti v muzeju v šolskem letu 2011/12.

Didaktična skupina se je odločila za nov pristop: da bi še bolj pritegnila učence in jih tesneje povezala z lokalno realnostjo, jih je povabila k sodelovanju z izdelavo likovnega izdelka na temo dejavnosti, ki so jih izvajali v didaktičnih delavnicah. Izdelke je ocenila strokovna žirija, ki je dodelila nagrado prvouvrščenemu v vsaki kategoriji. Učenci so bili porazdeljeni po skupinah, in sicer za prvi-drugi razred in tretji-četrti-peti razred osnovne šole ter za ostale razrede osnovne šole.

**Altino, Državni arheološki muzej, 2012** (povzeto iz [www.archeopd.beniculturali.it](http://www.archeopd.beniculturali.it))

### **Natečaj MAV – Bodoči muzej v Altinu**

- na pobudo Državnega arheološkega muzeja v Altinu, Izobraževalnega oddelka Inšpektorata za arheološko dediščino v Venetu in občine Quarto d'Altino;

- v izvedbi kulturnega združenja Studio D – arheologija, didaktika, muzeologija;

- pod pokroviteljstvom Dežele Veneto, Pokrajine Benetke, Občine Benetke;

- natečaj sta sofinancirala sklad banke Antonveneta in Odbor za izobraževanje Pokrajine Benetke.

Državni arheološki muzej v Altinu je predmet natečaja, namenjenega učencem osnovnih šol ter nižjih in višjih srednjih šol v deželi Veneto. Pogoji za udeležbo so prilagojeni posameznim starostnim skupinam, s čimer želijo organizatorji učence spodbuditi, da aktivno sodelujejo pri preoblikovanju državnega arheološkega muzeja, ki se seli v nove prostore, tako, da si sami zamislijo, načrtujejo in ustvarijo "Bodoči muzej v Altinu".

Vež s kulturno dediščino ozemlja, na katerem živimo, lahko utrdimo in obogatimo s poznavanjem in aktivnim sodelovanjem pri njegovem vrednotenju. Odtod izvira predlog za nagradni natečaj; oddani prispevki v elektronski obliki bodo objavljeni na posebni, namensko izdelani spletni strani. Učencem in učiteljem, ki se bodo udeležili natečaja, bodo pomagale arheologinje-muzejski pedagoški delavci iz Studia D, pod vodstvom in koordinacijo organizacijskega odbora. Natečaja se bo lahko udeležilo prvih deset razredov vsake stopnje, ki bodo poslali prijavnico. Nagrajen bo po en razred za vsako stopnjo. V okviru natečaja je predviden dopolnilni dvourni tečaj usposabljanja za učitelje, ki se bo odvijal v prvi polovici septembra na sedežu Državnega arheološkega muzeja v Altinu. Na dan podelitve nagrad, ki je predviden ob koncu šolskega leta 2013, bodo otroci predstavili svoje izdelke in poskrbeli za vodene ogleda. Ob tej priložnosti bo muzej odprl vrata občanom, družinam učencev in vsem tistim, ki bi radi z njimi delili nove izkušnje in znanja.

## Giovani come protagonisti

### Ambito

Didattica museale e LLML.

### Obiettivo

Proporre ai giovani un approccio paritario e preferenziale al museo, per entrare in contatto con un segmento numericamente importante di "non pubblico".

### Destinatari

Scuola secondaria di secondo grado; università; giovani al di sotto dei 26 anni.

### Modalità

L'iniziativa è nata al Musée du Louvre nel 2007 con il titolo *Les jeunes ont la parole* e vi è tuttora in vigore. In partenariato con università e alcuni istituti di alta formazione di Parigi, studenti particolarmente motivati di storia dell'arte, mediazione culturale, musica, discipline audiovisive, storia, scelgono una o più opere esposte nel museo e le studiano o interpretano sulla base dell'ambito disciplinare di provenienza. Il venerdì sera, dalle 18 alle 22, è offerto a tutti i giovani entro i 26 anni l'ingresso gratuito al Museo, e gli studenti formati, resi riconoscibili da magliette con il titolo dell'iniziativa, accolgono i visitatori presso la "loro" opera, suonando uno strumento rappresentato in essa, presentando una loro creazione ispirata a quella in esame, comunicando i loro pensieri al proposito, ecc. Dato l'alta incidenza di stranieri fra i visitatori, sono accettati come "mediatori" anche studenti di università estere in soggiorno di formazione a Parigi. Le serate possono avere un tema portante, che determina la selezione delle opere da presentare o influisce sulla loro interpretazione.

Il successo della proposta, che ha determinato un considerevole aumento del pubblico giovane al Louvre, è determinato da diversi fattori: formazione rigorosa e approfondita dei "mediatori" unita ad un approccio paritario nei confronti del pubblico (non lezioni frontali, ma conversazioni sull'opera scelta), ricorso a discipline diverse fra cui la musica, gratuità dell'ingresso, appuntamento in date e orari stabiliti in cui il museo si trasforma in luogo d'incontro giovanile, "remunerazione" dei mediatori mediante crediti formativi da parte dell'istituto scolastico di appartenenza ed elevata gratificazione. Ai mediatori si richiede capacità di adattamento non solo alle esigenze del pubblico ma anche a quelle del museo (ad esempio, alcuni istituti coinvolti avvertono gli studenti interessati che l'opera prescelta potrebbe essere stata trasferita altrove senza preavviso, per un prestito o per necessità di manutenzione o restauro).

Per l'iniziativa il Louvre accetta sponsorizzazioni specifiche da parte di aziende interessate al segmento giovanile.

### Esempi

#### Oderzo, Museo Archeologico Eno Bellis

Il Museo ha realizzato nel 2011, a cura di Marta Mascardi, con il titolo *Siamo di Parola*, in collaborazione con il locale Liceo classico, una proposta simile a quella del Louvre ma con significative differenze: il pubblico generico come *target*; la presenza di allievi dei CTP, che ha innescato – anche per gli studenti coinvolti - momenti di conoscenza fra culture diverse.

Dopo il successo dell'iniziativa presentata in occasione della Giornata Internazionale dei Musei e nell'ambito del Maggio Archeologico Opitergino 2011, l'entusiasmo di studenti ed insegnanti si è trasformato in un'occasione di dialogo: insieme hanno scelto di riproporre l'esperienza per festeggiare la fine dell'anno scolastico.

Il percorso *Siamo di parola* si rinnova pertanto giovedì 9 giugno 2011 nelle sale del Museo Archeologico Eno Bellis di Oderzo.

Dalle ore 17.00 alle 19.00 sarà possibile visitare il Museo accompagnati, in un insolito percorso tra le opere, dagli studenti del ginnasio del Liceo Classico di Oderzo: un'opportunità di apprendimento per il visitatore, di confronto e crescita personale per i ragazzi.

Gli allievi dei Centri Territoriali Permanenti si uniranno a questo racconto presentando ricette di Paesi lontani.

Il Museo sarà aperto con ingresso libero e gratuito eccezionalmente fino alle ore 19.00.

Immagine tratta dal sito [www.oderzocultura.it](http://www.oderzocultura.it)

## Mladi protagonisti

### Področje

Muzejska pedagogika; LLML.

### Cilj

Priprava posebnega programa za mlade v muzeju, da se vzpostavi stik s to dokaj številčno kategorijo potencialnih obiskovalcev.

### Ciljne skupine

Srednja šola; univerza; mladi do 26. leta starosti.

### Potek aktivnosti

Pobuda je nastala leta 2007 z naslovom *Les jeunes ont la parole* v Muzeju Louvre (Musée du Louvre), kjer poteka še danes. V sodelovanju z univerzami in nekaterimi visokošolskimi ustanovami iz Pariza so nekatere posebno motivirane študente zgodovine umetnosti, medkulturnega posredovanja, glasbe, multimedijskih vsebin in zgodovine povabili, naj izberejo eno ali več razstavljenih del, jih proučijo ali interpretirajo z vidika svojega referenčnega študijskega področja. Ob petkih zvečer, od 18. do 22. ure, je za mlade do 26. leta starosti vstop v muzej brezplačen. Ustrezno usposobljeni študentje, ki so prepoznavni po majicah z naslovom pobude, sprejmejo obiskovalce ob izbranem eksponatu, tako da igrajo inštrument, ki je prikazan v delu, predstavijo svoj izdelek, ki se nanaša na razstavljeno umetnino, ali podajo svoja razmišljanja in poglede na eksponat itd. Zaradi velike prisotnosti tujih obiskovalcev se kot jezikovni posredniki v pobudo vključijo tudi študentje tujih univerz, ki so v Parizu na izmenjavi. Lahko se izbere skupna tema, ki nato narekuje izbor predstavljenih del ali vpliva na njihovo interpretacijo.

Razlogi za uspeh te pobude, ki je pripeljala do znatnega povečanja števila mladih obiskovalcev v muzeju Louvre, so različni: temeljita in natančna usposobljenost »mediatorjev« in enakovreden pristop do obiskovalcev (tu ne gre za frontalna predavanja, pač pa za pogovore o izbranem delu); vpletanje različnih panog, med katerimi je glasba; brezplačni vstop; točno določeni datumi in ure, ob katerih se muzej spremeni v kraj srečevanja mladih; »nagrajevanje« mediatorjev s kreditnimi točkami ustanove, v kateri se sicer izobražujejo; osebno zadovoljstvo. Mediatorji morajo biti čim bolj prilagodljivi ne samo potrebam obiskovalcev, ampak tudi potrebam muzeja (na primer: sodelujoče izobraževalne ustanove svojim študentom sporočijo, ali je izbrano delo na izposoji v kakem drugem muzeju ali na vzdrževanju in restavriranju).

Muzej Louvre pri izvajanju pobude sodeluje s sponzorji, ki svojo pozornost usmerjajo na področje mladih.



### Primeri

#### Oderzo, Arheološki muzej Eno Bellis

Muzej je leta 2011 predstavil pobudo Držimo se besede v priredbi Marte Mascaroli. V sodelovanju s krajevno klasično gimnazijo je izvedel projekt, podoben tistemu, ki ga je predstavil muzej Louvre, a z nekaterimi bistvenimi razlikami: ciljna skupina je bila širša javnost; pri projektu so sodelovali učenci raznih šolskih centrov CTP, kar je vsem udeležencem – tudi učencem – prineslo možnost spoznavanja različnih kultur.

Po uspešno zaključeni pobudi, ki so jo predstavili na Mednarodnem dnevu muzejev ter v okviru dogodka Arheološki maj v Oderzu 2011, se je navdušenje učencev in učiteljev prelevilo v medsebojno druženje in dialog, kajti odločili so se, da opravljene dejavnosti ponovno predstavijo ob praznovanju zaključka šolskega leta.

Pobudo Držimo se besede bodo ponovno predstavili v četrtek, 9. junija 2011, v prostorih Arheološkega muzeja Eno Bellis v Oderzu.

Od 17. do 19. ure bodo dijaki klasične gimnazije iz Oderza popeljali obiskovalce na neobičajen sprehod skozi muzej. Obiskovalci bodo tako imeli možnost, da se naučijo nečesa novega, za dijake pa bo to dragocena izkušnja, ki bo prispevala k njihovi osebni rasti.

Dogodka se bodo udeležili tudi učenci iz Stalnih teritorialnih šolskih centrov (CTP), ki bodo to zgodbo dopolnili s kuharskimi recepti iz daljnih krajev. Muzej bo izjemoma odprt do 19. ure, vstop bo prost.

Spletna stran [www.oderzocultura.it](http://www.oderzocultura.it)

## Percorso per adolescenti

### Ambito

Didattica museale.

### Obiettivo

Proporre il museo (e le opere che espone) non come luogo di apprendimento cognitivo ma come stimolo per la riflessione sulle problematiche proprie di questa fascia di età.

### Destinatari

Studenti dai 14 ai 17 anni circa.

### Modalità

Per la progettazione e l'esecuzione di un percorso didattico specifico, si prevede una formazione dei responsabili del servizio educativo e degli operatori coinvolti (possibilmente come momento di studio retribuito), in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Territoriale e a cura di psicologi esperti di questa fascia d'età, che provvederanno anche alla supervisione della stesura e del collaudo.

I "contenuti" dell'attività (della durata di un comune percorso didattico, da 90 a 120 minuti, per la limitata disponibilità di tempo delle scuole superiori) possono essere il museo in sé (anche come edificio, se storico o di particolare complessità architettonica) o un gruppo di opere, scelte non perché congruenti fra loro, esteticamente pregevoli o altro, ma perché adatte all'approccio ad una problematica propria dell'esperienza adolescenziale.

È necessaria la collaborazione fattiva dei docenti e l'impegno della scuola a proseguire, dopo l'attività in museo, la riflessione iniziata. Per questo è utile la documentazione visiva dello svolgimento del percorso (a cura dei ragazzi stessi), previa autorizzazione delle famiglie.

Le civiltà antiche offrono numerosi spunti su temi rilevanti, di grande stimolo se messi a confronto con l'attualità: ruoli nella società (anche in rapporto a una durata media di vita di molto inferiore a quella attuale), usanze e norme, relazioni in famiglia e fra classi diverse, espressione dei sentimenti, immanenza della morte, incidenza della guerra e dell'impegno militare (realtà sconosciuta in Italia alle generazioni più giovani, anche considerando la professionalizzazione dell'esercito a partire dal 2000), l'immagine del potere e il potere delle immagini, le grandi migrazioni...

Per lo svolgimento del percorso si può ricorrere a varie modalità (ad esempio caccia al tesoro, laboratorio di creazione di cartelloni, gioco a squadre...), la finalità è comunque di indurre alla riflessione e alla discussione sul tema prescelto in rapporto al proprio vissuto.

Inoltre alcuni musei archeologici o con sezioni di archeologia offrono programmi specifici per teenagers, sia in esterni (come i campi-scuola di scavo, attività di notevole impegno organizzativo) sia nel museo stesso (v. Esempi).

### Cenni bibliografici

S. Rider, *Linee guida per lavorare con successo con gli adolescenti al museo*, in *La qualità nella pratica educativa al museo* (ER Musei e territorio. Materiali e ricerche, 1), a cura di M. Sani e A. Trombini, Bologna 2003, pp. 129-135.

E. Fuso, A.M. Pecci, *La progettazione: il percorso dei gruppi di ricerca-azione*, in *Progettare insieme per un patrimonio inter-culturale*, Quaderni ISMU, 1, 2007, a cura di S. Bodo, S. Cantù, S. Mascheroni, pp. 57-70.

### Esempi

#### Verona, Civico Museo Archeologico (fig. 1)

Percorso per adolescenti *Quale sarà il mio ruolo?*, 2011

Il percorso (durata 90 minuti) è dedicato al tema "ruolo nella società ed esercizio del potere" e riservato alla classe III della secondaria di primo grado e alle prime tre classi della secondaria di secondo grado. La classe viene suddivisa in gruppi di sei studenti (ciascuno con uno specifico ruolo: relatore, segretario, documentarista...), invitati a scegliere un'opera di loro gradimento (entro un gruppo prestabilito) e ad analizzarla.

Le opere selezionate sono adatte a illustrare il tema del potere (delle immagini; religioso; civile; assoluto; espresso da *status symbols*) e del ruolo (della donna; oltre la vita) nella società romana, stimolando i ragazzi a riflettere sul ruolo che vorranno assumere in futuro, sulla base del confronto col passato.

Dopo l'analisi, effettuata con la guida di domande predisposte, nella fase laboratoriale ogni gruppo è invitato a realizzare un cartellone, in cui mettere in evidenza gli spunti ritenuti più coinvolgenti, e infine ad illustrarlo ai compagni degli altri gruppi. Alla classe viene infine fornito un quaderno didattico (con schede rivolte agli studenti)

# Program za najstnike

## Področje

Muzejska pedagogika.

## Cilj

Predstavitve muzeja (in v njem razstavljenih del) ne le kot prostora za kognitivno učenje, ampak tudi kot priložnost za razmislek o problematikah, ki so značilne za to starostno obdobje.

## Ciljne skupine

Mladi od 14. do 17. leta starosti.

## Potek aktivnosti

Za načrtovanje in izvajanje tega pedagoškega programa je predvideno ustrezno usposabljanje odgovornih oseb izobraževalne ustanove in vključenih pedagogov (po možnosti honorarno) v sodelovanje z območnim Zavodom za šolstvo, ki ga vodijo psihologi in strokovnjaki za to starostno obdobje. Slednji bodo odgovorni tudi za spremljanje priprave in izvajanja programa.

Tema aktivnosti (ki podobno kot drugi pedagoški programi traja od 90 do 120 minut zaradi omejene časovne razpoložljivosti srednjih šol) je lahko sam muzej (objekt muzeja, če gre za zgodovinsko palačo ali za posebno arhitektonsko zgradbo) ali skupina umetnin, ki so izbrane ne zaradi svoje medsebojne skladnosti, estetskih vrednosti ali drugih razlogov, pač pa zato, ker so primerne za poglobitev določene tematike, ki zanima še posebno najstnike. Pri tem sta pomembni aktivno sodelovanje učiteljev in pripravljenost šolske ustanove, da nadaljuje z razpravo o obravnavanih tematikah tudi po zaključenih dejavnostih v muzeju. V ta namen je priporočljivo poskrbeti za avdiovizualno dokumentiranje aktivnosti (za kar bi lahko pritegnili k sodelovanju dijake ob predhodnem soglasju družin).

Stare civilizacije nudijo številna izhodišča za razmislek o pomembnih vprašanjih, ki so lahko še bolj zanimiva, če jih povežemo z aktualnim dogajanjem: družbene vloge (tudi v razmerju do povprečne življenjske dobe, ki je bila veliko krajša od današnje), navade in običaji, družinski odnosi in odnosi med različnimi družbenimi razredi, izražanje občutkov, imanenca smrti, vpliv vojne in vojaških obveznosti (ki jih mlajše generacije ne poznajo več zaradi uvedbe poklicne vojske), podoba oblasti in moč podob, velika preseljevanja narodov ...

Za izvajanje programa se lahko uporabljajo različne metode dela (npr. lov na zaklad, delavnica za izdelavo panojev, skupinske igre ...), cilj pa je spodbuditi razmišljanje o izbrani temi v odnosu do osebnih izkušenj.

Nekateri arheološki muzeji ali muzeji z arheološkimi oddelki prirejajo posebne programe za najstnike tako na prostem (npr. arheološki tabori, kar predstavlja velik organizacijski zalogaj) kakor tudi v prostorih muzeja (glej *Primeri*).

## Literatura

S. Rider, *Linee guida per lavorare con successo con gli adolescenti al museo*, v *La qualità nella pratica educativa al museo* (ER Musei e territorio. Materiali e ricerche, 1), ur. M. Sani in A. Trombini, Bologna 2003, str. 129–135.

E. Fuso, A.M. Pecci, *La progettazione: il percorso dei gruppi di ricerca-azione*, v *Progettare insieme per un patrimonio inter-culturale*, Zvezki ISMU, 1, 2007, ur. S. Bodo, S. Cantù, S. Mascheroni, str. 57–70.

## Primeri

### **Verona, Mestni arheološki muzej (sl. 1)**

Delavnica za najstnike *Kakšna bo moja vloga?*, 2011

Program (traja 90 minut) obravnava tematiko "vloge in moči v družbi" in je namenjen zadnjim razredom osnovnih šol in prvim razredom srednjih šol. Dijaki se porazdelijo v posamezne šestčlanske skupine (vsak od njih ima točno določeno vlogo: predavatelj, tajnik, zapisnikar ...), izberejo delo (iz predhodno sestavljenega izbora) in ga analizirajo.

Izbrana dela obravnavajo tematiko moči (moč slik; verska, družbena in absolutna moč; moč statusnih simbolov) in vloge (ženske; po smrti) v starorimski družbi.

Namen delavnice je spodbujanje k razmisleku o tem, kakšno vlogo bi učenci radi imeli v bodočnosti, izhodiščna točka pa je primerjava z vlogami, ki so jih ljudje imeli v preteklosti.

Po analizi gradiva s pomočjo vnaprej pripravljenih vprašanj sledi delavnica, v okviru katere dijaki pripravijo pano, s katerim bodo ostalim sošolcem predstavili ključne točke in spoznanja njihovega dela.

come ausilio per ulteriori approfondimenti e riflessioni.  
Il percorso museale è stato collaudato più volte, con risultati soddisfacenti.

### **New York, The Metropolitan Museum of Arts**

Il Metropolitan Museum basa l'approccio al pubblico adolescenziale sulla gratuità (per studenti delle scuole superiori) riguardo sia all'ingresso sia all'utilizzo delle audioguide (esistenti su numerosi temi), poi su programmi anch'essi gratuiti (laboratori creativi; conversazioni nelle sale espositive; immersioni "dietro le quinte" del museo) riservati esclusivamente alle fasce di età 11-14 e 15-18, per far sì che le attività, collocate il venerdì pomeriggio e il sabato, siano prima di tutto momenti di incontro fra pari in un luogo speciale.



1

Ob zaključku delavnice prejmejo dijaki didaktični zvezek (z njim namenjenimi tematskimi listi), ki ga bodo lahko uporabili za nadaljnje delo in poglobitev snovi. Program so v muzeju izvedli že večkrat in dosegli dobre rezultate.

### **New York, The Metropolitan Museum of Arts**

Metropolitanski muzej se skuša s strategijo brezplačnih storitev približati najstniški publiki (dijakom srednjih šol). Muzej nudi bodisi brezplačne vstopnice kot tudi uporabo avdio vodičev (na voljo imajo pestro izbiro tematik), brezplačne programe (ustvarjalne delavnice, pogovore v razstavnih prostorih; odkrivanje muzejskega "zakulisja"), ki so namenjeni izključno učencem od 11.-14. leta in dijakom od 15.-18. leta. Aktivnosti, ki se odvijajo ob petkih popoldne in ob sobotah, so zasnovane tako, da postavljajo v ospredje medsebojno druženje vrstnikov v čisto posebnem okolju.

# Giornata di promozione della didattica

## Ambito

Didattica museale.

## Obiettivo

Far conoscere le attività dei servizi educativi dei musei (nello specifico, archeologici).

## Destinatari

Docenti di scuole di ogni ordine e grado; famiglie.

## Modalità

Nel periodo immediatamente precedente o seguente l'inizio dell'anno scolastico, viene proposta a insegnanti e a gruppi famigliari un'intera giornata di attività per conoscere il museo o parco e le sue proposte didattiche.

Vengono esposti strumenti e materiali utilizzati nei percorsi e nei laboratori; operatori dei servizi educativi sono a disposizione per fornire spiegazioni, anche sulle modalità pratiche di fruizione; vengono svolti laboratori con gli studenti presenti (talvolta in connessione con la visita al museo, ma più spesso come momenti autonomi, dato l'intento promozionale) ed anche *workshops* con gli insegnanti interessati, che costituiscono per l'istituzione proponente un'importante occasione di scambi di opinioni e di conoscenza delle esigenze dei *targets* di riferimento.

La giornata richiede un'adeguata preparazione e un'ampia diffusione della notizia; si incentiva l'accreditamento dei docenti per l'accrescimento della *mailing list* del museo. Trasformare la giornata in un appuntamento a cadenza annuale coadiuva il consolidamento della conoscenza dell'istituzione museale presso le scuole.

## Esempi

### Torino, Museo di Antichità

#### *Torino. Museo a porte aperte. Open day dedicato alla didattica rivolto a insegnanti e famiglie*

Un giorno per scoprire il Museo di Antichità ed i suoi giardini, incontrare gli archeologi, vivere la storia e l'archeologia. Sabato 29 settembre 2012, Museo di Antichità, via XX settembre 88 - 10122 Torino

#### *Programma*

- ore 11-13 - Presentazione del Museo di Antichità: collezioni, offerta educativa, progetti in convenzione, modalità di prenotazione di ingressi e visite guidate. Gli archeologi del Museo saranno a disposizione per rispondere ai quesiti, e approfondire su richiesta gli argomenti su indicati. Le ditte esterne che svolgono attività didattica in Museo promuoveranno i loro programmi.
- ore 14-18 - *Alla fiera del vescovo Landolfo*. Un mercato dell'anno Mille e dodici: didattica archeologica e storia vivente. Aggirarsi in un mercato medievale di mille anni fa, tra *milites*, monaci e popolani, curiosare fra i banchetti di artigiani e mercanti, il cerusico e lo speziale, il sarto e il tintore; conoscerne gli strumenti e i segreti, incontrare e vivere la storia e l'archeologia, con l'Associazione Culturale *Speculum Historiae*, coadiuvata dal gruppo Rievocando Fruttuaria.

#### *Laboratori didattici:*

- I Longobardi e le decorazioni della loro ceramica
- La decorazione a cloisonné: capire una preziosa tecnica orafa, con l'Associazione Itineraria
- I rimedi di Brunilde, con l'Associazione Culturale Le Muse
- Apprendisti amanuensi, con Mediares s.c.

Le attività sono gratuite per tutti; l'ingresso al Museo è gratuito nell'ambito delle Giornate Europee del Patrimonio. Agli insegnanti che si accrediteranno sarà offerto del materiale didattico. A tutti i piccoli partecipanti sarà dato un omaggio a ricordo dell'esperienza nel mercato medievale!

# Promocijski dan pedagogike

## Področje

Muzejska pedagogika.

## Cilj

Promocija muzejskih izobraževalnih storitev in programov (npr. arheoloških muzejev).

## Ciljne skupine

Učitelji vseh vrst šol; družine.

## Potek aktivnosti

Tik pred začetkom šolskega leta ali po njem pridejo učitelji in družine na celodnevni ogled muzeja ali parka, da bi spoznali njegovo pedagoško ponudbo.

Predstavijo jim pripomočke in gradiva, ki jih uporabljajo v okviru programov in delavnic; kustosi pedagogi so na voljo za morebitne informacije tudi v zvezi s praktičnimi pristopi; izpeljejo se delavnice s prisotnimi učenci (včasih v povezavi z ogledom muzeja, v glavnem pa kot samostojna dejavnost, saj gre za promocijsko aktivnost) in seminarji z zainteresiranimi učitelji, kar za muzejsko ustanovo predstavlja pomembno priložnost za izmenjavo mnenj in za spoznavanje potreb morebitnih ciljnih skupin.

Tako pobudo je treba skrbno pripraviti in jo ustrezno promovirati; učitelje vključimo tudi v muzejski imenik naslovov in e-naslovov. Vsakoletna organizacija takega dneva pripomore k boljšemu poznavanju muzejske ustanove v šolah.

## Primer

### **Torino, Muzej antične umetnosti**

#### ***Torino, dan odprtih vrat v muzeju.***

Dan odprtih vrat, posvečen poučevanju, namenjen učiteljem in družinam, ki imajo na razpolago en dan, da odkrijejo muzej in njegove vrtove, spoznajo arheologe in v prvi osebi doživijo zgodovino in arheologijo.

V soboto, 29. septembra 2012, Muzej antične umetnosti, ul. XX septembra 88 – 10122 Torino

#### *Program:*

- od 11. do 13. ure: predstavitev Muzeja antične umetnosti: zbirke, izobraževalna ponudba, zunanji projekti, naročanje vstopnic in vodenih ogledov. Zaposleni arheologi bodo odgovarjali na vprašanja obiskovalcev in po želji poglobili zgoraj navedene teme. Zunanji sodelavci, zadolženi za pedagoške dejavnosti v muzeju, bodo ob tej priložnosti predstavili svoje programe.
- od 14. do 18. ure: Na sejmu škofa Landolfa. Tržnica, katere nastanek sega v leto tisoč dvanajst; arheološka didaktika in zgodovina v živo. Sprehodili se boste lahko po srednjeveški tržnici izpred tisočletja, med vojaki, menihi in ljudstvom, brskali med stojnicami obrtnikov in trgovcev; srečali se boste zdravnikom, prodajalcem zelišč in začimb, krojačem in obrtniki, ki so tistih časih tiskali in barvali blago; odkrivali boste njihove delovne pripomočke in skrivnosti, se spoznavali in podoživeli zgodovino in arheologijo s kulturnim društvom *Speculum Historiae* in člani skupine Rievocando Fruttuaria.

#### *Pedagoške delavnice:*

- - Langobardi in okrasni motivi njihovih keramičnih izdelkov
- - Okraševanje s tehniko cloisonné: odkrivanje dragocene tehnike, ki jo uporabljajo zlatarji (kulturno društvo l'Associazione Itineraria)
- - Brunildini pripravki (kulturno društvo Le Muse)
- - Vajenci pisarji (Mediares s.c.)

Vse aktivnosti so brezplačne; vstop je prost v sklopu Evropskih dnevov kulturne dediščine. Učitelji, ki se bodo prijaviili, bodo prejeli didaktično gradivo. Vsi otroci pa bodo v spomin na obisk srednjeveškega sejma oz. tržnice prejeli darilo!

# Festa di compleanno

## Ambito

Apprendimento infantile extrascolastico.

## Obiettivo

Proporre il museo come parte della vita familiare, anche in momenti "speciali".

## Destinatari

Bambini dai 7 ai 12 anni circa, con i familiari del festeggiato ed eventuale partecipazione di familiari di altri bambini.

## Durata

In genere due-tre ore, nel pomeriggio avanzato.

## Modalità

Poiché la finalità ultima è sempre di valorizzare il museo (il sito, il parco, ...) come luogo di conoscenza, l'aspetto pedagogico (breve introduzione al museo e al tema prescelto) non va trascurato ma inserito in un contesto festivo e adattato alla presenza di un gruppo eterogeneo spesso anche per fasce di età (per la presenza di fratelli, ad esempio). Il servizio educativo del museo può proporre alla famiglia diverse tematiche, guidando la scelta verso quelle più adatte all'età e ai desideri del festeggiato e a composizione e numero del gruppo.

Lo svolgimento può prevedere giochi di ruolo ("nei panni di...") o attività di laboratorio, privilegiando quelle che consentono ai bambini di realizzare una propria creazione che potranno portare con sé alla fine della festa; l'educatore avrà cura di valorizzare il ruolo del festeggiato.

È necessario disporre di spazi adeguati, considerando che – oltre all'attività guidata – il compleanno deve comprendere il consumo della torta, momenti per l'apertura dei regali ed eventualmente di gioco libero. I genitori del festeggiato di solito collaborano con l'educatore museale nella gestione del gruppo e ad essi possono essere lasciate le scelte personali, relative agli addobbi, al cibo, ecc.; spesso si chiede loro di collaborare nel riordino degli spazi a conclusione della festa.

Qualora vi sia una consistente presenza di adulti, può essere organizzata un'attività complementare (visita guidata al museo, preferibilmente con trattazione dello stesso tema scelto per il compleanno, per creare una base comune per il dialogo in famiglia dopo la festa) oppure vi può essere un coinvolgimento generale nell'attività dei bambini.

## Osservazioni

Si tratta di un'attività che incontra notevole favore per la connotazione di arricchimento culturale e perché offre alle famiglie la risposta alla necessità pratica di trovare uno spazio extradomestico per lo svolgimento di una festa di gruppo, in un contesto più tranquillo e a misura di bambino rispetto ad altri.

## Esempi

**Travo, Museo-Parco archeologico Villaggio Neolitico, 2012**

**Bergamo, Civico Museo Archeologico, 2007**

Presso il nostro Museo potrai festeggiare il tuo compleanno organizzando per i tuoi amici e per te un laboratorio a scelta, una breve visita al nostro Museo. Ecco cosa devi fare: scegli uno dei laboratori indicati o chiamaci per conoscere tutte le nostre attività; contattaci per prenotare il laboratorio.

Per arricchire la tua festa potrai, inoltre, organizzare nella nostra aula didattica una golosa merenda, preparata da te o con il supporto del ristorante "Da Mimmo". Laboratorio a scelta: "Giochiamo con i geroglifici"; "Giochiamo con dei ed eroi"; "Vestiamoci come gli antichi romani"; "Realizziamo un gioiello antico"; "Progettiamo una città romana". Breve visita guidata alle sale del Museo. Festa di compleanno con: buffet organizzato dal ristorante "Da Mimmo"; buffet organizzato dai genitori.



# Praznovanje rojstnega dneva

## Področje

Izvenšolske dejavnosti za otroke.

## Cilj

Muzej kot del družinskega življenja, tudi ob posebnih priložnostih.

## Ciljne skupine

Otroci od približno 7. do 12. leta starosti, starši in morebitni drugi udeleženci.

## Trajanje

Načelno 2–3 ure v poznih popoldanskih urah.

## Potek aktivnosti

Ker je končni cilj aktivnosti pravzaprav vrednotenje muzeja (najdišča, parka ...) kot prostora znanja, ne smemo zanemariti pedagoškega vidika (kratka predstavitev muzeja in izbrane tematike), vendar ga je treba vključiti v praznični okvir in ga prilagoditi obiskovalcem, ki se že sami po sebi razlikujejo po starostni strukturi (npr. prisotnost starejših ali mlajših bratov). Izobraževalna služba muzeja lahko družini predlaga različne teme, pri tem pa jih poskuša usmeriti na primernejše vsebine glede na starost in pričakovanja slavljenca ter na sestavo skupine.

Aktivnosti lahko potekajo v obliki igre vlog (»Igrajmo se ...«) ali delavnice, izberejo pa se take, pri katerih lahko otroci pripravijo svoj izdelek, ki ga nato vzamejo s sabo domov; kustos pedagog mora poskrbeti, da bo vloga slavljenca posebno ovrednotena.

Za izvajanje aktivnosti moramo razpolagati z ustreznimi prostori in hkrati upoštevati, da so poleg vodenih aktivnosti v okviru praznovanja predvideni tudi rezanje torte, odpiranje daril in prosta igra. Starši slavljenca po navadi sodelujejo s kustosom pedagogom pri vodenju skupine in se lahko prosto odločijo za vrsto okrasja, hrane itd. Pogosto pomagajo tudi pri pospravljanju prostorov po zaključenem praznovanju.

Ce je predvidena prisotnost večjega števila odraslih, je možna organizacija dodatnih aktivnosti (vodeni ogled muzeja, po možnosti ob upoštevanju teme, ki so jo izbrali za praznovanje rojstnega dne, da bi omogočili skupno družinsko razpravo tudi po zaključku praznovanja), odrasle pa lahko vključimo tudi v aktivnosti otrok.

## Opombe

Gre za uspešno in priljubljeno dejavnost predvsem zaradi možnosti kulturnega ozaveščanja udeležencev. Družinam pa nudi ustrezne prostore, v katerih lahko priredijo večje praznovanje v umirjenem in otroku prijaznejšem okolju.

## Primeri

### Travo, Arheološki muzej in park Neolitsko naselje, 2012

#### Bergamo, Mestni arheološki muzej, 2007

V našem muzeju boš lahko priredil rojstnodnevno zabavo z izbiro ene izmed naših delavnic ali s kratkim obiskom muzeja. Zelo enostavno: izberi eno izmed navedenih delavnic ali nas pokliči in seznanili te bomo z vsemi našimi aktivnostmi. Kontaktiraj nas, da se dogovorimo za termin. Svojo zabavo lahko še dodatno popestriš in svojim gostom postrežeš z okusno malico v prostorih muzeja; pripraviš jo lahko sam ali s pomočjo restavracije "Da Mimmo". Delavnica po izbiri: "Igrajmo se s hieroglifi", "Igrajmo se z bogovi in heroji", "Oblecimo se kot stari Rimljani", "Izdelajmo antični nakit", "Izdelajmo načrt rimskega mesta". Kratak voden ogled muzeja". Rojstnodnevna zabava z zakusko, ki jo pripravi restavracija "Da Mimmo" ali starši.

# Merenda

## Ambito

Apprendimento infantile extrascolastico; *family learning*.

## Obiettivo

*Edutainment*.

## Destinatari

Bambini dai 7 agli 11 anni circa; famiglie.

## Modalità

L'attività prevede un percorso nelle sale espositive (o nel sito/parco archeologico), in relazione al tema prescelto, seguito da un'attività laboratoriale a carattere prevalentemente ludico e infine dalla vera e propria merenda. Richiede la disponibilità di spazi adeguati, sia per eventuali giochi di movimento sia per il consumo di cibi e bevande, con attenzione alla normativa in merito.

Nella preparazione va tenuto conto dell'eterogeneità del gruppo (bambini che non si conoscono fra loro, di età diverse). In fase di prenotazione, si avrà cura di limitarne il numero per una gestione ottimale.

Si può escludere la presenza dei genitori (chiedendo loro però una pronta reperibilità) oppure prevederla, ma senza il loro coinvolgimento nella gestione del gruppo infantile e provvedendo a organizzare per gli adulti un'attività parallela, preferibilmente collegata dal punto di vista tematico a quella proposta nel laboratorio. In alternativa, l'attività può essere calibrata per famiglie e non solo per i bambini.

## Esempi

Una proposta interessante (realizzata da Aster presso il **Museo Archeologico e il Museo Maffeiano di Verona** alcuni anni fa), per il carattere seriale che favorisce il ritorno in museo degli stessi fruitori e l'approfondimento progressivo di un tema, consiste nell'identificare – per ogni mese dell'anno – una o più festività romane, collegando ad esse le merende con un'attività laboratoriale che richiama aspetti della festività prescelta o ne mette in scena dei momenti; ad esempio, per i *Saturnalia* (17 dicembre), si propone la fabbricazione di *sigilla* (statuine) in argilla o altro materiale plastico, con successivo scambio di doni (quindi con il collegamento all'imminente Natale), oppure di drammatizzare la temporanea equiparazione fra padroni e schiavi che contraddistingueva quel momento festivo antico.

### **Corfinio, Civico Museo Archeologico Antonio De Nino, 2012**

#### ***Merende d'autore***

a giugno tutti i venerdì (1 - 8 -15 - 22 - 29), ore 17.00 - incontri prorogati ad agosto

Al museo con mamma e papà, per assaggiare delle gustose merende realizzate con i prodotti delle aziende locali e ascoltare tanti racconti mitologici.

# Malica

## Področje

Izvenšolske dejavnosti za otroke; program za družine.

## Cilj

Zabavno učenje.

## Ciljne skupine

Otroci od približno 7. do 11. leta starosti; družine.

## Potek aktivnosti

V skladu z izbrano tematiko je predviden ogled razstavnih prostorov (ali najdišča/arheološkega parka), sledijo aktivnosti bolj zabavnega značaja v delavnicah in nazadnje malica. Za to so potrebni ustrezni prostori tako za igranje kakor tudi za malico, pri čemer je treba seveda upoštevati tudi področno zakonodajo.

Pri organizaciji dogodka je treba upoštevati heterogenost skupine (otroci, ki se ne poznajo med sabo, različne starosti otrok). Za optimalno vodenje skupine mora biti število udeležencev omejeno.

V dejavnost lahko vključimo starše ali tudi ne (zagotoviti pa morajo dosegljivost v primeru nujnih sporočil), vsekakor pa naj pri vodenju skupine otrok ne bi imeli aktivne vloge. Za starše bi lahko organizirali vzporedne dejavnosti, ki so načelno povezane s temo delavnice za otroke. Aktivnost pa lahko razširimo tudi na družine in ne samo na otroke.

## Primeri

Izredno zanimiv je niz projektov (pred nekaj leti ga je izdelal Aster v **Arheološkem muzeju in v Muzeju Maffeiano v Veroni**), ki spodbujajo obiskovalce k ponovnemu obisku muzeja in postopno poglobljanje posameznih tematik. Vsak mesec v letu namreč muzej izbere enega ali več rimskih praznikov in ob tej priložnosti pripravi malico in delavnico na izbrano temo, na kateri bodo udeleženci obravnavali nekatere vidike izbranega praznika in jih tudi oživel. Tako naj bi med Saturnalijami (17. decembra) izdelovali tako imenovane sigilla – kipce iz gline ali drugega primernega materiala, si izmenjali darove (in se tako navezali na bližajoči se Božič) ali uprizorili prizor iz vsakodnevnega življenja med sužnji in gospodarji, ki so bili v tem prazničnem obdobju starega veka za kratek čas enakovredni.

### **Corfinio, Civico Museo Archeologico Antonio De Nino, 2012**

#### *Avtorske malice*

Vsak petek v juniju (1 - 8 - 15 - 22 - 29) ob 17. uri - srečanja bodo potekala tudi v avgustu

Ob obisku muzeja z mamom in očkom vam bomo postregli z okusno malico. Pripravili bomo slasten prigrizek z izdelki lokalnih proizvajalcev in obiskovalce kratkočasili s številnimi mitološkimi zgodbami.

## Centri estivi

### Ambito

Apprendimento infantile extrascolastico.

### Obiettivo

Proporre il museo non solo come luogo di conoscenza ma anche come struttura al servizio delle famiglie, in grado di arricchire in modo significativo il programma di attività offerto ai bambini durante l'estate.

### Destinatari

Bambini dai 6-7 ai 12 anni circa.

### Modalità

I musei non sono in genere attrezzati per ospitare bambini per l'intera giornata, come avviene nei centri estivi strutturati. Offrono quindi un centro estivo solo mattutino oppure si situano nella programmazione delle attività di centri esterni (gestiti dai Comuni o talvolta dalla società che ha in concessione il servizio didattico del museo stesso) come "uscite", che occupano solo una parte della giornata dei bambini e sono collocate in giorni e orari in cui il flusso dei visitatori in museo sia ridotto, per non creare interferenze. Diverso il caso dei parchi archeologici, che possono disporre di locali attrezzati per il servizio mensa e di aree aperte e coperte per il gioco.

Dato il contesto e le diverse età dei partecipanti, le attività al museo sono talvolta proposte in chiave squisitamente ludica (cacce al tesoro, giochi a squadre, laboratori non preceduti dall'introduzione all'argomento), anche considerando che per molti bambini l'approccio al museo è già avvenuto nel corso dell'anno scolastico. In molti casi però non si rinuncia a programmi più strutturati, proponendo come "sfondo integratore" per la settimana un tema (ad esempio, la preistoria) e declinandolo nelle diverse giornate all'interno del museo o parco, ovvero proponendo un tema trasversale (come l'abbigliamento) e articolandolo con laboratori svolti in musei differenti, rappresentativi di epoche diverse.

## Esempi

### **Aquileia, Museo archeologico nazionale** (A cura di Studio D Friuli)

#### *PROGETTO PER CENTRI ESTIVI - GITA AD AQUILEIA Estate 2012*

A cura di Elena Braidotti e Marta Nardin

*Cosa?* Il programma è rivolto ai centri estivi del territorio e propone una giornata ad Aquileia con attività ludico-didattiche a carattere archeologico che stimolino l'interesse e la curiosità dei ragazzi verso le vicende dell'antica metropoli romana.

*Dove e quando?* Presso Aquileia, tra i mesi giugno e agosto, con appuntamenti da mezza giornata o giornata intera.

#### *Tematiche*

- Giochi e giocattoli di Aquileia antica
- Mosarcho - Il mosaico archeologico
- Vestiamo alla romana: moda e accessori di Aquileia antica
- Ricostruiamo una lucerna romana
- Nell'officina del vasaio... La modellazione dell'argilla... In pratica...

#### *Proposta archeologica*

*Mezza giornata* Mattina (9.30-12.30) o pomeriggio (14.00-17.00)

- Caccia al tesoro tra le gallerie lapidarie del Museo Archeologico Nazionale o nell'area della Basilica, tra giochi, rebus e indovinelli
- Laboratorio a scelta tra quelli proposti

*Giornata intera* (9.30-16.00)

- Visita guidata alle aree archeologiche/al Museo + caccia al tesoro tra le gallerie lapidarie del Museo Archeologico Nazionale o nell'area della Basilica, tra giochi, rebus e indovinelli
- Laboratorio a scelta tra quelli proposti

## Poletni centri

### Področje

Izvenšolske dejavnosti za otroke.

### Cilj

Predstavitve muzeja ne samo kot prostora znanja, ampak tudi kot družinske ustanove, ki lahko bistveno pripomore k širšemu programu aktivnosti za otroke v poletnih mesecih.

### Ciljne skupine

Otroci od približno 6. do 12. leta starosti.

### Potek aktivnosti

Muzeji načelno niso opremljeni za celodnevno prisotnost otrok, kot je to značilno za poletne centre. Zato lahko določene aktivnosti nudijo samo v dopoldanskem času ali pa se vključijo v program aktivnosti zunanjih poletnih centrov (ki jih upravljajo lokalne skupnosti ali zunanji izvajalci muzejskih izobraževalnih storitev). V tem primeru lahko obisk muzeja izpeljemo v obliki izleta, ki se izvede samo ob določenih dneh in urah, ko je število obiskovalcev manjše, da ne bi ovirali ogleda. Pri arheoloških parkih pa je drugače, saj lahko razpolagajo z ustrežno jedilnico ter z zaprtimi in odprtimi prostori za igro.

Muzejske aktivnosti se ponekod izvajajo v skladu z okoliščinami in različno starostjo udeležencev le v obliki igre (lov na zaklad, skupinske igre, delavnice brez uvoda v temo), predvsem če upoštevamo, da je večina otrok muzej spoznala že med šolskim letom.

V drugih primerih pa se lahko izvajajo tudi bolj strukturirani programi, pri čemer se vsak teden določi ena specifična vsebina (npr. prazgodovina), ki služi kot izhodišče za vse dejavnosti v okviru muzeja ali parka, ali pa se predlaga ena vzporedna tema (npr. oblačila), ki predstavlja osnovo za pripravo delavnic v različnih muzejih, v katerih so predstavljena različna zgodovinska obdobja.

## Primeri

### Oglej, Državni arheološki muzej

(Priredil Studio D Friuli)

#### PROJEKT ZA POLETNA SREDIŠČA – IZLET V OGLEJ Poletje 2012

Pripravili Elena Braidotti in Marta Nardin

*Kaj?* Program je namenjen poletnim središčem in predvideva celodnevni izlet v Oglej, didaktične in ludične dejavnosti povezane z arheologijo, ki spodbujajo radovednost in zanimanje otrok za dogodivščine antične rimske metropole.

*Kje in kdaj?* V Ogleju, od junija do avgusta, celodnevni ali poldnevni program

#### Tematike

- Igre in igrače v antični Akvileji
- Arheološki/Antični mozaik
- Oblačimo se po rimsko: moda in modni dodatki iz antične Akvileje
- Izdelajmo rimsko svetilko
- V delavnici lončarja...Oblikovanje gline ... V praksi ...

#### Arheološka ponudba

*Poldnevni program* dopoldne (9.30-12.30) ali popoldne (14.00-17.00)

- Lov na zaklad v muzejskih galerijah lapidarija Državnega arheološkega muzeja ali na območju bazilike, v katerem se prepletajo igre in uganke.
- Delavnica po izbiri.

*Celodnevni program* (9.30-16.00)

- Voden ogled arheološkega območja/muzeja + lov na zaklad v muzejskih galerijah lapidarija Državnega arheološkega muzeja ali na območju bazilike, v katerem se prepletajo igre in uganke.
- Delavnica po izbiri.

**Milano, Civico Museo Archeologico**

(A cura di Aster)

*Reclutiamo giovani (7 – 11 anni) per i campus estivi al Museo Archeologico di Milano: affrettatevi, i posti sono limitati!!*

*Dal 18 giugno al 27 luglio e dal 27 agosto al 7 settembre 2012 passa con noi le tue giornate!*

*IN VIAGGIO CON ULISSE*

Seguiamo le tappe del lungo e avventuroso viaggio di Ulisse nel suo tentativo di tornare a casa a Itaca. Lotofagi, Sirene, maghe incantatrici, mostri marini, bellissime ninfe, feroci Ciclopi... Su e giù per il Mediterraneo alla scoperta del mare, delle antiche civiltà che lo popolavano e delle tante leggende che ancora oggi sopravvivono. Pronti per una nuova avventura?

### **Milan, Mestni arheološki muzej**

(Priredil Aster)

*Zbiramo prijave za poletne taborne v Arheološkem muzeju v Milanu za otroke (od 7. do 11. leta): pohitite, število mest je omejeno!  
Pridruži se nam od 18. do 27. julija in od 27. avgusta do 7. septembra 2012!*

#### **POTOVANJE Z ODISEJEM**

Sledimo postajam dolgega in pustolovskega Odisejevega potovanja na poti domov na rodno Itako. Lotofagi, sirene, čaravnice, morske pošasti, prekrasne nimfe, divji Kiklopi ... Popotovanje po Sredozemlju v odkrivanju morja, antičnih civilizacij, ki so tu živele, in številnih legend, ki so se ohranile do danes. Ali ste pripravljeni na novo dogodivščino?

# Laboratorio teatrale

## Ambito

Apprendimento infantile extrascolastico.

## Obiettivo

Ottenere un forte coinvolgimento, agendo sugli aspetti emozionale e fisico, e creare una "diversa" e spontanea interazione con il luogo museale.

## Destinatari

Bambini dai 7 agli 11 anni.

## Modalità

Si rivolge a gruppi piccoli (da 5 a 10 bambini, per consentire un lavoro individualizzato all'operatore). Si situa in orario extrascolastico, quindi nel pomeriggio avanzato.

È gestito da un operatore/attore competente in ambito teatrale ma non necessariamente in archeologia, cui va preventivamente fornita documentazione di base sul museo, con la segnalazione delle opere più adatte allo scopo. Queste sono in prima istanza di carattere figurativo (sculture, mosaici...) per favorire una più rapida immedesimazione; potrebbero essere utilizzati anche oggetti non figurati, ma evocativi di comportamenti e di vicende antiche. Si inizia con un incontro dedicato alla conoscenza e alla familiarizzazione fra i componenti del gruppo e con l'operatore teatrale e di introduzione agli spazi espositivi e al concetto di museo; negli incontri successivi è proposta l'osservazione di alcune opere (idealmente, in numero pari a quello dei partecipanti) cui si darà un nome e un carattere e si attribuiranno delle vicende. Esse forniranno spunto per esercizi guidati (in forma ludica), alternando l'approccio mentale con il lavoro fisico (esercizi sulla voce, sul movimento), fino alla costruzione di incontri fra personaggi e infine di una "storia" teatralizzata di senso compiuto, in cui i personaggi individuati a partire dalle opere del museo potranno essere completamente reinventati. Il laboratorio prevede attività in aula didattica e in spazi aperti; nelle sale viene svolto il lavoro di osservazione.

L'attività non è finalizzata ad un apprendimento cognitivo, ma basata sul "contesto personale", quindi non sono necessari prerequisiti. Richiede un numero adeguato di incontri (di un'ora ciascuno), viene svolta in assenza di familiari (e senza interventi del personale del museo addetto alla sorveglianza), ma può essere conclusa da un incontro con i genitori, per far loro conoscere il lavoro svolto. La valutazione dell'efficacia è basata sia sulla qualità del lavoro svolto e dei risultati, sia sulla raccolta delle opinioni dei familiari e dei bambini coinvolti.

## Osservazioni

Nell'ambito della didattica museale, può essere progettato un percorso per classi, con una serie di incontri di laboratorio teatrale svolti a scuola (orientativamente quattro o cinque), a cura di un insegnante di teatro, ispirati a uno dei temi dell'offerta didattica del museo e su di esso costruiti; il lavoro si concluderà con il percorso in museo (quindi con l'osservazione delle opere e il laboratorio), a cura dell'operatore didattico (ma il percorso potrebbe essere ribaltato, con inizio al museo e successivo lavoro in classe). Prevede la collaborazione fra servizio educativo del museo e un'istituzione teatrale locale, con una progettazione comune per garantire unitarietà e congruenza alla proposta (v. anche *Rappresentazione teatrale*).

Non nell'ambito teatrale ma in quello affine dell'espressione corporea si collocano percorsi in museo sul movimento nello spazio, in connessione con l'osservazione di opere scultoree (v. esempio del Musée du Louvre).

## Esempi

### Paris, Musée du Louvre, 2012

Attività della durata di 2 ore:

*Mouvement sculpté, mouvement dansé*

Dialogue avec les œuvres

Réservé aux enfants 6-8 ans ou aux familles selon les séances

Conduit par une chorégraphe, selon une approche privilégiant l'expérience corporelle et sensible, cet atelier aborde, à partir de la statuaire grecque, l'étude de la représentation du corps en mouvement.

### Verona, Civico Museo Archeologico, 2012

# Gledališka delavnica

## Področje

Izvenšolske dejavnosti za otroke.

## Cilj

Spodbuditi sodelovanje in omogočiti »drugačen« in spontan odnos do muzeja na podlagi čustvenih in fizičnih dejavnikov.

## Ciljne skupine

Otroci od približno 7. do 11. leta starosti.

## Potek aktivnosti

Dejavnost je namenjena manjšim skupinam (od 5 do 10 otrok, da se omogoči individualno delo pedagoga). Izvaja se po običajnih šolskih urah, to je pozno popoldne.

Dejavnost vodi pedagog/igralec, ki se spozna na gledališko igro, ne pa nujno na arheologijo, in ki mu je treba predhodno izročiti osnovno gradivo o muzeju ter mu predstaviti najprimernejše razstavljene predmete za to dejavnost. To so predvsem likovna dela (kipi, mozaiki ...), ki spodbujajo lažje in hitreje poistovetenje; lahko pa se uporabijo tudi drugi predmeti, ki omogočajo vzpostavljanje povezav z antičnimi običaji ali dogodki.

Prvo srečanje je namenjeno spoznavanju članov skupine in gledališkega pedagoga ter predstavitvi razstavnih prostorov in muzeja; naslednja srečanja so posvečena opazovanju nekaterih razstavljenih umetnin (po možnosti najštevilo del sovpada s številom udeležencev), ki se jim določi ime, pripiše se jim določen značaj in ozadje. Razstavljena dela so izhodišče za vodene vaje (v obliki igre), pri čemer se čustveni pristop izmenjuje s fizičnim delom (glasovne vaje, gibalne vaje). Nato se posamezni liki srečajo in oblikujejo pravo gledališko igro, pri čemer se lahko značilnosti glavnih junakov, ki smo jih izbrali na podlagi razstavljenih del, povsem na novo interpretirajo. Aktivnosti se izvajajo v pedagoški učilnici in na prostem; v razstavnih prostorih poteka opazovanje.

Cilj aktivnosti ni pridobivanje določenega kognitivnega znanja, ampak razvijanje osebnih pristopov, zato predznanje ni potrebno. Potrebno pa je ustrezno število srečanj (po eno uro za vsako srečanje), ki potekajo brez prisotnosti staršev ali sorodnikov (drugi muzejski delavci prav tako ne smejo posegati), lahko pa se zaključi s predstavitvijo družinam, da se seznanijo z opravljenim delom. Vrednotenje učinkovitosti pobude temelji tako na kakovosti opravljenega dela in rezultatov kakor tudi na mnenju vključenih staršev in otrok.

## Opombe

Aktivnost lahko poteka tudi v obliki učne ure z organizacijo srečanj v šoli (načelno štiri ali pet), ki jih vodi gledališčnik in ki so povezana z eno od tematik pedagoške ponudbe muzeja; dejavnosti se zaključijo z obiskom muzeja (opazovanje del in delavnica), ki ga vodi kustos pedagog (ali pa obratno, najprej obisk muzeja, nato pa delo v razredu). Da bi s skupnim načrtovanjem vsebin zagotovili celovitost in doslednost aktivnosti (glej tudi *Gledališka predstava*), je treba vzpostaviti ustrezno sodelovanje med izobraževalno službo muzeja in lokalnim gledališčem.

Obstajajo tudi nekateri programi za spoznavanje metod telesnega izražanja in premikanja v prostoru v povezavi z opazovanjem kiparskih del (glej primer Musée du Louvre).

## Primeri

### Pariz, Louvrski muzej, 2012

Delavnica za odrasle in otroke

*Mouvement sculpté, mouvement dansé*

Dialogue avec les œuvres

Réservé aux enfants 6-8 ans ou aux familles selon les séances

Conduit par une chorégraphe, selon une approche privilégiant l'expérience corporelle et sensible, cet atelier aborde, à partir de la statuaire grecque, l'étude de la représentation du corps en mouvement.

### Verona, Mestni arheološki muzej, 2012

**Io (mi) faccio le storie!**  
Percorso mensile archeologico con attività teatrali per bambini da 7 ad 11 anni.  
Il laboratorio, a cura di Barbara Belli, propone attività teatrali ambientate nel Museo Archeologico e incentrate sugli oggetti in esse esposti.  
Il laboratorio si svolge al Museo Archeologico al Teatro Romano di Verona.  
Altre info: sulle basi di una lettura globale e sottile alla luce di età - rilevano note, usanze, costumi, attraverso il libro, i bambini diventeranno protagonisti di un divertente gioco di rievocazione teatrale della scena e del personaggio.  
3 incontri con ingresso gratuito riservato ai membri di Aster (21.00 - 17.00) e martedì 19 maggio (orario 16.00 - 17.00).  
Partecipanti esterni € massimo 10. Costo € 25,00.  
PER INFO E ISCRIZIONI:  
Aster  
Cortile del Tribunale 1  
37123 VERONA  
tel. 045 8024259  
fax. 045 3097940  
email: aster@teatrocomunaleverona.it  
tel: ven 9.00-13.00, 14.00-16.00

# Orienteering

## Ambito

Apprendimento infantile extrascolastico; didattica museale.

## Obiettivo

Familiarizzare con la struttura (planimetria, sequenza delle sezioni, ecc.) e i contenuti del museo, in modo ludico.

## Destinatari

Gruppi di bambini dai 7 ai 12 anni, con o senza familiari; scuola primaria.

## Modalità

Semplici tecniche della disciplina sportiva *orienteering* (praticata all'aperto in zone boschive, ma anche nei centri storici) vengono traslate al museo, dando minor rilevanza al fattore velocità per non creare situazioni potenzialmente pericolose per i fruitori e per le opere esposte.

Con l'ausilio di una bussola e/o di altri supporti (in particolare mappe e indicatori), si guidano i bambini a compiere un percorso nel museo, raggiungendo in sequenza i traguardi prefissati e prevedendo momenti di interazione con l'educatore.

Se il percorso si snoda su una sequenza cronologica, assume la valenza di viaggio lungo una linea del tempo.

Questa modalità è stata utilizzata anche per percorsi rivolti alla scuola primaria, in cui si valorizzano gli aspetti didattici dell'esplorazione, del saper leggere una mappa e seguire indicazioni, arrivando a orientarsi nello spazio in collaborazione con gli altri partecipanti.

## Esempio

### **Milano, Civico Museo Archeologico**

Proposta per bambini accompagnati da un genitore, 2009

*ORIENTEERING AL MUSEO ARCHEOLOGICO: ALLA SCOPERTA DI MILANO ROMANA*

Usiamo bussole e cartine per conoscere e orientarci nella nuova sezione di Milano romana: una visita gioco tra case private, edifici monumentali, statue, ritratti, pentole, bicchieri e alcuni scheletri colorati per scoprire come erano Milano e i milanesi 2000 anni fa!

# Orientacija

## Področje

Izvenšolske dejavnosti za otroke; muzejska pedagogika.

## Cilj

Spoznavanje strukture (velikost, razporeditev oddelkov itd.) in vsebin muzeja s pomočjo igre.

## Ciljne skupine

Skupine otrok od 7. do 12. leta starosti s starši ali brez njih; osnovna šola.

## Potek aktivnosti

Prenos orientacije kot športne discipline (ki se običajno izvaja na prostem v gozdovih ali v zgodovinskih mestnih jedrih) v muzejske prostore, pri čemer manj pozornosti namenjamo hitrosti, da ne bi prišlo do morebitnih poškodb udeležencev in razstavljenih del.

Otroke vodimo skozi muzejske prostore s pomočjo kompasa in/ali drugih pripomočkov (zlasti kart in smerokazov) in jim pomagamo doseči zastavljene cilje. Predvidene so tudi aktivnosti s kustosom pedagogom.

Če je program zastavljen kronološko, lahko postane pravo potovanje skozi čas.

Ta metoda se uporablja tudi za programe, ki so namenjeni osnovnim šolam in pri katerih je glavni pedagoški poudarek na raziskovanju, branju zemljevida in sledenju smerokazom za orientiranje v prostoru ter sodelovanju z drugimi udeleženci.

## Primer

### **Milano, Mestni arheološki muzej**

Program za otroke v spremstvu staršev, 2009

*ORIENTACIJA V ARHEOLOŠKEM MUZEJU: ODKRIVAJMO RIMSKI MEDIOLANUM*

Z uporabo kompasov in zemljevidov odkrivamo in se orientiramo v novem muzejskem oddelku o rimskem Milanu: zabavni ogled mesta poteka med hišami, monumentalnimi zgradbami, kipi, portreti, posodo, kozarci in nekaterimi skeleti, ki nam bodo razkrili, kakšni so bili mesto Milano in njegovi prebivalci pred 2000 leti!

## Caccia al tesoro

### Ambito

Apprendimento infantile extrascolastico; *family learning*; LLML; didattica museale.

### Obiettivo

Conoscenza del museo o del sito, in chiave ludica.

### Destinatari

Bambini in contesto extrascolastico, famiglie, giovani, pubblico generico; in ambito scolastico, dalla scuola primaria alla secondaria di secondo grado, con adeguamento - sia nella complessità sia nei singoli passaggi - alla fascia d'età.

### Modalità

Si tratta di applicare la classica "caccia al tesoro" all'esplorazione di un museo (quindi con regole di comportamento vincolanti), di un parco o sito archeologico. In genere, prevede l'individuazione del percorso (di solito con le stesse tappe per tutte le squadre ma poste in sequenza diversa per evitare interferenze) e degli obiettivi; la preparazione degli "indizi" (indicazioni da decifrare, enigmi, rime, crittografia, frasi da leggere allo specchio, ecc.), di eventuali prove da superare al raggiungimento degli obiettivi intermedi (calibrate sulle fasce di età, condotte dagli operatori museali o svolte in autonomia: giochi, quiz a risposte pilotate, recupero di oggetti nascosti, ecc.), del "tesoro" e dei premi di consolazione (ovviamente attinenti al museo o sito); la suddivisione in squadre; la distribuzione iniziale delle buste relative al primo obiettivo e poi lo svolgimento del percorso. Il successo dell'iniziativa è proporzionale alla cura posta nella preparazione.

Il potere attrattivo determinato dalla sfida degli enigmi e dalla competizione fa di questa formula un *evergreen*, che si presta a infinite variazioni, ad esempio "la caccia al tesoro in bicicletta" da svolgersi in un parco archeologico o alla ricerca di testimonianze antiche sul territorio, ecc.

Può essere utilizzata, nell'ambito della didattica museale, anche in senso metaforico come strumento per proporre un primo contatto con il museo/sito archeologico oppure per seguire un tema trasversale rispetto alle diverse sezioni.

### Esempi

#### **Cecina, Museo Archeologico e Parco Archeologico, settembre 2011**

A chiusura dell'estate evento dedicato a bambini e ragazzi!

Dopo il successo della scorsa edizione, al Museo Archeologico di Cecina e al Parco di San Vincenzino si svolgeranno due affascinanti e divertentissime cacce al Tesoro! Durante i giochi, il Museo e l'intera Villa romana con il suo parco diventeranno "territorio di caccia" per bambini e ragazzi che dovranno portare a termine l'importante missione.

Due eventi molto coinvolgenti, consigliati ai bambini e ragazzi dai 6 ai 12 anni, ma anche ai genitori, che potranno trascorrere un paio d'ore in assoluto relax al museo e al parco oppure passeggiare in tutta tranquillità nel parco di Villa Guerrazzi o nel centro di Cecina.

#### **Oristano, Antiquarium Arborensis**

**Attività didattica "Caccia al tesoro!", per alunni delle primarie e secondarie di primo grado, durata 2 ore**

È un'occasione giocosa per introdurre i ragazzi alla scoperta del Museo e delle sezioni in cui è suddiviso, cercando di portare i giocatori in tutte le sale alla ricerca di particolari e all'osservazione dei vari reperti, prima in modo panoramico, per poi soffermarsi sui particolari.

Lo scopo educativo sui contenuti del museo risulta essere preponderante, anche in virtù del fatto che, trattandosi di un luogo pubblico, devono essere rispettate le regole comportamentali di educazione e di buona convivenza. Il gruppo, composto da 20-25 alunni, si ritrova all'esterno del Museo nel giardino di ingresso.

Dopo un breve saluto si racconta la storia del Museo e si illustra brevemente ciò che è in esposizione nelle varie sale (queste notizie possono anche essere fornite a scuola in una lezione apposita). Si annuncia ai ragazzi che si svolgerà una Caccia al Tesoro all'interno del Museo e che per poter accedere al tesoro occorre attenersi ad alcune regole fondamentali di buona educazione e di rispetto del luogo e di coloro che lo stanno visitando.

La Caccia al Tesoro si svolgerà a coppie indivisibili, cioè i due ragazzi devono sempre stare insieme (lo scopo è coinvolgere tutti allo stesso modo).

Ogni coppia riceverà un plico contenente varie buste, una dentro l'altra, da aprirsi in successione dopo aver decifrato il messaggio segreto in esse contenuto.

# Lov na zaklad

## Področje

Izvenšolske dejavnosti za otroke; program za družine; LLML; muzejska pedagogika.

## Cilj

Spoznavanje muzeja ali najdišča s pomočjo igre.

## Ciljne skupine

Otroci, družine, mladi, širša javnost; osnovne in srednje šole, pri čemer je treba aktivnost prilagoditi starosti vključenih otrok.

## Potek aktivnosti

Načela navadnega »lova na zaklad« prilagodimo potrebam raziskovanja v muzeju (pri čemer se postavijo zavezujoča pravila obnašanja), arheološkem parku ali najdišču. Določimo pot (navadno so postaje enake za vse skupine, vendar v drugačnem vrstnem redu, da ne prihaja do oviranja med udeleženci) in cilje; pripravijo se naloge (navodila, uganke, rime, kriptografije, stavki, ki jih morajo prebrati z uporabo ogledala itd.), morebitni preizkusi, ki jih je treba uspešno opraviti na vmesnih ciljih (prilagojeni starosti otrok, vodijo jih lahko kustosi pedagogi ali sami udeleženci: igre, kvizi, iskanje skritih predmetov itd.); določimo zaklad in tolažilne nagrade (ki so seveda povezane z muzejem ali najdiščem); oblikujemo skupine; razdelimo ovojnice z navodili za prvi cilj, nakar se igra začne. Uspeh igre je odvisen od truda, ki smo ga vložili v njeno pripravo.

Ta igra je posebno priljubljena zaradi privlačnosti, ki izhaja iz reševanja nalog in tekmovalnosti med udeleženci, poleg tega pa dopušča številne različice: npr. »lov na zaklad s kolesom« v okviru arheološkega parka ali odkrivanje sledi antične dediščine na območju itd.

V okviru muzejske pedagogike se lahko izvaja tudi za vzpostavljanje prvega stika z muzejem/arheološkim najdiščem ali za poglobljanje teme, ki povezuje vse muzejske oddelke.

## Primeri

### **Cecina, Arheološki muzej in Arheološki park , september 2011**

Zaključimo poletje z dogodkom za otroke in mladino!

Po izjemnem uspehu lanskoletne prireditve bosta tudi letos v Arheološkem muzeju v Cecini in v parku San Vincenzino na sporedu dva enkratna in zabavna lova na zaklad! Med igro se bodo muzej, starorimska vila in njen park spremenili v pravcato "lovsko območje", kjer bodo otroci morali izpeljati zelo zahtevno in pomembno nalogo.

Privlačna in osvežujoča dogodka sta primerna za otroke od 6. do 12. leta starosti, pa tudi za starše, ki bodo lahko s svojimi otroci preživeli brezskrbno popoldne v muzeju in v parku, ali pa se, če jim je to ljubše, sprehodili po parku Ville Guerrazzi ali mestnem jedru Cecine.

### **Oristano, Antiquarium Arborense**

*Pedagoški program "Lov na zaklad!" za učence osnovnih in nižjih srednjih šol, trajanje 2 uri*

Otroci na igriv način odkrivajo in spoznavajo muzej in njegove oddelke. Med lovom na zaklad učence popeljemo v vse muzejske prostore, kjer lahko iščejo detajle in opazujejo razstavljene predmete/ eksponate, ki si jih najprej ogledajo bolj splošno, zatem pa podrobneje.

Aktivnosti imajo izrazit vzgojno-izobraževalni značaj, saj se morajo otroci zaradi dejstva, da je muzej ustanova, ki je odprta širši javnosti, držati vedenjskih norm in pravil in se lepo obnašati. Skupina, ki šteje od 20 do 25 otrok, se zbere v parku pred vhodom v muzej.

Uvodnemu pozdravu udeležencev sledi kratka predstavitev zgodovine muzeja in muzejskih predmetov , ki so na ogled v posameznih prostorih (to pripravo lahko opravimo tudi v šoli med posebno uro). Zatem otrokom povemo, da se bodo udeležili lova na zaklad v muzeju in jih opozorimo, da morajo pri tem spoštovati osnovna pravila lepega vedenja in biti obzirni do ostalih obiskovalcev muzeja.

Lov na zaklad poteka v dvojicah, pri čemer morata učenca biti vedno skupaj (tako da bodo vsi sodelovali v enaki meri). Vsak par prejme zavojček, v katerem bo več ena v drugo vloženi kuvert, ki jih odpirajo po vrsti, potem, ko dešifrirajo skrivnostno sporočilo, skrito v vsaki kuverti.

Učenci se bodo tako hitro seznanili z muzejem in razstavnimi predmeti ter na igriv način ponovili že pridobljeno znanje in ga še dodatno nadgradili.

In questo modo i ragazzi svilupperanno velocemente un rapporto confidenziale con il museo ed i reperti in esso contenuti; e attraverso un'esperienza ludica, ripasseranno le nozioni già apprese e ne acquisiranno di nuove.

**Verona, Centro Internazionale di Fotografia Scavi Scaligeri**

***Percorso didattico di 90 minuti per scuole primarie e secondarie di primo grado***

Il sito degli Scavi Scaligeri è un vero labirinto di "pezzi" del passato: la storia di Verona sembra nascondersi e confondersi in questi strati profondi, in cui un'antica casa romana, tra i suoi mosaici, ospita tombe longobarde e torri medievali... un vero rompicapo!

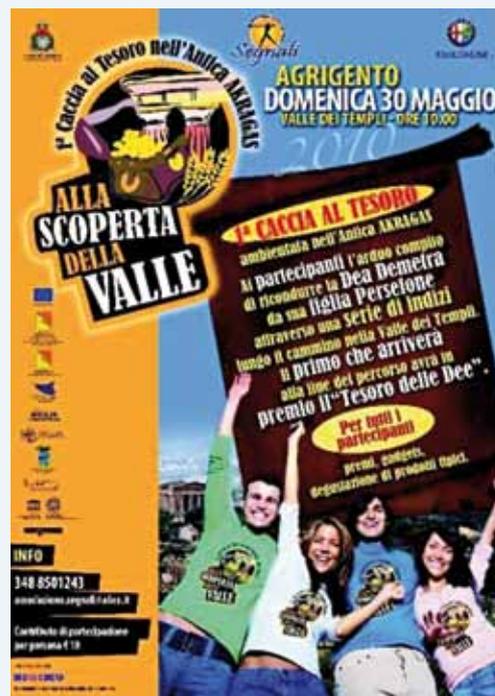
Raccontiamo la storia della città attraverso una "caccia al tesoro" scovando i messaggi nascosti che, uno dietro l'altro, ci conducono alla scoperta della mappa del sito.

**Agrigento, Prima caccia al tesoro nell'antica Akragas**

(circa 150 partecipanti suddivisi in gruppi di 5)

**Verona, Mednarodni center za fotografijo Scavi Scaligeri**  
*90 minutni didaktični program za osnovne in nižje srednje šole*  
Arheološko najdišče Scaligeri je pravi labirint arheoloških najdb iz preteklosti; zdi se, kot da se zgodovina mesta Verone skriva in prepleta v globokih zemeljskih plasteh, kjer se nahaja rimska hiša, v kateri so med mozaiki posejani langobardski grobovi in srednjeveški stolpi... prava uganka!  
Zgodovino mesta pripovedujemo z "lovom na zaklad" in odkrivanjem skrivnostnih sporočil, ki nas eno za drugim vodijo pri odkrivanju zaklada.

**Agrigento, Prvi lov na zaklad v antičnem mestu Akragas**  
(okoli 150 udeležencev, porazdeljenih v skupine po 5 oseb)



# Gioco dell'oca

## Ambito

Apprendimento infantile extrascolastico; *family learning*; didattica museale.

## Obiettivo

Introduzione alla conoscenza di un tema in chiave ludica.

## Destinatari

Bambini dai 7 agli 11 anni; famiglie; scuola primaria, dalla III alla V classe.

## Modalità

Si progetta e costruisce un classico gioco dell'oca di grandi dimensioni, tale da poter essere usato da un gruppo di bambini (o da una classe suddivisa in squadre se in contesto scolastico), con materiali colorati e resistenti.

I contenuti inseriti nelle caselle saranno relativi al tema prescelto: ad esempio, successione di eventi storici (in cui la sequenza delle caselle forma una immaginaria linea del tempo); vita di un personaggio legato al museo (un collezionista, un archeologo); un tema specifico di una civiltà antica. Anche i segnalini possono richiamare il tema portante, ad esempio raffigurando il personaggio di cui si ripercorre la vita.

L'attività viene introdotta dall'illustrazione dell'argomento da parte dell'operatore didattico, che coordinerà il gioco, pronto ad arricchirlo con interventi, aiuti per il superamento di difficoltà, ecc. Il percorso procede con il lancio dei dadi e secondo le regole classiche, oppure casella per casella; vi possono essere inserite "penitenze", domande, brevi enigmi collegati alla spiegazione iniziale, ecc.

## Esempi

### Fermo, mostra archeologica "Fermo: dai Villanoviani ai Piceni" e cisterne romane

(Da ALDO. *Attività, Laboratori, Didattica, Orientamenti*, Atti del I salone della didattica museale (Macerata, 2003), Macerata 2004, p. 159):

Percorso *Viaggio nel tempo: dai Villanoviani ai Romani*

Il percorso, dopo la visita guidata alle cisterne e alla sezione picena del museo archeologico, prevede un gioco a tappe su un tabellone. Ad ogni casella corrisponde una domanda di archeologia. La risposta esatta consente di muoversi sul tabellone e di avanzare nel percorso. Vince chi completa per primo l'itinerario dando il maggior numero di risposte esatte.

Destinatari: scuole elementari

Durata: 2 ore e 30 minuti

### Verona, Museo Lapidario Maffeiano (figg. 1, 2)

Gioco dell'oca *GiroMaffei*, su vita e opere di Scipione Maffei, creatore del museo (1999)



# Gosja dirka

## Področje

Izvenšolske dejavnosti za otroke; program za družine; LLML; muzejska pedagogika.

## Cilj

Spoznavanje določene teme s pomočjo igre.

## Ciljne skupine

Otroci od 7. do 11. leta starosti; družine; od 3. do 5. razreda osnovne šole.

## Potek aktivnosti

Iz pisanih in vzdržljivih materialov izdelamo navadno namizno igro Gosja dirka večjih dimenzij, ki jo lahko uporablja tudi večja skupina otrok (ali šolski razred po skupinah).

Vsebine, ki jih vnesemo v posamezna polja, so povezane z izbrano temo: npr. zaporedje zgodovinskih dogodkov (pri čemer vrstni red polj predstavlja namišljen časovni trak); poklici, povezani z muzejem (npr. zbiratelj, arheolog); specifična tematika antične kulture. Namesto gosk lahko uporabljamo kakšno drugo figurico, ki je povezana z osrednjo temo igre, npr. z neko zgodovinsko osebnostjo.

Temo uvodoma predstavi kustos pedagog, ki tudi vodi igro, jo usmerja in nadgrajuje z dodatnimi informacijami ter pomaga pri preseganju težav. Igralci se lahko premikajo s pomočjo kocke, katere številka določa, za koliko polj se premaknejo naprej v skladu s siceršnjimi pravili, ali pa polje za poljem; v igro lahko vključimo tudi kazenske naloge, vprašanja, uganke, ki so povezane z uvodno razlago.

## Primeri

### **Fermo, arheološka razstava "Fermo: od pripadnikov vilanovske kulture do Picenov" in rimske cisterne**

(Glej ALDO. Attività, Laboratori, Didattica, Orientamenti, Akti I. razstave muzejske didaktike (Macerata, 2003), Macerata 2004, str. 159):

Program Potovanje skozi čas: od pripadnikov vilanovske kulture do Rimljanov

Po vodenem ogledu cistern in oddelka o italiskem ljudstvu Picenov, program predvideva še igro, ki je razdeljena v več sklopov in se izvaja s pomočjo igralne plošče. Vsak prostorček skriva vprašanje o arheologiji. Pravilni odgovor zagotovi možnost premikanja po tabli in nadaljevanja igre. Zmaga pripada tistemu, ki prvi prispe na konec poti in zbere največ pravih odgovorov.

Ciljna skupina: osnovne šole.

Trajanje: 2 uri in 30 minut.

### **Verona, lapidarij Maffeiano (sl. 1, 2)**

Družabna igra *GiroMaffei*, na temo življenja in dela ustanovitelja muzeja Scipiona Maffei, (1999)



# Notte al museo

## Ambito

Apprendimento infantile extrascolastico.

## Obiettivo

Inserire le attività museali in un'esperienza emotivamente molto coinvolgente e "indimenticabile".

## Destinatari

Bambini dai 6 ai 10-11 anni.

## Modalità

Si propone a un gruppo di bambini (circa 20-25, assistiti da almeno due operatori didattici) di trascorrere una serata di intensa attività al museo, in genere con visita al lume di torce elettriche, per accrescere la suggestione, e poi di dormire nelle sale espositive in sacco a pelo; il mattino successivo, dopo la colazione, i bambini si riuniscono ai familiari. Le notti scelte sono di solito quelle fra il venerdì e il sabato oppure fra il sabato e la domenica.

Il trascorrere la notte fuori casa, in un luogo comunque peculiare, e l'assenza dei genitori conferiscono un valore iniziatico all'esperienza, che non tutti i partecipanti riescono a completare; ciò richiede una particolare sensibilità agli educatori museali, che dovranno esser pronti ad assistere i bambini anche sul piano psicologico.

Il programma della serata può svilupparsi in ambito ludico o comprendere vere e proprie attività laboratoriali, che dovranno tener conto della disomogeneità del gruppo e del particolare contesto. Peraltro l'attività può anche essere effettuata da un'intera classe, quindi ricreando un gruppo già affiatato.

Come per le aperture serali, l'attività impegna la struttura museale in orari inconsueti ed ha quindi carattere straordinario. Ciò rende talvolta difficile soddisfare le richieste, di solito molto numerose (anche per l'influsso del film *Night at the Museum* uscito nel 2007 in Italia e del *sequel* del 2009).

## Esempi

### Orvieto, Museo "Claudio Faina"

*Sognando al museo*, maggio 2012 (dal sito [www.comune.orvieto.tr.it](http://www.comune.orvieto.tr.it)):

... ragazzi e ragazze, tra i 6 e i 10 anni, potranno trascorrere un'intera notte negli spazi del Museo Claudio Faina. I giovani protagonisti dell'iniziativa parteciperanno prima a una visita guidata alle collezioni archeologiche – ricche di ceramiche greche ed etrusche, di bronzetti e di monete – e poi prenderanno parte a un laboratorio incentrato sul mestiere dell'archeologo.

Nel corso della visita guidata avranno la possibilità di incontrare – a sorpresa – alcuni protagonisti della ricerca archeologica. L'esperienza proseguirà con il coinvolgimento in una storia della buonanotte per poi addormentarsi tra le bellezze del museo. *Sognando al museo* si concluderà nella mattina di domenica 27 maggio, al risveglio, con una buonissima colazione animata.

Più in dettaglio il programma prevede l'ingresso al museo alle ore 21, la visita guidata a partire dalle 21.15, il laboratorio dalle 22.20, la storia della buonanotte alle 23.30, il risveglio alle 7.30. L'esperienza terminerà alle 8.30 con l'arrivo dei genitori.

### Verona, Museo di Storia naturale (con sezione di Preistoria), 2012, per bambini da 6 a 11 anni

Aperto al di fuori dell'orario consueto, il Museo Civico di Storia Naturale offre ai ragazzi la possibilità di vivere il museo sotto una dimensione nuova e suggestiva.

Dopo cena, inizia la "caccia all'indizio" notturna: per le sale del museo, fra tigri e insetti, si va alla scoperta dei segreti degli oggetti esposti, armati di torcia e tanta curiosità.

Dopo il gioco tutti a dormire nei sacchi a pelo!

Un'occasione unica per condividere insieme un'entusiasmante avventura notturna al museo.

# Noč v muzeju

## Področje

Izvenšolske dejavnosti za otroke.

## Cilj

Povezava muzejskih aktivnosti s čustvenim in nepozabnim doživetjem.

## Ciljne skupine

Otroci od 6. do 10. ali 11. leta starosti.

## Potek aktivnosti

Skupino otrok (približno 20–25 v spremstvu vsaj dveh kustosov pedagogov) povabimo, da v muzejskih prostorih preživi večer, poln doživetij, po navadi z ogledom muzeja ob soju baterijskih svetilk, in da prenoči v razstavnih dvoranah v spalnih vrečah; naslednjega dne se otroci po zajtrku vrnejo domov. Navadno so to petkove ali sobotne noči.

Preživljanje noči v tujem in neobičajnem okolju brez spremstva staršev ima lahko zelo različne učinke na otroke, zato morajo biti kustosi pedagogi posebno pozorni in pripravljeni pomagati otrokom ob morebitni psihološki stiski.

Program aktivnosti lahko zastavimo na bolj zabaven in igriv način ali s pomočjo aktivnosti v delavnici, pri čemer je treba upoštevati raznolikost udeležencev in posebnosti okolja. V pobudo se lahko vključi tudi ves razred, v okviru katerega se otroci med seboj že poznajo.

Za take večerne pobude je treba odpiralni čas muzeja prilagoditi, kar pomeni, da je to izredna aktivnost. Zato je včasih težko zadovoljiti vsa pričakovanja, ki jih je običajno veliko (tudi zaradi vpliva ameriškega filma *Noč v muzeju* 1 in 2 iz leta 2007 oziroma 2009).

## Primeri

### Orvieto, Muzej "Claudio Faina"

*Sanje v muzeju*, maj 2012, povzeto s spletne strani ([www.comune.orvieto.tr.it](http://www.comune.orvieto.tr.it)):

... dekleta in fantje starosti med 6. in 10. let bodo lahko prespali v muzeju Claudio Faina.

Mladi obiskovalci se bodo najprej udeležili vodenega ogleda arheoloških zbirk – ki se ponašajo s številnimi grškimi in etruščanskimi predmeti iz keramike, bronastimi kipi in kovanci – nato pa delavnice na temo poklica arheologa. Med vodenim ogledom bomo učencem pripravili presenečenje, saj bodo spoznali nekatere strokovnjake s področja arheoloških raziskovanj. Zatem jih bomo povedali zgodbo za lahko noč, da bodo, obkroženi z lepoto muzejskih predmetov, utonili v sanje. Program *Sanje v muzeju* se bo zaključil v nedeljo zjutraj, 27. maja, z bogatim in pestrim zajtrkom. Prihod v muzej je predviden ob 21. uri, voden ogled od 21.15 naprej, delavnica od 22.20 dalje, zgodba za lahko noč ob 23.30, prebujanje pa ob 7.30. Zaključek in prihod staršev je predviden ob 8.30.

### Verona, Naravoslovni muzej (Oddelek za prazgodovino), 2012, za otroke od 6. do 11. leta starosti

Mestni naravoslovni muzej odpira svoja vrata izven običajnega delovnega časa, tako da ga bodo otroci lahko doživeli v povsem novi in sugestivni luči.

Gre za enkratno priložnost skupnega doživljanja razburljive nočne dogodivščine v muzeju.

Po večerji otroke čaka nočni "lov na indice": oboženi s svetilko in veliko mero radovednosti se bodo otroci potepali po muzejskih sobah med tigri in insekti.

Ko je igre konec, pa jih že čakajo spalne vreče!



## Percorso autogestito

### Ambito

*Family learning.*

### Obiettivo

Fornire uno strumento agile per la fruizione familiare (quindi in contesto extrascolastico) di una sezione museale o di un'esposizione temporanea; coadiuvare il rapporto positivo adulto-bambino in contesto museale.

### Destinatari

Adulti (genitori, nonni, ecc.) con bambini dai 6-7 agli 11-12 anni.

### Modalità

All'interno dell'esposizione vengono selezionate una decina di opere, non necessariamente le più significative ai fini dell'apprendimento cognitivo, ma le più vicine al mondo infantile e distribuite in modo da consentire anche all'adulto una fruizione equilibrata del percorso (ad esempio, una in ogni sala o sezione).

Le opere sono la base per l'elaborazione di un breve quaderno, il cui utilizzo presuppone l'intervento dell'adulto; egli si farà mediatore innanzitutto degli spazi espositivi: nel testo gli viene infatti fornita la posizione delle opere da raggiungere ed osservare; inoltre sarà voce narrante e "traduttore" delle didascalie quando necessario, metterà in evidenza il collegamento fra l'opera segnalata e la relativa proposta ludica (domande stimolanti, spunti fantastici, racconti, disegni ecc.), parteciperà all'esecuzione dei giochi e sarà disponibile a proseguire dopo la visita la riflessione sul percorso compiuto, utilizzando le indicazioni reperibili nel quaderno per attività da svolgere a casa. La proposta è svolta in chiave prevalentemente ludica, senza per questo rinunciare alla trasmissione di alcuni contenuti basilari e soprattutto allo stimolo verso un'osservazione intelligente e partecipata delle opere. Se alcune attività consentiranno al bambino uno svolgimento in autonomia, l'adulto potrà utilizzare quei momenti per ampliare la propria esplorazione.

Il quaderno sarà disponibile a richiesta all'ingresso del museo o della mostra (dove viene segnalata questa opportunità), con una tavoletta di supporto e una matita; l'utilizzo di una modalità prevalentemente grafica (in bianco/nero e con disegni al tratto) può essere utile al contenimento dei costi (invece che a stampa, il quaderno potrà essere agevolmente fotocopiato).

Una variante, più impegnativa dal punto di vista economico in fase iniziale ma funzionale nel caso di mostre ad affluenza elevata, è stata proposta ad esempio dal Musée du Louvre per esposizioni temporanee. Consiste nell'inserire nell'allestimento pannelli stabili accanto alle opere scelte (una quindicina); in essi è illustrato a colori un particolare dell'opera e l'attenzione del bambino è sollecitata con domande o semplici suggerimenti testuali (identificazione del particolare, raffronti con opere esposte nelle vicinanze, ricerca del dettaglio evidenziato in più oggetti, brevissimi racconti, semplici indovinelli, ecc.); i pannelli saranno facilmente identificabili, scritti in carattere decisamente maggiore rispetto alle normali didascalie, e collegati fra loro nell'aspetto grafico; un ulteriore pannello all'inizio dell'esposizione segnalerà la presenza del percorso per famiglie, sollecitandone la fruizione e consentendo di identificare chiaramente fin dall'inizio l'impianto grafico utilizzato.

### Osservazioni

In alcuni casi il percorso viene fruito da classi in visita, in cui il docente assume il ruolo del "familiare mediatore". Un aspetto significativo emerso talvolta dall'osservazione del comportamento dei visitatori (nelle esposizioni con pannelli stabili, quindi visibili da parte di tutto il pubblico) è che anche gli adulti "senza bambini" risultano attratti e stimolati da questi percorsi.

Una fonte di ispirazione per la realizzazione di quaderni per percorsi autogestiti sono le riviste di enigmistica per ragazzi.

Queste attività sono spesso sostenute da specifici finanziamenti esterni.

### Cenni bibliografici

E. Sandler, *Intergenerational Learning and Interactive Media in the Museum: Investigating Family Experiences at the Di-Menna Children's History Museum at The New-York Historical Society*, tesi per il Master of Science in Education al Bank Street College of Education, 2012, reperibile *on line* (il lavoro si svolge in un peculiare museo storico, non archeologico, ma i temi trattati sono molto interessanti in rapporto all'apprendimento intergenerazionale).

# Neodvisni program

## Področje

Program za družine.

## Cilj

Spodbuditi in povečati število družinskih obiskov muzeja ali občasne razstave (v okviru izvenšolskih dejavnosti); promovirati pozitiven odnos med odraslimi in otroki v muzejskem okolju.

## Ciljne skupine

Odrasli (starši, stari starši itd.) z otroki od 6. ali 7. do 11. ali 12. leta starosti.

## Potek aktivnosti

V okviru razstavljenih predmetov izberemo približno deset del, ki so čim bližja otrokovemu pojmovanju sveta (tudi če niso posebno učinkovita z vidika pridobivanja kognitivnega znanja), in jih porazdelimo tako, da jih tudi odrasli lažje spremljajo (npr. en eksponat v vsaki dvorani ali oddelku).

Na podlagi izbranih del pripravimo manjši zvezek, ki ga izročimo odrasli osebi. Njena naloga bo vodenje skupine po razstavnih prostorih: v zvezku je namreč točno zapisano, kje se nahajajo izbrani eksponati, ki si jih nato skupaj ogledajo; po potrebi otroku prebere in razloži podnapise, pojasni povezavo med izbranim delom in predlagano igro (npr. zanimiva vprašanja, predlogi za domišljajske igre, zgodbe, risbe itd.), sodeluje v igrah in po končanem obisku povzame zaključke ali spodbudi razmislek o doživetju. Pri tem sledi navodilom, ki so zapisana v zvezku tudi za pisanje morebitnih domačih nalog.

Aktivnosti v glavnem potekajo v obliki igre, pri čemer ne gre zanemariti prenosa osnovnih vsebin in predvsem spodbujanja aktivnega opazovanja razstavljenih del. V primeru aktivnosti, ki jih lahko otrok izpelje sam, se odrasla oseba samostojno posveti poglobljanju svojega znanja.

Zvezek dobijo obiskovalci ob vhodu v muzej ali na razstavo (kjer dobijo tudi ustrezne informacije in navodila) skupaj s trdo podlago in svinčnikom; za zmanjšanje stroškov je lahko zvezek opremljen le z ročnimi ilustracijami in natisnjen črno-belo (namesto, da bi zvezek tiskali, ga lahko preprosto fotokopiramo).

Muzej Louvre (Musée du Louvre) se je npr. odločil za finančno zahtevnejšo, ampak učinkovitejšo varianto v primeru občasnih razstav z velikim številom obiskovalcev. Ob izbranih delih (približno petnajst) so postavili nepremične panoje, na katerih so z barvami prikazali poseben detajl dela; otrokovo pozornost pritegnejo z vprašanji ali s preprostimi nalogami (identificiranje detajla, primerjava z drugimi razstavljenimi deli, iskanje označenega detajla v več delih, kratke zgodbe, preproste uganke itd.); panoji so zlahka prepoznavni, besedilo je napisano z večjo velikostjo črk kot običajni podnapisi in so grafično usklajeni; poseben pano na začetku razstave družine opozarja na predlagano pobudo in jih vabi k sodelovanju; na tak način se takoj seznanijo tudi z grafično podobo programa.

## Opombe

V nekaterih primerih lahko aktivnost razširimo tudi na šolske razrede, pri čemer učitelj prevzame vlogo mediatorja.

Med opazovanjem obiskovalcev (v primeru razstav s stalnimi panoji, ki so vidni vsem) so celo ugotovili, da tak program privlači tudi odrasle brez otrok.

Vir navdiha za pripravo zvezkov za neodvisne programe so revije z ugankami za otroke in mladostnike.

Take dejavnosti se pogosto financirajo z zunanjimi viri.

## Literatura

E. Sandler, *Intergenerational Learning and Interactive Media in the Museum: Investigating Family Experiences at the Dimenna Children's History Museum at The New-York Historical Society*, za Master of Science v Educational Bank Street College of Education, 2012, na voljo na spletu (aktivnost se izvaja v posebnem zgodovinskem muzeju, obravnavane teme pa so zelo zanimive predvsem z vidika medgeneracijskega učenja).

## Esempi

### London, British Museum (figg. 1, 2)

Il British Museum propone i *free family trails*, durante i finesettimana e nei giorni feriali di vacanza da scuola, dalle 10.30 alle 16.30; al *Families desk* sono disponibili gratuitamente brochures relative a diversi percorsi, divisi per tema e fasce d'età (3-5 anni; 6-11 anni), che prevedono una durata da 30 a 60 minuti e vengono fruiti dai bambini, accompagnati dai familiari.

I percorsi possono essere trasversali (ad esempio su scrittura e comunicazione) o relativi ad una sezione (antica Grecia, antico Egitto...).

Più complessa l'attività *free activity backpacks*, che prevede il prelievo (ancora nei giorni festivi o di vacanza scolastica), dietro deposito cauzionale, di "zaini" (disponibili in numero limitato), che consentono – per fasce d'età prestabilite - lo svolgimento autonomo di attività laboratoriali di circa 90 minuti di durata, su temi vari:

#### *Great Greeks*

Dress up as an ancient Greek, try out children's games, and sniff the bottles and guess the smell!  
Suitable for ages 5-9

#### *Egyptian Mummy*

Identify amulets blindfolded, write your name in hieroglyphs, and examine mummification materials.  
Suitable for ages 7-11

#### *Roman Britain jobseeker*

Match modern objects with ancient objects, write on a wax tablet, and make a mosaic.  
Suitable for ages 7-11

#### *Archaeologists' adventure*

Record a skeleton, see cylinder seals, arrange ancient friezes, and build a winged-lion.  
Suitable for ages 8-12

### New York, The Metropolitan Museum of Arts

Il Metropolitan Museum offre una *Family Map* e alcune *Family guides*, scaricabili dal sito ([www.metmuseum.org](http://www.metmuseum.org)) o ottenibili gratuitamente al museo; sono basate sull'osservazione, la ricerca e l'individuazione di opere su un determinato tema (ad esempio *Animals all around in the Greek Galleries*), la stesura di liste, la risposta a semplici domande.



1

## Primeri

### **London, Britanski muzej** (sl. 1, 2)

Britanski muzej ob koncih tedna in praznikih oz. pouka prostih dnevih, med 10.30 in 16.30 uro ponujati i. free family trails (brezplačni družinski sprehodi po muzeju). Na informativnih pultih (Families desk) so brezplačno na voljo brošure o različnih sprehodih po muzeju, oblikovanih glede na obravnavane teme in starost otrok (3-5 let; 6-11 let), ki trajajo od 30 do 60 minut in so namenjeni otrokom v spremstvu odraslih.

Sprehodi so lahko mešanega tipa (na primer pisava in komunikacija) ali pa se nanašajo na en sam oddelek (antična Grčija, stari Egipt...).

Nekoliko bolj razčlenjena je aktivnost free activity backpacks (brezplačni obisk z nahrbtniki). Obiskovalci si lahko (ob praznikih ali v pouka prostih dnevih) s plačilom pologa izposodijo "nahrbtnike", s katerimi lahko sami opravljajo nekatere dejavnosti, ki trajajo približno 90 minut in obravnavajo različne tematike:

#### *Great Greeks*

Dress up as an ancient Greek, try out children's games, and sniff the bottles and guess the smell!

Suitable for ages 5-9

#### *Egyptian Mummy*

Identify amulets blindfolded, write your name in hieroglyphs, and examine mummification materials.

Suitable for ages 7-11

#### *Roman Britain jobseeker*

Match modern objects with ancient objects, write on a wax tablet, and make a mosaic.

Suitable for ages 7-11

#### *Archaeologists' adventure*

Record a skeleton, see cylinder seals, arrange ancient friezes, and build a winged-lion.

Suitable for ages 8-12

### **New York, The Metropolitan Museum of Arts**

Metropolitan Museum v New Yorku obiskovalcem nudi brezplačno družinsko mapo (*Family map*) in nekaj vodičev za družino (*Family guides*); obiskovalci jih lahko dobijo neposredno v muzeju ali jih prenesejo s spletne strani ([www.metmuseum.org](http://www.metmuseum.org)). V okviru aktivnostiotroci opazujejo, iščejo in najdejo predmete, ki so povezani z določeno tematiko (na primer *Animals all around in the Greek Galleries*), da napišejo sezname in odgovorijo na preprosta vprašanja.



## Lettura di racconto

### Ambito

*Family learning*; didattica museale.

### Obiettivi

Approccio a un tema del mondo antico (usanze, costumi...), a singole opere, a monumenti, a una città o sito, con la modalità del racconto.

### Destinatari

In prima istanza bambini dai 5 agli 8-9 anni.

### Modalità

Molti testi propongono il racconto di un bambino vissuto in un'epoca antica, che in prima persona narra un episodio significativo o lo svolgimento di una giornata o descrive la sua casa, ecc. Alla figura infantile, che favorisce l'identificazione da parte del bambino, viene talvolta sostituito un personaggio curioso o un animale, che svolge la funzione di "guida". Altri testi utilizzano la terza persona per le vicende del bambino oppure rinunciano alla figura del protagonista, esponendo comunque fatti storici con modalità narrative. A differenza del percorso autogestito, si tratta qui di una narrazione continua.

Il testo (libro illustrato, fumetto, serie di schede, ecc.) può essere adatto alla lettura diretta o a quella mediata da una figura adulta (*storytelling* come "lettura ad alta voce"), oppure a entrambe. Il lettore può essere un familiare, il docente di una classe in visita, un educatore museale; nell'ultimo caso, può trattarsi anche di una lettura animata. In effetti il racconto della giornata di un bambino dell'antichità è proposto anche nell'ambito della didattica museale per la scuola primaria, costruendo un percorso adeguato nelle sale espositive e terminando con un gioco o un'animazione (ad esempio, Civico Museo Archeologico di Como, "Dall'alba al tramonto, passo passo nella giornata di un piccolo romano").

I testi vengono pubblicati in occasione di eventi (l'apertura al pubblico di una nuova sezione museale) e mostre temporanee, oppure sono illustrativi di un allestimento permanente o dei monumenti di una località, con mappe e indicazioni di orientamento.

La narrazione può essere intervallata da suggerimenti per giochi, indovinelli, ecc. e stimoli ad attività conoscitive (osservare, descrivere, misurare, riprodurre con il disegno o la fotografia, colorare, fare collages, ...). Può inoltre essere costruita come "caccia al tesoro" o come un giallo (caccia all'indizio).

### Osservazioni

Un'altra serie di proposte editoriali, spesso connotate da un approccio umoristico, si rivolge ad una fascia d'età superiore (dai 9-10 ai 14 anni) e prevede la lettura diretta da parte dell'utente; possono vertere su temi generali (cos'è l'archeologia o una determinata civiltà, ma anche l'incontro fra culture diverse nell'antichità) e quindi non essere rivolti alla conoscenza di un museo o di un sito (ad esempio: V. Bikic, *Archaeology*, della serie *Learn and try*, edito - anche in inglese - dal Kreativni Centar di Belgrado nel 2007; N. Arnold, *Arcigna archeologia*, trad. it. nella serie *Una cultura pazzesca*, Milano 2002; B. Petré, E. Putini, *Perché mi chiami barbaro?*, Roma 1997), ovvero illustrare un sito specifico, come nel caso della villa tardoantica di Faragola in Puglia (serie Arqueoquad, "Gli arqueoquaderni. Quaderni didattici sull'archeologia per ragazzi dai 9 ai 13 anni" di G. Baldassarre, promossa dalla Regione Puglia). Il Sistema Museale di Ravenna propone la collana a fumetti *I misteri dei musei*, "pensata principalmente per il pubblico adolescenziale, ma anche per chi normalmente non è attratto dalle tradizionali forme di promozione culturale. Oltre alla storia disegnata, di genere *mystery*, i volumi presentano una sezione di approfondimento dedicata alla storia e cultura locale".

Alcune osservazioni su questa modalità didattica in F. Ago, *Musei citati. L'idea di museo nella letteratura contemporanea*, Ghezzeno (PI) 2009, pp. 42-47. In generale, L. Cataldo, *Dal Museum Theatre allo Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano 2011.

### Esempi

Gli esempi sono molto vari (dalla singola scheda a veri e propri libretti) e molto numerosi, probabilmente per l'apparente facilità di stesura di un "testo per bambini". Più difficile realizzare un prodotto di qualità negli aspetti grafici e agevolmente utilizzabile nella struttura; anche i testi non sempre sono corretti sul piano storico e non sempre sono interamente congruenti nella selezione delle informazioni e nel linguaggio con la fascia d'età cui si rivolgono

# Pravljica urica

## Področje

Program za družine; muzejska pedagogika.

## Cilji

Spoznavanje specifične teme iz antičnega sveta (navade, oblačila...), posameznih predmetov, spomenikov, mest ali najdišč s pomočjo pravljic.

## Ciljne skupine

Otroci od 5. do 8. ali 9. leta starosti.

## Potek aktivnosti

Številne poučne publikacije navajajo pripovedovanje otroka iz preteklosti, ki v prvi osebi predstavi pomemben zgodovinski dogodek, razlaga, kako se odvija njegov dan, ali opisuje svoj dom itd. Mlajši obiskovalci se namreč lažje poistovetijo z neko otroško figuro, pogosto pa lahko zgoraj omenjenega otroka v vlogi »vodiča« zamenja kakšen junak, maskota ali ljubka živalca. V drugih strokovnih publikacijah pa se v zvezi z otrokom uporablja tretja oseba ali pa se figura junaka nasploh opušča. V tem primeru pa gre, za razliko od neodvisnega programa, za neprekinjeno pripovedovanje.

Besedilo (ilustrirana knjiga, vrsta opisnih listov itd.) lahko otroci preberejo sami ali s pomočjo staršev (branje na glas) ali oboje. Pripovedovalec je lahko družinski član, razredni učitelj, kustos pedagog; v tem primeru se lahko odločimo tudi za animirano branje. Pripovedovanje zgodbe iz življenja otroka v različnih arheoloških obdobjih se izvaja tudi v okviru muzejske pedagogike za osnovne šole, pri čemer se pripravi ustrezen potek aktivnosti v razstavnih prostorih, dejavnosti pa se zaključijo z igro ali animacijo (npr. Mestni arheološki muzej v Comu predlaga aktivnost »Od zore do mraka, dan mladega Rimljana«).

Besedila se objavljajo ob posebnih priložnostih (npr. ob odprtju novega muzejskega oddelka) ali ob občasnih razstavah, lahko pa predstavljajo tudi stalno razstavo ali spomenike nekega kraja z ustreznimi zemljevidi in smerokazi. Pripovedovanje lahko dopolnimo z igrami, ugankami in s spodbujanjem spoznavnih procesov (opazovanje, opisovanje, merjenje, risanje ali fotografiranje, barvanje, izdelovanje kolažev...). Lahko se pripravi tudi v obliki »lova na zaklad« ali kriminalne zgodbe (iskanje sledi).

## Opombe

Druge vrste publikacij, ki jih pogosto zaznamujejo bolj humoristične note, so namenjene starejšim otrokom (od 9. ali 10. do 14. leta starosti); lahko jih prebirajo sami; obravnavajo splošne teme (kaj je arheologija, spoznavanje določene civilizacije ali srečevanje različnih kultur v preteklosti) in zato niso izrecno namenjene spoznavanju enega muzeja ali najdišča (npr. V. Bikic, *Archaeology*, iz zbirke *Learn and try*, ki ga je tudi v angleščini objavil Kreativni Centar iz Beograda leta 2007; N. Arnold, *Arcigna archeologia*, italijanski prevod v zbirki *Una cultura pazzesca*, Milano 2002; B. Petré, E. Putini, *Perché mi chiami barbaro?*, Roma 1997) ali pa se posvečajo nekemu specifičnemu najdišču, kot v primeru poznoantične vile v kraju Faragola v Apuliji (zbirka *Archeoquad*, "Gli archeoquaderni. Quaderni didattici sull'archeologia per ragazzi dai 9 ai 13 anni", G. Baldassarre, ki ga je izdala Dežela Apulija).

Muzejske ustanove iz Ravenne pa so pripravile zbirko stripov *I misteri dei musei*, ki je sicer prvenstveno namenjena najstnikom, pa tudi tistim, ki jih tradicionalne oblike kulturne promocije ne privlačijo. Poleg ilustriranih domišljjskih zgodb so v zbirki prikazane vsebine, povezane z lokalno zgodovino in kulturo.

Nekaj pojasnil v zvezi s to metodo muzejske pedagogike je na voljo tudi v F. Aga *Musei citati. L'idea di museo nella letteratura contemporanea*, Ghezano (PI) 2009, str. 42–47. Bolj splošno, L. Cataldo, *Dal Museum Theatre allo Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano 2011.

## Primeri

Gradivo je zelo raznoliko (od posameznega lista do pravcatih knjižic) in številno, verjetno zaradi navidezno enostavne priprave "besedil za otroke". Veliko težje je pripraviti kakovostno publikacijo z ustreznim slikovnim gradivom, ki je strukturirano tako, da je njegova uporaba razumljiva in hitra. Navedeni zgodovinski podatki niso vedno pravilni, njihova vsebina in terminologija pa ne ustrezajo vedno starostni skupini, kateri je delo posredno ali neposredno namenjeno.

Kar zadeva področje arheologije, navajamo ponudbo *ArteInGioco* ([www.arteingioco.com](http://www.arteingioco.com)), ki se odlikuje po izjemni raznolikosti in bogastvu vsebin, zlasti tistih, ki so posvečene mestu Rim.

in modo esplicito o implicito.

Per l'ambito archeologico si segnala per la varietà la produzione, dedicata soprattutto alla città di Roma, di ArteIn-Gioco ([www.arteingioco.com](http://www.arteingioco.com)).

Su un singolo monumento, *Vipia racconta: la storia vera di un cippo di Rubiera*, proposto per il lavoro in classe dal Museo Civico di Reggio Emilia.

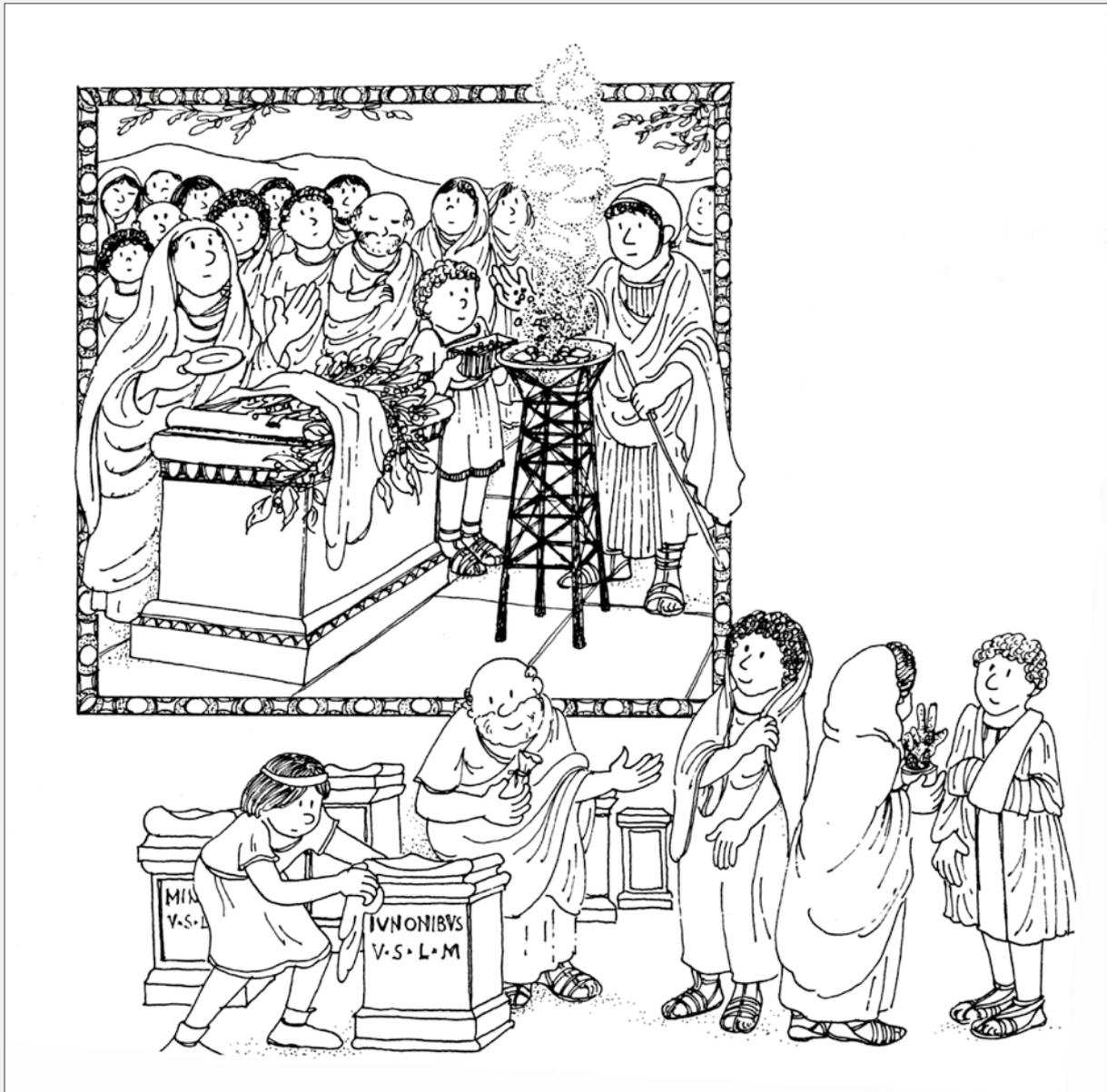
Vi sono anche testi relativi a una città e quindi a monumenti di epoche diverse, ad es. A. Castellani, M. Venturi, R. Zerbato, *Avventura a Verona*, Verona 2006, formulato sulla base di esperienze effettivamente compiute con la scuola dell'infanzia.

**Brescia, Civici Musei (fig. 1)**

Schede didattiche illustrate, 1998

**Soprintendenza Archeologica della Lombardia (fig. 2)**

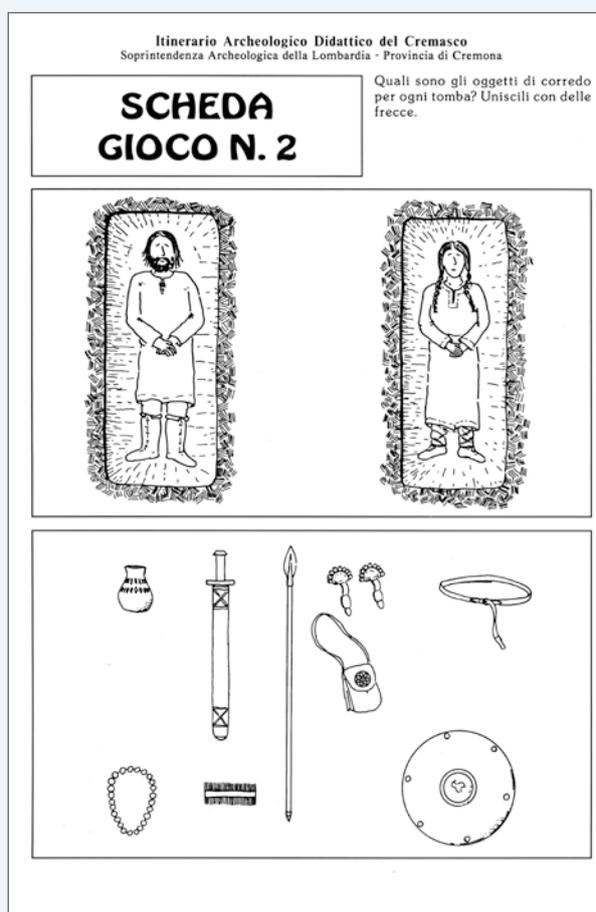
Itinerario Archeologico Didattico del Cremasco, s.d.



Na področju predstavitve posameznih umetnostnih del navajamo projekt *Vipia pripoveduje; gre za resnično zgodbo nagrobnega spomenika v Rubieri*, v izvedbi Mestnega muzeja v Reggio Emiliji, namenjeno skupinskemu delu v učilnici. Na voljo so še druga dela, ki govorijo o posameznih mestih in spomenikih iz različnih zgodovinskih obdobj, kot npr.: A. Castellani, M. Venturi, R. Zerbato, *Avventura a Verona*, Verona 2006. Delo je nastalo na osnovi večletnih izkušenj s predšolskimi otroki.

**Brescia, Državljska Muzeji (sl. 1)**  
 Ilustrirani pedagoški listi, 1998

**Inšpektorat za arheološko dediščino v Lombardiji (sl. 2)**  
 Arheološka didaktična pot na območju Cremasco.



## Cartoline al museo

### Ambito

LLML (*family learning*).

### Obiettivo

Attirare l'attenzione su un tema di particolare rilevanza per il museo, coadiuvando la formazione di opinioni in merito.

### Destinatari

Famiglie con bambini.

### Modalità

All'ingresso in museo si chiede alla famiglia in visita di scegliere fra un certo numero di parole attinenti al tema su cui si vuole indirizzare l'attenzione; per ciascuna delle parole il museo ha predisposto un kit, che contiene degli indizi per l'identificazione di un oggetto presente in una delle sale espositive. Una volta identificato l'oggetto, il gruppo riceve una cartolina con l'immagine dell'opera in questione, sul retro della quale dovrà scrivere un commento sull'esperienza. Infine la cartolina verrà imbucata in una cassetta postale collocata appositamente in museo. L'attività presuppone che il museo disponga di una congrua quantità di cartoline relative alle opere che intende valorizzare in questa occasione; il kit può essere (come nella "caccia al tesoro") una busta con indicazioni di più o meno difficile decifrazione, ma può anche contenere oggetti o immagini che indirizzino verso l'obiettivo.

### Osservazioni

I commenti scritti sulle cartoline consentono al museo di avere un feed-back dell'iniziativa e di valutarne l'efficacia. L'immediatezza e il carattere informale (non si tratta di compilare un questionario, ma piuttosto di rispondere a "*what are you thinking about right now?*") permettono di sondare l'opinione del pubblico su un determinato argomento e di renderlo partecipe. L'iniziativa può essere collocata nei pomeriggi domenicali.

### Esempio

#### **Reggio Emilia, Musei Civici**

Con il titolo *Soggetti da cartolina*, l'attività è stata proposta nel 2012 a Reggio Emilia, con il duplice obiettivo di dirigere l'attenzione del pubblico sul nuovo progetto architettonico per il Museo (di Italo Rota) e di evidenziarne il collegamento con le opere presenti in esposizione.

# Muzejske razglednice

## Področje

LLML (program za družine).

## Cilj

Obiskovalce pritegniti s temo, ki je posebno pomembna za muzej, in spodbuditi ustvarjanje mnenja s tem v zvezi.

## Ciljne skupine

Družine z otroki.

## Potek aktivnosti

Ob vходу v muzej družina izbere nekaj ključnih besed, ki so povezane s tematiko, s katero želimo pritegniti pozornost obiskovalcev; za vsako besedo muzej pripravi poseben komplet z namigi in navodili, ki služijo nato za identifikacijo določenega razstavljenega predmeta.

Ko iskani predmet najdejo, dobijo razglednico s sliko dela, na njeno hrbtno stran pa napišejo komentar o doživetju. Nazadnje razglednico vržejo v poseben poštni nabiralnik muzeja.

Za izvedbo te aktivnosti mora muzej razpolagati z ustreznim številom razglednic o vsakem delu, ki ga namerava ovrednotiti; komplet lahko vsebuje (kot za lov na zaklad) ovojnico z enostavnejšimi oziroma zahtevnejšimi navodili ali pa manjše predmete in slike, ki obiskovalce usmerjajo k cilju.

## Opombe

Komentarji na razglednicah služijo kot povratne informacije, da se preveri učinkovitost pobude in zadovoljstvo obiskovalcev. Neformalnost in neposrednost razglednice (tu ne gre za izpolnjevanje vprašalnika, pač pa za odgovarjanje na vprašanje »O čem pravkar razmišljate?«) omogoča, da spoznamo mnenje javnosti o določeni temi in da jo lažje vključimo v aktivnost. Pobuda se lahko izpelje ob nedeljah popoldne.

## Primer

### **Reggio Emilia, Mestni muzeji**

Projekt z naslovom *Motivi za razglednice* je ponujal muzej v Reggiju Emiliji leta 2012 z dvojnim ciljem: na eni strani spodbuditi pozornost javnosti za nov arhitekturni projekt za muzej (Italo Rota), na drugi pa obeležitev povezave del z muzejskimi eksponati.

# Museo in ospedale

## Ambito

Didattica museale/inclusione sociale.

## Obiettivo

Offrire a soggetti in situazione di palese svantaggio l'opportunità di conoscere il museo, anche come istituzione attiva sul piano sociale.

## Destinatari

Bambini in condizione di lungodegenza, in un ospedale con presenza di una scuola primaria interna.

## Modalità

L'attività deve essere progettata con i docenti attivi nell'ospedale e calibrata sulle peculiari esigenze/difficoltà dei bambini.

Si propongono uno o più interventi, di durata non inferiore a tre ore, per consentire ai bambini di seguire in modo ottimale l'attività, nonostante le interruzioni dovute alle cure mediche.

Non potendo effettuarsi in questo caso la visita al museo, il contatto diretto con le opere originali dovrà essere sostituito con supporti illustrativi adeguati (la cui elaborazione dovrà tener conto dei vincoli posti dall'ambiente) e l'attività verterà soprattutto sul laboratorio, il cui livello di impegno (fisico e mentale) per i bambini sarà commisurato alle loro condizioni.

## Osservazioni

Si tratta di un'attività particolarmente gradita ai bambini, in quanto momento inconsueto nella *routine* ospedaliera; se non estemporanea, comporta impegno nella progettazione delle attività e dei materiali d'uso e può quindi richiedere un finanziamento esterno.

## Muzej v bolnišnici

### Področje

Muzejska pedagogika/socialna vključenost.

### Cilj

Nuditi hospitaliziranim osebam možnost, da spoznajo muzej tudi kot institucijo, ki deluje na področju sociale.

### Ciljne skupine

Dolgotrajno hospitalizirani otroci v bolnišnicah, kjer izvajajo tudi šolski pouk.

### Potek aktivnosti

Aktivnost je treba skrbno pripraviti s pomočjo učiteljev, ki delajo v bolnišnici, in jo prilagoditi potrebam otrok. Aktivnosti potekajo v obliki enega ali dveh srečanj, ki trajata najmanj tri ure, da se otrokom omogoči optimalno spremljanje aktivnosti kljub potrebnim prekinitvam zaradi zdravljenja.

Ker muzeja ni mogoče obiskati, neposredni stik z izvornimi deli nadomestimo z ustreznimi ilustracijami (pri čemer je treba upoštevati tudi prostorske omejitve, ki jih nalagajo okoliščine). Aktivnosti potekajo v glavnem v obliki delavnice, pri čemer je treba (fizično in miselno) sodelovanje otrok prilagoditi njihovemu zdravstvenemu stanju.

### Opombe

To je izredno priljubljena aktivnost med otroki, saj gre za neobičajen dogodek znotraj bolnišničnega vsakdana; če ne gre le za enkratno pobudo, je treba vložiti poseben trud v načrtovanje aktivnosti in materialov, za kar je treba zagotoviti tudi zunanje financiranje.

## Laboratorio tiflodidattico

### Ambito

Inclusione sociale; LLML.

### Obiettivo

Favorire la conoscenza di un tema archeologico, tramite il contatto con oggetti significativi.

### Destinatari

Non vedenti e ipovedenti; pubblico generico.

### Modalità

Per le persone con deficit visivo, la visita va progettata in collaborazione con un'associazione di settore, per conoscere le caratteristiche del gruppo ed eventuali esigenze specifiche.

Il percorso può essere introduttivo a materiali e tecniche in uso in un determinato periodo dell'antichità o relativo ad un tema, per il quale sia disponibile in museo un congruo numero di oggetti che possano essere toccati senza subire danni. Un utile supporto è fornito da plastici.

Il percorso, che può essere completato da un ulteriore specifico laboratorio, necessita di una progettazione accurata, con l'eventuale arricchimento di esperienze olfattive; l'educatore dovrà coadiuvare fattivamente l'esplorazione tattile.

Sempre più spesso, sulla scia del fortunato progetto "Vietato non toccare" (Università degli Studi di Siena, Dipartimento di Archeologia, Sezione Preistoria, [www.unisi.it/vietatonontoccare](http://www.unisi.it/vietatonontoccare)), vengono proposti percorsi a gruppi misti, di vedenti e non vedenti, per favorire innanzitutto uno scambio paritario tra i diversi soggetti e per offrire al comune visitatore un approccio inconsueto e molto ricco di informazioni ai reperti antichi.

Rispetto ad altri ambiti, come quello delle pinacoteche (ma si pensi anche a musei con materiali delicati come tessuti, osso lavorato, carta, ecc.), quello archeologico presenta meno difficoltà per questo genere di approccio agli originali; in alcuni casi peraltro agli utenti vengono forniti guanti 'usa e getta' oppure si utilizzano per la manipolazione riproduzioni invece che reperti originali.

### Cenni bibliografici

E. D'Amicone, "Toccare l'arte": itinerario nel Museo Egizio di Torino con analisi tattile dei reperti, in *La Didattica Museale*, Atti del Convegno (Foggia, 1990), Bari 1992, pp. 313-318.

D. Spagnotto, *Proposta del Museo Egizio di Torino di un itinerario per ipovedenti*, *ibidem*, pp. 319-321.

A. Trombini, *Tactile vision. Al museo, a vedere con le mani*, scheda in *La qualità nella pratica educativa al museo*, a cura di M. Sani e A. Trombini, Bologna 2003, pp. 178-179, con ulteriori indicazioni bibliografiche e riferimento al sito [www.tactilevision.it](http://www.tactilevision.it).

Progetto *Tattil'art' - Il Satiro danzante di Mazara del Vallo*, proposto dal S'ed del Ministero per i Beni e le Attività culturali (<http://151.12.58.195>).

[www.archeologia.beniculturali.it/getFile.php?id=112](http://www.archeologia.beniculturali.it/getFile.php?id=112), pdf: *Didattica speciale e archeologia: progetti per pubblici particolari - 2. Museo Egizio da toccare. 1984-2004, storia di un progetto per i portatori di handicap visivo*

In <http://www.bibciechi.it/enti/musei/archeologici.htm> sono segnalati i musei archeologici con iniziative per non vedenti e ipovedenti.

### Esempi

**Parma, Museo Archeologico Nazionale, Palazzo della Pilotta, 2011** (Dal sito del MiBAC)

*Gli altri sensi del museo: scoprire l'archeologia con le mani e con l'udito.*

*Volti antichi tra le mani, 3 dicembre "Giornata Internazionale dei diritti delle persone con disabilità"*

Percorso guidato per visitatori non vedenti e laboratorio tiflodidattico con visitatori vedenti e non vedenti.

Dopo le positive esperienze degli scorsi anni, il museo organizza anche quest'anno un percorso guidato in collaborazione con gli amici del Movimento Apostolico Ciechi di Parma ed all'Unione Ciechi di Parma. Alle ore 15 l'archeologa Roberta Conversi, responsabile del servizio educativo del museo, accoglierà gli ospiti dell'iniziativa "Gli altri sensi del museo: scoprire l'archeologia con le mani e l'udito" e li guiderà nell'esplorazione e scoperta di alcuni oggetti originali. Quest'anno verrà esplorata la sala dedicata alle sepolture neolitiche rinvenute a Vicofertile (PR), di cui sono esposte le riproduzioni degli individui e del corredo funerario, tra cui la famosa statuina femminile. Sarà possibile conoscerli toccandoli con le mani.

# Tiflopedagoška delavnica

## Področje

Socialna vključenost, LLML.

## Cilj

Spodbujanje spoznavanja neke arheološke teme z dotikom pomembnejših predmetov.

## Ciljne skupine

Slepi in slabovidni; širša javnost.

## Potek aktivnosti

Da se seznanimo s pričakovanji in potrebami slepih in slabovidnih, je treba obisk načrtovati v sodelovanju z njihovimi društvi.

Program je lahko namenjen spoznavanju materialov in tehnik, ki so se uporabljale v določenem časovnem obdobju, ali poglobljanju določene tematike. Poskrbeti je treba, da je v muzeju na voljo zadostno število predmetov, ki se jih lahko obiskovalci dotaknejo, ne da bi jih poškodovali. Dober pripomoček za to so makete.

Program, ki se lahko zaključi z delavnico, je treba skrbno pripraviti in ga nadgraditi tudi s spodbujanjem vohalnih dražljajev; kustos pedagog mora aktivno pomagati med dotikanjem predmetov.

Glede na uspeh pobude »Nedotikanje prepovedano« (Univerza v Sieni, Oddelek za arheologijo, Sekcija za prazgodovino, [www.unisi.it/vietatonontoccare](http://www.unisi.it/vietatonontoccare)) pogosto ponujajo programe za mešane skupine ljudi z motnjami vida in tiste, ki teh motenj nimajo, da bi spodbudili izmenjavo izkušenj med različnimi subjekti in omogočili obiskovalcem neobičajen pristop do arheoloških predmetov, ki s seboj prinaša vrsto pomembnih spoznanj.

Za razliko od drugih ustanov, kot so npr. galerije (ali muzeji, v katerih so razstavljeni bolj občutljivi predmeti, npr. tkanine, obdelane kosti, papir itd.), so arheološki muzeji manj problematični za tovrstne pobude; obiskovalcem izročijo rokavice za enkratno uporabo ali namesto originalnih predmetov uporabljajo reprodukcije.

## Literatura

E. D'Amicone, "Toccare l'arte": itinerario nel Museo Egizio di Torino con analisi tattile dei reperti, v *La Didattica Museale*, zbornik simpozija (Foggia, 1990), Bari 1992, str. 313–318.

D. Spagnotto, *Proposta del Museo Egizio di Torino di un itinerario per ipovedenti*, ibidem, str. 319–321.

A. Trombini, *Tactile vision. Al museo, a vedere con le mani*, list v *La qualità nella pratica educativa al museo*, ur. M. Sani in A. Trombini, Bologna 2003, str. 178–179, z dodatnimi bibliografskimi podatki in povezavami na spletno stran [www.tactilevision.it](http://www.tactilevision.it).

Projekt *Tattil'art' – Il Satiro danzante di Mazara del Vallo* v organizaciji italijanskega ministrstva za kulturo (<http://151.12.58.195>).

[www.archeologia.beniculturali.it/getFile.php?id=112](http://www.archeologia.beniculturali.it/getFile.php?id=112), pdf: *Didattica speciale e archeologia: progetti per pubblici particolari – 2. Museo Egizio da toccare. 1984-2004, storia di un progetto per i portatori di handicap visivo*.

Na spletni strani <http://www.bibciechi.it/enti/musei/archeologici.htm> so navedeni arheološki muzeji, v katerih ponujajo programe za slepe in slabovidne.

## Primeri

**Parma, Državni arheološki muzej, Palača Pillotta, 2011** (Spletna stran MiBAC-a)

*Odkrijmo muzej s čutili: odkrivanje arheologije z rokami in sluhom.*

*Antični liki v rokah, 3. december, "Mednarodni dan pravic invalidnih oseb".*

Vodeni ogled za slepe in slabovidne obiskovalce ter delavnica s tiflodidaktičnimi pripomočki za slepe in slabovidne, pa tudi ostale obiskovalce.

Po pozitivnih izkušnjah iz prejšnjih let je muzej tudi letos organiziral voden obisk v sodelovanju s prijateljki Apostolskega združenja slepih in Združenja slepih v Parmi. Ob 15. uri bo arheologinja Roberta Conversi, odgovorna oseba za izobraževalni oddelek muzeja, sprejela udeležence pobude "Odkrijmo muzej s čutili: odkrivanje arheologije z rokami in sluhom" in jih vodila pri odkrivanju in spoznavanju nekaterih eksponatov. Letos bodo obiskovalci spoznali sobo na temo neolitskih grobov, ki so jih našli v kraju Vicofertile (PR); v njej si bodo lahko ogledali reprodukcije pokojnih in grobnih pridatkov, med katerimi je tudi znani ženski kipec. S predmeti se bodo lahko spoznavali z dotikom rok.

Projekt se bo zaključil z delavnico, namenjeno vsem obiskovalcem. Letošnja novost je sprememba običajnega odno-

L'esplorazione si concluderà con un laboratorio tiflodidattico aperto a tutto il pubblico. La novità di quest'anno è che sarà rovesciato il consueto rapporto tra pubblico e operatore museale sicché, nell'esplorazione tattile aperta anche ai vedenti, i mediatori culturali saranno gli amici non vedenti del Movimento Apostolico Ciechi, che insegneranno come è possibile vedere senza la vista. In questo laboratorio tiflodidattico il pubblico vedente sarà bendato e guidato nell'esplorazione di oggetti autentici e copie artistiche di pezzi esposti nel museo. Le testimonianze materiali delle più antiche attività dell'uomo passeranno dalle mani dell'archeologo che le tocca per scoprirle, scavarle e studiarle, alle mani del pubblico che potrà "vederle" sperimentando una nuova forma di conoscenza.

#### **Ancona, Museo Tattile Statale Omero**

Si tratta di un caso peculiare, poiché il Museo (riconosciuto come statale nel 1999) è nato proprio con lo scopo di "promuovere la crescita e l'integrazione culturale dei minorati della vista e di diffondere tra essi la conoscenza della realtà" ([www.museoomero.it](http://www.museoomero.it)). Nell'ambito dei Laboratori didattici offerti dai Servizi educativi, la sezione dedicata all'Archeologia ha presentato (per l'anno 2011-2012) il programma *Per esplorare la storia attraverso l'argilla*, che spazia dalla ceramica alle lucerne, all'argilla in genere come materia prima creativa e funzionale fino allo studio dei miti; per ogni tema vengono esplorati non solo la funzione dei singoli prodotti nella storia, ma anche il loro significato e le loro potenzialità in archeologia. Il Museo ha prodotto diversi testi (illustrati nel sito citato, alla voce Pubblicazioni), fra i quali la dispensa *La ceramica come strumento didattico. Un'analisi archeologica e artistica della ceramica e del suo impiego per una didattica stimolante e inclusiva*, a cura degli operatori del Museo, 2008.



#### **London, British Museum**

L'iniziativa *Handling sessions – Hands On desks* è destinata al pubblico generico, gratuita e senza prenotazione (*just drop in*), in sezioni e sale diverse del museo, iniziata nel 2000 (ma preceduta da un'attività simile: *Please touch*), gestita da una novantina di volontari distribuiti su sei desks aperti 7 giorni su 7 (dalle 11.00 alle 16.00):

A unique opportunity to handle objects from the Museum's collection.

Volunteers will help you and answer your questions.

*Roman Britain*

How do we learn about history? In this session groups turn detective to investigate primary evidence. By handling real Roman coins which have been found in this country, pupils will learn about life in the Roman empire and the mark it has left on the coins we use today.

Una variante, ancora al British Museum, si svolge al di fuori delle sale espositive:

*Hands-on behind the scenes* These sessions are in the Department of Coins and Medals and involve a special chance to peek behind closed doors and handle real objects from the collection.

By investigating different objects that have been used and accepted as money, groups will explore material and design, ideas of value, and what they can tell us about the people who made and used them.

*Ancient Greece* Handle ancient Greek coins and find out how they were made, where they were used and who might have used them. Read ancient Greek, work out what the designs on the coins mean, what they can tell us about ancient Greece and how they compare with the coins we use today.

Sono interessanti in merito le istruzioni predisposte dal British Museum per i volontari sui diversi argomenti (ad esempio, [www.britishmuseum.org/pdf/Teachnotes\\_HOBS\\_Greece\\_KS2.pdf](http://www.britishmuseum.org/pdf/Teachnotes_HOBS_Greece_KS2.pdf)), con gli obiettivi da raggiungere e indicazioni anche pratiche (ad esempio, chiedere ai partecipanti di lavare e asciugare bene le mani prima dell'attività e anche dopo, soprattutto se diretti al ristorante), e il report complessivo sull'iniziativa (*Touching History: An evaluation of Hands On desks at the British Museum*, 2008, *on line*).

Fra i materiali archeologici messi a disposizione: frammenti ceramici, strumenti, figurine, monete ecc.; sono utilizzate anche le riproduzioni tridimensionali, in tal caso di oggetti esposti nelle vetrine presenti nello stesso ambiente in cui è situato il *desk*; secondo il report, il pubblico non manifesta perlopiù disappunto per l'uso di repliche, anzi esse determinano in alcuni casi una manipolazione meno ansiosa. L'alto gradimento dell'iniziativa risulta emergere non solo dall'opportunità del contatto diretto con oggetti molto antichi (in cui il visitatore cerca soprattutto il lato "umano": chi l'ha usato, chi raffigurava, ecc.) ma anche dalla possibilità di dialogo informale con persone la cui preparazione viene ritenuta adeguata e il cui *status* di volontari resta spesso non percepito. È inoltre interessante, fra le istruzioni ai *teachers* volontari, l'esortazione a cercare forme di comunicazione non orale per presentare i materiali ai visitatori stranieri che non conoscano l'inglese.

sa med obiskovalci in muzejskimi delavci; tokratni muzejski delavci bodo prav slepi oz. člani Apostolskega združenja slepih, ki bodo obiskovalce naučili, kako se lahko vidi brez oči, in jih vodili v odkrivanju predmetov prek dotika. Med tiflodidaktično delavnico bodo imeli udeleženci imeli prevezane oči, muzejski delavci pa jih bodo vodili pri odkrivanju izvornih predmetov in kopij muzejskih eksponatov. Materialna pričevanja najstarejših predmetov, ki jih je izdelal človek, bodo iz rok arheologa, ki jih je odkril, izkopal in preučil, prešla v roke obiskovalcev, ki si jih bodo lahko "ogledali" s povsem novim načinom spoznavanja.

### **Ancona, Državni muzej dotika Omero**

Gre za poseben primer, kajti muzej (ki je postal državna ustanova leta 1999) je nastal prav z namenom, da bi "spodbujal rast in kulturno integracijo slepih in slabovidnih oseb in med njimi širil poznavanje sveta" ([www.museo-omero.it](http://www.museo-omero.it)). V sklopu pedagoških delavnic, ki so jih ponudile izobraževalne ustanove, je arheološki oddelek muzeja v letih 2011-2012 predstavil program Raziskovanje zgodovine s pomočjo gline, ki pokriva keramične izdelke kot na primer svetilke, glino kot surovino, primerno za umetniško ustvarjanje in za praktično uporabo, pa vse do spoznavanja antičnih mitov. V vsaki temi se bodo preučevali ne le uporabnost oz. funkcije posameznih zgodovinskih predmetov, marveč tudi njihov pomen in ovrednotenje v svetu arheologije.

Muzej je pripravil več besedil (objavljena so na navedeni spletni strani in v rubriki Publikacije), med katerimi lahko najdete prispevek *Keramika kot didaktično sredstvo. Arheološka in umetniška analiza keramike in njene uporabe kot izhodišče za zanimivo in celostno poučevanje*, ki so ga pripravili muzejski delavci, 2008.

### **London, Britanski muzej**

Pobuda *Handling sessions – Hands On desks* (Ustvarjalne delavnice – Roke na mizo!) je namenjena širši javnosti; obiski so brezplačni, predhodne rezervacije niso potrebne (just drop in), zajema pa različne oddelke in sobe muzeja. Začetki pobude segajo v leto 2000 (pred njo je že obstajala podobna pobuda: Please touch), vodi jo približno 90 prostovoljcev porazdeljenih v šest enot, ki svoja vrata odprejo vsak dan v tednu (od 11. do 16. ure).

A unique opportunity to handle objects from the Museum's collection. Volunteers will help you and answer your questions

#### *Roman Britain*

How do we learn about history? In this session groups turn detective to investigate primary evidence. By handling real Roman coins which have been found in this country, pupils will learn about life in the Roman empire and the mark it has left on the coins we use today.

V Britanskem muzeju se organizira še podobna različica pobude, ki pa se odvija izven razstavnih prostorov.

*Hands-on behind the scenes* These sessions are in the Department of Coins and Medals and involve a special chance to peek behind closed doors and handle real objects from the collection.

By investigating different objects that have been used and accepted as money, groups will explore material and design, ideas of value, and what they can tell us about the people who made and used them.

*Ancient Greece* Handle ancient Greek coins and find out how they were made, where they were used and who might have used them. Read ancient Greek, work out what the designs on the coins mean, what they can tell us about ancient Greece and how they compare with the coins we use today.

Zanimiva so navodila, ki jih je muzej pripravil za prostovoljce v zvezi z različnimi temami (na primer, [www.britishmuseum.org/pdf/Teachnotes\\_HOBS\\_Greece\\_KS2.pdf](http://www.britishmuseum.org/pdf/Teachnotes_HOBS_Greece_KS2.pdf)) in ki določajo cilje, ki jih je potrebno doseči, pa tudi praktična navodila (na primer, opozorilo obiskovalcem o temeljitem umivanju in brisanju rok pred začetkom delavnice in tudi po njenem zaključku, zlasti če bodo pot nadaljevali v restavracijo), ob koncu pa tudi zaključno poročilo (*Touching History: An evaluation of Hands On desks at the British Museum*, 2008, na spletni strani).

Med arheološkimi najdbami, ki jih je dal muzej na razpolago, lahko najdemo: fragmente iz keramike, glasbila, kipe, kovance itd.; obstajajo tudi tridimenzionalne kopije eksponatov, v tem primeru so to predmeti, ki so razstavljeni v vitrinah v prostoru, kjer se nahajajo desk/informativni pulti. Iz poročila izhaja, da obiskovalcev ne motijo kopije, nasprotno, saj so tako med ogledom bolj sproščeni. Pobuda je zelo priljubljena zlasti zaradi možnosti, da obiskovalec neposredno spozna antične predmete (v katerih išče predvsem humano, človeško razsežnost, torej informacije o tem, kdo je predmet uporabljal, koga je predstavljal itd.) in da ima možnost neformalnega dialoga z ustrezno strokovno podkovanimi osebami, čeprav se pogosto se ne zaveda, da je njegov sogovorec prostovoljni delavec. Zanimivo je še, da v navodilih prostovoljce vzpodbujajo, naj obiskovalcem, ki ne govorijo angleškega jezika, skušajo predstaviti eksponate brez verbalnega komuniciranja.

## Visita per non udenti

### Ambito

Inclusione sociale/LLML.

### Obiettivo

Favorire l'accesso ad un museo o la conoscenza di uno specifico tema archeologico.

### Destinatari

Non udenti.

### Modalità

La visita deve essere progettata con un'associazione di settore, per conoscere le esigenze specifiche del gruppo di persone interessate e per potersi avvalere di un interprete esperto nella lingua dei segni, che affiancherà l'operatore didattico traducendone le parole.

In genere si raccomanda all'operatore museale l'utilizzo di un linguaggio molto semplice sia nella scelta dei termini sia nella costruzione delle frasi, anche per rendere più agevole, per chi è in grado di effettuarla, la lettura labiale.

La visita al museo o ad un'esposizione temporanea è un'attività particolarmente gradita ai non udenti, non solo per l'occasione di arricchimento culturale ma anche per contrastare l'isolamento sociale che questa specifica disabilità tende a provocare.

Si cita come esempio una recentissima innovazione tecnologica elaborata da uno dei maggiori musei archeologici italiani, la cui diffusione favorirà senz'altro le visite museali sia singole sia in gruppo da parte di non udenti; l'incontro diretto con un operatore museale comporta tuttavia un maggiore coinvolgimento sul piano personale.

### Esempio

#### **Roma, Museo Nazionale Romano di Palazzo Massimo alle Terme, 2012**

*Roma: app per non udenti a Palazzo Massimo*

Viene presentata venerdì 20 aprile presso il Museo Nazionale Romano di Palazzo Massimo alle Terme a Roma, la nuovissima applicazione gratuita per *tablet* e *smartphone* dedicata ai non udenti: si tratta di una guida in Lingua dei Segni Italiana e American Sign Language realizzata grazie alla collaborazione tra la Facoltà di Ingegneria dell'Università Roma Tre, il Ministero per i Beni e le Attività culturali - Soprintendenza Speciale per i Beni Archeologici di Roma e l'Issr - Istituto Statale Sordi di Roma; non esistono attualmente applicazioni di questo genere nella realtà museale statale italiana e per questo il progetto sviluppato rappresenta una vera e propria novità oltreché un'importante passo verso la piena accessibilità del Museo Nazionale Romano, per tutti i cittadini che vogliono riconquistare gli spazi dell'arte e dell'archeologia.

L'applicazione è stata pensata per sistemi Android e iOS, quindi sarà necessario collegarsi all'App Store oppure al Market Android attraverso il proprio *tablet* o *smartphone*, per scaricarla gratuitamente.

# Obisk za gluhe

## Področje

Socialna vključenost, LLML.

## Cilj

Omogočiti obisk muzeja in spoznavanje specifične arheološke teme.

## Ciljne skupine

Gluhi.

## Potek aktivnosti

Obisk je treba načrtovati v sodelovanju z društvi gluhih in naglušnih, da se seznanimo z njihovimi pričakovanji in potrebami; pri tem je treba najeti tudi usposobljenega tolmača za znakovni jezik, ki prevaja kustosa pedagoga. V glavnem mora kustos pedagog uporabljati zelo preprost jezik tako pri izbiri besed kakor tudi pri oblikovanju stavkov, da se olajša branje z ustnic za tiste, ki to obvladajo.

Obisk muzeja ali občasne razstave je zelo priljubljena aktivnost med gluhih, saj predstavlja ne samo kulturno obogatitev, ampak tudi priložnost, da presežejo socialno izključenost, ki jo ta vrsta invalidnosti povzroča.

Kot primer navajamo inovativno tehnološko rešitev, ki jo je pred nedavnim uvedel eden največjih italijanskih arheoloških muzejev in ki bo nedvomno prispevala k povečanju števila obiskov tako posameznikov kakor tudi skupin gluhih in naglušnih.

Neposreden stik s kustosom pedagogom pa vsekakor pomeni izboljšanje medčloveških odnosov.

## Primer

### **Rim, Državni rimski muzej Palazzo Massimo alle Terme, 2012**

V rimskem državnem muzeju Palazzo Massimo alle Terme so v petek, 20. aprila, predstavili novo aplikacijo za tablične računalnike in pametne telefone, namenjeno gluhih in naglušnim osebam.

Gre za vodič v italijansko-ameriškem znakovnem jeziku, ki je sad sodelovanja Strojne fakultete na Univerzi Roma Tre, Ministrstva za kulturne dobrine in dejavnosti – Posebni inšpektorat za arheološko dediščino v Rimu - in Državnega zavoda za gluhe v Rimu (Issr). Projekt je prava novost, saj trenutno v ponudbi ni nobene druge tovrstne aplikacije. Poleg tega pa predstavlja pomemben korak v smeri popolne dostopnosti Rimskega državnega muzeja vsem tistim, ki si želijo odkrivati umetnost in arheologijo.

Aplikacija se uporablja v sistemih Android in iOS, tako da se je treba za brezplačno namestitev povezati na App Store ali na Market Android prek svojega tabličnega računalnika ali pametnega telefona.

## Attività per diversamente abili

### Ambito

Didattica museale/inclusione sociale; apprendimento infantile extrascolastico.

### Obiettivo

Favorire l'approccio a temi archeologici per diversamente abili.

### Destinatari

Studenti e persone con deficit cognitivo e/o motorio.

### Modalità

Dato l'impegno e la particolare delicatezza di questo genere di attività, deve essere prevista una specifica formazione per gli operatori didattici; quindi il percorso va costruito con la consulenza di strutture competenti, dall'Azienda Sanitaria locale alle Associazioni di settore.

In ambito scolastico, è necessaria anche una collaborazione preventiva con i docenti interessati, per conoscere le specifiche problematiche degli studenti che saranno coinvolti.

Alcune proposte museali (in particolare per malati di Alzheimer), che prevedevano il coinvolgimento dei familiari (o dei *care-givers*), si sono rivelate positive anche per queste persone, che spesso si sentono "lasciate sole dalla società" ad affrontare un compito estenuante.

### Esempi

#### **Travo, Parco Archeologico Villaggio Neolitico** (Dal sito [www.archeotravo.it](http://www.archeotravo.it))

Presso il Parco archeologico è possibile fruire su richiesta di percorsi e laboratori di archeologia sperimentale progettati sulle esigenze dei diversamente abili, sia in ambito scolastico che extra scolastico, e di percorsi che si concretizzano in giornate di archeologia, attività per i centri estivi, spazi per le famiglie nel periodo che va dalla primavera all'autunno. In ambito scolastico, previo contatto con i docenti, proponiamo attività didattiche strutturate per soggetti affetti da deficit cognitivo e/o motorio e per soggetti ipovedenti e non vedenti, i laboratori di archeologia sperimentale vengono infatti adattati e condotti in base alle specifiche esigenze dei soggetti richiedenti allo scopo di offrire a tutti gli studenti ospiti i medesimi contenuti.

#### *Collaborazioni attive e continuative*

- Al nostro attivo abbiamo una collaborazione consolidata con la Coop. Soc. Assofa di Piacenza, [www.coopassofa.it](http://www.coopassofa.it), con cui annualmente sviluppiamo giornate di archeologia sperimentale per ragazzi con sindrome di Down, percorsi formativi strutturati e continuativi per alcuni ragazzi con Autismo. Nell'anno 2010 è stato svolto un progetto di propedeutica professionale che ha avuto come obiettivo la manutenzione ordinaria del parco archeologico, nell'ambito del "Laboratorio autonomie". Nell'anno 2011 viene inaugurato per i ragazzi con sindrome di Down, "Cresci imparando", un progetto relativo al marketing con un'attività di redazione e creazione di volantini del parco e distribuzione capillare a scopo promozionale. Nel 2012 per i ragazzi con sindrome di Asperger un programma di propedeutica professionale legato alla compilazione informatizzata delle schede di sito archeologico, oltre che alla diffusione di materiale informativo relativo alle attività per il pubblico del museo e parco di Travo.

- Nei mesi di febbraio e marzo 2010 grazie al finanziamento e alla collaborazione dello S.V.E.P di Piacenza, [www.svep.piacenza.it](http://www.svep.piacenza.it), il Centro di Servizio per il Volontariato di Piacenza, abbiamo organizzato una serie di incontri e docenze sul tema della archeologia sperimentale e delle modalità di didattica sperimentale e accessibilità per disabili.

- Attualmente è possibile usufruire del percorso tattile per ipovedenti e non vedenti, studiato e progettato su indicazione dell'Unione italiana dei ciechi e degli ipovedenti di Piacenza.

- Azienda Sanitaria Locale di Piacenza ci ha fornito il supporto e la consulenza nella realizzazione di altri percorsi dedicati alle diverse abilità.

#### **Bologna, Civico Museo Archeologico, 2012** ( Dal sito [www.accaparlante.it](http://www.accaparlante.it))

##### *30/03/2012 "Se lo conosci lo frequenti": un percorso sulla diversità al Museo Archeologico*

Un percorso alla scoperta dell'altro, del diverso, attraverso le ceramiche greche delle collezioni del Museo, ricche di soggetti e scene figurate che portano in primo piano il tema della diversità e dell'alterità, secondo gli occhi e la sensibilità degli antichi.

Ma cos'è il diverso? È la donna, è il giovane, è il vecchio, è il disabile, è lo straniero o è semplicemente chi è diverso

# Dejavnosti za osebe s posebnimi potrebami

## Področje

Muzejska pedagogika/socialna vključenost; izvenšolske dejavnosti za otroke.

## Cilj

Spodbujanje spoznavanja arheoloških vsebin za osebe s posebnimi potrebami.

## Ciljne skupine

Učenci ali osebe s kognitivnimi in/ali telesnimi motnjami.

## Potek aktivnosti

Zaradi pozornosti, ki jo je treba nameniti tovrstnim aktivnostim, morajo biti kustosi pedagogi ustrezno usposobljeni. Program je treba skrbno pripraviti v sodelovanju s pristojnimi službami, od zdravstvenih ustanov do področnih združenj.

Na ravni šol je treba vzpostaviti predhodno sodelovanje tudi z učitelji, da bi se seznanili z značilnostmi in problematikami vključenih učencev.

Nekatere pobude (predvsem za alzheimerjeve bolnike), pri katerih so sodelovale tudi družine (ali skrbniki), so se izkazale za zelo pozitivne tudi zanje, saj imajo ti ljudje pogosto občutek, da jih družba zapostavlja.

## Primeri

### **Travo, Arheološki park Neolitsko naselje** (Povzeto s spletne strani [www.archeotravo.it](http://www.archeotravo.it))

V Arheološkem parku so na voljo programi in delavnice eksperimentalne arheologije, zasnovani na potrebah oseb s posebnimi potrebami, tako na šolskem kot izven šolskem področju, ter posebni, arheologiji posvečeni dnevi, dejavnosti za poletne taborne in prostori za družine v obdobju od pomladi do jeseni.

Za šole izvajamo po predhodnem dogovoru z učitelji pedagoške aktivnosti, posebej prilagojene specifičnim potrebam oseb s kognitivnimi in/ali motoričnimi motnjami, slepim in slabovidnim. Delavnice eksperimentalne arheologije so zasnovane na specifičnih potrebah obiskovalcev in se izvajajo v skladu z njimi, njihov cilj pa je zagotoviti vsem učencem in obiskovalcem enake možnosti.

Aktivna in trajna sodelovanja

- Pohvalimo se lahko s stalnim sodelovanjem s Socialno zadrugo Assofa iz Piacenze ([www.coopassofa.it](http://www.coopassofa.it)), s katero vsako leto skupaj priredimo dneve eksperimentalne arheologije za otroke z Downovim sindromom, in pripravimo izobraževalne programe za avtistične otroke. Leta 2010 smo v sklopu "Delavnice za samostojnost" izvedli projekt delovnega usposabljanja, katerega cilj je bil redno vzdrževanje arheološkega parka. Leta 2011 smo začeli z izvajanjem marketinškega projekta "Rasti z znanjem", namenjenega otrokom z Downovim sindromom, ki je predvideval izdelavo letakov o parku in njihovo distribucijo v promocijske namene. Leta 2012 smo za otroke z Aspergerjevim sindromom organizirali program delovnega usposabljanja, ki je predvideval računalniško obdelavo podatkov o arheološkem najdišču, kot tudi širjenje informativnega gradiva o aktivnostih muzeja in parka v Travu, namenjenih širši javnosti.

-Februarja in marca 2010 smo s finančno podporo centra za prostovoljno delo S.V.E.P. iz Piacenze ([www.svep.piacenza.it](http://www.svep.piacenza.it)) organizirali vrsto srečanj in učnih ur na temo eksperimentalne arheologije, metodologij eksperimentalne didaktike in dostopnosti programov osebam s posebnimi potrebami.

-Trenutno je na voljo program tipalne zaznave za slepe in slabovidne, zasnovan in izdelan po zamisli Italijanskega društva slepih in slabovidnih iz Piacenze.

- Lokalni zavod za zdravstveno varstvo v Piacenzi nam je svetoval in pomagal pri realizaciji nekaterih programov, namenjenih osebam s posebnimi potrebami.

### **Bologna, Mestni arheološki muzej, 2012** (Povzeto s spletne strani [www.accaparlante.it](http://www.accaparlante.it))

*30/03/2012 "Če ga poznaš, ga obiščeš": projekt na temo različnosti v Arheološkem muzeju.*

Cilj projekta je odkrivanje drugačnega, različnega sočloveka s pomočjo keramičnih predmetov iz obdobja antične Grčije iz muzejskih zbirk, za katere je značilno bogastvo likov in prizorov, v katerih izstopajo motivi drugačnosti in raznolikosti, kot so jih doživljali in interpretirali v antiki.

Kaj je sploh drugačnost? Ali je to je ženska, mladenič, starec, invalidna oseba, tujec, ali preprosto vsak, ki se razlikuje od nas? Če vsak izmed nas drugega doživlja kot različnega, ali ni to morda skupna izhodiščna točka za vse nas?

da noi? E, se ciascuno di noi è diverso agli occhi dell'altro, questo non è forse un punto in comune da cui partire insieme?

Si terrà domenica 1 aprile al museo Archeologico in via dell'Archiginnasio 2 a Bologna il primo dei due incontri (il secondo si terrà il 22 aprile) con la diversità condotto dagli archeologi del Museo e dagli animatori disabili del progetto Calamaio.

Ingresso gratuito fino a esaurimento posti (max. 40).

Per informazioni

Centro Documentazione Handicap

Tel. 051/641.50.05 - coop@accaparlante.it

### **Napoli, Museo Archeologico Nazionale, 2012**

Dal sito <http://abmed.simply-webspace.it/progetto-ad-arte/>, comunicato stampa (riassunto)

*Unità Valutazione Alzheimer – A.O.R.N. A. Cardarelli, Soprintendenza per i Beni Architettonici, Paesaggistici, Storici Artistici ed Etnoantropologici per Napoli e Provincia, Associazione Culturale Maké*

Il 15 Giugno la Chiesa di Santa Maria Incoronata a via Medina è stata il luogo di un incontro speciale tra neurologi, psicologi, storici dell'arte, artisti e pazienti con malattia di Alzheimer, a conclusione del ciclo di incontri del Progetto AD Arte 2012, curato sin dal 2007 dall'U.V.A. dell'AORN A. Cardarelli, dalla Soprintendenza BAP PSAE per Napoli e Provincia e dall'Associazione Culturale Maké.

Il programma del Progetto AD Arte nel 2012 si è svolto attraverso visite guidate, studiate ad hoc per i pazienti, nel Palazzo Reale di Napoli, a Castel Sant'Elmo ed al Museo Archeologico Nazionale.

Un ulteriore incontro speciale si è tenuto presso la Sala DAI di Palazzo Reale, dove i pazienti e i loro accompagnatori si sono confrontati in un vivace dialogo intorno ad un gruppo di opere d'arte – tra cui quelle osservate nel tour appena concluso – proiettate su schermo.

Il Progetto AD Arte prende spunto dalla consapevolezza, ormai acquisita, che il lavoro sulle opere d'arte rappresenta un valido strumento di integrazione delle terapie farmacologiche nei pazienti con malattia di Alzheimer. Dagli studi finora condotti emerge infatti che, attraverso l'arteterapia, largamente diffusa, è possibile indurre un cambiamento positivo nell'umore e nel vissuto dei pazienti, che migliora la socializzazione, favorisce la diminuzione dell'ansia, incoraggia l'autostima e, probabilmente, aiuta la conservazione delle residue capacità cognitive.

Il Progetto prende spunto dall'esperienza sviluppata dal MoMa (Museum of Modern Art) di New York attraverso il programma "Meet me at MOMA", iniziato nel 2006 per incoraggiare l'espressione e stimolare la creatività nelle persone con malattia di Alzheimer in stadio lieve/moderato, e realizzato da una *équipe* specializzata che lavora sulle opere del museo.

L'obiettivo del progetto ADArte non è quello di sostituire le cure mediche, ma di migliorare le condizioni di vita dei pazienti attraverso nuovi stimoli: l'arte eccita infatti in maniera diversa le capacità cognitive di ogni individuo che, nonostante la malattia, attraverso il piacere estetico può trovare un'originale via creativa.

### **New York, The Metropolitan Museum of Arts**

Il Metropolitan Museum offre (primavera-estate 2012) come attività domenicale gratuita (su prenotazione) i laboratori *Discoveries* per adulti e ragazzi con disabilità cognitiva e nello sviluppo; su temi trasversali (ad esempio *Colors, Shapes and Patterns*) o più specifici, prevedono la presenza di accompagnatori (familiari o amici) e sono suddivisi per fascia di età (da 6 a 17 anni; da 18 anni in su), con una durata di 90 minuti.

V Arheološkem muzeju v (ul. Archiginnasio 2 v Bologna) bo v nedeljo, 1. aprila, potekalo prvo od dveh srečanj na temo različnosti (drugo bo 22. aprila), ki ga bodo vodili arheologi muzeja in invalidni animatorji iz projekta Calamaio.

Vstop prost do zasedbe razpoložljivih mest (največ 40).

Za informacije

Centro Documentazione Handicap

Tel. 051/641.50.05 - oop@accaparlante.it

### **Neapelj, Državni arheološki muzej, 2012**

Povzeto s spletne strani <http://abmed.simply-webspace.it/progetto-ad-arte/>, tiskovno sporočilo (povzetek)

*Zavod za obravnavo Alzheimerjeve bolezni - A.O.R.N. A. Cardarelli, Zavod za arhitekturne, krajinske, zgodovinske, umetnostne in etnoantropološke dobrine mesta in pokrajine Neapelj, Kulturno društvo Maké.*

V cerkvi, posvečeni Sv. Mariji kronani v ul. Medina, je 15. junija potekalo posebno srečanje, ki so se ga udeležili nevrologi, psihologi, strokovnjaki s področja zgodovine umetnosti, umetniki in pacienti z demenco. Dogodek je predstavljal zaključek ciklusa srečanj v sklopu projekta AD Arte 2012, za izvajanje katerega so od leta 2007 zadolženi zavod U.V.A. - AORN A. Cardarelli, Zavod za arhitekturne, krajinske, zgodovinske, umetnostne in etnoantropološke dobrine mesta in pokrajine Neapelj ter kulturno društvo Maké.

V okviru programa projekta AD Arte so se v letu 2012 opravili vodeni obiski, pripravljeni po meri za paciente; slednji so obiskali Kraljevo palačo v Neaplju, dvorec Sant'Elmo in Državni arheološki muzej.

Še eno posebno srečanje se je odvijalo v Kraljevi palači, kjer so se zbrali pacienti in njihovi spremljevalci in razpravljali o nekaterih umetniških delih, katerih fotografije so predvajali na zaslonu – med njimi so bila tudi tista, ki so si jih ogledali med vodenim ogledom.

Projekt AD Arte izhaja iz dejstva, da je dopolnjevanje farmakoloških terapij s spoznavanjem umetniških del zelo koristno pri bolnikih z demenco. Iz do sedaj opravljenih študij je namreč razvidno, da umetnostna terapija, ki je danes zelo razširjena, lahko blagodejno vpliva na razpoloženje in počutje pacientov, pozitivno vpliva na željo po druženju, pomaga pri zmanjšanju občutka tesnobe, boljši samopodobi, morda pa naj bi celo pomagala pri ohranjanju preostalih kognitivnih sposobnosti.

Projekt se je porodil kot rezultat izkušenj muzeja MoMa (Museum of Modern Art) iz New Yorka v sklopu projekta "Meet me at MOMA", ki se je začel leta 2006 z namenom spodbuditi sposobnost izražanja in ustvarjalnost pacientov z blago do zmerno obliko Alzheimerjeve bolezni. Program je izdelala strokovna ekipa, ki preučuje dela v muzeju.

Cilj projekta ADArte ni ta, da bi nadomestil medicinsko zdravljenje, ampak da bi se z njegovo pomočjo izboljšali življenjski pogoji pacientov z uvajanjem novih dražljajev: umetnost namreč na vsakega posameznika oz. na njegove kognitivne sposobnosti vpliva drugače, tako da lahko vsakdo, ne glede na bolezen, razvija svojo kreativnost skozi estetski užitek, ki ga v nas vzbudi lepota.

### **New York, The Metropolitan Museum of Arts**

V obdobju pomlad – poletje 2012 organizira Metropolitanski muzej (po predhodnem naročilu) kot brezplačno nedeljsko aktivnost delavnice Discoveries za odrasle in otroke s kognitivnimi in razvojnimi motnjami; ob prisotnosti spremljevalcev (družinski člani ali prijatelji) obravnavajo med seboj prepletajoče se tematike (na primer *Colors, Shapes and Patterns*) ali bolj specifične teme. Udeleženci so razdeljeni po skupinah (od 6. do 17. leta ter od 18. leta naprej). Srečanja trajajo 90 minut.

## Progetto di recupero sociale

### Ambito

Inclusione sociale/LLML.

### Obiettivo

Favorire il recupero sociale di soggetti a rischio.

### Destinatari

Detenuti in carcere o in regime di semilibertà.

### Modalità

I progetti effettuati prevedono un approccio iniziale a temi archeologici legati al territorio di pertinenza e successivamente un corso di formazione per l'acquisizione di competenze tecniche spendibili al momento del reinserimento nel corpo sociale.

### Esempi

#### **Istituto Penitenziario di Rebibbia - Soprintendenza Archeologica di Roma - Cooperativa Cecilia ONLUS**

(Dal sito [www.eecom.it](http://www.eecom.it), progetto effettuato nel 2004-2006)

#### **Romanae Antiquitates (2006)**

All'interno del penitenziario romano di Rebibbia Nuovo Complesso è stato realizzato – al termine di un corso di formazione rivolto ai detenuti - un *Antiquarium* contenente reperti archeologici di epoca romana.

*Il corso:* Nel Settembre 2004 è iniziato all'interno dell'Istituto penitenziario di Rebibbia Nuovo Complesso un corso di formazione per "Operai specializzati in scavi archeologici, in manutenzione di beni culturali e aree verdi e giardini storici". Destinato a persone in stato di detenzione, il corso ha avuto nelle sue due edizioni (della durata di 500 ore ciascuna) complessivamente una ventina di allievi.

L'attività formativa, composta da tre moduli (Il mondo antico, Tecniche di scavo archeologico e documentazione grafica, Aree verdi in zone archeologiche), ha coniugato attività teoriche in aula e tirocinio pratico: in particolare, la componente operativa del corso è stata realizzata utilizzando reperti archeologici messi a disposizione dalla Soprintendenza Archeologica di Roma e provenienti da uno scavo realizzato tra il 2001 e il 2003 all'interno dell'Istituto penitenziario di Rebibbia Nuovo Complesso.

I contenuti e la struttura del corso – riconosciuto e finanziato dalla Provincia di Roma (Assessorato alla formazione professionale) – sono stati elaborati da Emilio Cabasino, Cristina Da Milano e Martina De Luca di ECCOM - Centro Europeo per l'Organizzazione e il Management Culturale, su richiesta avanzata da Lillo Di Mauro per la cooperativa sociale Cecilia ONLUS, che ha gestito l'intera iniziativa.

*L'Antiquarium.* Al termine del primo anno di corso, si è deciso di intraprendere il restauro dei reperti archeologici allo scopo di realizzare un *Antiquarium* all'interno del penitenziario. Sotto la guida di archeologi, restauratori e architetti i partecipanti al corso hanno restaurato i reperti, realizzato i supporti necessari all'allestimento, predisposto i testi e i pannelli didattici. L'*Antiquarium* si trova all'interno del carcere, in un corridoio di accesso alle zone comuni (teatro, chiesa, area verde), le cui pareti sono state affrescate con motivi decorativi liberamente ispirati alla decorazione parietale di epoca romana.

I reperti, suddivisi per classi ceramiche (ceramica da fuoco, ceramica da mensa, sigillata, anfore), sono esposti in cinque teche appositamente progettate e corredate da pannelli che forniscono dati e informazioni sui singoli pezzi. L'allestimento è integrato dalla presenza di testi, fotografie e cartografie, che illustrano i seguenti aspetti:

- Lo scavo archeologico all'interno del carcere
- Il restauro dei materiali
- Il territorio di Rebibbia in epoca preistorica
- Il territorio di Rebibbia in epoca romana
- L'urbanizzazione del territorio nel XX secolo

I testi sono stati scritti in italiano e in francese, tenuto conto del gran numero di detenuti di provenienza nordafricana. Sia i supporti per i pannelli sia le teche sono stati realizzati dalla falegnameria interna all'Istituto. I destinatari di questa esposizione sono in primo luogo i detenuti stessi, cui si aggiungono i loro familiari, le guardie carcerarie e tutti coloro che entrano in carcere per diversi motivi (avvocati, magistrati, insegnanti, operatori sociali, etc.).

*Le finalità.* L'esposizione vuole rendere accessibile la storia e la cultura del territorio di Rebibbia in varie epoche,

# Program za socialno rehabilitacijo

## Področje

Socialna vključenost, LLM.L.

## Cilj

Spodbujanje socialne rehabilitacije ljudi v stiski.

## Ciljne skupine

Zaporniki ali ljudje, ki prestajajo kazen v zavodu odprtega tipa.

## Potek aktivnosti

Program predvideva najprej spoznavanje arheoloških tematik, ki so vezane na območje, nato pa izvedbo izobraževanja za pridobitev sposobnosti, ki jih lahko udeleženci izkoristijo po ponovni vključitvi v družbo.

## Primeri

**Zavod za prestajanje kazni zapora Rebibbia – Inšpektorat za arheološko dediščino v Rimu – Zadruga Cecilia ONLUS** (Povzeto s spletne strani [www.eccom.it](http://www.eccom.it), projekt so izvedli v letih 2004-2006)

### *Romanae Antiquitates (2006)*

V rimskem zaporu Rebibbia Nuovo Complesso so po zaključku izobraževalnega tečaja, namenjenega zapornikom, realizirali poseben prostor - *Antiquarium*, v katerem hranijo arheološke najdbe iz rimskega obdobja.

Tečaj Septembra 2004 so v okviru Zavoda za prestajanje zaporne kazni Rebibbia Nuovo Complesso organizirali izobraževalni tečaj za usposobitev "delavcev, specializiranih v arheoloških izkopavanjih, vzdrževanju kulturne dediščine, zelenih površin in zgodovinskih vrtov". Tečaja, ki so ga izvedli dvakrat (po 500 ur), se je udeležilo približno dvajset zapornikov.

Izobraževanje je zajemalo tri sklope (Antični svet; Tehnike arheološkega izkopavanja in grafične dokumentacije; Zelene površine v arheoloških območjih), ki so vsebovali teoretični del dejavnosti v učilnici in praktični del na terenu. Med praktičnim delom tečaja so udeleženci spoznavali arheološke ostaline, ki jih je dal na razpolago Zavod za arheologijo v Rimu in ki so jih našli med izkopavanji v obdobju med 2001 in 2003 v zaporu Rebibbia Nuovo Complesso.

Vsebinsko in strukturo tečaja, ki ga je odobrila in financirala Pokrajina Rim (Služba za strokovno usposabljanje), so pripravili Emilio Cabasino, Cristina Da Milano in Martina De Luca iz Evropskega centra za organizacijo in management kulture - ECCOM na pobudo Lilla Di Maura iz socialne zadruge Cecilia ONLUS, ki je skrbela za izvajanje celotnega projekta.

*Antiquarium*. Ob koncu prvega leta izvajanja tečaja smo se odločili, da bomo restavrirali arheološke najdbe in v sklopu zapora ustanovili *Antiquarium*. Pod mentorstvom in vodstvom arheologov, restavratorjev in arhitektov so tečajniki restavrirali arheološke najdbe, izdelali ustrezno opremo za postavitev eksponatov, sestavili besedila in didaktične panoje.

*Antiquarium* se nahaja v notranjosti zapora na hodniku, ki vodi v skupne prostore (gledališče, cerkev, zelene površine). Tečajniki so stene poslikali z dekorativnimi motivi, ki povzemajo motive stenskih dekoracij iz rimskega časa. Arheološke ostaline so razdeljene po skupinah (kuhinjska keramika, keramično posodje, *terra sigillata*, amfore) in razstavljene v petih razstavnih vitrinah, načrtovanih in izdelanih izključno v ta namen; vitrine so opremljene z informativnimi panoji, na katerih so navedeni vsi podatki in informacije o posameznih eksponatih. Razstavo dopolnjujejo še besedila, slike in karte, ki ilustrirajo:

- Arheološka izkopavanja v notranjosti zapora
- Restavriranje arheoloških najdb
- Območje Rebibbie v prazgodovini
- Območje Rebibbie v rimskem času
- Urbanizacijo območja v 20. stoletju

Besedila so v italijanskem in francoskem jeziku, saj veliko število zapornikov prihaja iz Severne Afrike. Nosilce za plošče in vitrine so izdelali v mizarski delavnici, ki deluje v sklopu zapora.

Razstava je namenjena predvsem zapornikom, pa tudi njihovim družinskim članom, paznikom in vsem tistim, ki iz različnih razlogov obiščejo zapor (odvetniki, sodniki, učitelji, socialni delavci itd).

*Cilji*. Namen razstave je predstavitev zgodovine in kulture na območju Rebibbie v različnih zgodovinskih obdobjih

favorendone la conoscenza e la comprensione sia da parte di chi non può fisicamente visitare un museo sia da parte di chi potrebbe esserne impedito da ostacoli e barriere di tipo culturale. Proprio per cercare di garantire le migliori condizioni di accessibilità culturale dell'esposizione, la redazione dei testi e l'allestimento nel suo complesso sono stati realizzati coinvolgendo direttamente i detenuti.

Oltre a rappresentare il superamento di un forte ostacolo materiale e cognitivo nei confronti del godimento di una piena cittadinanza culturale, la partecipazione attiva dei detenuti al progetto ha permesso loro di:

- apprendere le tecniche di "lavorazione" di materiali archeologici (studio, siglatura, rilievo, restauro)
- analizzare i materiali e la storia del territorio
- essere parte attiva nella narrazione della storia del luogo e nella comunicazione dell'intera esperienza
- riscoprire, attraverso il contatto diretto con oggetti del passato e la storia, radici e identità comuni

Si tratta di attività e processi strettamente correlati agli obiettivi del corso di formazione, indirizzato alla creazione di una figura professionale – quella di "Assistente di scavo archeologico e manutentore di aree verdi" – che possa utilmente operare in un settore così importante e significativo come quello dei beni culturali, favorendo al tempo stesso un incisivo reinserimento sociale delle persone detenute.

Il progetto – finanziato dal Ministero della Giustizia-Direzione dell'Amministrazione Penitenziaria – è stato realizzato dai medesimi soggetti che hanno organizzato e condotto le attività formative. Alla realizzazione dell'Antiquarium hanno partecipato gli stessi detenuti che hanno frequentato la prima edizione del corso di formazione. Hanno collaborato al progetto: Emilio Cabasino, Cristina Da Milano, Martina De Luca, Marta Giommi.

### **Reggio Emilia, Musei Civici, 2007**

#### ***Fuori dalle sbarre. A Reggio Emilia i detenuti diventano tecnici dell'archeologia.***

*Un nuovo progetto di tirocinio, finanziato dalla Provincia, gestito dal Centro Studio e Lavoro "la Cremeria" in collaborazione con il Comune di Reggio unitamente alla Casa Circondariale, attuato fuori dalle mura del carcere per formare figure professionali nel campo del restauro archeologico.*

È molto difficile oltrepassare la "frontiera" che separa la libertà dalla prigionia, sia questa fisica o mentale, e accade frequentemente che quella stessa "frontiera" sia delimitata da sbarre che rendono la distanza impossibile da attraversare. La cultura, l'arte può essere uno strumento di recupero sociale dei detenuti e un mezzo per favorire il reinserimento nel mondo del lavoro, una volta lasciato il carcere. Con questa convinzione a Reggio Emilia ha visto la luce una esperienza totalmente nuova, la prima del suo genere, attuata con cinque detenuti della Casa Circondariale per iniziativa di più Enti. I soggetti che hanno reso possibile questa iniziativa sono: la Provincia di Reggio Assessorato "Lavoro, formazione Professionale, politiche del lavoro" (Ente Finanziatore), Il Centro Studio e Lavoro "la Cremeria" srl del Comune di Cavriago (Ente attuatore accreditato), il Comune di Reggio Emilia (Assessorato alla Cultura – Musei Civici e l'Assessorato ai diritti della cittadinanza e pari opportunità – Servizio per l'integrazione, l'inclusione e la convivenza), la Casa Circondariale. Si tratta di un progetto di tirocinio soprannominato "La Pulce al Museo" destinato a formare nuove figure professionali nel campo del restauro archeologico. Da sottolineare anche la collaborazione sviluppata con due ditte private, Gea s.n.c. e Opus restauri s.r.l., e il patrocinio della Soprintendenza per i beni archeologici dell'Emilia Romagna.

L'iniziativa non a caso ha preso il via dal territorio, dal patrimonio della città. Alle collezioni archeologiche dei Musei Civici fanno capo locali di deposito dei materiali provenienti da scavi effettuati a Reggio e provincia negli ultimi decenni. La Pulce è la località alla periferia meridionale della città in cui non soltanto ha sede la Casa circondariale di Reggio, ma anche uno dei maggiori depositi dei Musei Civici, nel quale vengono ricoverati i materiali archeologici provenienti da scavi urbani, per lo più risalenti all'età romana. Fra questi sono le oltre 1000 cassette che dal 1978 (anno del ritrovamento) contengono i materiali dello scavo effettuato nell'area della palestra dell'Istituto scolastico "Scaruffi", dove in età romana si sviluppava il principale quartiere industriale della città, in cui si producevano ceramiche.

Il progetto rivolto ai detenuti, la cui fase attuativa è iniziata agli inizi di novembre del 2006, ha ormai superato il periodo di rodaggio ed è entrato nel vivo delle operazioni. Si concluderà nel prossimo mese di giugno. L'iter comporta l'acquisizione delle fondamentali conoscenze della storia e archeologia della Reggio romana, delle caratteristiche dei materiali che si rinvencono in scavi di età romana, delle tecniche dello scavo archeologico, del trattamento del materiale ceramico dal momento dell'acquisizione dopo lo scavo sino alla musealizzazione ed esposizione al pubblico. A differenza di altre iniziative in Italia questo progetto presenta alcune caratteristiche del tutto nuove. Innanzitutto "La Pulce al Museo" è sviluppato totalmente fuori dal carcere. Un gruppo di detenuti condannati è stato autorizzato con il beneficio del lavoro all'esterno ad uscire dalle mura della Casa circondariale per seguire l'iter formativo in Museo, lavorando fianco a fianco con specialisti del settore. In secondo luogo non va sottovalutata la possibilità che si offre ai partecipanti al progetto di trovare uno sbocco lavorativo ed anzi una possibile assunzione nel campo dei beni culturali (come tecnici dello scavo archeologico o come restauratori), assicurata dalle ditte che collaborano al progetto. Un aspetto che deve altresì essere messo in evidenza è l'occasione offerta ai detenuti non solo come momento di crescita culturale e di reinserimento nella società in attuazione del mandato istituzionale, così come detta l'art. 27 della Costituzione, ma anche di condivisione partecipata della storia della città che li ospita. I detenuti coinvolti sono infatti prevalentemente stranieri e la conoscenza del luogo in cui vivono, a cominciare dal suo passato più antico, non può che favorirne l'integrazione e la convivenza con la popolazione residente.

in spodbujanje njihovega poznavanja in razumevanja tudi za vse tiste, ki muzeja ne morejo obiskati osebno ali tiste, ki jih omejujejo kulturne ovire in zadržki. Prav zato, da bi zagotovili kar najboljše pogoje dostopnosti razstave, so pripravili besedil in celotno postavitve razstave neposredno zaupali zapornikom.

Z aktivno udeležbo pri izvajanju projekta so zaporniki imeli možnost, da:

- spoznajo tehnike "obdelave" arheoloških predmetov (proučevanje, označevanje, zbiranje podatkov, restavriranje);
- analizirajo predmete in spoznavajo zgodovino tega območja;
- so aktivno soudeleženi v procesu raziskovanja in pripovedovanja krajevne zgodovine in v predstavitvi lastnih izobraževalnih izkušenj;
- skozi neposredni stik s predmeti iz preteklosti odkrivajo skupno zgodovino, korenine in identiteto.

Poleg tega pa je bil projekt priložnost za premostitev kognitivnih in materialnih ovir, ki so zapornike omejevale in jim niso dopuščale popolnega uresničevanja pravice do kulture.

Navedene aktivnosti in dejavnosti so tesno povezane s cilji izobraževalnega programa, katerega namen je usposobitev strokovnih delavcev – "Asistentov arheoloških izkopavanj in vzdrževalcev zelenih površin" – ki lahko s svojim delom pomembno prispevajo k razvoju tako pomembnega področja, kot je varovanje kulturne dediščine. Poleg tega pa ima projekt veliko vlogo pri ponovnem vključevanju zapornikov v družbeno okolje.

Projekt je financiralo Ministrstvo za pravosodje - Vodstvo zapora, realizirali pa so ga organizatorji in izvajalci izobraževalnih aktivnosti. Pri ustanovitvi Antiquariuma so sodelovali zaporniki, ki so se udeležili prvega tečaja usposabljanja.

Pri projektu so sodelovali: Emilio Cabasino, Cristina Da Milano, Martina De Luca, Marta Giommi.

### **Reggio Emilia, Mestni muzeji, 2007**

#### **Na drugi strani rešetk. V Reggio Emiliji zaporniki postanejo strokovnjaki na področju arheologije.**

*Nov projekt na področju pripravništva, ki ga financira Pokrajina, upravlja pa Center za izobraževanje in delo "la Cremeria" v sodelovanju z občino Reggio in Zavodom za prestajanje zaporne kazni. Cilj projekta, ki se izvaja izven zapora, je usposobitev strokovnih delavcev na področju arheološkega restavriranja.*

Težko je prečkati "mejo" med svobodo in ujetništvom, tako telesnim kot duševnim; pogosto se dogaja, da predstavljajo to "mejo" zaporniške rešetke, zaradi katerih postane prehod med eno in drugo realnostjo praktično nemogoč. Kulturo in umetnost lahko pojmujejo kot orodje za socialno rehabilitacijo zapornikov in njihovo ponovno vključitev na trg dela, ko zapustijo zapor. To je bila izhodiščna točka za povsem nov projekt, ki je nastal v Reggio Emiliji na pobudo različnih ustanov. Gre za prvo tovrstno izkušnjo na tem področju, v katero je bilo vključenih pet zapornikov. Projekt so omogočili: Pokrajina Reggio, Služba za delo, strokovno usposabljanje in politike zaposlovanja (ustanova, ki je zagotovila finančna sredstva), Center za izobraževanje in delo "la Cremeria" srl iz občine Cavriago (akreditirana ustanova, ki je projekt izvajala), občina Reggio Emilia (Odbor za kulturne dejavnosti – Mestni muzeji in Odbor za pravice občanov in enake možnosti – Služba za integracijo, vključevanje in sožitje), Zavod za prestajanje kazni zapora. Gre za projekt strokovnega pripravništva, imenovan "Pulce v muzeju", katerega namen je usposabljanje novih strokovnih delavcev na področju arheološkega restavriranja Poudarimo naj še, da sta pri projektu sodelovali dve zasebni podjetji: Gea s.n.c. in Opus restauri s.r.l., pokrovitelj pa je bil Inšpektorat za arheološke dobrine v Emiliji Romanji.

Ni naključje, da pobuda izvira iz teritorija oz. arheološke dediščine mesta. Vsi muzeji namreč črpajo svoje zbirke iz arhivov arheoloških najdb, ki so jih odkrili med izkopavanji na področju Reggia in na ozemlju pokrajine v zadnjih desetletjih. Pulce je naselje, ki leži v južnem predelu mesta, tam pa se nahaja ne samo zapor, temveč tudi eden največjih muzejskih depojev, v katerem hranijo arheološke najdbe, ki so jih odkrili na območju izkopov v mestu in ki segajo v glavnem v obdobje starega Rima. Med njimi je približno 100 zabojev, v katerih so od leta 1978 (leto odkritja) shranjene najdbe, ki so prišle na dan med izkopi v bližini telovadnice šolskega zavoda "Scaruffi". V rimskem času se je prav na tem območju nahajala glavna obrtna mestna četrt, v kateri so izdelovali keramiko.

Projekt, ki je stekel na začetku novembra 2006, je po uvodni fazi popolnoma zaživel. Zaključil se bo junija letos. Izobraževalni proces predvideva pridobitev osnovnega znanja o zgodovini in arheologiji na območju mesta Reggio v rimskem času, o značilnostih ostalin rimskega obdobja, ki so jih odkrili med izkopavanji, o tehnikah arheoloških izkopavanj, o obdelavi keramičnih predmetov od odkritja do muzealizacije in predstavitve v muzeju.

Projekt "Pulce v muzeju" v primerjavi z drugimi tovrstnimi pobudami, prinaša marsikatero novost. Prva je dejstvo, da se je v celoti realiziral izven zapora. Skupina zapornikov na prestajanju kazni je dobila dovoljenje, da zapusti zapor in se udeleži izobraževalnega tečaja v muzeju, kjer so delali v tesnem stiku s strokovnjaki s področja arheologije. Pri tem ne smemo podcenjevati pomena, ki ga ima za udeležence projekta možnost dela ali celo zaposlitve na področju kulturnih dobrin (kot tehniki arheoloških izkopavanj ali restavratorji), ki jim jo nudijo v projektu udeležena podjetja. Prav tako je treba poudariti dejstvo, da ta izkušnja zapornikom nudi možnost za osebno kulturno rast in ponovno vključitev v družbo - v skladu z ustavnimi določili (27. člen ustave) - hkrati pa tudi priložnost za spoznavanje preteklosti mesta, v katerem živijo. Zaporniki, ki so sodelovali v projektu, so namreč večinoma tujci, poznavanje kraja, kjer živijo, začeni od njegove oddaljene zgodovine, torej prav gotovo prispeva k njihovi integraciji in sožitju domačinov in priseljencev.

# Intercultura

## Ambito

LLML.

## Obiettivo

Integrazione culturale.

## Destinatari

Stranieri (extracomunitari) immigrati in Italia per lavoro, prevalentemente adulti.

## Modalità

Le prime esperienze nel campo dell'intercultura per i musei in Italia si situano attorno al 2000; da allora il tema, di grande attualità, ha suscitato un sempre maggior interesse in ambito museale, con l'attuazione di progetti, in genere piuttosto articolati, che – pur accomunati dalle medesima finalità – hanno sperimentato percorsi differenti, per i quali si rinvia agli *Esempi* e ai successivi cenni bibliografici, che forniscono ulteriori riferimenti.

## Cenni bibliografici

*Il museo come promotore di integrazione sociale e di scambi culturali*, Atti del convegno (Verona, 3 marzo 2007), a cura di M. Bolla e A. Roncaccioli, Verona 2007.

*I musei come luoghi di dialogo interculturale: esperienze dall'Europa*, a cura di S. Bodo, K. Gibbs, M. Sani, 2009, scaricabile dal sito [www.ibc.regione.emilia-romagna.it](http://www.ibc.regione.emilia-romagna.it)

*Patrimoni plurali. Musei, educazione e saperi in chiave interculturale* (Quaderno n. 11), a cura di E. Gennaro, 2009, scaricabile dal sito [www.sistemamusei.ra.it](http://www.sistemamusei.ra.it).

S. Bodo, S. Mascheroni, *Educare al patrimonio in chiave interculturale. Guida per educatori e mediatori museali*, Milano 2012, scaricabile da <http://fondazione.ismu.org/patrimonioeintercultura>.

V. Lattanzi, *Didattica delle differenze e mediazione dei patrimoni culturali*, scaricabile da [www.archeologia.beniculturali.it](http://www.archeologia.beniculturali.it).

## Esempi

Per il coinvolgimento di musei archeologici si segnalano i seguenti progetti, descritti accuratamente nel sito <http://fondazione.ismu.org/patrimonioeintercultura>, nella sezione **Esperienze**:

“Choose the piece” e “This Land is your Land”. Il ‘museo della città’ come luogo di dialogo interculturale – Museo Civico Archeologico Etnologico di Modena;

Mothers – Musei Civici di Reggio Emilia, fra i quali il Museo Chierici;

Incontriamoci al Forcello. L'archeologia al servizio dell'intercultura - Parco Archeologico del Forcello di Bagnolo San Vito;

“Scene di festa”. Dall'antichità ad oggi, l'archeologia come ponte tra culture - Museo Civico “Ala Ponzone” di Cremona, Sezione archeologica;

L'Egizio per gli stranieri – Museo di Antichità Egizie di Torino;

Conosciamoci al museo – Museo Nazionale Atestino di Este;

Pezzi di storie – Museo di Storia Naturale e Archeologia di Montebelluna;

Il museo come promotore di integrazione sociale e di scambi culturali – Musei Civici di Verona, fra i quali l'Archeologico.

Nella sezione “Approfondimenti e testimonianze” dello stesso sito, si segnala l'intervento *Educare al patrimonio archeologico in chiave interculturale: un'esperienza di formazione*, di M. Baioni, F. Morandini, M. Volonté, relativo al corso di formazione “Archeologia e Intercultura. Integrazione culturale attraverso l'educazione al patrimonio archeologico” (Brescia, novembre-dicembre 2009).

# Medkulturnost

## Področje

LLML.

## Cilj

Kulturna integracija.

## Ciljne skupine

Tujci in ekonomski priseljenci, predvsem odrasli.

## Potek aktivnosti

Prve pobude na področju medkulturne integracije so se v italijanskih muzejih pojavile leta 2000. Od takrat je ta zelo aktualna tema vse bolj v ospredju zanimanja muzejskih ustanov z izvajanjem vrste precej raznolikih pobud, ki so bile zasnovane na različnih programih, čeprav so vse imele skupen cilj. Za več informacij glej *Primeri* in v nadaljevanju naštetu literaturo.

## Literatura

*Il museo come promotore di integrazione sociale e di scambi culturali*, zbornik simpozija (Verona, 3. marec 2007), ur. M. Bolla in A. Roncaccioli, Verona 2007.

*I musei come luoghi di dialogo interculturale: esperienze dall'Europa*, ur. S. Bodo, K. Gibbs, M. Sani, 2009, na voljo na spletni strani [www.ibr.regione.emilia-romagna.it](http://www.ibr.regione.emilia-romagna.it)

*Patrimoni plurali. Musei, educazione e saperi in chiave interculturale* (zvezek št. 11), ur. E. Gennaro, 2009, na voljo na spletni strani [www.sistemamusei.ra.it](http://www.sistemamusei.ra.it).

S. Bodo, S. Mascheroni, *Educare al patrimonio in chiave interculturale. Guida per educatori e mediatori museali*, Milano 2012, na voljo na spletni strani <http://fondazione.ismu.org/patrimonioeintercultura>.

V. Lattanzi, *Didattica delle differenze e mediazione dei patrimoni culturali*, na voljo na spletni strani [www.archeologia.beniculturali.it](http://www.archeologia.beniculturali.it).

## Primeri

Za arheološke muzeje, ki želijo sodelovati pri tovrstnih pobudah, navajamo sledeče projekte, ki so podrobno opisani na **spletni strani** <http://fondazione.ismu.org/patrimonioeintercultura> v rubriki **Izkušnje**:

»Choose the piece« in »This Land is your Land«. Mestni muzej kot kraj medkulturnega dialoga – Mestni arheološki etnološki muzej v Modeni;

Mothers – Mestni muzeji v Reggio Emiliji, med katerimi tudi muzej Chierici;

Srečajmo se v Forcellu. Arheologija za medkulturnost – Arheološki park v Forcellu v občini Bagnolo San Vito;

»Praznični prizori«. Od Antike do danes, arheologija kot most med kulturami – Mestni muzej »Ala Ponzzone« v Cremoni, Oddelek za arheologijo;

Egipt za tujce – Egipčanski muzej v Torinu;

Spoznajmo se v muzeju – Državni muzej v Atestinu, Este;

Delčki pripovedi – Naravoslovni in arheološki muzej v Montebelluni;

Muzej spodbuja socialno vključevanje in kulturne izmenjave: mestni muzeji v Veroni, med temi Arheološki muzej.

Na spletni strani v rubriki »Dodatne informacije in pričevanja« naj omenimo prispevek *Educare al patrimonio archeologico in chiave interculturale: un'esperienza di formazione* (Znanje za vrednotenje arheološke dediščine skozi medkulturnost: izkušnje na področju strokovnega usposabljanja), M. Baioni, F. Morandini, M. Volonté, v zvezi z izobraževalnim tečajem »Arheologija in medkulturnost. Kulturna integracija prek poznavanja arheološke dediščine« (Brescia, november-december 2009).

# Visita guidata

## Ambito

LLML; didattica museale.

## Obiettivo

Approfondimento di uno specifico argomento.

## Destinatari

Pubblico adulto; Terza Età; associazioni e gruppi archeologici; scuole, in particolare secondarie di secondo grado.

## Modalità

La visita tematica guidata, basata sulla spiegazione frontale (durata: da 45 a 60 minuti), dopo aver dominato come formula di approccio al museo per molti anni, è oggi messa in ombra da altre soluzioni, ritenute più coinvolgenti soprattutto nell'ambito scolastico della didattica museale; viene inoltre sostituita da audioguide e simili da coloro che, pur desiderando un supporto esplicativo, preferiscono effettuare il percorso secondo una tempistica personale o non in gruppo.

È tuttavia ancora esplicitamente richiesta, in particolare per la fruizione di esposizioni temporanee, dalle scuole secondarie di secondo grado (e non solo), per la limitata disponibilità di tempo o per la resistenza ad accettare un approccio laboratoriale, se considerato più adatto a fasce di età inferiori, oppure da classi in gita d'istruzione, quindi con tempi rigidamente regolati.

È inoltre considerata la soluzione più consona per visitatori stranieri, in ambito turistico, per il pubblico adulto, abituato a questa formula, e per gli anziani, che prediligono la visita di gruppo per motivi derivanti dalla loro condizione, ovvero per siti archeologici e musei con specifici problemi di spazio, che non consentono l'utilizzo di altre modalità, o ancora per particolari eventi (Settimane della Cultura, Giornate del Patrimonio, Notte dei Musei) in cui si aprono a numeri elevati di fruitori (quindi con necessità di partenze scaglionate e di un rigoroso rispetto dei tempi) anche luoghi normalmente chiusi. L'associazione della visita con altre attività (ascolto musicale, lettura,...) ne accresce l'efficacia, come anche l'inserimento in un ciclo o "contenitore virtuale", che offra ad esempio la possibilità di sviluppare uno stesso tema o di studiare un periodo storico in musei/siti diversi o di tornare più volte nel medesimo museo per approfondire differenti argomenti.

Valgono per la visita guidata le osservazioni proposte per la fase esplicativa del "Percorso didattico in museo" (v. scheda e bibliografia relativa); non va poi dimenticato che, rispetto a soluzioni multimediali, la visita guidata offre il contatto diretto con un operatore che conosce bene il sito (anche dal punto di vista spaziale) e la possibilità di interazione personale.

## Cenni bibliografici

S. Pugnaghi, *La formazione permanente degli adulti. Tecniche di comunicazione e strategie didattiche*; V. Simone, *Incontro al museo. Condizioni di accessibilità per i visitatori anziani*, in *La qualità nella pratica educativa al museo* (IBC Emilia-Romagna, ER Musei e territorio, Materiali e ricerche, 1), a cura di M. Sani, A. Trombini, Bologna 2003, pp. 136-145; 153-159 (in particolare pp. 158-159).

*Didattica della visita guidata*, nelle Dispense del corso "Dal museo alla scuola, dalla scuola al territorio", a cura della Comunità Montana dei laghi bergamaschi (2007), scaricabili dal sito [www.cmlaghi.bg.it](http://www.cmlaghi.bg.it).

# Voden ogled

## Področje

Muzejska pedagogika; LLML.

## Cilj

Poglobljanje določene tematike.

## Ciljne skupine

Odrasli; starejši občani; arheološka društva in skupine; šole, zlasti srednje šole.

## Potek aktivnosti

Tematski vodeni ogled, ki temelji na frontalni razlagi (trajanje: od 45 do 60 minut) in je dolga leta veljal za glavni pristop k muzejski dediščini, so zdaj nadomestile številne druge metode, ki jih muzejska pedagogika pojmuje kot privlačnejše, predvsem v šolskem kontekstu. V ta namen se zdaj uporabljajo tudi avdiovodniki ali podobni pripomočki, ki posameznikom omogočajo samostojno in ne skupinsko opazovanje eksponatov.

Kljub temu pa se za to metodo še vedno odločajo, zlasti v primeru občasnih razstav, srednje šole (pa ne samo te), in sicer zaradi časovne razpoložljivosti ali zaradi nekaterih zadržkov do aktivnosti v delavnicah, ker profesorji menijo, da je ta metoda primernejša za mlajše učence, ali razredi na šolskih izletih zaradi točno določenih terminov za obisk.

Vodeni ogledi so še vedno najbolj priljubljena rešitev za turiste, odrasle, ki so navajeni na to metodo, in ostarele, ki se raje odločajo za skupinske ogledе tudi zaradi svojega zdravstvenega stanja. Še vedno pa se zanje odločajo na arheoloških najdiščih in v muzejih s prostorsko problematiko, ki ne dopušča drugih rešitev, ali ob posebnih priložnostih (teden kulture, dnevi kulturne dediščine, noč muzejev), ko pričakujejo večje število obiskov (pri čemer je treba ogledе časovno razporediti in se natančno držati terminskega plana) tudi na običajno za javnost nedostopnih lokacijah. Da bi povečali učinkovitost ogleda, ga lahko povežemo z drugimi aktivnostmi (poslušanje glasbe, branje...) ali ga vključimo v cikel oziroma paket obiskov; to obiskovalcu omogoča, da razvije ali poglobli določeno temo oziroma zgodovinsko obdobje v različnih muzejih/najdiščih ali da se vrne v isti muzej za spoznavanje različnih tem. Za vodene ogledе se lahko uporabljajo navodila, navedena v aktivnosti *Muzejski pedagoški program* (glej ustrezeni list in literaturo); poleg tega ne smemo pozabiti, da vodeni ogledi za razliko od multimedijskih metod omogočajo neposreden stik z muzejskim delavcem, ki dobro pozna muzej (tudi s prostorskega vidika), in izmenjavo mnenj.

## Literatura

S. Pugnaghi, *La formazione permanente degli adulti. Tecniche di comunicazione e strategie didattiche*; V. Simone, *Incontro al museo. Condizioni di accessibilità per i visitatori anziani*, v *La qualità nella pratica educativa al museo* (IBC Emilia-Romagna, ER Musei e territorio, Materiali e ricerche, 1), ur. M. Sani, A. Trombini, Bologna 2003, str. 136–145; 153–159 (zlasti str. 158–159).

*Didattica della visita guidata*, zapiski tečaja »Od muzeja do šole, od šole do lokalnega okolja«, organizator Comunità Montana dei laghi bergamaschi (2007), na voljo na spletni strani [www.cmlaghi.bg.it](http://www.cmlaghi.bg.it).

## Visita animata

### Ambito

LLML

### Obiettivo

Presentare un percorso specifico all'interno del museo, con una modalità particolarmente attrattiva per il pubblico.

### Destinatari

Per tutti, a partire da una fascia d'età indicata nel materiale promozionale (di solito, dagli 8-10 anni). Nel caso di una visita teatrale che preveda interattività con i partecipanti, è opportuno porre un limite al loro numero (inferiore ai 15), per garantire una migliore fruizione.

### Modalità di svolgimento

Un attore (o l'operatore didattico, se preparato e disponibile) impersona un personaggio storico direttamente collegato al museo o al sito ovvero un personaggio di fantasia, appartenente ad un'epoca rappresentata nel museo. Egli accoglie e conduce il gruppo lungo un percorso stabilito oppure si "fa trovare" all'improvviso in uno degli ambienti del museo, suscitando stupore per focalizzare l'attenzione sulle opere esposte.

La scelta del personaggio può cadere su una figura antica "di genere" (il soldato, il sacerdote, la donna...), su una testimoniata storicamente (ad esempio ricordata da un'iscrizione, che costituirà il fulcro del percorso), su una in qualche misura ricostruibile (ad esempio il "proprietario" di un corredo funebre di particolare interesse), su una raffigurata in un'opera (statua, mosaico, affresco) che si incarna davanti ai visitatori (*Lebende Bilder*), infine su un personaggio moderno, ad esempio lo scopritore di un monumento o di un oggetto, per far rivivere ai visitatori il lavoro dell'archeologo, o un collezionista, introducendoli così al tema del collezionismo e alle peculiarità di una specifica raccolta.

Poiché chi guida la visita ha una preparazione teatrale, ma non necessariamente competenze in campo archeologico o storico, è necessario un lavoro preliminare con il curatore del museo o del sito, con la segnalazione delle opere da presentare e le indicazioni sui contenuti da sviluppare, per la stesura di un canovaccio scientificamente corretto, sul quale verranno elaborati il percorso e i testi.

L'utilizzo di un costume di scena congruente con l'epoca in cui visse il personaggio rappresentato mette immediatamente in luce la diversità "cronologica" rispetto al gruppo dei visitatori e ne stimola il coinvolgimento. La *performance* può svolgersi come una narrazione o come interpretazione interattiva con il pubblico.

Il numero degli attori impiegati può essere più d'uno, con o senza coinvolgimento diretto degli spettatori; in questo caso è necessaria ancora maggiore cura nella preparazione dei testi poiché il risultato è di fatto una *pièce* teatrale (v. scheda seguente).

La visita animata può essere rivolta esclusivamente a bambini fino agli 11 anni, con testi adeguati.

Si tratta di una modalità di visita con una tradizione molto lunga e consolidata nei musei anglosassoni, ma diffusa ormai anche in Italia; è impiegata inoltre nell'ambito delle visite turistiche/scolastiche nelle città d'arte, spesso con una banalizzazione dei contenuti.

### Cenni bibliografici

L. Cataldo, *Dal Museum Theatre al Digital Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano 2011.

### Esempi

#### **Ostia, area archeologica, 2012**

Iniziative culturali gratuite organizzate dalla Soprintendenza dei Beni archeologici di Ostia in occasione della Festa della Donna.

In programma una visita teatrale nella Casa delle Muse di Ostia e due concerti che si terranno nell'Aula con Opus Sectile.

Flora Panariti della Soprintendenza guiderà la visita nella Casa delle Muse, soffermandosi sulla condizione sociale della donna nell'antichità e guardando alla casa quale "universo specifico della donna".

I monologhi di Tullia, di Servilia e di Plotina, messi in scena negli ambienti della casa dalla "Compagnia Teatro Reale", saranno intervallati da alcuni canti realizzati in lingua latina.

# Animirani ogled

## Področje

LLML

## Cilj

Predstavitve specifičnega programa znotraj muzeja na podlagi posebno privlačne metode za obiskovalce.

## Ciljne skupine

Vse, začeni s starostno stopnjo, ki je navedena v promocijskem gradivu (navadno od 8. ali 10. leta starosti). V primeru gledališke animacije, ki predvideva večjo vključenost udeležencev, je treba določiti maksimalno število obiskovalcev (največ 15), da se zagotovi učinkovitost pobude.

## Potek aktivnosti

Igralec (ali ustrezno usposobljeni kustos pedagog) nastopi v vlogi zgodovinske osebnosti, ki je neposredno povezana z muzejem ali najdiščem, oziroma izmišljene osebnosti, ki naj bi živela v določenem zgodovinskem obdobju. Lahko sprejme skupino in jo spremlja po načrtovanem ogledu ali pa se »prikaže« nenadoma v eni od muzejskih dvoran in tako preseneti obiskovalce, da bi preusmeril pozornost na razstavljene predmete.

Izbrani lik je lahko neznana oseba iz preteklosti (npr. vojak, duhovnik, ženska...), zgodovinska osebnost (navedena v nekem napisu, ki je na ogled), rekonstruirana osebnost (npr. pokojnik z izjemno zanimivimi ali bogatimi grobnimi pridatki), osebnost, upodobljena na nekem predmetu (kip, mozaik, freska), ki se nenadoma pojavi pred obiskovalci (oživljene podobe/*Lebende Bilder*). Junak animiranega ogleda pa je lahko tudi moderen lik, npr. raziskovalec, ki je odkril neki spomenik ali predmet, ki obiskovalce seznanja z delom arheologa, ali zbiratelj, ki lahko obiskovalcem predstavi zbirateljstvo in značilnosti neke zbirke.

Animator ima v tem primeru gledališko izobrazbo, ne pa specifičnih znanj s področja arheologije in zgodovine, zato je treba obisk predhodno pripraviti z muzejskim kustosom, ki izbere glavna dela in da navodila o potrebnih vsebinah, da se pripravi strokovno utemeljen načrt, na podlagi katerega se izdela program in gradivo.

Igralec je tudi dejansko preoblečen v izbrano zgodovinsko osebnost, kar poudarja časovno distanco in pritegne pozornost obiskovalcev. Nastop lahko poteka v obliki pripovedovanja ali kot interaktivna interpretacija s pomočjo obiskovalcev.

Pri tem lahko sodeluje tudi več igralcev, obiskovalci se lahko vključijo ali tudi ne; v tem primeru je treba besedila skrbno pripraviti, saj je končni rezultat prava gledališka igra (glej aktivnost *Gledališka predstava*).

Animirani ogled je namenjen otrokom do 11. leta starosti, ki jim besedila ustrezno prilagodimo.

Ta metoda ima že dolgo in ustaljeno tradicijo v anglosaškem svetu, je pa vse bolj razširjena tudi v Italiji; uporablja se v okviru turističnih/šolskih ogledov zgodovinskih mest, pri čemer se vsebine pogosto posplošijo in poenostavijo.

## Literatura

L. Cataldo, *Dal Museum Theatre al Digital Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano 2011.

## Primeri

### **Ostia, arheološko območje, 2012**

Brezplačni kulturni dogodki, ki jih organizira Inšpektorat za arheološko dediščino iz Ostie ob dnevu žena.

Program predvideva ogled gledališča Hiša muz v Ostiji in dva koncerta, ki bosta potekala v Sobani Opus Sectile z okrasnim talnim mozaikom.

Flora Panarini, predstavnica inšpektorata, bo vodila ogled Hiše muz in govorila o družbenem položaju žensk v antiki, izhajajoč iz gledališča kot "specifičnega sveta žensk".

Monologe Tullie, Servilie in Plotine bo na odru Hiše muz uprizorila gledališka skupina "Compagnia Teatro Reale". Med posameznimi monologi pa bodo gostje prisluhnili pesmim v latinskem jeziku.

### **Padova, Mestni muzeji Eremitov (sl. 1)**

#### *Pripovedi starega Veneta*

Nastopajo Luciana Roma, Erica Taffara, Gianni Bozza.

Voden ogled z gledališko primesjo na temo starega Veneta: miti, obredi, dela in anekdote, od božanstev do zgodb

**Padova, Musei Civici Eremitani (fig. 1)**

***Storie del Veneto antico***

In scena Luciana Roma, Erica Taffara, Gianni Bozza.  
Visita teatrale guidata da azioni performative sul tema del Veneto antico: i miti, le ritualità, la scrittura e gli aneddoti, partendo dalle divinità passando a storie e racconti tratti da autori antichi.

Con questo lavoro Teatrocontinuo si propone di condurre gli spettatori in un viaggio-visita al museo attraverso la lente del teatro. Nelle sale del Museo Archeologico prenderanno vita i personaggi del mondo venetico antico: la drammaturgia ruota attorno alla presenza di alcune figure femminili dove occhieggia solo a tratti la presenza di divinità maschili, in particolare la figura dei cosiddetti "Dioscuri Veneti".

Lo studio della tradizione letteraria legata alla civiltà dei Veneti Antichi e il conforto degli archeologi hanno permesso di collocare gli eventi nello spazio e nel tempo. I testi sono di autori vari e, alcuni, tratti dal lavoro di Clizia Voltan ("Le fonti letterarie della Venetia et Histria: da Omero a Strabone").

Evento inserito in "Padova Estate Carrarese 2011" (Chiostro Albini, 21 luglio 2011, ore 21.30)



1

**Como, Civico Museo Archeologico, 2011-2012**

***Una guida d'eccezione: viaggio nella como romana accompagnati da Plinio il Giovane***

Tipologia: percorso animato

Durata: 1 ora e trenta

Destinatari: Scuole primarie

Contenuti: Plinio il Giovane ci accompagna alla scoperta della sua città attraverso citazioni delle sue opere, iscrizioni che ci parlano della sua famiglia e di monumenti pubblici e i materiali esposti nella sezione romana.

Obiettivi: conoscere Como romana e la vita dei suoi abitanti attraverso la testimonianza di un suo illustre cittadino; leggere testi di autori antichi come fonti per la ricostruzione della storia e della civiltà del passato.

**Como, visita guidata da Charles Darwin, 2011 (fig. 2)**



2

Como, ogled mesta s Charlesom Darwinom, 2011 (sl. 2)

in pripovedi antičnih avtorjev. S tem programom želi gledališka skupina Teatrocontinuo obiskovalce pope-  
ljati v gledališko obarvano potovanje v času - ogled  
muzeja. V sobah arheološkega muzeja bodo zaživali  
liki iz starega venetskega sveta: dramska uprizoritev  
se osredotoča na nekatere ženske like, med katerimi  
so prisotna le redka moška božanstva, v glavnem tako  
imenovani "venetski Dioskuri".

Študije na področju književne tradicije, povezane s  
starimi Veneti, ter primerjava z delom arheologov  
omogočajo postavitve dogodkov v določen čas in pro-  
stor. Besedila je napisalo več avtorjev, nekatera pa so  
povzeta iz dela Clizie Voltàn ("Le fonti letterarie della  
Venetia et Histria: da Omero a Strabone").

Pobuda sodi v program prireditev »Padova Estate  
Carrarese 2011«(Chiostro Albini, 21. julija 2011, ob  
21.30).

#### Como, Mestni arheološki muzej, 2011-2012

*Izjemen vodič: potovanje po rimskem comu v sprem-  
stvu Plinija Mlajšega*

Program: voden obisk

Trajanje: 1 ura in pol

Ciljna skupina: osnovne šole

Vsebina: Plinij Mlajši udeležence spremlja in vodi po  
svojem mestu, citira odlomke iz svojih del, napise, ki  
govorijo o njegovi družini, o javnih spomenikih in o  
razstavnih predmetih v oddelku rimske dobe.

Cilji: Spoznati rimsko mesto Como in njegove prebi-  
valce skozi pričevanje enega izmed njegovih najbolj  
znanih meščanov; Branje besedil antičnih avtorjev kot  
vir spoznavanja zgodovine, antične kulture in civili-  
zacije.

# Rappresentazione teatrale

## Ambito

LLML; didattica museale.

## Obiettivo

Coniugare al tema archeologico l'attrattività dell'azione teatrale.

## Destinatari

Pubblico generico; scuole secondarie di secondo grado.

## Modalità

La rappresentazione teatrale all'interno di un museo o di un sito, di un'opera esistente o di un testo creato (o col-lazionato) *ad hoc*, può essere utilizzata a complemento di un percorso didattico, per rafforzarne l'efficacia con il coinvolgimento emotivo che il teatro provoca, o può essere essa stessa un'attività didattica, se preparata e agita da istituti scolastici.

Qualora non vi sia un chiaro collegamento fra il tema della *pièce* e i contenuti che si vogliono mettere in evidenza nell'ambito del museo o del sito archeologico, la rappresentazione teatrale si limiterà ad usare gli spazi come *location* inconsueta, contribuendo alla loro promozione ma senza una reale efficacia in termini di didattica museale. Le problematiche di spazio richiedono talvolta un ridotto numero di attori e la rinuncia a scenografie.

## Cenni bibliografici

L. Cataldo, *Dal Museum Theatre al Digital Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano 2011.

## Esempi

Per l'attenzione al mondo antico e all'archeologia, del Veneto e non solo, si segnala l'attività di **Teatrocontinuo** ([www.teatrocontinuo.it](http://www.teatrocontinuo.it)), con diverse produzioni messe in scena in siti e musei archeologici:

*Storie del Veneto Antico*, una composizione nata da precedenti produzioni (*Reitia Dea della Nostra Memoria*, *Fra Terra e Acqua*, *Dei ed Eroi dei Veneti Antichi*) con regia di Nin Scolari, e trae precisa ispirazione dall'archeologia del Veneto, partendo dai temi offerti dai siti archeologici presenti in regione. La drammaturgia ruota attorno alla fondazione e alla vita di un villaggio, le attività presenti (il mercato, la lavorazione del bronzo, l'allenamento dei guerrieri), arricchite da aneddoti ricavati da autori classici greci (le cornacchie e la vendita delle donne). La *performance* si chiude con l'arrivo dei romani e l'abbandono rituale del villaggio.

I testi sono in parte originali di autori classici e contemporanei, come P.P. Pasolini, e in parte da autori che collaborano con Teatrocontinuo come Bruna dal Lago Veneri (scrittrice di tradizioni locali del Nord Italia), Federico Moro (autore di numerosi testi sulla civiltà venetica), e Laura Zabai autrice di alcuni testi dello spettacolo *Reitia dea della nostra memoria* di Teatrocontinuo. Le canzoni sono originali di Barbara Zoletto che si accompagna con la Tampoura, e coadiuvata da Diego Beretta (gong e campane tibetane).

**A Monteleone di Spoleto è stata proposta una pièce teatrale dal titolo *La biga rapita*, sulla scoperta e le successive vicende degli importanti elementi in bronzo di carro etrusco (VI sec. a.C.) emigrati al Metropolitan Museum of Arts di New York agli inizi del Novecento.**

da [www.comune.torino.it/museiscuola/esperienze/primari](http://www.comune.torino.it/museiscuola/esperienze/primari):  
2001 - "La giornata romana di Lucius", Museo di Antichità di Torino

### Ambito del Progetto

Protocollo d'Intesa Scuola - Museo; Progetto teatrale

### Attori del Progetto

Associazione Amici del Museo di Antichità di Torino e il Museo di Antichità, Teatro Dell'Angolo, Direzione Didattica "Roberto d'Azeglio".

# Gledališka predstava

## Področje

Muzejska pedagogika; LLML.

## Cilj

Obogatitev arheoloških vsebin s privlačnostjo gledaliških predstav.

## Ciljne skupine

Širša javnost; srednje šole.

## Potek aktivnosti

Gledališko predstavo v muzejskih prostorih ali najdišču lahko z uprizoritvijo že obstoječega dela ali vnaprej pripravljene besedila izpeljemo kot dopolnilo pedagoškega programa. Namen tega je povečanje njegove učinkovitosti tudi na podlagi čustvenega doživetja, ki ga omogoča gledališče. Lahko pa je gledališka predstava zamišljena kot pedagoška aktivnost v organizaciji samih šolskih ustanov.

Če ni prave povezave med gledališkim besedilom in muzejskimi ali arheološkimi vsebinami, muzej služi le kot neobičajno prizorišče za gledališko predstavo, kar prispeva k njegovi promociji tudi brez dejanskega učinka z vidika muzejske pedagogike.

Zaradi prostorskih omejitev je treba ponekod zmanjšati število igralcev in poenostaviti scenografijo.

## Literatura

L. Cataldo, *Dal Museum Theatre al Digital Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano 2011.

## Primeri

Posebno pozornost antičnemu obdobju in arheologiji v Venetu in drugje posveča tudi, gledališče **Teatrocontinuo** ([www.teatrocontinuo.it](http://www.teatrocontinuo.it)), ki s svojimi predstavami nastopa v prostorih muzejev in na območju arheoloških najdiščih: *Pripovedi antičnega Veneta*: predstava združuje primere iz prejšnjih produkcij (*Reitia Dea della Nostra Memoria*, *Fra Terra e Acqua*, *Dei ed Eroi dei Veneti Antichi*) v režiji Nina Scolarija. Predstava črpa snov v arheologiji, natančneje v tematikah, ki izvirajo iz izkopavanj na območju dežele Veneto. Pripoved se osredotoča na ustanovitev naselja in življenja v njem, na dejavnosti, ki se v njem odvijajo (tržnica, obdelava brona, urjenje vojščakov). Predstava vključuje tudi nekatere anekdote, ki jih navajajo klasični grški avtorji, kot so zgodbe o srakah in prodaji žensk. Gledališka uprizoritev se zaključuje s prihodom rimljanov in obredno zapustitvijo naselja.

Besedila so deloma povzeta iz del klasičnih in modernih avtorjev, kot so na primer P.P. Pasolini, delno pa so nastala v sodelovanju z ustvarjalci, ki redno sodelujejo z gledališčem Teatrocontinuo, kot so Bruna dal Lago Veneri (priznana zapisovalka lokalnih običajev severne Italije), Federico Moro (avtor številnih del o venetski civilizaciji) in Laura Zabai (avtorica nekaterih besedil predstave *Reitia dea della nostra memoria* v priredbi gledališča Teatrocontinuo. Za glasbeno ozadje je poskrbela glasbenica Barbara Zoletto s svojo *tampouro*, v spremljavi Diega Beretta (gong in tibetanski zvonovi).

**V Monteleonu di Spoleto so uprizorili gledališko predstavo z naslovom *Ukradena biga***, ki govori o odkritju in kasnejši zgodbi pomembnih bronastih elementov etruščanskega voza (6. stol. pr. nš. št.), ki so jih v začetku dvajsetega stoletja premestili v muzej Metropolitan Museum of Arts v New Yorku.

**Povzeto s spletne strani [www.comune.torino.it/museiscuola/esperienze/primari](http://www.comune.torino.it/museiscuola/esperienze/primari):  
2001 - "Rimski dan z Luciusom", Muzej antične umetnosti v Torinu**

### Področje izvajanja projekta

Sodelovanje med šolo in muzejem; Gledališki projekt

### Udeleženci projekta

Združenje prijatelji muzeja antične umetnosti v Torinu, Muzej antične umetnosti, Gledališče Teatro Dell'Angolo,

#### *Destinatari*

Scuola primaria Santa Margherita classe IV.

#### *Èquipe di Progetto*

Luigina Dagostino, Graziano Melano (Teatro dell'Angolo), Cristina Ambrosini, Alberto Crosetto (Museo di Antichità), Teresa Cravetto, Laura Menghi, Tiziana Capone (Direzione Didattica D'Azeglio).

#### *Durata del Progetto*

Anno scolastico 2001.

#### *Fasi del lavoro*

Il progetto è articolato su cinque momenti:

1. (a scuola) acquisizione dei prerequisiti
2. (a scuola) proposta di un testo narrativo (la vita di un ragazzo in epoca romana; individuazione dei punti stimolo; elaborazione teatrale di questi elementi; ricerca di ciò che si vuole approfondire per trovarlo al museo)
3. (al museo) visita e individuazione di alcuni reperti che faranno da riferimento per la creazione dell'evento drammaturgico; approfondimento della conoscenza degli oggetti selezionati
4. (a scuola) sperimentazione attraverso gli elementi del linguaggio teatrale di un'azione elaborata, scritta e rappresentata che sarà il testo scenico dell'intervento conclusivo
5. (al museo) rappresentazione da parte dei ragazzi, coadiuvati dagli attori e dagli insegnanti, di un "percorso teatrale" che si snoderà all'interno del museo. In tale occasione gli spettatori adulti e ragazzi verranno condotti a gruppi lungo il percorso e potranno contemporaneamente scoprire il museo e godere dello spettacolo teatrale.

#### *Obiettivi*

Sensibilizzare al patrimonio culturale e avvicinare all'istituzione museale; Proporre un'esperienza diretta di tecniche teatrali finalizzate all'uso del corpo, voce, spazio; Stimolare l'immaginazione e risvegliare la curiosità dei ragazzi con la creazione di personaggi che nascono dall'approfondimento del periodo storico studiato; Elaborare un percorso teatrale che offra al pubblico coinvolto nell'evento una lettura "diversa" e attiva del museo.

#### *Ambiti - aree disciplinari*

Italiano, Storia, Geografia, Educazione motoria, Educazione all'Immagine, Studi sociali, Scienze.

#### *Strategie e strumenti*

Ideazione e ricerca dei materiali drammaturgici e storici per la realizzazione del progetto; Incontri di laboratorio teatrale con la classe, sia a scuola sia nel museo; Allestimento dei materiali scenografici e costumi per la rappresentazione; Intervento del personale artistico e tecnico per la rappresentazione finale.

#### *Esiti*

Percorso spettacolo sulla giornata di un bambino romano condotto da ragazzi e attori che ha coinvolto gli spettatori in un itinerario guidato all'interno del Museo.

#### *Verifica/Valutazione*

Osservazioni sistematiche sul grado di partecipazione e di interesse, verifica delle conoscenze acquisite.

#### *Presentazione e pubblicizzazione del Progetto*

Evento spettacolo il 5 giugno 2002.

#### *Finanziamenti*

A carico della Città di Torino Settore Musei Euro 4.957,99

Izobraževalni zavod »Roberto d'Azeglio«.  
*Ciljna skupina*  
Četrtošolci osnovne šole Santa Margherita.

*Projektna ekipa*

Luigina Dagostino, Graziano Melano (Teatro dell'Angolo) Cristina Ambrosini, Alberto Crosetto (Muzej antične umetnosti), Teresa Cravetto, Laura Menghi, Tiziana Capone (Izobraževalni zavod D'Azeglio).

*Trajanje projekta*

Šolsko leto 2001.

*Potek dela*

Projekt je razdeljen na pet sklopov:

1. (v šoli) zbiranje gledaliških rekvizitov
2. (v šoli) izdelava osnutka besedila (življenje dečka v rimskem času; določanje ključnih dogodkov; gledališka uprizoritev navedenih dogodkov; izdelava seznama tematik, s katerimi bi se učenci želeli podrobneje seznaniti in ki so na voljo v muzeju
3. (v muzeju) ogled in izbira predmetov, ki jih bodo uporabljali za gledališko predstavo; podrobnejše seznanjanje z izbranimi predmeti
4. (v šoli) eksperimentiranje – uporaba elementov gledališkega žargona pri načrtovanju, pisanju in uprizoritvi gledališkega teksta zaključne predstave.
5. (v muzeju) otroci bodo s pomočjo gledaliških igralcev in učiteljev predstavili "gledališko uprizoritev", ki se bo odvijala v muzeju. Odrasli in mladi obiskovalci, ki se bodo po skupinah udeležili vodenega ogleda muzeja, bodo lahko med obiskom uživali ob gledališki predstavi.

*Cilji*

Ozaveščanje ljudi o pomenu in vrednosti kulturne dediščine in muzejske ustanove; neposredna gledališka izkušnja, katere namen je spoznavanje igralskih tehnik oz. uporabe telesa, glasu in prostora; spodbujanje domišljije in prebujanje radovednosti v otrocih skozi ustvarjanje gledaliških likov, ki izhajajo iz zgodovinskega obdobja, o katerem so se učenci učili v šoli; izdelava gledališkega programa, ki obiskovalce muzeja popelje v "neobičajno" in aktivno doživljanje muzeja.

*Tematska in predmetna področja*

Italijanščina, zgodovina, zemljepis, motorika, likovna umetnost, družbene vede, znanost

*Pristopi in orodja*

Zamisel in izbira dramaturških in zgodovinskih elementov, potrebnih za izvedbo projekta; Gledališke delavnice za učence v šoli in v muzeju; Postavitev scenografije in izdelava kostumov za predstavo; Pomoč umetnikov in tehničnega osebja pri izvedbi zaključne predstave.

*Zaključek*

Vodeni gledališki ogled muzeja na temo življenja rimskega dečka, pri katerem sodelujejo otroci in gledališki igralci.

*Preverjanje/Ovrednotenje*

Sistematsko preverjanje stopnje sodelovanja in motivacije udeležencev, preverjanje pridobljenega znanja

*Predstavitev in promocija projekta*

Predstava 5. junija 2002

*Financiranje*

Mesto Torino, Oddelek za muzeje: 4.957,99 evrov.

## Visita “dietro le quinte”

### Ambito

LLML.

### Obiettivo

Far comprendere le funzioni meno visibili del museo (raccolgere, conservare, restaurare, studiare, selezionare per l'esposizione, ecc.) e il lavoro che vi si svolge quotidianamente.

### Destinatari

Pubblico adulto.

### Modalità

La visita, di solito proposta a gruppi ridotti su prenotazione, si snoda nelle zone non espositive del museo, in particolare laboratori di analisi e restauro, ufficio catalogo...; talvolta vi sono compresi i depositi, se ciò è possibile senza inficiare la sicurezza delle opere e se la modalità di conservazione degli oggetti ne consente almeno in parte la visione.

### Osservazioni

Si tratta di una proposta in genere considerata con favore dal pubblico, poiché consente di recarsi “dietro le quinte” e vedere spazi normalmente non visitabili, entrando nel cuore del lavoro museale; è adatta per quelle occasioni (giornate dedicate al patrimonio culturale, in tutto il Paese o in ambito europeo) in cui il pubblico si aspetta, almeno in parte, l'offerta di opportunità inconsuete.

## Visita riservata

### Ambito

LLML.

### Obiettivo

Approccio al museo di particolari segmenti di pubblico, poco disponibili alla fruizione comune.

### Destinatari

Pubblico adulto; *corporate groups*.

### Modalità

Visita organizzata al di fuori del normale orario di apertura del museo o del sito, per un gruppo (anche di poche persone) su specifica richiesta, a volte integrata da intrattenimento musicale o dalla richiesta di poter organizzare un “evento” (ad esempio una cena) nelle sale espositive. Per una proficua e adeguata fruizione, è opportuno suggerire comunque il ricorso alla visita guidata piuttosto che a quella libera, con disponibilità a trattare temi che possano essere di particolare interesse per lo specifico gruppo di fruitori.

### Osservazioni

A riprova (casomai fosse ancora necessario) di quanto il Museo come istituzione si sia ormai allontanato dal *cliché* di luogo *élite*ario, sono proprio le richieste – in genere da parte di società organizzatrici di eventi o di associazioni – di riportarlo a quel ruolo per il tempo necessario ad una fruizione separata da quella del “normale” pubblico di visitatori, affrontandone i costi, la cui definizione, per i musei e i siti statali, è assegnata alla discrezionalità del dirigente dal Testo Unico in materia di Beni culturali e ambientali, mentre per altri musei può essere normata da Regolamenti; una possibilità interessante è quella di finalizzare il contributo finanziario richiesto alla realizzazione di una specifica attività museale, come il restauro di una singola opera, un'iniziativa didattica, ecc., creando così un legame più solido fra il gruppo in visita e il museo stesso e trasferendo la percezione del pagamento dall'ambito “commerciale” a quello culturale. Naturalmente, per richieste più articolate rispetto a quella della visita, è opportuno verificare la disponibilità di spazi adeguati, ai fini della sicurezza delle opere esposte.

## Za muzejskimi zidovi

### Področje

LLML.

### Cilj

Spoznavanje manj vidnih muzejskih nalog (zbiranje, shranjevanje, restavriranje, preučevanje, izbor predmetov za razstave itd.) in vsakdanjega dela.

### Ciljne skupine

Odrasli.

### Potek aktivnosti

Obisk je namenjen manjšim skupinam na podlagi predhodne prijave in poteka po za javnost nedostopnih prostorih, zlasti v laboratorijih za konzerviranje in restavriranje eksponatov, na oddelku za dokumentacijo ... včasih tudi v depojih, če to ne povzroča škode in če način shranjevanja eksponatov omogoča vsaj delni ogled shranjenih del.

### Opombe

Ta pobuda je med obiskovalci posebno priljubljena, saj omogoča pogled v zakulisje muzeja, ogled za javnost običajno zaprtih prostorov in spoznavanje bistva muzejskega dela; primerna je predvsem ob nekaterih posebnih priložnostih (dnevi kulturne dediščine na nacionalni ali evropski ravni).

## Rezerviran obisk

### Področje

LLML.

### Cilj

Obisk muzeja posebnih skupin obiskovalcev, ki niso naklonjene skupinskim ogledom.

### Ciljne skupine

Odrasli; *corporate groups*.

### Potek aktivnosti

Organizacija obiska ob neobičajnih obratovalnih časih muzeja ali obiska najdišča za manjšo skupino ljudi samo po predhodni prijavi. Pogosto se ponudba nadgradi z glasbeno točko ali z organizacijo posebnega dogodka (npr. večerje) v razstavnih prostorih.

Za večjo učinkovitost pobude je vsekakor priporočljiv voden ogled po razstavnih dvoranah, za kar se lahko z organizatorji dogodka vnaprej dogovorimo, in sicer tudi glede tematik, ki so posebno zanimive za skupino obiskovalcev.

### Opombe

Vse večje povpraševanje po tovrstnih dogodkih izven običajnega odpiralnega časa muzejev predvsem s strani društev ali družb, ki se ukvarjajo z organizacijo dogodkov, je dokaz spremenjenega pristopa do muzejskih ustanov, ki jih ne dojemamo več kot elitne institucije. Organizatorji dogodka so pripravljene kriti stroške, ki jih v primeru državnih muzejev in najdišč določi direktor muzeja (v skladu z italijanskim Enotnim besedilom o kulturni in okoljski dediščini), pri drugih muzejih pa stroške predpisujejo notranji pravilniki ustanov. Zanimiva možnost je tudi ta, da se finančni prispevek za najem muzejskih prostorov porabi za izvedbo aktivnosti, npr. za restavriranje nekega dela ali za izvedbo pedagoške dejavnosti. To utrjuje odnos med skupino obiskovalcev in samim muzejem, hkrati pa predstavlja obliko podpiranja kulturne funkcije muzeja. V primeru organizacije zahtevnejših dogodkov je treba najprej preveriti ustreznost prostorov, da se zagotovi varnost razstavljenih predmetov.

# Conferenza

## Ambito

LLML.

## Obiettivo

Approfondimento culturale in rapporto a un sito, a un museo o a specifiche opere esposte.

## Destinatari

Giovani e adulti.

## Modalità di svolgimento

Si tratta di una delle attività più spesso proposte dai musei ed ha maggiore efficacia se continuativa o in cicli annuali, poiché determina l'attesa da parte del pubblico interessato; in alcuni casi si è rivelata utile la collocazione a cadenza fissa (ad esempio, *I giovedì del Museo Archeologico*, a Milano, fine anni Novanta). Negli ultimi anni è stata integrata e talvolta sostituita da iniziative a carattere meno formale (v. *Tè al museo* e simili). Si può trattare di relazioni di curatori del museo stesso (sulle attività della struttura o su ricerche in corso) o di conversazioni di relatori esterni, appartenenti ad università, centri di ricerca o restauro, altri musei, ecc.

Le scelte dei contenuti sono varie: le più recenti acquisizioni della ricerca in un determinato settore (ad esempio, scavi, scoperte, nuove pubblicazioni, restauri, convegni, in relazione ad un ambito cronologico rappresentato in museo), museologia e museografia, presentazione di mostre in corso in Italia e/o all'estero, ovvero cicli o conferenze isolate attorno al tema trattato da un'esposizione allestita in quel momento dal museo promotore. La scelta dei conferenzieri è determinata anche dalle disponibilità economiche, comportando il rimborso delle spese di trasferta per i relatori non locali: se il museo è situato in una città fornita di università, le due istituzioni possono agire insieme, invitando un relatore a tenere sia una conferenza sia una lezione universitaria specialistica (su temi diversi o su approfondimenti dello stesso tema); un collegamento con l'università o altri istituti di alta formazione è comunque auspicabile, poiché gli studenti sono fra i destinatari di questo genere di iniziative.

Non tutti i musei sono dotati di una sala per conferenze (con le necessarie attrezzature) e l'utilizzo di una sala esterna può causare (oltre ad un eventuale aumento dei costi) una non chiara percezione del nesso fra l'iniziativa e l'istituzione promotrice, cui si può ovviare in parte con il messaggio veicolato nel materiale promozionale. Per la diffusione di questo, è fondamentale disporre di un indirizzario e una *mailing list* costantemente aggiornati.

La buona riuscita della conferenza è legata sia all'organizzazione (scelta di data e orario, sufficiente distribuzione degli inviti in tempo utile, disponibilità di un numero adeguato di posti a sedere, impianti tecnologici ben funzionanti, non concomitanza con altri eventi di richiamo...) sia al relatore e all'argomento prescelto. Può quindi essere utile, soprattutto nel caso di cicli o di iniziative a cadenza annuale, raccogliere opinioni e suggerimenti del pubblico con brevi questionari anonimi, compilati e raccolti sul posto.

## Cenni bibliografici

M. Bologna, *Progettare una presentazione. Manuale per realizzare e proporre una presentazione efficace per lezioni, conferenze, tesi di laurea, relazioni in pubblico*, Milano 2004.

# Posvet

## Področje

LLML.

## Cilj

Poglobitev kulturnih vsebin v zvezi z najdiščem, muzejem ali razstavljenimi umetninami.

## Ciljne skupine

Mladi in odrasli.

## Potek aktivnosti

To je ena od najpogostejših aktivnosti, ki jih ponujajo muzeji. Da bi povečali njeno učinkovitost oziroma pričakovanja zainteresirane javnosti, organiziramo posvete kontinuirano ali v letnih ciklih; ponekod se je za zelo učinkovito izkazala organizacija dogodkov v rednih terminih (npr. prireditve konec devetdesetih let *Ob četrtekih v arheološkem muzeju* v Milanu). V zadnjih letih so pobudo razširili in ponekod nadomestili z manj formalnimi aktivnostmi (glej aktivnost *Čaj v muzeju* itd.). Navedene dejavnosti lahko potekajo v obliki predavanj muzejskih kustosov (o aktivnostih ustanove ali o tekočih raziskavah) ali pa v obliki pogovorov z zunanjimi predavatelji tujih univerz, raziskovalnih ali restavratorskih centrov, drugih muzejev itd.

Vsebine so lahko najrazličnejše: najnovejši rezultati raziskav z določenega področja (npr. izkopavanja, odkritja, nove publikacije, restavriranja, posveti v zvezi z osrednjo temo muzeja), muzeologija in muzeografija, predstavitve aktualnih razstav v Italiji in/ali tujini oziroma ciklusi ali samostojni posveti o določeni tematiki, ki je predmet razstave gostujočega muzeja. Izbor predavateljev je odvisen tudi od razpoložljivih finančnih sredstev, saj je treba za gostujoče predavatelje predvideti plačilo potnih stroškov: če je v mestu, kjer se nahaja muzej, tudi univerza, potem lahko obe ustanovi sodelujeta in povabita predavatelja na posvet in na predavanje na univerzi (o različnih temah ali kot poglobitev že obravnavane vsebine); sodelovanje z univerzo ali drugimi visokošolskimi institucijami je vsekakor priporočljivo, saj sodijo študentje med ciljne skupine takih pobud.

Muzeji nimajo vedno konferenčne dvorane (z ustrežno opremo), najem zunanje dvorane pa lahko (poleg večjih stroškov) povzroči nejasno povezavo med pobudo in organizatorjem, kar lahko vsaj delno preprečimo z ustreznim oglaševanjem. Za širjenje promocijskega gradiva je treba imeti stalno posodobljen imenik naslovov in e-naslovov. Uspeh posveta je odvisen tako od organizacije (datum in ura, pravočasno pošiljanje vabil, zadostno število sedežev, ustrezna tehnologija, neprekrivanje z drugimi pomembnejšimi dogodki ...) kakor tudi od predavatelja in izbrane teme. Zato je v primeru ciklusov posvetov ali letnih pobud priporočljivo zbrati mnenja in predloge javnosti s krajšimi anonimnimi vprašalniki, ki jih obiskovalci izpolnijo in organizatorji zberejo kar na kraju samem.

## Literatura

M. Bologna, *Progettare una presentazione. Manuale per realizzare e proporre una presentazione efficace per lezioni, conferenze, tesi di laurea, relazioni in pubblico*, Milano 2004.

## Lettura-conferenza

### Ambito

LLML.

### Obiettivo

Offrire un'occasione di approfondimento culturale in rapporto al museo o al sito, con connessioni all'ambito letterario, teatrale, filosofico...

### Destinatari

Giovani e adulti.

### Modalità di svolgimento

Un attore legge un racconto, una poesia, un brano in prosa, su un tema poi sviluppato da un relatore. Il testo può essere tratto da una fonte antica (in traduzione) oppure essere stato scritto da un autore moderno, su un tema connesso al mondo antico, dalla preistoria in poi.

Si può evidenziare il rapporto con reperti archeologici esposti nel museo o con aspetti del sito archeologico, se congruenti con la lettura proposta.

Con un'adeguata scelta del testo, la lettura può essere calibrata per bambini, integrandola con semplici spiegazioni ed escludendo l'aspetto della conferenza.

L'attività è di maggiore efficacia se può svolgersi in uno spazio interno al museo, quindi con la possibilità di una visita alle opere esposte (prima o dopo l'ascolto), anche non strutturata.

### Esempio

#### **Bergamo, Civico Museo Archeologico**

*"Scienza e arte sotto le stelle", 7 luglio 2012.*

*Il centurione* (gli ultimi giorni di Gesù raccontati da un centurione testimone degli eventi a un gruppo di bambini), *la Tallusa* (storia di una schiava cristiana a cui è stato sottratto il figlio) e *Il tempio di Apollo* (un vecchio sacerdote di Apollo che deve lasciare il proprio posto nel tempio a un prete cristiano): tre letture di composizioni latine di Giovanni Pascoli, tutte premiate con la medaglia d'oro al certame poetico latino di Amsterdam, che rappresentano la sua nota più personale.

A 100 anni dalla sua morte, avvenuta a Bologna il 6 aprile 1912, il Museo Archeologico rende omaggio a Pascoli latino, che immagina il mondo antico in sembianze moderne, senza perdere di vista i protagonisti della sua poesia: i bambini e la loro istintiva curiosità verso il mondo degli adulti, un mondo della cui violenza e ingiustizia diventano però le prime vittime; poi le donne sole o abbandonate, che si ritrovano oppresse e tradite nelle loro speranze; e infine gli anziani, che oltre alla debolezza fisica si devono confrontare con il destino di un progressivo isolamento. E su tutto e tutti si estende la partecipazione emotiva della natura, anche qui rappresentata nelle sue forme più elementari ed immediate: arbusti e foglie cadute, versi di rondini e passeri, lamento di capretti condotti al sacrificio. In più attraverso il destino dei singoli personaggi si snoda la storia del Cristianesimo antico, dall'origine in Palestina alla formazione delle prime comunità in Occidente, fino al trionfo finale e al momento in cui i perseguitati diventano a loro volta persecutori.

Conversazione di Fabrizio Brena (Università di Tübingen).

Letture di Massimo Nicoli (Teatro Prova di Bergamo).

## Simpozij

### Področje

LLML.

### Cilj

Poglobljanje kulturnih vprašanj v zvezi z najdiščem ali muzejem s sklicevanjem na literarne, gledališke, filozofske vsebine...

### Ciljne skupine

Mladi in odrasli.

### Potek aktivnosti

Gledališki igralec prebere zgodbo, poezijo, odlomek iz romana na določeno temo, ki jo nato predavatelj predstavi in razčleni. Besedilo lahko črpamo iz antičnih virov (v prevodu) ali je lahko delo sodobnega avtorja, ki se nanaša na nekdanje kulture od prazgodovine dalje.

Lahko se izpostavi razmerje med prebranim besedilom in arheološkimi najdbami, razstavljenimi v muzeju ali na najdišču.

Branje lahko s primerno izbranim besedilom prilagodimo tudi za otroke in ga dopolnimo s preprostimi razlagami. Pobuda je lahko še bolj učinkovita, če jo izpeljemo v muzejskih prostorih in jo pospremimo z ogledom razstavljenih del (pred branjem ali po njem), tudi brez vodstva.

### Primer

#### **Bergamo, Mestni arheološki muzej**

*"Znanost un umetnost pod zvezdami", 7. julija 2012.*

*Centurion* (starorimski vojak centurion skupini otrok pripoveduje zgodbo o zadnjih dnevih Jezusovega življenja, ki jim je bil sam priča), *Tallusa* (zgodba o krščanski sužnji, ki so ji odnesli sina) in Apolonovo svetišče (Apolonov svečenik mora zapustiti svoje mesto in ga prepustiti mlademu krščanskemu duhovniku): branje treh latinskih del Giovannija Pascolija, nagrajenih z zlatim odličjem na literarnem pesniškem natečaju latinskega jezika v Amsterdamu, ki odražajo pesnikova najbolj intimna čustva in občutke.

Arheološki muzej se Pascoliju poklanja ob stoletnici njegove smrti (6. aprila 1912). Pesnik si v svojih pesnitvah predstavlja antični svet v moderni podobi, vendar pri tem ne pozablja na protagoniste svoje pesniške govornice: otroci in njihova naravna radovednost za svet odraslih; svet, ki z lastnim nasiljem in pomanjkanjem pravice najhujše prizadene prav najmlajše; ženske, same in zapuščene, zatirane in izigrane, oropane upanja; in ne nazadnje še ostareli ljudje, ki se poleg telesne šibkosti soočajo še s kruto usodo vedno večje osamljenosti. Nad temi usodami in nad vsem pa kraljuje čustveno vpletena narava, ki je tudi tu prikazana z najbolj preprostimi in osnovnimi podoba-mi: drevesa in odpadlo listje, oglašanje vrabcev in lastovic, jok kozličkov, ki jih peljejo na žrtveni oltar.

Poleg tega pa se skozi usodo posameznih junakov razkriva zgodovina krščanstva, od njegovega rojstva v Palestini do nastanka prvih skupnosti v zahodnem svetu, vse do končnega zmagoslavja in trenutka, ko zatiranci postanejo preganjalci.

Besedila Fabrizio Brena (Univerza v Tübingenu).

Branje Massimo Nicoli (Gledališče Prova v Bergamu).

## Intervista impossibile

### Ambito

LLML; didattica museale.

### Obiettivo

Creare attenzione su un periodo storico rappresentato in museo; far percepire il museo come luogo di cultura attiva e di riflessione.

### Destinatari

Pubblico giovane e adulto.

### Modalità

L'attività si ispira alla celebre serie radiofonica degli anni Settanta "Le interviste impossibili". Viene riproposta in museo, dalla viva voce di interpreti attuali, un'intervista a un personaggio della preistoria o storia antica (da quella, forse la più nota, all'Uomo di Neanderthal di Italo Calvino a figure di spicco del mondo romano e altomedievale), con l'eventuale commento di un relatore che contestualizzi il testo nel periodo in cui fu redatto e proponga riferimenti alla ricerca archeologica e storica, in connessione con il museo ospitante; il fatto di poter vedere il personaggio storico "intervistato" modifica l'approccio originario, in cui l'utilizzo della sola voce dava al pubblico la possibilità di immaginarlo liberamente, sulla base delle fonti iconografiche note a chi si poneva in ascolto.

Nell'ambito della didattica, studenti della secondaria di secondo grado sono stati guidati a realizzare nuove interviste impossibili, presentandole poi al pubblico. In questo caso, l'intervista potrebbe essere rivolta a un personaggio testimoniato in museo da un'iscrizione o da una statua (ad esempio un imperatore romano) e vi si potrebbero più agevolmente evidenziare connessioni con opere esposte.

### Esempi

#### Bologna, Museo Archeologico, 2011

Martedì 6 dicembre, ore 21.00

Le interviste impossibili "L'uomo di Neanderthal" di Italo Calvino a cura di GABO (Gruppo Archeologico Bolognese)

Introduce la lettura Federica Fontana

Personaggi ed interpreti:

- L'Uomo di Neanderthal: Marco Mengoli

- L'Intervistatore: Davide Giovannini

Ingresso: gratuito fino ad esaurimento posti

#### Chianciano Terme, Museo Archeologico (fig. 1)

#### Napoli, Museo Archeologico Nazionale, 2012

Immersion in the science worlds through the arts (ISWA, progetto europeo)

(da <http://iswa.fisica.unina.it>)

**Interviste impossibili.**

Queste pagine sono dedicate al dialogo tra studenti e pensatori del passato. Si tratta ovviamente di dialoghi immaginari, o meglio impossibili, proprio come le interviste che, nel celebre programma radiofonico della Rai degli anni Settanta, personalità della scena culturale contemporanea come Andrea Camilleri, Umberto Eco, Italo Calvino immaginavano di avere con filosofi, scienziati di epoche passate.

Per capire in che modo creatività e immaginazione si intrecciano con il pensiero scientifico e la conoscenza del territorio, oggi sono le studentesse e gli studenti della scuola superiore a immaginare queste interviste. A trasmettere le loro voci non la radio ma Internet e social media, all'interno di un percorso tra arte e scienza realizzato da Rossana Valenti, docente alla Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università di Napoli Federico II, e presentato al Museo Archeologico Nazionale di Napoli grazie a una collaborazione tra il Servizio Educativo della Soprintendenza Speciale per i Beni Archeologici di Napoli e Pompei e il Dipartimento di Fisica dell'Università degli Studi di Napoli Federico II. Nel sito web viene proposta un'intervista immaginaria (redatta dagli studenti) al filosofo e matematico Pitagora.



1

# Nemogoči intervjui

## Področje

Muzejska pedagogika; LLML.

## Cilj

Usmeritev pozornosti na določeno zgodovinsko obdobje, ki je prikazano v muzeju; predstavitev muzeja kot prostora aktivne kulture in razmisleka.

## Ciljne skupine

Mlajša in odrasla javnost.

## Potek aktivnosti

Aktivnost se navezuje na znani italijanski radijski program iz sedemdesetih let z naslovom »Nemogoči intervjui«. V muzejskih prostorih namišljeno intervjuvamo osebnosti iz prazgodovine ali antike, ki jih poosebljajo realne osebe (zelo znan je bil intervju Itala Calvina z Neandertalcem, lahko pa intervjuvamo tudi pomembne junake iz rimskega in srednjeveškega obdobja). Intervju lahko dopolnimo z razlago predavatelja, ki bo predstavil obdobje, v katerem je intervjuvanec živel, in se skliceval na arheološke in zgodovinske raziskave, ki so povezane z muzejem. Dejstvo, da lahko vidimo »intervjuvano« zgodovinsko osebnost, omogoča drugačen pristop do nje, ko so si obiskovalci lahko le predstavljali junakov videz ob poslušanju njegovega glasu na podlagi razpoložljivih ikonografskih podatkov.

V okviru muzejske pedagogike so dijaki srednjih šol pripravili vrsto novih »nemogočih intervjujev«, ki so jih nato predstavili javnosti. V tem primeru bi lahko intervjuvali osebnost, na katero se nanašajo napisi ali kipi v muzeju, kar omogoča tudi lažje vzpostavljanje povezav z razstavljenimi eksponati.

## Primeri

### **Bologna, Mestni arheološki muzej, 2011**

V torek, 6. decembra, ob 21. uri

Neverjetni intervjui "Neandertalec", Italo Calvino, v priredbi skupine GABO (Gruppo Archeologico Bolognese)

Uvod: Federica Fontana

*Vloge in igralci:*

- Neandertalec: Marco Mengoli

- Vpraševalec: Davide Giovannini

Vstop: prost do zasedbe razpoložljivih mest

### **Chianciano Terme, Arheološki muzej (sl. 1)**

### **Napoli, Mestni arheološki muzej, 2012**

*Immersion in the science worlds through the arts* (ISWA, evropski projekt)

(povzeto s spletne strani [www.iswa.fisica.unina.it](http://www.iswa.fisica.unina.it))

*Neverjetni intervjui.*

Te strani so posvečene pogovorom med učenci in velikimi misleci iz preteklosti. Seveda gre za imaginarne oziroma neizvedljive dialoge, podobne tistim v znanem radijskem programu italijanske radiotelevizije RAI iz sedemdesetih let, ki so jih pomembni predstavniki sodobnega kulturnega prostora, kot so bili Andrea Camilleri, Umberto Eco in Italo Calvino, imeli z namišljenimi gosti oz. filozofi in znanstveniki iz prejšnjih zgodovinskih obdobj.

Danes so na njihovem mestu dijaki in dijakinje višje šole, ki skušajo razumeti, kako se ustvarjalnost in domišljija prepletajo z znanostjo in poznavanjem teritorija. Njihove intervjue ne ne gredo v eter, pač pa zaokrožijo na internetu in družabnih omrežjih, z nenehnim prepletanjem umetnosti in znanosti. Projekt je pripravila profesorica Filozofske fakultete na Univerzi Federico II v Neaplju Rossana Valenti, v sodelovanju z Izobraževalnim oddelkom Posebnega inšpektorata za arheološko dediščino v Neaplju in Pompejih in z oddelkom za fiziko na Univerzi Federico II v Neaplju pa so ga predstavili v Državnem arheološkem muzeju v Neaplju.

Na spletni strani je na voljo imaginarni intervju, ki so ga dijaki pripravili s filozofom in matematikom Pitagoro.

## Tè al museo

### Ambito

LLML.

### Obiettivo

Creare un contatto con un pubblico interessato a una fruizione del museo più personale rispetto a quella della tradizionale visita guidata.

### Destinatari

Pubblico adulto.

### Modalità

Iniziativa tipicamente invernale, situata nel pomeriggio attorno alle 16.30, di solito di martedì o giovedì, ma a volte proposta anche nel finesettimana.

Spesso a ingresso libero, prevede l'offerta di tè e pasticcini per creare un'atmosfera rilassata, predisposta all'ascolto e quasi da soci di un *club*. È necessaria la disponibilità di spazi per posti a sedere all'interno del museo.

Al tè può accompagnarsi una vera e propria conferenza (in uno spazio attrezzato per videoproiezioni) oppure la presentazione di un gruppo di opere esposte o anche di un solo reperto, in tal caso l'idea è quella delle "due chiacchiere su un tema". Talvolta si propone l'illustrazione di materiali normalmente conservati nei depositi, per connotare l'incontro come ancora più "speciale".

### Esempi

#### Oderzo, Museo Archeologico Eno Bellis, 2012



#### Portogruaro, Museo Nazionale Concordiese, 2012

Martedì ritorna "Il tè al Museo" (ore 16.30) nell'ambito degli appuntamenti organizzati tra il Museo Nazionale Concordiese e i Comuni di Portogruaro e Concordia Sagittaria.

Prevista la presentazione di un reperto archeologico della collezione museale con accompagnamento di tè e pasticcini per gli ospiti presenti. Curato dallo Studio D Friuli, l'evento si ripeterà il 20 marzo, sempre nella sede di via Seminario.

## Čaj v muzeju

### Področje

LLML.

### Cilj

Pritegniti pozornost obiskovalcev, ki jih zanima bolj intimen in osebni odnos z muzejem v primerjavi s tradicionalnimi vodenimi ogledi.

### Ciljne skupine

Odrasli.

### Potek aktivnosti

Pobuda je posebno primerna v popoldanskih urah v zimskem času (okrog 16.30 ure), navadno ob torkih ali četrtek ali pa tudi ob koncu tedna.

Vstop je načeloma brezplačen, obiskovalcem pa ponudimo čaj in pecivo, da se ustvari bolj sproščeno ozračje, ki pomaga vzbuditi pozornost in ustvarja občutek zasebnega kluba. Zato je treba poskrbeti za ustrezno opremljene prostore, običajno s stoli in mizami.

Ob čaju lahko organiziramo tudi manjši posvet (v prostorih, kjer je tudi videoprojektor) ali predstavitev enega ali več razstavljenih del. V tem primeru gre bolj za pogovor o izbrani temi. Včasih se ob takih priložnostih predstavijo umetnine, ki se običajno hranijo v depojih, kar daje srečanju posebno noto.

### Primeri

#### Oderzo, Arheološki muzej Eno Bellis, 2012



#### Portogruaro, Državni muzej v Concordii Sagittarii, 2012

V torek ob 16.30 se vrača "Čajanka v muzeju" v sklopu srečanj, ki so jih organizirali Državni muzej v Concordii Sagittarii ter občini Portogruaro in Concordia Sagittaria.

Na sporedu je predstavitev predmeta iz muzejske zbirke ob skodelici čaja s sladkimi prigrizki. Srečanje, ki ga vodi Studio D Friuli, bodo ponovili 20. marca na sedežu muzeja v ulici Seminario.

## Aperitivo al museo

### Ambito

LLML.

### Obiettivo

Proporre al museo un approccio informale e tipico dell'intrattenimento.

### Destinatari

Pubblico giovane e adulto.

### Modalità

Può trattarsi di un aperitivo in piedi all'interno del museo (d'inverno, prima del pranzo domenicale; eventualmente con illustrazione di una sola opera di particolare interesse) o dell'offerta di un *happy hour* vero e proprio (serale, prevalentemente estivo), quindi con necessità di prolungamento straordinario dell'apertura e di una struttura ricettiva adeguata ovvero di spazi aperti e attrezzati. Alcuni musei, essendone sprovvisti, propongono l'aperitivo in un bar all'esterno, a precedere o a seguire l'incontro sul tema prescelto (ad esempio, la visita guidata ad un'esposizione). In genere, l'iniziativa, che necessita di prenotazione, è a pagamento oppure realizzata con sponsorizzazioni; viene organizzata di solito dalle società che gestiscono i servizi al pubblico per il museo. Può anche prevedere l'intrattenimento musicale.

### Esempi

Si tratta di una modalità sperimentata dapprima in modo continuativo in musei storicoartistici e in sedi espositive, poi diffusasi in ambito archeologico, anche con varianti mutate dagli intrattenimenti tipici dei villaggi-vacanze, o finalizzata all'introduzione al tema dell'alimentazione in un'epoca antica, con degustazione di cibi, che (se non confezionati) devono essere preparati secondo la normativa vigente da strutture qualificate (ristoranti, catering...).

#### **Norma, Museo Civico Archeologico "Padre Annibale Gabriele Saggi"**

(Da [www.regione.lazio.it/musei/civicoarcheologiconorma](http://www.regione.lazio.it/musei/civicoarcheologiconorma))

Anche quest'anno il Museo Civico Archeologico di Norma offre la possibilità a tutti i visitatori di poter degustare un delizioso aperitivo nella terrazza-giardino del Museo.

Il primo appuntamento è per venerdì 3 agosto, a partire dalle ore 18.00 sino alle ore 20.00. Il programma prevede la visita guidata del Museo; segue un semplice e simpatico gioco a quiz sull'antica città di Norba; a chiudere verrà servito un aperitivo nella terrazza-giardino del Museo.

Il visitatore che avrà totalizzato il punteggio più elevato nel rispondere al quiz su Norba vincerà un aperitivo!

#### *Programma*

Ore 18.00 Ingresso e visita guidata al Museo Civico Archeologico; durata circa 45 min

Ore 18.45 Gioco a quiz presso la sala conferenze del Museo

Ore 19.15 Aperitivo presso la terrazza-giardino del Museo

Info Museo Civico Archeologico "Padre Annibale Gabriele Saggi"

Via della Liberazione snc - Norma (LT)

#### **Forlimpopoli, Museo Archeologico Tobia Aldini, 2008**

##### *Aperitivo al Museo*

Incontri culturali

L'iniziativa prevede una visita all'interno del museo dedicata ai reperti romani legati al consumo e alla conservazione di cibi e vivande, ai luoghi in cui si svolgevano i banchetti e alle persone che a Forlimpopoli li frequentavano. Seguirà la degustazione, guidata dagli archeologi Barbara Vernia e Carlotta Bendi, di alcune specialità gastronomiche dell'antica cucina romana.

Novità di quest'anno sarà la presentazione di un prodotto tradizionale, ogni sera diverso, presente nelle antiche ricette, in collaborazione con CNA, Campagna Amica e Confcooperative.

L'iniziativa è a numero chiuso (max 25 persone) e su prenotazione. A cura di Amphora.

## Aperitiv v muzeju

### Področje

LLML.

### Cilj

Preživljanje časa v muzeju v obliki zabave.

### Ciljne skupine

Mlajša in odrasla javnost.

### Potek aktivnosti

Lahko gre za manjšo pogostitev v muzejskih prostorih (pozimi, pred nedeljskim kosilom; s predstavitvijo kakega posebno pomembnega dela) ali za pravi aperitiv (v večernih urah, navadno poleti), pri čemer je treba podaljšati odpiralni čas muzeja in razpolagati z ustrežno opremljenimi prostori v notranjosti ali na prostem. Nekateri muzeji, ki ne razpolagajo z ustreznimi prostori, organizirajo dogodek na izbrano temo (npr. vodeni ogled razstave) v bližnjih lokalih pred srečanjem ali po njem.

Za udeležbo se je treba običajno predhodno prijaviti in plačati vstopnino, dogodek pa se lahko izvede tudi s pomočjo zunanjih sponzorjev, navadno v sodelovanju z muzejskimi službami, ki so odgovorne za odnose z javnostmi. Dogodek lahko dopolnimo tudi z glasbeno točko.

### Primeri

V umetnostnih in zgodovinskih muzejih pa tudi v drugih razstavnih prostorih so se tovrstne pobude nekdanj pogosto odvijale. Kasneje so jih razširili tudi na področje arheologije. Seveda so jih v ta namen nekoliko priredili, pri čemer so izhajali celo iz programov turistične animacije, značilnih za počitniška naselja.

Namen tovrstnega dogodka je predstavitev teme prehranjevanja v antiki z degustacijo jedi, ki jih morajo v skladu z veljavnimi predpisi pripraviti ustrezno potrjeni proizvajalci (restavracije, catering ...)

#### **Norma, Mestni arheološki muzej »Oče Hanibal Gabrijel Saggi«**

(povzeto s spletne strani [www.regione.lazio.it/musei/civicoarcheologiconorma](http://www.regione.lazio.it/musei/civicoarcheologiconorma))

Arheološki muzej v Normi tudi letos obiskovalce vabi na prijetno druženje ob aperitivu in prigrizkih na terasi in vrtu muzeja.

Prvo srečanje bo potekalo v petek, 3. avgusta, od 18. do 20. ure. V program je vključen vodeni ogled muzeja, kateremu sledi enostaven in zabaven kviz o antičnem mestu Norba. Srečanje se bo zaključilo z aperitivom, ki ga bodo servirali na terasi oziroma na vrtu muzeja. Udeleženca, ki bo dosegel največ točk na kvizu o Norbi, bomo za nagrado počastili z aperitivom!

#### *Program*

Ob 18. uri Voden obisk Mestnega arheološkega muzeja; trajanje približno 45 minut.

Ob 18.45 Kviz v konferenčni dvorani muzeja

Ob 19.15 Aperitiv na terasi/muzejskem vrtu

Informacije Mestni arheološki muzej »Oče Hanibal Gabrijel Saggi« ulica

Via della Liberazione snc - Norma (LT)

#### **Forlimpopoli, Arheološki muzej Tobia Aldini, 2008**

##### *Aperitiv v muzeju*

Kulturna srečanja

V program je vključen ogled muzeja, predvsem predmetov iz rimskega obdobja, povezanih z uporabo in shranjevanjem jedi in pijač, s prostori, v katerih so se odvijale pojedine, in z ljudmi, ki so se jih v Forlimpopoliju udeleževali. Sledila bo degustacija nekaterih gastronomskih specialitet antične rimske kuhinje, ki jo bosta vodili Barbara Vernia in Carlotta Bendi.

Letošnja novost je predstavitev enega od tradicionalnih proizvodov, ki so jih uporabljali pri pripravi antičnih jedi. Na vsakem srečanju bodo, v sodelovanju s CNA, Campagna Amica in zadrugo Confcooperative, predstavljene drugačne sestavine antičnih receptov.

### *Gustatio*

23/06/2008 19:30

Visita guidata ai reperti romani legati al consumo ed alla conservazione dei cibi. Seguirà la degustazione di alcune pietanze e bevande che costituivano la *gustatio*, cioè gli antipasti-stuzzichini che introducevano al banchetto. I partecipanti possono bere il celebre mulsum e assaggiare specialità quali il moretum e il libum.

### *Prima cena*

24/06/2008 19:30

Visita guidata ai reperti romani legati agli ambienti del banchetto e agli oggetti che li arredavano. Seguirà la degustazione di alcune pietanze e bevande che costituivano la prima cena, cioè la parte centrale del banchetto. I partecipanti potranno assaggiare specialità di verdure e carne.

### *Secunda cena*

25/06/2008 19:30

Visita guidata ai reperti romani che ci guidano alla conoscenza dei partecipanti ad un ideale banchetto svoltosi a Forlimpopoli circa 2000 anni fa. Seguirà la degustazione di alcune pietanze e bevande che costituivano la secunda cena, quando più volentieri ci si concedevano frizzi e lazzi. I partecipanti potranno assaggiare i celebri *globi*, la crema al pepe e la frutta mielata.

**QUIZ-APERITIVO AL  
MUSEO ARCHEOLOGICO**



**VENERDI'  
3 AGOSTO** € 4,00  
a persona

**PROGRAMMA**

Ore 18.00  
Visita guidata al Museo Civico Archeologico

Ore 18.45  
Gioco a quiz presso la sala conferenze del Museo

Ore 19.15  
Aperitivo presso la terrazza-giardino del Museo

**UN APERITIVO OMAGGIO AL VINCITORE!!!**

**PER PRENOTAZIONI (ENTRO IL 1/8):**  
Tel. 0773-353806  
cultura@comunediinorma.it

Museo Civico Archeologico "Pala Aeneas-Cabraia Segg"  
Via della Libertazione - Norma (LT)  
Tel. 0773-353806 - info@comunediinorma.it  
www.comunediinorma.it

Število udeležencev je omejeno (največ 25 oseb). Potrebna je predhodna najava.  
V priredbi Amphore.

*Gustatio / Pokušina*

23/06/2008 19:30

Voden ogled muzeja, zlasti predmetov iz rimskega obdobja, povezanih z uporabo in shranjevanjem jedi in pijač. Sledila bo pokušina nekaterih jedi in pijač, ki so jih postregli za t.i. *gustatio* / pokušina - predjedi in prigrizki, ki so jih postregli pred pojedino. Udeleženci lahko poizkusijo slovito pijačo *mulsum* (mešanica vina in medu) in razne specialitete, med katerimi tudi *moretum* (vrsta pogače) in *libum* (vrsta kruha z dodatkom skute).

*Prima cena*

24/06/2008 19:30

Voden ogled muzeja, zlasti eksponatov iz rimskega obdobja, povezanih s prostori, v katerih se je odvijala pojedina, in s predmeti, ki so jih pri tem uporabljali. Sledila bo pokušina nekaterih jedi in pijač, ki so jih postregli kot prvo jed, v tistem času je šlo za glavni obrok pojedine. Udeležencem bomo postregli specialitete pripravljene z mesom in zelenjavo.

*Secunda cena*

25/06/2008 19:30

Voden ogled muzeja, zlasti eksponatov iz rimskega obdobja, povezanih z ljudmi, ki so se udeležili namišljene pojedine, ki je potekala približno pred 2000 leti v Forlimpopoliju. Sledila bo degustacija nekaterih jedi in pijač, ki so jih postregli kot drugo jed, ko so se udeleženci že prepustili zabavi in šalam. Udeleženci bodo lahko pokusili znamenito jed *globi*, poprovo kremo in sadje z medom.

## Laboratorio per adulti

### Ambito

LLML; family learning.

### Obiettivo

Offrire un approccio inusuale (per questa fascia d'età) al museo o al tema specifico.

### Destinatari

Gruppi di adulti; appartenenti ad associazioni; Terza età.

### Modalità

L'attività, tipica del finesettimana (pomeriggi domenicali) o serale, può essere proposta, dopo la visita guidata al museo o ad un'esposizione, sia ad adulti singoli sia a famiglie; nel secondo caso, è opportuno offrire in parallelo un laboratorio (adeguato nella struttura) ai bambini, in modo che i due gruppi possano fruire autonomamente della proposta. Ciò può essere utile anche a ridurre la conflittualità che emerge talvolta dall'interferenza dei familiari adulti nel contesto infantile, con incitamenti alla competitività e messa in discussione delle "regole".

La proposta richiede motivazione nei partecipanti e deve essere progettata con cura, in modo non banale, poiché potrebbero far parte del gruppo persone con esperienza pregressa in materia; è importante che sia incentrata su un approccio pratico e non teorico, sia per evitare il confronto sul piano cognitivo/nozionistico, sia perché la riuscita si basa anche sull'inusualità. Non sempre infatti si riscontra la disponibilità a mettersi alla prova in un'attività pratica, ma – quando ciò si verifica – il gradimento finale è di solito elevato.

In fase di progettazione e di esecuzione, è utile la collaborazione con docenti esperti nell'insegnamento a questa fascia di età.

### Osservazioni

Una declinazione particolare della proposta è lo svolgimento di attività in museo, previa formazione, da parte di adulti volontari (spesso pensionati), in gruppo o singolarmente, nel campo della predisposizione di materiali per la catalogazione, del riordino, della documentazione grafica o fotografica, ecc., con la realizzazione di fatto di laboratori didattici.

### Esempi

#### **Vaie (Valle di Susa), Museo Laboratorio della Preistoria, 2010**

##### ***Realizzazione di forme fusorie e simulazione di colata***

Il Museo Laboratorio della Preistoria di Vaie in collaborazione con il Centro di Archeologia Sperimentale Torino, il 16 ottobre 2010 organizza, presso il museo, un laboratorio per adulti inerente le tecnologie per la realizzazione di forme di fusione nel periodo dell'età del bronzo. Lo *stage* comprende una simulazione di colata con metalli a bassa temperatura di fusione.

Inizio del laboratorio ore 15; ultimazione presunta ore 18.

È richiesta prenotazione.

#### **Paris, Musée du Louvre, 2012**

##### ***Ateliers adultes et enfants***

Les ateliers du Louvre permettent de s'initier à des techniques artistiques, tout en découvrant les collections du musée. Différentes médiations vous sont proposées:

Pour mieux voir les œuvres, les ateliers permettent de comprendre une technique artistique, en l'expérimentant auprès d'un artiste spécialiste. Vous alternerez entre découverte des œuvres dans les salles du musée et pratique artistique dans une salle dédiée.

Si vous souhaitez approfondir davantage une pratique, des cycles d'ateliers vous sont également proposés, où théorie, pratique et observation des œuvres originales sont mêlées.

Les parcours, accompagnés d'un médiateur du musée, permettent de découvrir les collections de manière active en manipulant outils et supports présents dans une mallette pédagogique, directement devant les œuvres originales.

# Delavnica za odrasle

## Področje

LLML (program za družine).

## Cilj

Nenavadno doživetje (za tako starostno obdobje) v muzejskih prostorih na določeno temo.

## Ciljne skupine

Skupine odraslih; člani društev; starejši občani.

## Potek aktivnosti

Ta dejavnost, ki poteka običajno ob koncu tedna (ob nedeljah popoldne) ali zvečer, se lahko izpelje po vodenem ogledu muzeja ali razstave in je namenjena tako posameznim odraslim osebam kakor tudi družinam; v tem primeru se pripravi tudi vzporedna delavnica za otroke (v skladu z razpoložljivimi prostori), da se lahko obe skupini samostojno udeležita pobude. Taka dejavnost lahko prispeva k zmanjšanju konfliktov, ki včasih nastajajo zaradi vmešavanja odraslih v otrokov svet, s spodbujanjem tekmovalnosti in postavljanjem pravil pod vprašaj.

Za izvedbo pobude mora biti motivacija udeležencev visoka, poleg tega je treba program skrbno načrtovati, da ne bi izpadel preveč banalno, saj so v skupini lahko tudi taki, ki imajo določeno predznanje o izbrani tematiki; pomembno je, da se pobuda osredotoči na prakso in ne na teorijo, da se prepreči primerjava s kognitivnim/učnim pristopom in da je glavni poudarek na muzejskih prostorih. Ljudje namreč niso vedno pripravljeni sodelovati v praktičnih aktivnostih, ko pa se to zgodi, so na koncu običajno zadovoljni.

Pri načrtovanju in izvedbi pobude je priporočljivo sodelovati z učitelji, ki imajo izkušnje z obravnavanim starostnim obdobjem.

## Opombe

Odrasle prostovoljce (pogosto so to upokojeanci) lahko na podlagi predhodne priprave vključimo v skupinske ali posamične aktivnosti za katalogizacijo, urejanje, izdelavo grafičnega ali fotografskega gradiva itd. z izvajanjem pedagoških delavnic.

## Primeri

### **Vaie (Valle di Susa), Muzej in laboratorij prazgodovine, 2010**

#### *Izdelava kalupov za ulitke in simulacija ulivanja*

Muzej in laboratorij za prazgodovino v Vaieju, v sodelovanju s Centrom eksperimentalne arheologije iz Torina, 16. oktobra 2010 organizira v prostorih muzeja delavnico za odrasle na temo izdelave kalupov za ulivanje v bronasti dobi. Delavnica predvideva poskus ulivanja z uporabo kovin z nizko temperaturo tališča.

Začetek delavnice ob 15. uri, zaključek približno ob 18. uri.

Na delavnico se je potrebno prijaviti.

### **Paris, Musée du Louvre, 2012**

#### *Ateliers adultes et enfants*

Les ateliers du Louvre permettent de s'initier à des techniques artistiques, tout en découvrant les collections du musée. Différentes médiations vous sont proposées:

Pour mieux voir les œuvres, les ateliers permettent de comprendre une technique artistique, en l'expérimentant auprès d'un artiste spécialiste. Vous alternerez entre découverte des œuvres dans les salles du musée et pratique artistique dans une salle dédiée.

Si vous souhaitez approfondir davantage une pratique, des cycles d'ateliers vous sont également proposés, où théorie, pratique et observation des œuvres originales sont mêlées.

Les parcours, accompagnés d'un médiateur du musée, permettent de découvrir les collections de manière active en manipulant outils et supports présents dans une mallette pédagogique, directement devant les œuvres originales.

**Portogruaro, Museo Nazionale Concordiese**

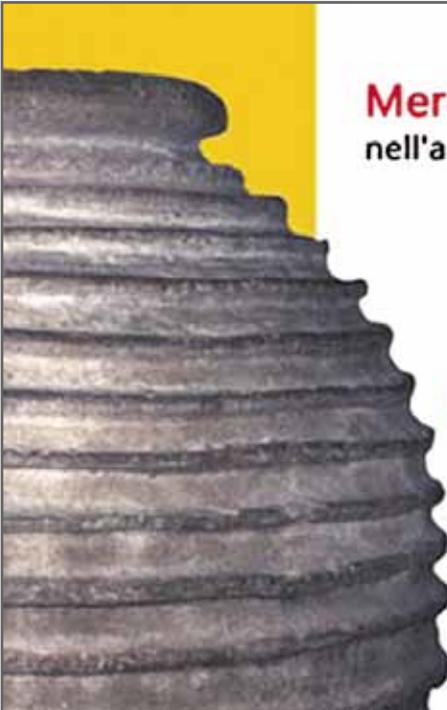
*"Le forme della terra", un atelier di ceramica per adulti*

07-07-2012 - Portogruaro

Nel calendario di appuntamenti dell'iniziativa Portogruaro Città Viva, promossa dall'Associazione Pro Loco e dalla Ascom Confcommercio in collaborazione con l'amministrazione comunale, mercoledì 11 luglio presso il Museo Nazionale Concordiese di Via Seminario il maestro Gianni Da Re terrà un atelier di ceramica rivolto agli adulti. Un invito a tutti coloro che vogliono approcciarsi al mondo dell'artigianalità, attratti dalla prospettiva di conoscere le proprietà intrinseche dei materiali e dalla possibilità di plasmarli per conferire loro emozioni, sentimenti, espressività.

"Le forme della terra", questo il nome del laboratorio di ceramica, è realizzato con la collaborazione dello Studio D Friuli, associazione culturale che da anni progetta e realizza percorsi didattici, tematici e laboratori per il Museo Archeologico Nazionale di Aquileia, per il Museo Archeologico "Eno Bellis" di Oderzo (Tv), per il Museo Civico "Santa Caterina" di Treviso e per il Museo Archeologico Medievale di Attimis.

Il laboratorio si svolgerà in orario 20.00-23.00; la prenotazione è obbligatoria.



**Mercoledì 11 luglio 2012**  
nell'ambito delle iniziative di



**Le forme della terra**  
Atelier di ceramica per adulti  
con il maestro Gianni Da Re  
dalle 20.30 alle 22.30  
a cura di Studio D Friuli

**Portogruaro, Državni muzej v Concordii Sagittarii Concordiese**

*“Oblike gline” keramična delavnica za odrasle*

07-07-2012 - Portogruaro

V okviru pobude Portogruaro Città Viva (Portogruaro – mesto, ki živi), v priredbi Združenja Pro Loco in Ascom Confcommercio, v sodelovanju z občinsko upravo, bo v prostorih Državnega muzeja Concordiese v ulici Seminario, v sredo, 11. julija, ustvarjalec Gianni Da Re vodil keramično delavnico za odrasle. Vabljeni so vsi tisti, ki želijo od blizu spoznati to staro obrt in značilnosti uporabljenih materialov, jih oblikovati in jim vtisniti osebni pečat svojih čustev, občutkov in izraznosti.

Keramično delavnico “Oblike gline” izvaja in vodi Studio D Friuli, kulturno združenje, ki že leta načrtuje in izvaja didaktična in tematska srečanja ter delavnice za Državni arheološki muzej v Ogleju, za Arheološki muzej “Eno Bellis” iz Oderza (Tv), za Mestni muzej “Santa Caterina” v Trevisu in za Srednjeveški arheološki muzej Ahten.

Delavnica bo potekala od 20. do 23. ure. Obvezna je prijava.

## Proiezione cinematografica

### Ambito

LLML.

### Obiettivi

Offrire al pubblico la possibilità di fruire il museo in chiave “non museale”, fornendo spunti di riflessione su uno o più aspetti di una civiltà antica e sull’interpretazione da essi ricevuta in epoca recente.

### Destinatari

Giovani e adulti; cinefili.

### Modalità di svolgimento

La proiezione cinematografica può essere singola o far parte di un ciclo, può svolgersi con un numero ridotto di spettatori (e con mezzi limitati) o come in un vero cinema (eventualmente all’aperto), se sono disponibili spazi e attrezzature adeguate. Presuppone una collaborazione fra archeologo museale ed esperti del settore (Università, Centri audiovisivi, Uffici Cinema, ecc.) nella scelta della tematica e nella selezione dei film da proiettare.

È fondamentale l’accompagnamento della proiezione con il commento di uno studioso del periodo trattato nel film, che offra un’adeguata interpretazione storica della vicenda, proponendo eventualmente la “caccia all’errore” che appassiona sempre il pubblico. Di particolare interesse la compresenza di un esperto di cinema, per situare correttamente la pellicola nel genere e nel periodo di produzione.

Si può evidenziare il rapporto con reperti archeologici esposti nel museo o con aspetti del sito archeologico, se congruenti con la narrazione; altrimenti il museo e i suoi reperti possono fare da sfondo, ricordando il valore del patrimonio culturale.

La filmografia collegata al mondo antico, dalla preistoria all’Alto Medioevo, è sconfinata ed offre ampia possibilità di scelta sia riguardo alle tematiche da approfondire sia rispetto alla qualità dei prodotti. Successi planetari, come *Il gladiatore* di Ridley Scott, hanno suscitato nuovo interesse per un genere che, dopo la diffusione del genere cosiddetto *peplum*, aveva subito una flessione.

Altro genere è quello del documentario archeologico, al centro dal 1990 della Rassegna internazionale del Cinema Archeologico promossa dal Museo Civico di Rovereto, che ha ospitato anche numerosi cartoni animati sul mondo antico; dal sito del Museo (che possiede anche una cineteca) è possibile accedere a una Banca dati relativa ai filmati proiettati nelle edizioni della Rassegna.

### Cenni bibliografici

Da ricordare almeno il progetto *Scene di Roma antica. L’antichità interpretata dalle arti contemporanee*, ideato da Raffaele De Berti, Elisabetta Galletti, Fabrizio Slavazzi, nel 2007 nell’ambito del Corso di Laurea in Scienze dei Beni Culturali dell’Università degli Studi di Milano, coinvolgendo i Dipartimenti di Scienze dell’Antichità e di Storia delle Arti, della Musica e dello Spettacolo, con lo scopo di “mettere in evidenza come tutte le arti contemporanee - cinema, teatro, arti figurative, letteratura, musica, televisione e moda - abbiano di volta in volta guardato all’antichità, in particolare a quella romana, sia come soggetto, sia come sfondo”. Il progetto, tuttora in corso, ha dato vita a giornate di studio e pubblicazioni, che possono offrire numerosi spunti in ambito museale (alcuni risultati in “Lanx”, rivista *on line* dell’Università di Milano, n. 7, 2010).

### Esempio

#### Reggio Emilia, Musei Civici, Palazzo di San Francesco, estate 2009

La decima rassegna di “*Cinema fra le Rovine*”, che propone di anno in anno film del filone *peplum* nella cornice del Chiostro del Museo fra monumenti di età romana, ha per tema le “Regine” del mondo antico. Organizzata in collaborazione con l’Ufficio Cinema del Comune, si articola quest’anno in cinque serate, sempre di martedì. Il ciclo è introdotto da Saverio Gualerzi, docente e studioso dell’antichità, cui si deve una originale ricerca sul cinema storico-mitologico, che dialogherà con Flavia De Lucis, interpretando pagine di autori classici sul tema delle regine e imperatrici. La rassegna proseguirà con la proiezione di quattro celebri film degli anni ’50 e ’60, rispettivamente dedicati a grandi donne del passato, Nefertiti, regina d’Egitto, alla regina di Saba, a Zenobia, regina di Palmyra, e a Teodora, imperatrice di Bisanzio, al centro di appassionate storie d’amore, ma anche di intrighi di palazzo. Ogni proiezione sarà accompagnata dal commento di un archeologo o storico del mondo antico, che tratterà il sintetico profilo di una regina, e al contempo metterà in risalto errori ed ingenuità di sceneggiatori, scenografi e costumisti.

# Predvajanje filma

## Področje

LLML.

## Cilji

Izraba muzejskih prostorov tudi za aktivnosti, ki niso specifične zanje, in spodbujanje razmisleka o enem ali več vidikih neke pretekle civilizacije ter o tem, kako si te vidike razlagamo v sodobnem svetu.

## Ciljne skupine

Mladi in odrasli, ljubitelji filmov.

## Potek aktivnosti

Projekcija filmov lahko poteka le enkrat ali se vključi v cikel predvajanj z manjšim številom gledalcev (in omejenimi sredstvi) ali kot v pravi kinodvorani (lahko tudi na prostem), če razpolagamo z ustreznimi prostori in opremo. Zato je treba za izbor teme in filma, ki ga bomo predvajali, vzpostaviti sodelovanje med muzejskim arheologom in strokovnjaki (univerze, avdiovizualni centri, filmske ustanove itd.).

Projekcijo je treba dopolniti z ustrežno razlago strokovnjaka, ki bo podal zgodovinski okvir dogajanja v filmu in predlagal tudi »lov na morebitno napako«, ki gledalce vedno navdušuje. Pomembna je tudi prisotnost filmskega izvedenca, ki uvodoma predstavi film z vidika žanra in obdobja njegovega nastanka.

Po potrebi se lahko izpostavi razmerje med predvajanim filmom in arheološkimi najdbami, razstavljenimi v muzeju ali na najdišču, sicer pa lahko muzej in v njem razstavljeni predmeti služijo kot ozadje za projekcijo filma in opozarjajo na pomen kulturne dediščine.

Filmska produkcija, povezana s preteklostjo, od prazgodovine do srednjega veka, je zelo obsežna in nudi zato številne možnosti tako z vidika obravnavanih tematik kakor tudi z vidika kakovosti samih filmov. Svetovne uspešnice, kot so npr. *Gladiator* režiserja Ridleya Scotta, so ponovno vzbudile pozornost za ta filmski žanr, ki je po razmahu tako imenovanih filmov *peplum* nekoliko zamrl.

Zanimivi so tudi arheološki dokumentarni filmi, ki so od leta 1990 v ospredju Mednarodnega festivala arheološkega filma v organizaciji Mestnega muzeja iz Rovereda, na katerem so predvajali tudi številne risanke o antičnem svetu. Na spletni strani Muzeja (kjer imajo tudi filmski center) je omogočen dostop do podatkovne baze s filmi, ki so jih predvajali na preteklih festivalih.

## Literatura

Opozoriti velja na projekt *Scene di Roma antica. L'antichità interpretata dalle arti contemporanee*, ki so ga pripravili Raffaele De Berti, Elisabetta Galletti in Fabrizio Slavazzi leta 2007 v okviru študijskega programa Varstvo kulturne dediščine na Univerzi v Milanu, pri katerem sta sodelovala Oddelek za antične vede in Oddelek za zgodovino umetnosti, glasbe in gledališča. Namen projekta je bil predstaviti, kako antični svet, zlasti rimski, kot temo ali ozadje dojema sodobna umetnost – film, gledališče, likovna umetnost, književnost, glasba, televizija in moda. V okviru projekta, ki sicer še poteka, so bili organizirani študijski dnevi in objavljene publikacije, ki ponujajo zanimive iztočnice za razmislek o muzejskih dejavnostih (nekaj rezultatov projekta so objavili v spletni reviji Univerze v Milanu *Lanx* št. 7 iz leta 2010).

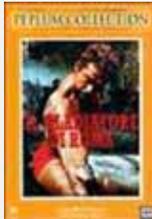
## Primer

### Reggio Emilia, Mestni muzeji, Palača Svetega Franciška, poletje 2009

V deseti izvedbi prireditve *“Kino med ruševinami”*, ki vsako leto ponuja izbor filmov z zgodovinsko tematiko (*peplumov*) na notranjem dvorišču muzeja, med spomeniki iz rimskega časa, bomo predstavili kraljice iz antičnega sveta. Na sporedu je pet večerov, ki se bodo zvrstili vsak terek v sodelovanju z občinskim uradom za filmske predstave. Uvodno slovesnost na prvem srečanju bo vodil Saverio Gualerzi, univerzitetni profesor in raziskovalec antičnega sveta, ki je avtor raziskave o zgodovinskih in mitoloških filmih. S Flavio De Lucis bo prebral izbor odlomkov iz nekaterih klasičnih del, ki govorijo o kraljicah in vladaricah. Sledilo bo predvajanje štirih filmov iz petdesetih in šestdesetih let, posvečenih velikim ženskam iz preteklosti, kot so Nefretete, kraljica Egipta, kraljica iz Sabe, Zenobia, kraljica Palmire, Teodora, bizantinska kraljica, katerih usode so zaznamovale strastne ljubezenske zgodbe pa tudi dvorne spletke. Vsak filmski večer bo obogatilo kratko predavanje arheologa ali zgodovinarja, ki bo predstavil profil kraljice in opozoril na napake scenaristov, scenografov in kostumografov.



La serata introduttiva, oggi martedì 30 giugno, alle ore 21.30 nel Chiostro del Museo, a cura di Saverio Gualerzi e Flavia De Lucis, ha per tema: "Tra il trono e il letto: la Storia sbagliata delle Regine del Cinema".



Il cinema non è mai stato immune al fascino delle regine e delle imperatrici del mondo antico, donne potenti e ambiziose che seppero superare l'ostacolo del loro genere sessuale e ottenere il trono che tradizionalmente spettava ai soli maschi. Il cosiddetto *peplum*, genere cinematografico che mescola storia antica e leggenda e che particolare fortuna incontrò nell'Italia degli anni '50 e '60 ha così portato sugli schermi le vicende d'amore, d'intrigo e di morte di varie Semiramidi, Cleopatre e Messaline, più attento al sensazionalismo e agli aspetti macabri e piccanti della Storia (o della pseudo-Storia inventata per l'occasione) che alla realtà biografica. Non è un caso che le regine protagoniste di questo ciclo filmico vivano in un mondo 'altro', l'Oriente ricco e vizioso di Nefertiti, Zenobia e Teodora o il favolistico e lascivo regno della Regina di Saba: il contesto di un mondo matriarcale, pagano e irrazionale, e per queste caratteristiche naturalmente destinato alla distruzione o all'autodistruzione, si scontra con la moralizzatrice fermezza dei grandi uomini di stato e/o con il monoteismo patriarcale. La serata è a ingresso gratuito.

Uvodno srečanje z naslovom "Med prestolom in posteljo: napačna zgodovina filmskih kraljic" bo –v torek, 30. junija – ob 21.30 na dvorišču muzeja. Vodila ga bosta Saverio Gualerzi in Flavia De Lucis.

Svet filma že od nekdaj privlači kraljice in vladarice iz antičnega sveta, močne in ambiciozne ženske, ki jih spol in z njim povezane ovire ni oviral na njihovi poti do tradicionalno moških prestolov. Tako imenovani peplum je filmski žanr, v katerem se prepletata zgodovina in legenda. V Italiji je zaslovel v petdesetih in šestdesetih letih prejšnjega stoletja. Na velikem platnu so tako zaživele zgodbe o ljubezni, spletkah in smrti znamenitih žensk, Semiramide, Kleopatre in Mesaline, ki so se raje kot z biografskimi dejstvi poigrale s senzacionalističnim pristopom in z grozljivimi ali pa lahkotnejšimi vidiki zgodovine (ali celo domišljajske, v ta namen izmišljene zgodovine). To je razvidno tudi iz značilnosti sveta, v katerem živijo kraljice, junakinje tega filmskega festivala. Gre za drugačen, razkošen in razuzdan svet Bližnjega vzhoda, Nefretete, Zenobie in Teodore ali pravljичnega kraljestva Sabe; za matriarhalni, poganski in neracionalen svet, zaradi česar je obsojen na uničenje ali samouničenje, saj je v popolnem nasprotju z moralistično odločnostjo velikih državnikov in/ali patriarhalnim monoteizmom. Vstop je prost.

## Ricerca in primo piano

Ambito

LLML.

Obiettivo

Dar modo al pubblico di conoscere una delle fondamentali funzioni del museo (la ricerca sulle opere e i reperti in esso conservati) e contemporaneamente stimolare il ricercatore a divulgare la propria attività, comprendendone la funzione pubblica.

Destinatari

Pubblico adulto.

Modalità

Con una specifica promozione, si offre al pubblico la possibilità di un contatto con personale interno del museo o con collaboratori esterni, ai fini della comunicazione delle ricerche (studi, analisi anche preliminari a restauri, risultati di recenti scavi archeologici, ecc.) in corso su opere esposte o conservate nei depositi (in tal caso, presentate al pubblico per l'occasione).

Esempio

**Bologna, Museo Civico Archeologico, 2012**

*... Stanno lavorando per noi*

Domenica 5 febbraio | Domenica 12 febbraio

Domenica 19 febbraio | Domenica 26 febbraio

Forse non tutti sanno che il museo è anche una palestra: per le sue sale e i suoi magazzini non è raro incontrare giovani che, nel loro percorso di formazione, si cimentano nella ricerca su materiali conservati in museo, costituendo uno dei ponti preziosi per la naturale osmosi fra Museo e Università.

Un ciclo per incontrare alcuni di questi giovani studiosi e per conoscere i metodi e i risultati dei loro lavori.



## Raziskovalne dejavnosti

### Področje

LLML.

### Cilj

Obiskovalcem omogočiti spoznavanje ene od glavnih nalog muzeja (raziskovanje, povezano z razstavljenimi predmeti in najdbami) in hkrati spodbuditi raziskovalca, da širi svoje delovanje in da spozna svojo javno funkcijo.

### Ciljne skupine

Odrasli.

### Potek aktivnosti

Da bi poglobili poznavanje rezultatov tekočih raziskav (študije in predhodne analize, povezane z restavriranjem, rezultate nedavnih arheoloških izkopavanj itd.), se obiskovalcem na podlagi posebnih promocijskih pobud omogoči neposreden stik z zaposlenimi iz muzeja ali z zunanjimi sodelavci.

### Primer

#### **Bologna, Arheološki mestni muzej, 2012**

##### *... Delajo za nas*

V nedeljo, 5. februarja | V nedeljo, 12. februarja

V nedeljo, 19. februarja | V nedeljo, 26. februarja

Verjetno marsikdo ne ve, da je muzej tudi delavnica: v njegovih sobah in skladiščih lahko pogosto srečamo mlade ljudi, ki na njihovi študijski poti raziskujejo predmete v muzejski hrambi, in s svojim delom ustvarjajo enega najbolj pomembnih mostov za naravno vez med muzeji in univerzami.

Na nizu srečanj boste lahko spoznali nekatere izmed teh mladih raziskovalcev, njihove metodologije dela in rezultate njihovega dela.

## Presentazione di restauri

### Ambito

LLML; didattica museale.

### Obiettivo

Presentare al pubblico una delle principali attività del museo (la conservazione delle opere) e contemporaneamente delineare un'immagine dell'istituzione come sede di *work in progress*.

### Destinatari

Pubblico generico; studenti di ambiti disciplinari collegati al restauro (scuola secondaria di secondo grado, università).

### Modalità

Opere o gruppi di opere di particolare interesse, da poco restaurati, vengono esposti in evidenza e presentati al pubblico in una visita appositamente dedicata.

L'iniziativa suscita maggiore coinvolgimento se il restauro ha modificato in modo sostanziale l'aspetto dell'oggetto rispetto allo stato precedente (ad esempio, materiali emersi da scavo in stato molto frammentario o completamente coperti da incrostazioni, per i quali il restauro abbia portato al recupero dell'immagine originale) e se, accanto all'illustrazione dell'opera da parte di un archeologo, verrà proposto l'intervento del restauratore che ha lavorato su di essa.

Si tratta di un'attività adatta a particolari occasioni, come le Settimane della Cultura, ecc., ovvero proponibile a gruppi (ad es. Associazioni) che abbiano contribuito a finanziare il restauro da presentare.

### Esempio

#### **Paestum, Area archeologica**

*Notti d'estate a Paestum, 2012*

24 agosto: *Alla scoperta di tesori nascosti.*

Visita guidata alle pitture lucane non esposte al pubblico e presentazione delle metodologie e delle tecniche di restauro che hanno ridato splendore ai dipinti.

Museo Archeologico, 19.40-21.00.

31 agosto: *Come si restaura un vaso?*

Visita guidata per adulti e ragazzi al laboratorio di restauro.

Museo Archeologico, 20.00-21.00.

# Predstavitev restavriranja

## Področje

Muzejska pedagogika; LLML.

## Cilj

Obiskovalcem predstaviti eno od glavnih vlog muzeja (ohranjanje del) in hkrati podati sliko muzeja kot stalno spreminjajoče se in živahne ustanove.

## Ciljne skupine

Širša javnost; študenti z različnih znanstvenih področij, ki so povezana z restavriranjem (srednja šola, univerza).

## Potek aktivnosti

V okviru specifičnega dogodka se javnosti predstavijo posebno pomembna dela ali skupine del, ki so jih restavrirali pred nedavnim.

Pobuda je še bolj zanimiva, če je restavratorski poseg bistveno spremenil videz predmeta (npr. v primeru izkopanih materialov, ki so bili le fragmentarno ohranjeni ali prekriti z umazanijo stoletij in ki so po restavriranju spet dobili svoj prvotni videz), in če poleg arheologa k besedi povabimo še restavratorja.

Ta dejavnost je primerna še zlasti ob posebnih priložnostih, kot so Tedni kulture ipd., ali za skupine (npr. društva), ki so prispevale k financiranju predstavljenega restavriranega predmeta.

## Primer

### Paestum, Arheološko območje

*Poletne noči v Paestumu, 2012*

24. avgusta: *Odkrivanje skritih zakladov.*

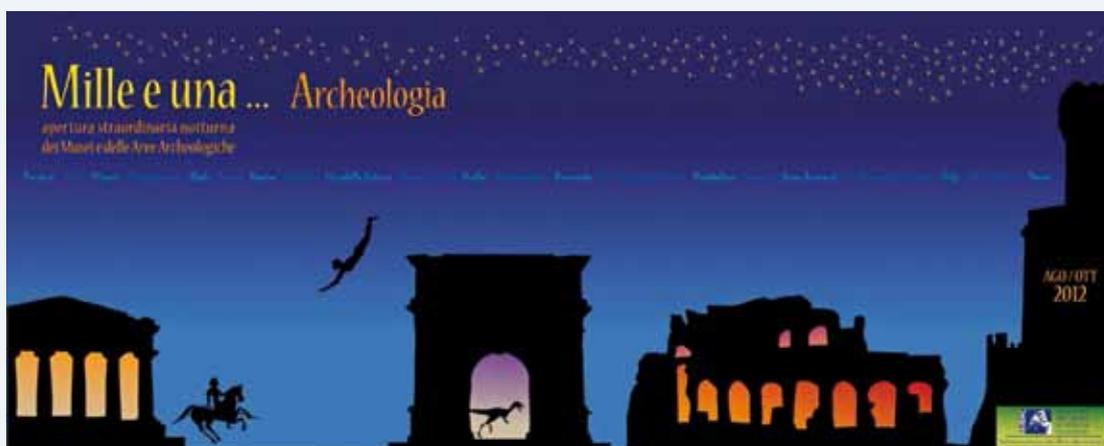
Vodeni ogledi javnosti neznanih slik in predstavitev metod in tehnik restavriranja, ki so slikam povrnile njihov prvotni sijaj.

Arheološki muzej, 19.40-21.00

31. avgusta: 20.00-21.00. *Kako lahko restavriramo posodo?*

Voden ogled za odrasle in otroke z delavnico restavriranja.

Arheološki muzej, 20.00-21.00.



# Archeotrekking

## Ambito

LLML; family learning; didattica del territorio.

## Obiettivo

Abbinare la conoscenza delle emergenze archeologiche del territorio ad una disciplina sportiva di difficoltà non elevata.

## Destinatari

Giovani e adulti, ma anche bambini in contesto extrascolastico e scuole.

## Modalità

Si svolge di solito all'aperto, in contesto extraurbano, ma può prendere avvio anche dall'approccio al museo locale; l'attività può essere proposta come appuntamento unico di durata limitata, isolata o nell'ambito di una manifestazione, o può essere oggetto di un corso, in cui si offre una formazione sugli aspetti archeologici del territorio che sarà oggetto di visita e in cui possono essere inserite altre tematiche, ad esempio l'apprendimento di tecniche di sopravvivenza.

## Esempi

### Toscana, luoghi vari

In questa direzione è stato ideato il *Corso di Archeotrekking, lezioni e laboratori di Archeologia*, teoria e pratica di Trekking, rivolto ai ragazzi dai 6 anni in su.

Gli incontri di Archeologia saranno condotti dall'Ass. Nesso, sia con lezioni frontali e videoproiezioni in aula, sia con esperienze dirette sul campo, che prevedono la visita ai siti archeologici della Val di Cornia.

Gli appuntamenti di Trekking saranno organizzati dall'Ass. San Carlo 1927 e condotti dalle guide del Centro Guide Costa Etrusca mentre le lezioni di Sopravvivenza saranno imperdibili grazie alla collaborazione di Roberto Magazzini, esperto *survivor* e istruttore CSEN.

Il corso si svolgerà da gennaio a giugno 2012 e si articolerà intorno a 4 giornate tipo come illustrato nel programma sottostante.

Importante momento di promozione sarà l'Open Day, giornata aperta al pubblico, nella quale i ragazzi si cimenteranno nell'attività di guida archeo-naturalistica con l'appoggio di tutti i docenti.

Gli appuntamenti si svolgeranno lungo i percorsi trekking che collegano San Carlo a Castagneto C.cci, a Sassetta e alla Rocca di San Silvestro.

Ad ogni incontro Open Day saranno abbinati i prodotti della Val di Cornia, per promuovere le eccellenze presenti sul territorio.

Proteggere il territorio significa viverlo, conoscerlo significa tutelarlo: è questo lo spirito che il Corso di Archeotrekking intende trasmettere ai ragazzi ad aprire loro nuove prospettive.



### Parco Nazionale del Cilento e Vallo di Diano, 2012

#### *Cos'è ArcheoTrekking?*

È un progetto d'incoming turistico che interessa l'area del Parco Nazionale del Cilento e Vallo di Diano e rappresenta l'incontro tra due fattori attrattivi, cioè la natura e l'archeologia, perché l'offerta di accoglienza e accompagnamento prevista propone la scoperta di una serie di itinerari tematici che hanno attinenza con i siti archeologici principali e minori presenti nel territorio. In tal modo si potranno ricostruire la storia, le tradizioni, gli usi e costumi, le arti del luogo visitato.

#### *Perché Archeotrekking?*

Nel panorama dell'offerta formativa ed educativa richiesta dalle Scuole e Istituti Comprensivi territoriali, Archeotrekking Cilento propone la scoperta, la conoscenza e un contatto con il territorio del Parco Nazionale del Cilento e Vallo di Diano alternativo perché con l'ausilio di Esperti in Marketing Territoriale si potranno studiare e realizzare i percorsi che meglio calzano con le richieste della scolaresca e non solo.

# Arheotrekking

## Področje

LLML; program za družine; prostorska pedagogika.

## Cilj

Povezati spoznavanje arheoloških pričevanj z nezahtevnimi športnimi aktivnostmi.

## Ciljne skupine

Mladi in odrasli ter otroci v okviru izvenšolskih aktivnosti in šole.

## Potek aktivnosti

Običajno se izvaja na prostem v neurbanem okolju, izhodišče pa je lahko tudi lokalni muzej; gre lahko za enkratni dogodek, ki traja točno določen čas, ali za takega, ki sodi v okvir večjega dogodka oziroma tečaja, na katerem posredujemo informacije o arheoloških pričevanjih na obravnavanem območju. Temu lahko dodamo tudi druge vsebine, kot so npr. tehnike preživetja.

## Primeri

### Toskana, različne lokacije

Na voljo je tečaj *Arheološkega pohodništva, ki zajema inštrukcije in delavnice arheologije*, teorije in prakse trekinga za otroke od 6. leta dalje.

Srečanja na temo arheološke vede bo vodilo združenje Nesso s frontalnim učnim delom in video projekcijami v razredu ter neposrednim delom na terenu, in sicer obiskom arheoloških najdišč v dolini Val di Cornia. Pohodniška srečanja bo organiziralo združenje San Carlo 1927, vodili pa jih bodo vodiči iz Centra vodičev Etruščanske obale. Enkratno doživetje bodo srečanja o tehnikah preživetja, ki so nastala v sodelovanju z Robertom Magazzinijem, izkušenim inštruktorjem nacionalnega centra za športno vzgojo CSEN.

Tečaj bo potekal od januarja do junija 2012 in zajema štiri celodnevna srečanja. V nadaljevanju sledi program srečanj.

Dan odprtih vrat je pomemben promocijski dogodek, med katerim se bodo otroci s pomočjo učiteljev preizkusili v vlogi zgodovinskega in naravoslovnega vodiča.

Srečanja bodo potekala na pohodniških poteh, ki povezujejo San Carlo in Castagneto C.cci, Sassetto in Rocco San Silvestro.

Na vsakem dnevu odprtih vrat bodo predstavili nekatere izdelke iz Doline Cornia z namenom promocije teritorialne raznolikosti.

Skrbeti za okolje pomeni živeti z njim, poznati okolje pomeni varovati ga: to je sporočilo, ki ga tečaj Archeotrekking želi posredovati otrokom, da bi razširili svoja obzorja.

### Nacionalni park Cilento in Vallo di Diano, 2012

#### *Kaj je ArcheoTrekking?*

Gre za projekt, katerega cilj je spodbujanje razvoja turizma na območju Nacionalnega parka Cilento in Vallo di Diana, v sebi pa združuje dve turistično zanimivi področji, naravo in arheologijo, saj poleg klasične turistične namestitve daje obiskovalcem možnost, da izberejo in odkrivajo številne tematske pešpoti, ki so povezane z glavnimi arheološkimi najdišči na tem ozemlju. Na ta način lahko spoznavajo zgodovino, običaje, navade in umetnost obiskanih krajev.

#### *Zakaj Archeotrekking?*

Archeotrekking Cilento ponuja pestro paleto izobraževalnih in usposobitvenih tečajev krajevnim šolskim ustanovam, ki učencem dajejo možnost, da odkrivajo, spoznavajo in pridejo v neposreden stik s teritorijem Nacionalnega parka Cilento in Vallo di Diana na povsem nov način. S pomočjo strokovnjakov na področju teritorialnega marketinga bodo lahko preučevali in izdelali itinerarije, ki najbolj ustrezajo potrebam šolskih zavodov, pa tudi drugih uporabnikov. Prek informativnega sistema GIS si bodo lahko ogledali razpoložljive poti in se podali v raziskovanje rastlinskega in živalskega sveta, značilnega za to območje.

Poleg tega pa se park ponaša še s številnimi arheološkimi najdišči:

- v njem je približno 190 arheoloških najdišč in 3 različna arheološka območja;

Attraverso il Sistema Informatico GIS si visualizzeranno i sentieri da visitare e si partirà alla scoperta della flora (erbario cilentano) e fauna presenti.

In più il Parco è ricco di siti archeologici:

- è interessato da circa 190 siti archeologici e 3 differenti ambiti archeologici;
- è iscritto nella lista dei beni UNESCO per il suo "Paesaggio culturale vivente" (1998);
- è Parco Nazionale per le sue caratteristiche ambientali.

*Quando Archeotrekking?*

Le proposte turistiche includono sempre visite ai principali siti archeologici e/o passeggiate con la possibilità di variare la destinazione per difficoltà o attività. I pacchetti proposti sono flessibili su richiesta e sono validi per tutto l'anno, quindi adattabili alle più svariate esigenze.

CALENDARIO ARCHEOTREKKING		
<b>marzo</b>		
Dom4 ore 14.30		ARCHEOCOSTRUZIONI – parco delle stelle
Dom11 ore 14.30 – 2° lezione		AVVENTURA : botanica del bosco riconoscere, raccogliere
Sab 17 ore 15.30		CERCATORI DI ALBERI – trekking guidato
Pian delle More, Sassetta		
Dom18 ore 14.30		ARCHEOESPLORAZIONI
Dom25 ore 11.00 – 2° Trekk		IL GINEPRO
<b>aprile</b>		
Dom1 ore 14.30		ARCHEOCOSTRUZIONI -parco delle stelle
Dom15 ore 14.30 – 3° lezione		AVVENTURA : tracce e percorsi
Dom22 ore 14.30		ARCHEOESPLORAZIONI
Dom25 ore 11.00 – 3° Trekk		LA ROCCA DI SAN SILVESTRO
<b>maggio</b>		
Mar 1 ore 11.00		IL SENTIERO DEI CARBONAI – festa di paese, ricostruzione
storica Sassetta		
Dom6 ore 14.30		ARCHEOCOSTRUZIONI – parco delle stelle
Dom13 ore 11.00 – 4° Trekk		LA PIANA DELLA LUNA
Dom20 ore 14.30 – 4° lezione		AVVENTURA : preparazione del campo base
Sab 26 ore 19.00		NOTTURNA
<b>giugno</b>		
sab 9 ore 14.30		ALLESTIMENTI per la festa
Dom10 ore 10.00		LA FIERUCOLA DI SAN CARLO

- zaradi "Žive kulturne pokrajine" (1998) je vključen v seznam UNESCO
- in ima status nacionalnega parka zaradi svojih naravnih značilnosti.

#### *Kdaj Archeotrekking?*

Turistična ponudba vključuje ogled glavni arheoloških najdišč in/ali sprehode z možnostjo izbire poti glede na stopnjo zahtevnosti in vrsto aktivnosti. Programi posameznih paketov se lahko na prošnjo uporabnikov spremenijo in veljajo vse leto. To pomeni, da se lahko prilagodijo najrazličnejšim potrebam.

## Rievocazione storica

### Ambito

LLML.

### Obiettivi

Portare il pubblico a diretto contatto con il passato, in chiave di intrattenimento e talvolta didattica; offrire occasioni di spettacolo alle numerose associazioni del settore sorte negli ultimi anni; promuovere il turismo.

### Modalità

La rievocazione storica è attuata secondo due modalità principali: rievocazione di scene di vita quotidiana generiche (*Living history*); ricostruzione di un preciso avvenimento storico (*Re-enactment*) possibilmente nello stesso luogo in cui è accaduto. Vi sono poi cortei storici, sfilate, ecc. (cfr. [www.rievocare.it](http://www.rievocare.it)).

Nel caso del mondo antico, per la lacunosità delle fonti, il *Re-enactment* difficilmente potrà essere esente da un ampio apporto fantastico.

Nell'ambito della *Living history*, l'attenzione del pubblico è spesso attratta dalla riproposizione della *caupona* romana (un tema che incontra nuovo interesse anche in ambito scientifico, cfr. F. Grossi, *Bar, fast food e tavole calde*, in "Lanx", 9, 2011, pp. 1-46, <http://riviste.unimi.it/index.php/lanx/index>) o dalla produzione in loco di oggetti di artigianato, destinati eventualmente alla vendita. Anche il mondo celtico suscita grande interesse, in connessione con la diffusione del neopaganesimo e dell'attrazione per le forme della religiosità antica.

Rievocazioni storiche di un certo impatto richiedono spazi adeguati sia nell'estensione sia per l'ambientazione paesaggistica. Per la durata (da una giornata a più giorni) e per l'impegno economico e organizzativo necessario, la rievocazione storica è spesso una manifestazione isolata o con cadenza annuale.

Tuttavia, in siti e parchi archeologici (in particolare nel Nordeuropa), sono proposte rievocazioni storiche "permanenti", spesso con la possibilità di trasformare il visitatore in attore: in questo caso è il pubblico (anche scolastico) che agisce la rappresentazione, dopo aver indossato i costumi di scena.

### Esempi

#### **Aquileia, rievocazione storica Tempora in Aquileia, 29 giugno-1 luglio 2012**

Grazie allo spettacolo della Rievocazione Storica Aquileia rivivrà lo spirito delle Sue origini. Un viaggio nel tempo alla scoperta della storia, della tradizione e della leggenda dell'Antica Città.

Passeggiando nel centro storico e nelle aree archeologiche della città ci si potrà imbattere nella quotidianità di un legionario romano o in quella di un guerriero celta, nei saperi e nei sapori dell'antico mercato, nel giubilo dell'arena gladiatoria, fino a giungere alla piacevole distrazione delle danze e dei suoni che celebrano riti e libagioni. Tre giorni per rievocare la vita e i fasti di Aquileia antica ai tempi della sua Fondazione (181 a.C.).

Un progetto questo che ha alla base la creazione di un *network* di 25 associazioni di rievocatori storici di tutta Europa e che pone come base comune la scoperta e lo studio della particolare cultura formatasi nel territorio Friulano a partire dai primi insediamenti celti arrivando fino alla creazione di una *Koiné* ricca di influenze provenienti da tutta Europa. TEMPORA IN AQUILEIA è un'importante esperienza che porterà nella cittadina friulana 400 rievocatori storici che rivestiranno gli abiti, le armature e le fogge delle antiche popolazioni celtiche e romane.

L'ambiziosa iniziativa, che potrebbe candidarsi come il più grande evento di rievocazione/ricostruzione storica mai realizzato prima d'ora in Italia, è supportata dalla Fondazione Aquileia, l'ente con cui il Ministero per i Beni archeologici e culturali, Regione Friuli Venezia Giulia, Provincia di Udine, Comune di Aquileia e Arcidiocesi di Gorizia collaborano per promuovere l'offerta culturale e turistica della città.

Il coordinamento della manifestazione è affidato ad un'associazione di rievocazione storica locale, la X Regio di Aquileia, quale referente della neocostituita confederazione Sulcus,



# Živa zgodovina

## Področje

LLML.

## Cilji

Javnosti omogočiti neposreden stik s preteklostjo s pomočjo rekreacijske in poučne dejavnosti; možnost vključevanja številnih področnih društev, ki so nastala v zadnjih letih; turistična promocija.

## Potek aktivnosti

Dogodek žive zgodovine lahko poteka na dva načina: kot prikazovanje prizorov iz vsakdanjega življenja (*Living history*) ali kot ponazoritev specifičnega zgodovinskega dogodka (*Re-enactment*) po možnosti v kraju, kjer se je resnično zgodil. Poleg tega obstajajo tudi zgodovinski sprevodi, povorke itd. (glej. [www.rievocare.it](http://www.rievocare.it)).

Zaradi pomanjkanja virov bo treba uprizoritve antičnih dogodkov (*Re-enactment*) nujno povezati z improvizacijo. V okviru dogodkov žive zgodovine (*Living history*) pa zanimanje javnosti pogosto pritegne ponazarjanje dogajanja v rimski gostilni, tj. *caupona* (tudi strokovna javnost se vse bolj zanima za to tematiko, glej F. Grossi, *Bar, fast food e tavole calde*, v *Lanx* št. 9, 2011, str. 1-46, <http://riviste.unimi.it/index.php/lanx/index>), ali izdelava obrtniških izdelkov na kraju samem; ti se lahko tudi prodajajo. Zanimanje za keltsko zgodovino je zaradi pojava novopoganstva in privlačnosti antičnih verovanj vse bolj v ospredju.

Da bodo taki dogodki res uspeli, je treba razpolagati z ustreznimi prostori tako z vidika njihove velikosti kakor tudi umeščenosti v ustrezno okolje. Zaradi trajanja (en dan ali več dni) in s tem povezanimi finančnimi in organizacijskimi zahtevami potekajo dogodki žive zgodovine pogosto v okviru posebne ali vsakoletne prireditve.

Na najdiščih in v arheoloških parkih (zlasti v severni Evropi) pa redno prirejajo dogodke žive zgodovine, v katerih obiskovalci pogosto nastopajo kot igralci: v tem primeru obiskovalci (tudi učenci) sami vodijo ponazoritev v preoblikah antičnih osebnosti.

## Primeri

### Oglej, zgodovinska uprizoritev Tempora v Ogleju, od 29. junija do 1. julija 2012

*Oglej bo z zgodovinsko uprizoritvijo ponovno zaživel v svoji antični podobi. Potovanje skozi čas, na katerem bodo obiskovalci odkrivali zgodovino, običaje in legende tega antičnega mesta.*

Med sprehodom po starem mestnem jedru in po arheoloških območjih bodo obiskovalci na svoji poti lahko srečali rimskega legionarja ali keltskega bojvnikarja, spoznali okuse antične tržnice in z njo povezane anekdote, naleteli na bučno navijanje v gladiatorski areni. Pri tem jih bodo prevzeli ritmi, glasba in plesi najrazličnejših obredov. Med praznovanji, ki bodo trajala tri dni, bo v mestu ponovno zaživel življenje in navade antične Akvileje iz časa njenega nastanka (181 pr. nš. št).

Projekt predvideva vzpostavitev mreže 25-ih združenj iz vse Evrope, ki se ukvarjajo z zgodovinskimi uprizoritvami in jih povezuje odkrivanje in spoznavanje svojevrstne kulture na območju Furlanije od prvih keltskih naselij pa vse do ustanovitve prave *Koiné*, v kateri so se prepletali družbeno- kulturni vplivi iz vse Evrope. TEMPORA IN AQUILEIA je pomemben dogodek, ki se ga bo udeležilo 400 uprizoriteljev z oblekami in oklepi, značilnimi za antična keltska in rimska ljudstva.

Pobuda je zelo ambiciozna, kajti upravičeno jo lahko ocenimo kot največji tovrstni dogodek v Italiji. Projekt podpira Fundacija Akvileja, s katero pri promociji kulturne in turistične ponudbe mesta sodelujejo Ministrstvo za arheološko in kulturno dediščino, dežela Furlanija Julijska krajina, Pokrajina Videm, občina Oglej in Goriška nadškofija. Koordinacijo dogodkov je prevzelo krajevno društvo X Regio iz Ogleja, kot referent novonastalega združenja Sulfus, v katerega so včlanjena naslednja društva: Aes Torkoi iz Trsta, Deželni študijski center antične in moderne vojaške zgodovine v Trstu in Legio VI Ferrata iz Roviga.

Mesto Oglej, ki so ga že leta 1998 vpisali v Unescov seznam svetovne kulturne in naravne dediščine, je vse od svojega nastanka zavzemalo pomembno mesto v evropskem kulturnem prostoru: od postojanke rimskih legij do fronte med prvo svetovno vojno; od širjenja krščanstva svetega Marka, ki je oznanjevanje evangelija usmeril proti severovzhodu, do razcveta patriarhata; od pomembnega pristanišča severnega Jadrana in ključne točke jantarjeve poti proti Baltiku. Mesto, ki se ponaša s tako bogato preteklostjo, bo na koncu junija zasijalo v vsem siju lastne kulturne in zgodovinske dediščine

Dodatne informacije so na voljo na spletni strani: <http://www.temporainaquileia.eu/>

composta dalle associazioni Aes Torkoi di Trieste, Centro Regionale Studi di Storia Militare Antica e Moderna di Trieste e Legio VI Ferrata di Rovigo.

*Inserita già nel 1998 dall'UNESCO tra i Patrimoni Mondiali dell'Umanità, Aquileia fin dagli albori ha sempre rivestito un importante ruolo sulla cultura europea: da avamposto delle legioni romane a fronte della Grande Guerra, dall'evangelizzazione di San Marco verso il nord-est a sede giubilare passando per il florido periodo del patriarcato, importante porto del nord adriatico e vertice della via dell'ambra verso il baltico. È su questi granitici pilastri che l'intera città a fine giugno darà sfoggio della propria identità culturale e storica.*

Per informazioni WEBSITE: <http://www.temporinaquileia.eu/>

### **Otricoli, Parco Archeologico, sabato 19 maggio 2012**

[www.ocriculum168.it](http://www.ocriculum168.it)

Un viaggio nel passato al tempo di Marco Aurelio Antonino nell'antica Ocriculum la bella città sulle rive del Tevere Sabato 19 Maggio 2012 alle ore 11,00 presso la suggestiva cornice del Parco Archeologico di Ocriculum si terrà la presentazione del catalogo della mostra documentaria e iconografica "Il Tevere a Otricoli, vita e fede sulle rive del fiume", in collaborazione con la Direzione Regionale per i Beni Culturali e Paesaggistici dell'Umbria, la Soprintendenza per i Beni Archeologici, la Soprintendenza per i Beni Storici, Artistici ed Etnoantropologici, la Soprintendenza per i Beni Archivistici, l'Archivio di Stato di Terni e quello di Roma, la Regione dell'Umbria, il Consorzio Tevere-Nera, la Diocesi di Terni Narni Amelia, la Biblioteca di Terni.

Il Tevere è stato protagonista nella vita della comunità otricolana fin dall'antichità. Il cambiamento del suo corso, le inondazioni, la regimazione delle acque hanno caratterizzato il territorio e con esso gli insediamenti umani, la viabilità, le attività sociali, economiche e religiose.

Le carte, i disegni, le immagini e i reperti archeologici raccontano una storia profondamente legata al fiume Tevere e testimoniano lo stretto rapporto uomo-acqua-territorio.

Una serie di documenti inediti, compresi tra il XIII e il XIX secolo, recentemente scoperti, hanno aperto nuove prospettive di studio anche sul culto dei santi patroni.

La presentazione di questo importante e significativo progetto è l'occasione ideale per aprire le porte alla manifestazione OCRICULUM A.D. 168, un viaggio nel passato nell'antica Ocriculum, la bella città sulle rive del Tevere. L'evento si terrà presso il parco archeologico a partire dalle ore 13.00, un progetto realizzato dal Comitato Festeggiamenti San Vittore e dall'Amministrazione Comunale con il contributo della Provincia di Terni.

Attraverso circa duecento figuranti in costume d'epoca verranno rappresentati alcuni momenti di vita tra i monumenti della zona archeologica di Ocriculum sulle rive del Tevere. La direzione artistica è curata dalla Soprintendenza per i Beni Archeologici dell'Umbria, tutto all'insegna di un dialogo aperto tra storia, archeologia, arte, mito, mondo dell'immaginario, teatro, musica e enogastronomia.

Ocriculum A.D. 168 rappresenta inoltre una rievocazione storica del periodo in cui visse il nostro Santo patrono San Vittore, appunto intorno al 168 d.C., quando Ocriculum raggiunse il suo massimo splendore. Il visitatore avrà la possibilità di gustare i prodotti del nostro territorio attraverso "le taverne" dell'area archeologica (punti di degustazione dei prodotti romani in particolar modo olio, pane, legumi ecc.) che saranno allestite in occasione dell'evento.

Il "viaggio" diviene così verosimilmente descrittivo di una società, quella romana, ricca e variegata, complessa e indimenticabile.

La rievocazione di Otricoli (Associazione SPQR) da <http://pactum.roma.blogspot.it>.

### **Travo, Parco – Villaggio Neolitico**

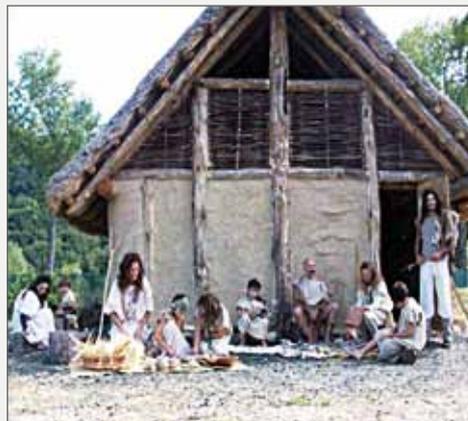
(Dal sito Piacenza Musei, rievocazione preistorica e attività didattica).

#### **La rievocazione preistorica**

Durata 1 ora.

Laboratorio di *living history*: drammatizzazione di uno spaccato di vita del villaggio neolitico. Vestiti con costumi a tema, tra gli edifici del villaggio ricostruito, i ragazzi danno vita ad una sceneggiatura predefinita che ripropone l'incontro tra gruppi neolitici.

Il laboratorio di rievocazione si svolge nell'area delle ricostruzioni o presso l'aula didattica al museo archeologico. I materiali utilizzati sono i costumi di scena e materiali naturali.



### **Otricoli, Arheološki park, v soboto, 19. maja 2012**

(da [www.ocriculum168.it](http://www.ocriculum168.it))

Potovanje skozi čas v obdobje Marka Avrelija Antonina v očarljivem antičnem mestu Ocriculum na bregovih Tibere. V soboto, 19. maja 2012, bo v prepričljivem okolju arheološkega parka Ocriculum potekala predstavitev kataloga dokumentarne razstave oz. razstave ikonografskih motivov "Tibera v Otercoliju, življenje in vera na bregovih reke"; dogodek smo pripravili v sodelovanju z Deželno upravo za kulturno in naravno dediščino Umbrije, Upravo za zgodovinsko, umetnostno in etnoantropološko dediščino, Upravo za arhivske dejavnosti, Državnim arhivom v Terniju in v Rimu, deželo Umbrijo, konzorcijem Tevere-Nera, škofijo Terni Narni Amelia in knjižnico v Terniju.

Tibera je imela že v antiki pomembno vlogo v življenju prebivalcev mesta Ocriculum. Sprememba poteka struge, poplave in urejanje voda so zaznamovali ozemlje in urbana naselja na njem, cestne povezave ter družbene, gospodarske in verske aktivnosti.

Zemljevidi, risbe, slike in arheološke najdbe pričajo o tesni povezavi mesta z reko Tiberom in o neločljivem odnosu človek-voda-ozemlje.

Pred kratkim so odkrili vrsto dokumentov, ki segajo v 13. in 14. stoletje in ki odpirajo nova izhodišča za študije in raziskovanje kulta svetniških zavetnikov.

Predstavitev tega pomembnega projekta je idealen uvod v prireditveni Ocriculum A.D.168, potovanje v antični Ocriculum, očarljivo mesto na bregovih Tibere, ki se bo odvijala v arheološkem parku od 13. ure dalje. Realizacijo projekta sta omogočila prireditveni odbor San Vittore in občinska uprava, s prispevkom Pokrajine Terni.

Približno dvesto nastopajočih, oblečenih v značilne zgodovinske kostume, bo obudilo starodavne prizore iz vsakdanjega življenja na arheološkem območju mesta Ocriculum na bregovih Tibere. Za umetniško vodstvo prireditve, v kateri se prepletajo zgodovina, arheologija, umetnost, mitologija, domišljjski svet, gledališče, glasba in enogastronomija, je poskrbela Uprava za arheološko dediščino Umbrije.

Prireditveni Ocriculum A.D. 168 se dotakne tudi obdobja, ko je živel naš zavetnik, sv. Viktor, torej v letu 168, ko je bilo mesto Ocriculum v polnem razcvetu. Obiskovalci bodo lahko okusili tipične lokalne proizvode v krajevnih "tavernah", ki jih bodo ob tej priložnosti postavili na arheološkem območju (tu bo potekala degustacije rimskih izdelkov, zlasti olja, kruha, stročnic itd.)

Med "potovanjem" bodo obiskovalci odkrivali verodostojni prikaz raznolike in bogate, a tudi zapletene in edinstvene, starorimske družbe.

Med "potovanjem" bodo obiskovalci odkrivali verodostojni prikaz raznolike in bogate, a tudi zapletene in edinstvene, starorimske družbe.

Historična uprizoritev v Otricoliju (Združenje SPQR) povzeto s spletne strani <http://pactum.roma.blogspot.it>



### **Travo, Park – Neolitsko naselje**

*Povzeto s spletne strani Muzeji v Piacenzi, zgodovinska uprizoritev in didaktične aktivnosti*

*Prazgodovinska uprizoritev*

Trajanje: 1 ura

Delavnica po metodi živa zgodovina / *living history*: uprizoritev prizora iz vsakdanjega življenja v neolitskem naselju. Otroci, oblečeni v zgodovinske kostume, bodo predstavili srečanje različnih neolitskih skupin med zgradbami rekonstruiranega naselja



Delavnica se odvija na območju rekonstruiranega mestnega predela ali v pedagoški sobi arheološkega muzeja. Udeleženci bodo med izvajanjem delavnice uporabili gledališke kostume in naravne materiale.

# Ascolto musicale

## Ambito

LLML; didattica museale.

## Obiettivi

Diversi a seconda della modalità prescelta: coniugare forme diverse di arte per rendere più piacevole ed efficace la visita; introdurre al tema della musica nell'antichità; offrire un'immersione nel passato.

## Destinatari

Pubblico generico; musicofili; in ambito scolastico, prevalentemente secondarie di secondo grado.

## Modalità

L'inserimento della musica nel museo, sito o parco archeologico, può avvenire secondo approcci diversi:

- concerto o esecuzione di brani musicali legati a un periodo "recente" ma in connessione alle vicende del museo (ad esempio, dell'epoca in cui si formò una collezione che si intende valorizzare o degli anni in cui il museo venne fondato) oppure intrattenimento musicale che utilizza il museo come "location" facendolo conoscere ad un pubblico interessato normalmente ad altri temi; se di una certa durata, richiede spazi per la seduta del pubblico, che siano adeguati dal punto di vista acustico e omologati per il numero di presenze previsto
- riproduzione di musica di una civiltà antica, con strumenti ricostruiti sulla base delle fonti iconografiche, eventualmente a commento di una esposizione sul tema o per valorizzare reperti del museo di ambito musicale (ad esempio, raffigurazioni di strumenti e suonatori su ceramica, su rilievi ...); può esplicarsi come attività didattica per scuole, al museo o in classe
- ricostruzione del "paesaggio sonoro" (*sound-landscape*) di una civiltà antica, per rivivere i suoni della vita quotidiana del tempo, in forma stabile in un museo o parco archeologico o in forma estemporanea, anche nell'ambito di una rievocazione storica; eventualmente con attori e *performance*; richiede l'installazione di strumentazione apposita, di costo non modico

Il tema della musica antica, poco frequentato fino a qualche tempo fa in ambito archeologico per la sua specificità, riscuote negli ultimi anni un certo interesse, con l'allestimento di alcune esposizioni, e in collegamento con l'esplorazione di modi "diversi" da quelli usuali per la fruizione del museo. Ha quindi trovato spazio anche nella didattica museale (v. *Esempi*).

## Cenni bibliografici e sitografici

R. Melini, *Archeologia musicale. Per uno studio sull'orizzonte sonoro degli antichi Romani*, Trento 2007.

[www.soundcenter.it/synaulia.htm](http://www.soundcenter.it/synaulia.htm) (suoni, musica e danze dell'antica Roma e dell'antichità)

[www.francescolanducci.com](http://www.francescolanducci.com) (archeologia sonora sperimentale, in particolare musica degli Etruschi)

[www.aegweb.it](http://www.aegweb.it) (sito di A&G Soluzioni digitali di Livorno, che si occupa anche di "archeologia virtuale" del paesaggio sonoro, per musei, parchi a tema, ecc.)

## Esempi

### Grosseto - Firenze, 2011-2012

#### *Musica e archeologia tra passato e presente*

Dal mese di Dicembre al mese di Febbraio si svolgeranno vari incontri nei diversi musei di Grosseto che tratteranno il tema della musica fra gli antichi Etruschi. Anche se purtroppo le melodie, i suoni e le note che caratterizzavano tale musica sono andati perduti, il progetto, nato grazie alla collaborazione fra l'etruscologa Simona Rafanelli e il grande sassofonista Stefano "Cocco" Cantini, si propone di rivivere le emozioni, le sensazioni e i suoni del passato attraverso discussioni scientifiche, proiezioni di immagini, letture di testi; il tutto ovviamente accompagnato da performance musicali d'alto livello. Attraverso le loro competenze, Simona Rafanelli, direttrice scientifica del Museo Archeologico di Vetulonia e Stefano Cantini, direttore artistico del Grey Cat Jazz Festival, cercheranno di ricreare la magia e l'atmosfera della musica del passato. La vita degli antichi Etruschi era infatti costantemente accompagnata dalla musica, sia durante eventi privati che pubblici, in cerimonie religiose, banchetti, feste cittadine e gare sportive, come ci attestano numerose pitture, fonti letterarie e oggetti musicali rinvenuti durante gli scavi archeologici.

Tale mostra itinerante si svolgerà in date diverse, ogni volta in una nuova sede museale; il filo conduttore è ov-

# Glasbeni dogodki

## Področje

Muzejska pedagogika; LLML.

## Cilji

Cilji so različni in odvisni od načina izvedbe: povezovanje različnih oblik umetnosti za prijetnejše in bolj doživete obiske; spoznavanje vloge glasbe v preteklosti; vzpostavljanje vezi s preteklostjo.

## Ciljne skupine

Širša javnost; ljubitelji glasbe; srednje šole.

## Potek aktivnosti

Vključevanje glasbe v aktivnosti arheološkega muzeja, najdišča ali parka lahko poteka na različne načine:

- Koncerti ali izvajanje novejših glasbe, ki je povezana z zgodovino muzeja (npr. iz obdobja, v katerem je začela nastajati zbirka, ki jo želimo ovrednotiti, ali ko je bil ustanovljen muzej), ali glasbeni nastopi, pri čemer je muzej uporabljen le kot lokacija, v katero želimo privabiti občinstvo, ki se navadno zanima za druge teme; če dogodek traja dalj časa, je treba zagotoviti ustrezen prostor, ki naj bo primeren z vidika akustike in opremljen z ustreznim številom sedežev za občinstvo.
- Izvajanje antične glasbe z rekonstruiranimi glasbili na podlagi ikonografskih virov kot obogatitev tematske razstave ali z namenom vrednotenja razstavljenih muzejskih eksponatov s področja glasbe (npr. ilustracije instrumentov in glasbenikov na keramiki, na reliefih ...); lahko poteka v muzejskih ali šolskih prostorih, in sicer v obliki pedagoške aktivnosti za šole.
- Rekonstruiranje »zvočne krajine« (*sound-landscape*) neke antične civilizacije z obujanjem vsakdanjih zvokov iz preteklosti kot stalni ali občasni dogodek v muzejskih prostorih oziroma v arheološkem parku ali v okviru dogodka žive zgodovine oziroma umetniškega *performansa*; k sodelovanju se lahko povabijo tudi gledališki igralci; prostor je treba zvočno opremiti, kar predpostavlja določene stroške.

Tema antične glasbe, ki so jo arheološke raziskave zaradi njene specifičnosti do pred nekaj leti zanemarjale, prihaja zadnje čase v ospredje zanimanja s postavitvijo nekaterih razstav z namenom iskanja novih in neobičajnih načinov izrabe muzejskih ustanov. Tako se je uveljavila tudi v okviru muzejske pedagogike (glej *Primeri*).

## Literatura

R. Melini, *Archeologia musicale. Per uno studio sull'orizzonte sonoro degli antichi Romani*, Trento 2007.

[www.soundcenter.it/synaulia.htm](http://www.soundcenter.it/synaulia.htm) (zvoki, glasba in plesi starih Rimljanov in antike).

[www.francescolanducci.com](http://www.francescolanducci.com) (eksperimentalna zvočna arheologija, zlasti etruščanska glasba).

[www.aegweb.it](http://www.aegweb.it) (spletna stran družbe A&G Soluzioni digitali iz Livorna, ki se ukvarja tudi z »virtualno arheologijo« zvočne krajine za muzeje, tematske parke itd.).

## Primeri

### Grosseto - Firenze, 2011-2012

#### *Glasba in arheologija v preteklosti in danes.*

Od decembra do februarja bodo v različnih muzejih v Grossetu potekala razna srečanja na temo glasbe pri Etruščanih. Čeprav so se melodije, zvoki in note, ki so sestavljali to glasbo, izgubili, želi projekt, ki je nastal zahvaljujoč sodelovanju etruskologinje Simone Rafanelli in slavnega saksofonista Stefana "Cocco" Cantinija, obuditi čustva, občutke in zvoke iz preteklosti s pomočjo strokovnih pogovorov, projekcij slik in branja besedil ob vrhunski glasbeni spremljavi. Simona Rafanelli, strokovni vodja Arheološkega muzeja v Vetuloniji, in Stefano Cantini, umetnostni vodja festivala Grey Cat Jazz Festival, bosta s svojim umetniškim čutom skušala ponovno oživeti posebni čar in vzdušje glasbe iz preteklosti. Iz številnih literarnih virov, slik in z glasbo povezanih predmetov, ki so jih odkrili med arheološkimi izkopavanji, namreč izhaja, da je življenje Etruščanov spremljala glasba, bodisi v zasebnem kot javnem svetu, na verskih obredih, pojedinah, mestnih praznikih in športnih dogodkih.

Ta potujoča razstava se bo ob različnih priložnostih odvijala v več muzejih; rdeča nit srečanj bo nedvomno glasba, na vsakem od njih pa bo govora o določeni temi, kot na primer ljubezni, pogrebnih obredih, lovu, športu, pojedinah.

viamente sempre la musica e per ogni incontro verrà approfondito uno specifico tema quale l'amore, le cerimonie funebri, la caccia, lo sport, i banchetti.

#### **Milano, Civico Museo Archeologico, 2011**

##### ***Sere d'estate al museo – Suoni silenti***

A Milano, il 7 luglio 2011, al Museo Archeologico di corso Magenta 15, visita guidata con *performance* (prenotazione obbligatoria). Una serata dedicata alla musica, al suo ruolo e ai suoi significati nel mondo greco, etrusco e romano per ripercorrere, con una prospettiva musicale, aspetti della dimensione religiosa, politica e culturale di queste civiltà. L'incontro prevede una visita alla mostra "Suoni Silenti" nella quale, grazie alle immagini su vasi e rilievi e ad alcuni strumenti musicali antichi esposti, si scoprirà un mondo sonoro sfaccettato e pervasivo di ogni momento della vita dell'uomo. Il percorso sarà accompagnato da musicisti del Laboratorio Synaulia – Il Centro del Suono che, con repliche di strumenti utilizzati nel mondo etrusco, greco e romano, ci faranno ascoltare l'eco di antichi suoni.

#### **Chianciano Terme, Civico Museo Archeologico, 2010**

La musica nell'antichità è il tema della mostra "Arte, archeologia e musica: un percorso sonoro dall'antichità ai nostri giorni", che aprirà al pubblico, sabato 4 settembre, presso il Museo Civico Archeologico di Chianciano Terme. Un'esposizione raffinata e di primaria importanza - promossa dalla Fondazione e dal Museo Civico Archeologico di Chianciano Terme in collaborazione con la Fondazione Musei Senesi, la Soprintendenza per i Beni Archeologici per la Toscana e l'Istituto Musicale Bonaventura Somma - che fino al 31 dicembre espone circa cinquanta opere provenienti dalla collezione del Museo Civico Archeologico di Chianciano Terme, dal Comune di Cetona, dal Museo Nazionale Etrusco di Chiusi, dal Museo Nazionale Archeologico di Firenze, dal Museo Egizio di Firenze, dall'Accademia Etrusca di Cortona.

Alla mostra "Arte, archeologia e musica: un percorso sonoro dall'antichità ai nostri giorni", si lega inoltre un ricco calendario di eventi: concerti, incontri e conferenze sotto la guida di archeomusicologi che aiuteranno i visitatori a conoscere i principali strumenti antichi e la musica dall'antichità ai nostri giorni.

#### **Ancona, Museo Archeologico Nazionale delle Marche**

(Da [www.archeomarche.it](http://www.archeomarche.it))

##### ***Archeomusica***

Utenza: Scuola secondaria di primo e secondo grado.

Durata: Unico incontro.

Operatore museale: Museo Archeologico Nazionale delle Marche in collaborazione con l'Istituto Superiore di Studi Musicali "G.B. Pergolesi".

Contenuto: Attività multidisciplinare tra archeologia e musica antica: un percorso tra le principali fonti iconografiche antiche relative a scene musicali, arricchito dall'illustrazione dei vasi attici esposti nel Museo con rappresentazioni di scene musicali. L'itinerario si conclude con interventi musicali di antiche melodie e brani di altri periodi storici eseguiti dal vivo.

#### **Torino, Museo di Antichità, 2010-2011**

con Studio Associato di Archeologia Le Muse, attività didattica

##### ***Antichi suoni***

*Conoscere l'importanza della musica e i primi strumenti con la produzione di un semplice flauto.*

#### **Synaulia a Xanten, anfiteatro**

### **Milan, Mestni arheološki muzej, 2011**

#### *Poletni večeri v muzeju - Tihi zvoki*

V Milanu se bo 7. julija 2011 v Arheološkem muzeju v ul. Magenta 15 odvijal voden ogled s predstavo (obvezna prijava). Večer je posvečen glasbi ter vlogi in pomenu, ki ga je imela v grškem, etruščanskem in rimskem svetu, ter spoznavanju verskih, političnih in kulturnih vidikov življenja teh civilizacij skozi glasbo. V okviru srečanja je predviden tudi ogled razstave "Tihi zvoki", na kateri bodo udeleženci imeli priložnost, da prek razstavljenih poslikav na vazah, reliefov in nekaterih antičnih glasbenih instrumentov, odkrijejo raznoliki svet glasbe, ki obeleži vsak trenutek človekovega življenja. Za glasbeno kuliso bodo poskrbeli glasbeniki, ki so se udeležili delavnice Synaulia – Center zvoka. Igrali bodo na rekonstruirane instrumente, ki so jih uporabljali v etruščanskem, grškem in rimskem svetu, tako da bodo obiskovalci lahko prisluhnili starodavnim zvokom.

### **Chianciano Terme, Mestni arheološki muzej, 2010**

Mestni arheološki muzej v Chiancianu Terme bo v soboto, 4. septembra, odprl razstavo na temo glasbe v antiki "Umetnost, arheologija in glasba: glasbena pot od antike do danes".

Gre za prefinjeno in pomembno razstavo – pobudo zanjo sta dali fundacija in Arheološki mestni muzej Chianciano Terme v sodelovanju s fundacijo Musei Senesi, Upravo za arheološko dediščino Toskane in glasbeno šolo Bonaventura Somma – na kateri bo do 31. decembra na ogled 50 eksponatov iz zbirk Mestnega arheološkega muzeja v Chiancianu Terme, občine Cetone, Državnega Etruščanskega muzeja v Chiusiju, Državnega arheološkega muzeja v Firencah, Egiptčanskega muzeja v Firencah, Etruščanske akademije iz Cortone.

Z razstavo "Umetnost, arheologija in glasba: glasbena pot od antike do danes" je povezan bogat program dogodkov. Na sporedu bodo koncerti, srečanja in konference pod vodstvom arheologov-glasbenikov, ki bodo obiskovalcem predstavili najpomembnejše antične instrumente ter razvoj glasbe od antike do danes.

### **Ancona, Mestni arheološki muzej v Markah**

(Povzeto po spletni strani [www.archeomarche.it](http://www.archeomarche.it))

#### *Arheoglasba*

Ciljna skupina: višji razredi osnovnih šol, srednje šole

Trajanje: eno srečanje.

Muzej: Državni arheološki muzej v Markah v sodelovanju s srednjo glasbeno šolo "G. B. Pergolesi".

Vsebina: multidisciplinarne aktivnosti na področju arheologije in antične glasbe. Ogled glavnih antičnih ikonografskih virov o glasbenih prizorih, obogatenih s poslikavami atiških vaz, ki ponazarjajo z glasbo povezane prizore. Obisk se zaključuje z glasbenimi utrinki antičnih melodij in skladb iz drugih zgodovinskih obdobj, ki jih bodo glasbeniki izvajali v živo.

### **Torino, Muzej starin, 2010-2011**

V izvedbi arheološkega združenja Le Muse, didaktična aktivnost

#### *Antične melodije*

*Spoznavanje pomena glasbe in prvih instrumentov z izdelavo preproste piščali*

### **Synaulia v kraju Xanten, anfiteater**



## Percorso serale

Ambito

LLML.

Obiettivo

Edutainment.

Destinatari

Famiglie con bambini.

Modalità

Realizzazione di percorsi serali, sfruttando la suggestione del buio e le aspettative derivanti dalla proposta ai bambini di un'attività al di fuori delle consuetudini. Pur mantenendo la correttezza scientifica, è evidente che si richiamano qui i "misteri dell'archeologia" persistenti nell'immaginario collettivo; il collegamento diventa più intenso se si scelgono serate particolari, come quella di Halloween (v. *Esempi*).

L'attività è impegnativa per la struttura museale, trattandosi di aperture straordinarie. Può richiedere la presenza, oltre che dell'educatore museale, di attori; il percorso necessita di una progettazione accurata, riguardo a tempi, ingressi dei personaggi e logistica. I bambini devono essere accompagnati da familiari, come presenza rassicurante.

### Esempio

#### Torino, Museo Egizio

(Da [www.museoegizio.it](http://www.museoegizio.it), serate di Halloween, 2011).

In occasione della notte più spaventosa dell'anno, il Museo Egizio di Torino organizza speciali visite guidate rivolte a famiglie con bambini: la scoperta dei segreti più misteriosi dell'Antico Egitto sarà accompagnata da imprevedibili sorprese e curiosi personaggi.

L'iniziativa, che si rivolge a bambini dai 6 ai 12 anni e alle loro famiglie, coinvolgerà i visitatori in un'incursione notturna nel Museo: dopo il tramonto, tra le 20.00 e le 24.00, piccoli gruppi di persone si introdurranno nelle sale buie guidati da un egittologo, che con l'aiuto di una torcia illustrerà loro grandi misteri e li metterà in guardia dagli strani incontri che si possono fare nella casa delle mummie a notte fonda, soprattutto se è la più spaventosa dell'anno...

Per aderire a "Halloween al Museo Egizio" è obbligatoria la prenotazione (fino ad esaurimento posti) al numero 011-4406903, la visita ha un costo di 2.50 euro per i bambini (6-12 anni) e di 15 euro per gli adulti. È richiesta la presenza di almeno un adulto ogni tre bambini. L'iniziativa verrà replicata nelle serate di giovedì 29, venerdì 30 e sabato 31 ottobre 2009.

I gruppi, formati da un massimo di 25/30 persone, partiranno nei seguenti orari: 20.00, 20.30, 21.00, 21.30, 22.00, 22.30 (l'ultima visita termina alle ore 23.30). I visitatori devono presentarsi 15 minuti prima dell'orario di inizio.

Al termine del percorso i giovani, coraggiosissimi, partecipanti riceveranno dolcetti e scherzetti a tema con la serata. L'iniziativa, ideata dal Museo Egizio con la collaborazione di egittologi e mummie, vuole coniugare la scoperta di una civiltà millenaria, portatrice di un patrimonio culturale immenso e articolato, con il piacere sottile che la notte di Halloween trasmette a grandi e piccini.



## Večerni program

### Področje

LLML.

### Cilj

Zabavno učenje.

### Ciljne skupine

Družine z otroki.

### Potek aktivnosti

Izvajanje večernih programov, pri čemer lahko izkoristimo čar teme in otrokom ponudimo neobičajne aktivnosti. Kljub upoštevanju znanstvenega pristopa je pri teh aktivnostih glavni poudarek na »skrivnostih arheologije«, ki so postale del kolektivne domišljije; pobuda je lahko še bolj učinkovita, če jo izpeljemo ob posebnih priložnostih, kot je npr. noč čarovnic (glej *Primeri*).

Ta aktivnost predpostavlja za muzejske ustanove neobičajen odpiralni čas. Poleg kustosa pedagoga je za izvedbo priporočljiva tudi prisotnost gledaliških igralcev; program je treba skrbno načrtovati, upoštevajoč časovni potek, nastop igralcev in logistiko. Otroke morajo spremljati starši, ki nanje delujejo pomirjevalno.

### Primer

#### **Torino, Egipčanski muzej**

(Povzeto po spletni strani [www.museoegizio.it](http://www.museoegizio.it), halloweeni večeri, 2011).

V najbolj grozljivi noči v letu bo Egipčanski muzej v Torinu priredil posebne vodene ogleda, namenjene družinam z otroki: odkrivanje najbolj nenavadnih skrivnosti starega Egipta bodo popestrila nepričakovana presenečenja in zanimivi junaki.

Pobuda je namenjena otrokom od 6. do 12. leta starosti in njihovim družinam. Udeležencem nudi nočni ogled muzeja: po sončnem zatonu se bodo obiskovalci, porazdeljeni v majhne skupine, med 20. in 24. uro napotili v temačne muzejske prostore pod vodstvom egiptologa, ki jim bo s pomočjo svetilke razkril velike skrivnosti in jih posvaril pred čudaškimi liki, na katere lahko naletijo ponoči v hiši mumij, še posebej če gre za najbolj grozljivo noč v letu... Za udeležbo na ogledu "*Noč čarovnic v Egipčanskem muzeju*" je obvezna prijava (do zasedbe vseh razpoložljivih mest). Pokličite: 011-4406903, vstopnica za otroke (od 6. do 12- leta starosti) stane 2,50 evrov, za odrasle pa 15,00 evrov. Zahteva se prisotnost vsaj enega odraslega na tri otroke. Ogledi bodo potekali v četrtek, 29.10, v petek, 30.10 in v soboto, 31. oktobra 2009.

Ogledi posameznih skupin, ki štejejo največ 25/30 udeležencev, so predvideni ob: 20.00, 20.30, 21.00, 21.30, 22.00, 22.30 (zadnji ogled se zaključi ob 23.30). Udeleženci naj se zberejo 15 minut pred začetkom vodene ogleda.

Ob koncu ogleda bodo mali pogumneži prejeli sladkarije ali darilca na temo večera.

S pobudo, ki jo je razvil Egipčanski muzej v sodelovanju z egiptologi, želi združiti spoznavanje večtisočletne civilizacije in njene bogate in razvejane kulturne dediščine s posebnim čarom noči čarovnic, ki navdušuje tako odrasle kot otroke.

# Fotografia al museo

## Ambito

LLML; family learning.

## Obiettivo

Proporre il museo come sfondo personalizzato dal visitatore o dare l'opportunità di fare propri gli spazi museali tramite la visione interpretativa consentita dal mezzo fotografico. Acquisire informazioni sulla percezione del museo da parte del pubblico generico.

## Destinatari

Adulti, famiglie, giovani.

## Modalità

Attività adatta ad occasioni particolari, come aperture serali e giornate sul patrimonio culturale.

Le modalità sono varie: nel museo può essere allestito un set fotografico "d'autore", in cui un fotografo professionista ritrarrà il pubblico accanto a opere scelte dal museo o dai visitatori, ovvero saranno i visitatori ad avere piena libertà di scatto, anche con mezzi non canonici come il cellulare.

Può anche essere indetto un *photo contest*, con successiva selezione e premiazione delle immagini, eventualmente in connessione con un tema sul quale il museo desidera sondare le opinioni dei suoi fruitori o vuole favorirne il coinvolgimento.

La diffusione delle immagini prodotte può avvenire tramite il sito del museo o *social networks*, o con l'allestimento di un'esposizione temporanea.

## Esempio

### Reggio Emilia, Musei Civici, 2012

La notte di San Giovanni quest'anno è dedicata all'arte e alla cultura: domani, sabato 23 giugno, l'appuntamento è con la straordinaria Notte dei Musei che vede un programma ricco di eventi che proseguono fino a tardi. Ci sono *photo contest*, un'asta di opere d'arte per le scuole danneggiate dal terremoto, *dj set* per ballare in contesti insoliti e tanto altro. L'evento - promosso da ICOM a maggio, poi rinviato per i fatti di Brindisi - lo scorso anno aveva attirato 13mila persone nel centro storico e ora si rinnova coinvolgendo diversi spazi per raccontare quello che i musei fanno tutti i giorni, ovvero custodire tesori per le generazioni di oggi e future. Offre inoltre la possibilità di vedere con ingresso gratuito le mostre di Fotografia Europea (che chiudono i battenti domenica 24 giugno), aperte dalle 21 fino all'una di notte.

Si parte ai Chiostri di San Pietro (via Emilia San Pietro 44/c) dove alle 21 si parla dei musei del futuro con l'architetto Italo Rota che presenta il progetto di riallestimento dei Musei di Palazzo San Francesco; sempre in questa *location*, nelle stanze che ospitano l'installazione "Gli oggetti ci parlano" (aperta fino al 2 settembre, tutti i venerdì e sabato dalle 21 alle 24) preparatoria al futuro allestimento museale, spazio ai set fotografici d'autore a cura di Fabio Boni, Fabrizio Cicconi, Fabrizio Orsi. Chi parteciperà all'iniziativa avrà la possibilità di essere ritratto all'interno dei suggestivi allestimenti creati con gli oggetti portati dai cittadini, un tuffo nella memoria aperto alle suggestioni dei profondi cambiamenti che questi ambienti hanno vissuto negli ultimi decenni e alle domande sul loro futuro sviluppo.

# Fotografija v muzeju

## Področje

LLML (program za družine).

## Cilj

Muzej kot personalizirano ozadje za obiskovalca, ki lahko muzejske prostore spozna s pomočjo fotografskega aparata. Pridobivanje informacij o tem, kako širša javnost dojema muzejsko ustanovo.

## Ciljne skupine

Odrasli, družine, mladi.

## Potek aktivnosti

Ta aktivnost je primerna ob posebnih priložnostih, kot so večerni dogodki ali dnevi kulturne dediščine. Možnih je več načinov izvedbe: v muzejskih prostorih lahko postavimo pravi fotografski studio, v katerem poklicni fotograf obiskovalce fotografira ob razstavljenih predmetih, ki jih določi muzej ali sami obiskovalci, oziroma lahko obiskovalci prosto fotografirajo razstavljene predmete tudi z neobičajnimi sredstvi, kot so prenosni telefoni. Lahko priredimo tudi fotografski natečaj s kasnejšim izborom in nagrajevanjem najboljših fotografij; natečaj lahko povežemo z določeno temo, o kateri želi muzej pridobiti mnenje svojih obiskovalcev ali povečati zanimanje zanjo. Fotografije lahko objavimo na spletni strani muzeja ali na družbenih omrežjih oziroma jih predstavimo v okviru občasne razstave.

## Primer

### Reggio Emilia, Mestni muzeji, 2012

Praznik oz. noč sv. Janeza Krstnika je letos posvečen umetnosti in kulturi. V soboto, 23. junija, je na sporedu enkratna Noč muzejev s pestrim in bogatim programom, ki se bo odvijal pozno v noč. Na sporedu bodo *fotografski natečaji*, dražba umetniških del, katere izkupiček bo namenjen med potresom poškodovanim šolskim poslopjem, plesišče z DJ-jem in še veliko več. Dogodek – pobudo zanj je ICOM dal že meseca maja, a so ga zaradi bombnega napada v Brindisiju preložili – je lansko leto v staro mestno jedro privabil 13.000 obiskovalcev. Pobuda, ki bo letos potekala drugič, se bo odvijala na različnih lokacijah. Organizatorji želijo obiskovalcem predstaviti, kaj počnejo vsak dan v muzeju oziroma kako hranijo dragocena zgodovinska pričevanja za današnje in bodoče generacije. Poleg tega si bodo udeleženci lahko brezplačno ogledali slike v sklopu razstav Evropske fotografije (te se zaključijo v nedeljo, 24. junija), ki so odprte od 21. ure do ene ure ponoči.

Ogled se začne pod oboki cerkve sv. Petra (ul. Emilia San Pietro 44/c) ob 21. uri, ko bo arhitekt Italo Rotta govoril o muzejih v bodočnosti in predstavil projekt prenove muzejev palače Svetega Frančiška. V sobah, kjer je postavljena razstava "Predmeti pripovedujejo" (odprta vsak petek in soboto od 21. do 24. ure) oziroma začasna razstava, ki bo na voljo do postavitve dokončne muzejske razstave, bodo postavili svoj fotografski atelje Fabio Boni, Fabrizio Cicconi, Fabrizio Orsi. Udeleženci bodo tako imeli možnost, da jih fotografirajo portretirajo v prostorih, opremljenih s predmeti, ki so jih prinesli občani. Gre za pravcati skok v preteklost s pogledom na globoke spremembe, ki so jih ti kraji doživeli v zadnjih desetletjih, hkrati pa na izhodišča za določanje bodočih razvojnih možnosti muzeja.

## Museo visto dal pubblico

### Ambito

LLML.

### Obiettivo

Rinsaldare il legame fra cittadini e museo sul piano emotivo e del ricordo.

### Destinatari

Pubblico prevalentemente locale.

### Modalità

Viene richiesto al pubblico di inviare o portare al museo qualcosa che rappresenti un ricordo, un pensiero, un'opinione sul museo stesso. Il tutto sarà poi oggetto di un'esposizione.

Si tratta di un'iniziativa molto utile all'istituzione per fare il punto sulla percezione diffusa delle sue peculiarità e sulla propria capacità di richiamo, oltre che sul grado di coinvolgimento del pubblico.

### Esempio

#### **Bologna, Museo Civico Archeologico, 2012**

#### **VISTO DA VOI: festeggiamo assieme il 130° compleanno del Museo Civico Archeologico, 2012**

La sua festa di compleanno è stata celebrata con la kermesse di Archeopolis, ma la cifra è ragguardevole e merita ancora di più! Vorremmo che in questa occasione il nostro museo potesse per una volta essere raccontato non dagli addetti ai lavori, ma dal suo pubblico.

Quasi tutti i cittadini di Bologna ne conservano un ricordo: forse un vecchio tema che ne parla, qualche foto, una traccia nella memoria a cui dare forma anche in una semplice frase, l'immagine di un oggetto preferito o che si è impresso in modo particolare nella memoria (per favore, non solo mummie!).

Ebbene - grandi e piccoli - scriveteci, disegnate, inviateci materiale, scatenate la fantasia!

SABATO 28 Aprile 2012 alle ore 16 siete tutti invitati a vedere com'è il museo VISTO DA VOI, in una narrazione che già ci prefiguriamo originale e divertente.

Sarà allestita una piccola esposizione che rappresenta l'atto finale dei festeggiamenti per il 130° compleanno del Museo. Ma non un'esposizione qualunque: un regalo del pubblico al suo Museo e del Museo al suo pubblico. Uno spazio dove saranno i visitatori a raccontare, con vecchi temi, foto, immagini, frasi, il Museo, ripescando dal baule dei ricordi.

C'è tempo fino al 15 aprile per consegnare il materiale con cui sarà allestita la mostra: che aspettate?

Il museo che si affaccia sulla Piazza,

quello dove la maestra ci ha portato da piccoli,

quello che... sì, una volta l'ho visto, mi ricordo poco ma c'erano le mummie,

quello che... ci torno la domenica perché c'è sempre qualcosa da rivedere,

quello che... è un sacco che non ci vado ma posso portarci mio nipote,

quello che... domenica ci porto mamma e papà perché mi è piaciuto un sacco,

quello che... domani la maestra ci porta al museo, sempre meglio che in classe

Spedite, portate i vostri ricordi al Museo all'att.ne di: dott.ssa Anna Dore, Museo Civico Archeologico, via de' Musei 8 - 40124, oppure tramite posta elettronica all'indirizzo: [vistodavoi@gmail.com](mailto:vistodavoi@gmail.com)



## Kako obiskovalci dojemajo muzej

### Področje

LLML.

### Cilj

Krepitev odnosa med javnostjo in muzejem s pomočjo čustev in spominov.

### Ciljne skupine

Večinoma lokalna javnost.

### Potek aktivnosti

Domačine prosimo, naj muzeju posredujejo nekaj, kar jih spominja na muzej ali predstavlja njihovo mnenje o njem; ta predmet nato tudi razstavimo.

Za muzejsko ustanovo je to zelo primerna pobuda, saj ji omogoča spoznati tako mnenje, ki ga ima o njenih posebnostih širša publika, kot tudi zanimanje javnosti za njene pobude.

### Primer

#### **Bologna, Mestni arheološki muzej, 2012**

#### **Z VAŠIMI OČMI: praznujmo skupaj 130. rojstni dan Mestnega arheološkega muzeja, 2012**

Rojstni dan muzeja so obeležili s programom dogodkov Archeopolis, vendar je to pomembna obletnica, zato si zasluži še veliko več!

Želeli bi, da ob tej priložnosti o našem muzeju ne spregovorijo samo muzejski delavci, pač pa tudi njegovi obiskovalci.

Skoraj vsi meščani Bologne imajo kak spomin, ki je povezan z muzejem: morda hranijo kakšne stare spise, ki govorijo o njem, kakšno sliko, spomin, ki bi ga lahko strnili tudi v en sam stavek, podobo najljubšega predmeta, ki jim je ostala v spominu (a lepo prosimo, ne samo mumije!). Torej - odrasli in otroci - pišite nam, ustvarjajte, pošljite nam gradivo, prepustite se domišljiji!

V SOBOTO, 28. aprila 2012, ob 16. uri ste prisrčno vabljeni, da si ogledate, kakšen je muzej Z VAŠIMI OČMI, in da odkrijete pisan mozaik vaših izvornih in zabavnih pripovedi. Poleg tega bo na ogled še majhna razstava o zaključnem delu praznovanj ob stotridesetem rojstnem dnevu muzeja. Vsekakor to ni običajna razstava, pač pa darilo obiskovalcev muzeju in darilo muzeja svojim obiskovalcem. To je prostor, v katerem bodo obiskovalci pripovedovali o muzeju s starimi spisi, slikami, fotografijami in zgodbami, ki jih bodo odkrili na podstrešju spominov.

Do 15. aprila lahko oddate vaše gradivo, ki bo vključeno v razstavo: kaj še čakate?

Vaše prispevke pošljite ali prinesite osebno v muzej h gospe Anni Dore na naslov: Mestni arheološki muzej, ul. de' Musei 8 - 40124. Lahko jih tudi posredujete po elektronski pošti na naslov: vistodavoi@gmail.com

Muzej, ki gleda na trg,

Muzej, kamor nas je učiteljica peljala, ko smo bili majhni,

Muzej... ja, enkrat sem ga videl, spominjam se bolj malo, ampak tam so bile mumije,

Muzej ... ki ga bom spet obiskal v nedeljo, ker v njem vedno odkriješ kaj novega,

Muzej... kamor me že dolgo ni bilo, ampak se lahko tja vrnem z vnukom,

Muzej... v nedeljo ga bom obiskal z mamo in očetom, ker mi je bil zelo všeč,

Muzej... jutri gremo v muzej z učiteljico, še vedno bolje kot v razredu.

# Festival

## Ambito

LLML; family learning.

## Obiettivo

Proporre la conoscenza di aspetti del mondo antico in chiave di intrattenimento (*edutainment*).

## Destinatari

Pubblico adulto, famiglie, giovani; spesso con attività riservate alla fascia infantile.

## Modalità

Evento caratterizzato da una pluralità di manifestazioni (dalla conferenza al film alla rappresentazione teatrale, dal laboratorio alla visita spesso con modalità inusuali, ecc.), organizzato in più sedi (anche in diverse località) e di durata superiore alla singola giornata, che trascende dal punto di vista organizzativo il singolo museo e richiede considerevoli risorse economiche, quindi la partecipazione in prima persona o il sostegno degli Enti locali e di altre forze istituzionali e talvolta la sinergia di diversi comuni (cfr. in Internet i programmi del Festival di Rimini); sono state tuttavia sperimentate soluzioni di minore complessità, in cui il museo può essere protagonista o comprimario. Le manifestazioni in cui è sottolineato il carattere di sagra o festa locale focalizzano spesso l'attenzione del pubblico sull'alimentazione antica e sulle bevande; talvolta vi trovano spazio "rievoazioni storiche" e la riproposta di giochi antichi (v. schede relative). Un altro tema spesso proposto è quello dei profumi (e dei loro contenitori) o delle spezie.

Nell'ambito dei laboratori didattici, la possibilità di usufruire di spazi aperti o più ampi di quelli consueti consente di introdurre attività di archeologia sperimentale.

Si tratta in ogni caso di un'occasione per proporre un approccio al museo a segmenti di pubblico che non si situano fra i suoi frequentatori abituali.

## Durata

Da una giornata a più giorni, talvolta non consecutivi, con eventi anche serali.

## Esempi

### Rimini e altre sedi, 2012 (fig. 1)

*Antico/presente, Festival del mondo antico, XIV edizione, Hospes/hostis, con programma molto ricco e variegato.*

**L'ospitalità**, che identifica Rimini nel mondo e in tutta la sua storia, è al centro di questa edizione del Festival. Multiplici sono le facce dell'approccio con lo "straniero", ora amico (*Hospes*), ora nemico (*hostis*), in un rapporto dinamico di confronto, fondamentale per la consapevolezza della propria identità, in cui l'uno può sempre convertirsi nell'altro. Pur confermando lo spirito poliedrico e i molti interessi, il Festival ruota dunque intorno a uno dei temi basilari del vivere: dall'epopea omica fino all'oggi, con il movimento di popoli e persone che connota il nostro quotidiano.

**Il Festival riprende il format originale** (lezioni magistrali, dialoghi, presentazioni di novità editoriali, tavole rotonde, spettacoli, film, visite guidate...) con la partecipazione di autorevoli esponenti della cultura che portano alla ribalta le ricchezze del passato coniugandole con le potenzialità del presente di uno dei distretti turistico-culturali più vivaci nel panorama italiano. Come ormai tradizione, torna *Festival del mondo antico*, lo spazio riservato a giochi e laboratori per i più giovani.

Martedì 19 giugno  
Aspettando il Festival  
ore 21.30 Corte degli Agostiniani  
Enzo Bianchi e Sergio Valtania  
L'amore del prossimo

22-23-24 giugno 2012

Rimini-Riccione-Cattolica-  
Santarcangelo-Verucchio

<http://antico.comune.rimini.it>

# Festival

## Področje

LLML (program za družine).

## Cilj

Spoznavanje antičnega sveta na zabaven način (*edutainment*).

## Ciljne skupine

Odrasli, družine, mladi; posebne aktivnosti za otroke.

## Potek aktivnosti

Pobudo spremlja vrsta dogodkov (konference, predvajanje filmov, gledališke predstave, delavnice, neobičajni obiski muzeja itd.), ki potekajo na več lokacijah (tudi v različnih krajih) in trajajo več dni. Za organizacijo in financiranje takega festivala je treba k sodelovanju povabiti več muzejskih ustanov, lokalno upravo in druge institucije, tudi iz sosednjih občin (glej npr. na internetu program festivala iz Riminija); lahko pa se izvedejo tudi manjši dogodki, pri katerih je muzej glavna ali stranska ustanova.

V okviru vaških praznikov se lahko taki dogodki povežejo z antično hrano in pijačo; pogosto se festivali odvijajo v okviru pobud žive zgodovine, na katerih se ponazarjajo tudi antične igre (glej ustrezne liste). Druga zanimiva tema so dišave (in njihove posode) ali začimbe.

Izvedba pedagoških delavnic na prostem ali v večjih prostorih omogoča tudi izvajanje eksperimentalnih arheoloških aktivnosti.

To je vsekakor priložnost za približevanje muzejske ustanove tistemu delu javnosti, ki ne sodi med njene redne obiskovalce.

## Trajanje

Od enega dneva do več dni, ki niso nujno zaporedni, vključno z organizacijo večernih dogodkov.

## Primeri

### **Rimini in druge lokacije, 2012 (sl. 1)**

*Antika/sedanost, Festival antičnega sveta, XIV. izvedba, Hospes/hostis, bogat in raznolik program*

### **Alba, Benevagienna, Dnevi arheologije (sl. 4)**

November 2005, *Zgodovina danes*, aktivnosti se osredotočajo na Mestni arheološki muzej v kraju Benevagienna in v Mestnem muzeju "Federico Eusebio" v Albi. Program zajema izobraževanja, delavnice eksperimentalne arheologije, predstavitev knjige in itinerarija med spomeniki ter sejem starin.

### **Borgoricco (PD), Museo della Centuriazione (sl. 5)**

Praznik "Ozemlje zgodovine", maj 2012

### **Oderzo (TV), *Opitergium* zgodovinska uprizoritev, 2012 (sl. 3, 6)**

Od leta 2010 se vsaki dve leti zvrsti zgodovinska uprizoritev, na kateri sodelujejo nekatere višje srednje šole in plesne skupine iz Oderza in bližnjih krajev in uprizorijo dela iz klasične literature.

### **Chianciano Terme e Val di Chiana, 2012 (sl. 2)**

*Archeofest, druga izvedba*

Od 6. do 21. julija bo potekala druga izvedba državnega festivala, ki je že med prvo izvedbo usmerila pozornost in zanimanje strokovnjakov in ljubiteljev arheologije v termalno naselje in celotno bližnje območje.



### Alba, Benevagienna, Archeogiomate (fig. 4)

Novembre 2005, *La storia al presente*, attività incentrata sul Museo Civico Archeologico di Benevagienna e sul Museo Civico "Federico Eusebio" di Alba, con momenti di studio, laboratori di archeologia sperimentale, presentazioni di un percorso monumentale e di un volume, mercatino di antiquariato

### Borgoricco (PD), Museo della Centuriazione (fig. 5) Festa "Terra di storia", maggio 2012

### Oderzo (TV), *Opitergium* rievocazione storica, 2012 (fig. 3, 6)

Dal 2010 a cadenza biennale, prevede il coinvolgimento delle scuole superiori e delle scuole di danza locali e delle zone limitrofe, per la riproposizione di *pièces* del teatro classico

### Chianciano Terme e Val di Chiana, 2012 (fig. 2)

#### Archeofest, seconda edizione

Dal 6 al 21 luglio, torna il festival nazionale che già nella prima edizione ha catalizzato l'attenzione di studiosi e appassionati di archeologia sulla cittadina termale e sull'intero territorio circostante.

Dal 6 al 21 Luglio 2012

Chianciano Terme e Val di Chiana Mostre, spettacoli, incontri ed eventi

ArcheoFest 2012: torna il primo festival nazionale dedicato all'archeologia. Mostre, convegni, spettacoli teatrali, ma anche aperture straordinarie con visite guidate ai musei archeologici e percorsi a piedi in occasione delle Notti dell'Archeologia, la campagna regionale di promozione del patrimonio archeologico della Toscana.



3

**Benevagienna**  
Museo Civico Archeologico  
Via Roma, 125 - Palazzo Lucerna di Rorà  
Domenica 30 ottobre, dalle 14.00 alle 19.00

**A tavola con gli antichi Romani**  
Le abitudini alimentari e i segreti delle ricette ai tempi dell'Impero romano

Cosa mangiavano gli abitanti dell'antica Augusta Bagiennorum? Per scoprire e conoscere le usanze culinarie del popolo romano, all'interno degli spazi del Museo Civico di Benevagienna si potrà assistere alla realizzazione di alcune fra le ricette più caratteristiche, preparate secondo le indicazioni dell'antico ricettario del gastronomo Marco Gavio Apicio. Un laboratorio di archeologia sperimentale farà da suggestiva cornice alla visita al Museo archeologico e all'incontro con la dott.ssa Stefania Ratto, collaboratrice della Soprintendenza per i Beni Archeologici del Piemonte (ore 16.30).

**inoltre lo stesso giorno**

"Augusta Antiquaria", dalle ore 8.00 alle 18.00. Oltre 300 bancarelle di antichità e collezionismo nell'isola pedonale del centro storico, anche in caso di pioggia per la presenza di portici. Una navetta collegherà il centro storico con il sito archeologico della Roncaglia.

Salone delle Quattro Stagioni o di Napoleone, Palazzo Lucerna di Rorà, presentazione del volume "Sulle tracce dell'Augusta Bagiennorum. Un'antica città tra il Tanaro e lo Stura" di Piero Barale, a cura di Archea.

**Alba**  
Museo Civico "Federico Eusebio"  
Via Vittorio Emanuele, 19 - Cortile della Maddalena  
Domenica 27 novembre, dalle 15.00 alle 19.00

**Le spezie nei profumi, nei vini e nelle ricette di 2000 anni fa**  
Un affascinante viaggio alla scoperta dell'uso delle erbe aromatiche nella produzione di profumi e cosmetici, nei vini e nelle pietanze del mondo romano

Il Museo Eusebio si trasformerà in un vero e proprio laboratorio di profumeria e cosmetici e di produzione del vino per conoscere l'utilizzo delle spezie e delle erbe aromatiche non solo come condimenti da tavola o per aromatizzare la bevanda più amata dai Romani, ma anche per produrre "gustosi" profumi e unguenti. Per tutto il pomeriggio, grazie a laboratori di archeologia divulgativa e alla presenza di attori che daranno voce ad alcuni personaggi di *Alba Pompeia* sarà possibile degustare il vino aromatizzato e le salse tipiche dell'epoca e sperimentare i segreti di bellezza delle matrone romane. Le suggestive simulazioni saranno accompagnate da due approfondimenti condotti dall'archeologa Francesca Chiocci (ore 15.30 e 17.30).

**Alba, Sabato 5 novembre**  
Museo Civico Archeologico e di Scienze Naturali "Federico Eusebio"

Ore 16.00, pomeriggio di studi  
**"Il cibo nel mondo antico: preparazione e consumo"**  
Le abitudini alimentari del Piemonte antico; a seguire degustazione guidata di piatti preparati secondo gli antichi ricettari.  
Ore 18.00, inaugurazione del Percorso archeologico-monumentale della città di Alba.

**Due musei, due occasioni per conoscere e scoprire dal vivo il mondo dell'antica Roma**  
Una giornata al Museo, in maniera diversa dal solito: la possibilità di visitare due fra i Musei archeologici più importanti del coneesse e di divertirsi assistendo ad animazioni teatrali ed a laboratori di archeologia sperimentale, partecipando in prima persona a simulazioni di vita romana e addirittura assaggiando i vini e le pietanze dell'antica Roma.

**Due tematiche, due argomenti da approfondire**  
Le abitudini alimentari: l'utilizzo delle spezie nella cosmesi e nell'arte culinaria. Una carrellata sulla vita dei nostri antenati del I secolo dopo Cristo, alla ricerca del loro modo di vivere e di pensare il mondo.

**Due appuntamenti, due città da visitare**  
Alba e Benevagienna: città dalla storia antica e gloriosa, tra guerre, paci, assedi e ricostruzioni. Paesi nei quali le tracce dell'antichità assumono una valenza nobile, sui quali campeggia un alone di mitica grandiosità; città ricche di eventi, da visitare in ogni momento dell'anno.

**Due giornate, un unico evento: le Archeogiomate**  
Le Archeogiomate nascono con l'intento di avvicinare il grande pubblico ai Musei e alle loro collezioni, attraverso un percorso di visita divertente e accattivante, ma sempre scientificamente valido. Ogni appuntamento delle Archeogiomate è composto da un alternarsi di momenti di gioco, di recitazione, di divertimento a fasi nelle quali la divulgazione storica si assume il compito di spiegare, con semplicità, aspetti tematici della vita romana. I reperti dei singoli Musei offrono lo spunto per approfondire, attraverso entrambi i momenti, un tema particolare: due giornate, un unico intento, quello di presentare la vita di tutti i giorni dei nostri avi nella sua semplicità, nella sua quotidianità.

4

Chianciano Terme in Val di Chiana Zvrstile se bodo razstave, predstave, srečanja in dogodki. Od 6. do 21. julija ArcheoFest 2012: vrača se prvi državni festival, posvečen arheologiji. Arheološke noči so pomembna prireditve na področju promocije arheološke dediščine v Toskani. Na sporedu so razstave, konference, gledališke predstave, posebni vodeni ogledi v arheoloških muzejih in sprehodi.

Terra di storia, Edizione Didattica 2012  
 "Il museo e la centuriazione"  
 19-20 maggio 2012

**SABATO 19 MAGGIO**

9,00 /12,30 **Laboratori didattici** riservati agli studenti delle scuole primarie  
 (Programma completo: [www.museodellacenturiazione.it](http://www.museodellacenturiazione.it))

16,30 -19,00 **Visite guidate al Museo della Centuriazione e laboratori didattici per ragazzi e adulti** (lo scavo archeologico, il legionario e la sua tenda; i metalli: armi e gioielli)

20,30-22,30 **Alla scoperta del Museo con i 5 sensi: visita guidata animata per tutti** (a cura di Ass. Culturale Mondonovo e Carro Navalis; gruppi di max 35 persone con partenza ogni 15 min, [durata 1 ora])

**DOMENICA 20 MAGGIO**

15,00 - 17,00 **Caccia al Graticolato: caccia al tesoro in bicicletta, alla scoperta di *kardines, decumani, limites interscivsi* della centuriazione** (a cura di HerediA; partenza davanti al Museo per un itinerario che si snoda nel territorio centuriato di Borgonico alla scoperta di corsi d'acqua, canali e pozzi)

16,00 **Visite guidate al Museo della Centuriazione Romana e laboratori didattici per ragazzi e adulti** (i giochi romani; il legionario e la sua tenda; i metalli: armi e gioielli)

19,00 **Spettacolo di musiche e danze antiche** (Gruppo Spartum Campodarsego)

Nel corso delle due giornate e della serata di sabato sarà possibile per bambini e adulti accedere alle visite guidate e ai laboratori didattici, pagando unicamente il biglietto di ingresso al Museo (intero € 2, ridotto € 1)

INFO: MUSEO DELLA CENTURIAZIONE ROMANA  
 Viale Europa 12 - Borgonico (PD)  
 Tel 049 9336321/049 9337930  
[www.museodellacenturiazione.it](http://www.museodellacenturiazione.it)  
[infoeventi@museodellacenturiazione.it](mailto:infoeventi@museodellacenturiazione.it) [museo@comune.borgonico.pd.it](mailto:museo@comune.borgonico.pd.it)  
 Visite guidate a cura di Arc.A.Dia; laboratori didattici a cura di Arc.A.Dia, HerediA e Ars Metallica

5



**COMUNE DI ODERZO**  
CITTÀ ARCHEOLOGICA

<http://www.comune.oderzo.tv.it>



OPITERGIUM

**SESTA EDIZIONE "OPITERGIUM RIEVOCAZIONE STORICA"**  
3 / 10 GIUGNO 2012

**domenica 3 giugno:**  
 ore 21.15 - Piazza Carducci - Rappresentazione "a scuola con *Piramo e Tiside*" a cura della Scuola di Danza Open Up Dance Fusion;  
 a seguire "Scene di vita quotidiana" a cura dell'associazione Culturale "La Barca dei Comici"

**lunedì 4 giugno:**  
 ore 21.15 - Piazza del Foro Romano - Rappresentazione teatrale "*AVVLARIA*" di Plauto a cura dell'Istituto scolastico Collegio Brandolini Rota di Oderzo

**martedì 5 giugno**  
 ore 21.15 - Piazza del Foro Romano - Rappresentazione teatrale "*DIONISO*" - adattamento dalle "*Baccanti*" di Euripide a cura dell'ISIS "A. Scarpa" di Oderzo e Motta di Livenza

**mercoledì 6 giugno:**  
 ore 21.15 - Piazza Carducci - Rappresentazione "a scuola con *Orfeo ed Euridice*" a cura della Scuola di danza "L'Etoile" di Oderzo  
 a seguire "Scene di vita quotidiana" a cura dell'associazione Culturale "La Barca dei Comici"

**giovedì 7 giugno**  
 serata enogastronomica presso *Caupona* a Rustigné a cura dell'Associazione "La Fontana"

**venerdì 8 giugno**  
 ore 16.00 - Piazza Grande - apertura *MACELLUM*  
 ore 21.15 - Piazza del Foro Romano - Rappresentazione teatrale "*ALCESIT*" di Euripide a cura dell'ITCG "J. Sansovino" di Oderzo

**sabato 9 giugno:**  
 ore 9.30 - Area verde parco di Ca' Diedo - *CASTRA* - apertura dell'accampamento con compagnia di figuranti specializzati; vari spettacoli e visite guidate su prenotazione sia agli scavi che al Museo archeologico  
 ore 11.00 - Apertura *MACELLUM*  
 ore 17.00 - Via Roma (area ex Studio) - Rappresentazione equestre celtica  
 ore 18.00 - Golena fiume Monticano (lato via Manin) - "Scene di caccia" a cura dell'Associazione "Arcieri Franchi" di Oderzo  
 ore 19.30 - Biblioteca Comunale: premiazione del Concorso "Vestiamo la Storia"  
 ore 21.00 - Parata storica dal Polo Culturale di via Garibaldi a Piazza Grande

6

## Chiedilo all'archeologo

### Ambito

LLML.

### Obiettivo

Proporre un approccio informale al museo, in cui l'iniziativa è lasciata al visitatore.

### Destinatari

Pubblico generico.

### Modalità

Il museo/parco/sito mette a disposizione, in date e orari opportunamente pubblicizzati, educatori museali/esperti, pronti ad accogliere il pubblico e a rispondere a domande liberamente poste.

Poiché non è prevista l'illustrazione strutturata di un argomento specifico, a differenza della visita guidata, può essere utile proporre nella fase iniziale dell'incontro un'attività per "rompere il ghiaccio", ad esempio predisponendo una cassetta con biglietti recanti quesiti di vario genere, che saranno pescati a caso dai visitatori e serviranno a dare inizio alla discussione (una variante è il fiore con petali di carta scritti sul retro e staccabili, che – richiamando le margherite di "m'ama non m'ama" – servono ugualmente come punto di partenza giocoso).

Nel caso di un museo di grandi dimensioni e in cui sono trattate epoche o civiltà diverse, è opportuno affidare a più operatori (competenti nelle diverse sezioni) lo svolgimento della visita, per evitare un'eccessiva genericità o inesattezze nelle risposte. Nel caso di un sito o parco archeologico, è meglio siano presenti, se possibile, coloro che hanno condotto gli scavi o persone di pari competenza.

Talvolta queste occasioni sembrano attrarre – più delle visite guidate tradizionali – anche persone che partecipano non per desiderio di conoscenza o curiosità, ma per dare un pubblico alle proprie esternazioni, spesso polemiche (basti pensare alle problematiche che talvolta comportano gli scavi archeologici, con interruzione di lavori, ecc.), o per mettere in mostra la propria erudizione, tentando di surclassare l'esperto; è importante che gli operatori siano adeguatamente preparati e abbiano alle spalle una buona esperienza di gestione di gruppi.

### Esempi

#### **Massaciuccoli, area archeologica, 2012**

**30 marzo, 27 aprile, 25 maggio, 29 giugno, "Chiedilo all'archeologo".**

Ancora quattro occasioni per approfittare delle aperture straordinarie del cantiere di scavo dell'area archeologica Massaciuccoli romana. Dalle ore dalle ore 15.00 alle ore 17.00 saranno gli stessi archeologi che stanno conducendo gli scavi a raccontare le nuove scoperte e a rispondere alle vostre domande. La partecipazione è gratuita.

#### **Paris, Musée du Louvre**

Con il titolo *Questions d'enfants (Domande di bambini)* il Musée du Louvre offre una serie di video, di circa 3-4 minuti l'uno, in cui un conservatore del museo risponde alle domande liberamente poste da alunni (dalla scuola dell'infanzia alla primaria) su una delle opere esposte (una scultura, un dipinto, un gioiello, ecc.; anche di ambito archeologico). In alcuni casi le domande sono state registrate e filmate da ragazzi della scuola superiore. I video sono liberamente scaricabili dal sito del Louvre. In questo caso non è prevista l'interazione diretta fra chi domanda e l'esperto.

# Vprašaj arheologa

## Področje

LLML.

## Cilj

Spodbujanje neformalnega pristopa do muzeja, pri čemer ima glavno vlogo obiskovalec.

## Ciljne skupine

Širša javnost.

## Potek aktivnosti

Muzej, park ali najdišče organizira ob točno določenih in ustrezno promoviranih datumih in urah srečanja s kustosi pedagogi ali strokovnjaki, ki sprejmejo obiskovalce in odgovarjajo na njihova vprašanja.

Za razliko od vodenega ogleda v tem primeru ni predvidena strukturirana predstavitev določene teme, zato lahko srečanje začnemo z aktivnostjo za prebijanje ledu: obiskovalci iz posebnega nabiralnika izvlečejo listke z vprašanji, ki nato spodbudijo razpravo; druga možnost je lahko cvet s papirnatimi listi, na katerih so zapisana vprašanja; obiskovalci odtrgajo liste podobno kot pri marjetici »ljubi me, ne ljubi me«.

Da bi se izognili presplošnim ali celo nepravilnim odgovorom, se v aktivnost v primeru večjega muzeja, v katerem so predstavljena različna zgodovinska obdobja in kulture, vključi več muzejskih delavcev (strokovnjakov za različna področja).

Take priložnosti pogosto privabljajo (celo več kot tradicionalni vodeni ogledi) tudi take ljudi, ki se tovrstnih pobud udeležujejo ne toliko zaradi želje po spoznavanju ali radovednosti, ampak le zato, da bi izrazili svoja pogosto polemična mnenja (dovolj, da pomislimo na številne probleme, ki jih prinašajo arheološka izkopavanja, s prekinitvijo del itd.) ali da bi pokazali svoje znanje in kompetence ter tako ponižali strokovnjaka. Zato morajo biti muzejski delavci ustrezno pripravljene in imeti že večletne izkušnje z vodenjem skupin.

## Primeri

### **Massaciucoli, arheološko območje, 2012**

*30. marec, 27. april, 25 maj, 29. junij, "Vprašaj arheologa".*

Na voljo so še štirje dnevi za ogled rimskega arheološkega najdišča Massaciucoli, ki bo v teh dneh izjemoma odprto javnosti. Od 15. do 17. ure bodo arheologi, ki vodijo izkopavanja, obiskovalcem razkrili podrobnosti o novih odkritjih in odgovarjali na njihova vprašanja. Vstop je prost.

### **Paris, Musée du Louvre**

Muzej Louvre ponuja vrsto videoposnetkov z naslovom *Questions d'enfants (otroci sprašujejo)*. Posnetki trajajo približno 3-4 minute, v njih pa konservator v muzeju odgovarja na vprašanja, ki so mu jih postavili učenci (od vrtca do osnovne šole) v zvezi z enim od eksponatov (kip, slika, nakit itd.; tudi s področja arheologije). V nekaterih primerih so vprašanja pripravili in posneli dijaki iz višjih šol. Videoposnetki so na voljo na spletni strani muzeja. V posnetkih ni neposredne interakcije med tistimi, ki postavljajo vprašanja, in strokovnjaki.

# Museo "fuori di sé"

Ambito

LLML.

Obiettivo

Promuovere il museo come luogo accessibile (culturalmente) per tutti.

Destinatari

Coloro che non sono visitatori né abituali né saltuari (il non-pubblico).

Modalità

L'attività può essere strutturata in modi diversi, ma si tratta in ogni caso per il museo di uscire dai suoi confini e raggiungere fisicamente un pubblico potenziale, informandolo in modo non mediato della propria esistenza e delle opportunità di conoscenza che offre.

L'attività informativa può essere condotta da educatori museali, pronti a rispondere a quesiti di natura scientifica sui temi di pertinenza o a soddisfare semplici curiosità, oppure da volontari opportunamente formati (vedi il caso di Anzio) per dar vita a un dialogo il più possibile paritario.

I luoghi sono scelti fra quelli più frequentati e meno connotati in senso museale, ad esempio centri commerciali, multisale cinematografiche, spiagge, ovvero centri di ritrovo in città, anche all'aperto (piazze, ecc.).

## Esempi

### Verona, Museo di Storia naturale

"L'iniziativa, denominata *Mosche e Mammuth: in piazza con il museo*, si strutturava sull'idea di allestire presso le piazze delle otto circoscrizioni cittadine degli stands che presentassero materiali e temi della ricerca naturalistica del museo. Ecco quindi per otto domeniche mattina, comparire in luoghi strategici della ritualità domenicale (leggi: nella piazza con chiesa e pasticceria) i gazebo del museo che presentavano agli occasionali passanti oggetti naturali, giochi, esperimenti, curiosità su piante, animali, fossili, materiali preistorici, rocce e minerali (...) permettevano agli operatori didattici coinvolti di spaziare tra i molti argomenti preparati allo scopo, ma più spesso di venir coinvolti a loro volta nei racconti e nelle esperienze degli adulti. Un autobus della Azienda Mobilità e Trasporti cittadina, svuotato delle sedie e riallestito a museo/biblioteca mobile con vetrine e materiali naturalistici era lo spazio per osservazioni al microscopio, piuttosto che per qualche consiglio bibliografico. (...) Il clima restava sempre disteso e comunicativo, ricettivo ad un utile scambio di informazioni: tu racconti una cosa a me ed io racconto una cosa a te. Dunque un'esperienza positiva, anche se a posteriori la riflessione non poteva che sottolineare l'unicità e quindi la mancanza di continuità del messaggio del museo. (...) Il tentativo di "fidelizzare" questi "visitatori" con un biglietto d'ingresso distribuito gratuitamente, ha successivamente portato a pochissimi ritorni, segno che questo è un pubblico che si deve per forza raggiungere sul territorio. (...) tutta l'operazione ha avuto un costo considerevole, mostrandone ancor più quindi la difficile riproponibilità nel tempo."

Tratto da A. Brugnoli, *L'adulto che-non-c'è*, in *I musei incontrano i mondi degli adulti. Metodi ed esperienze di lifelong learning*, Atti del convegno "Musei e lifelong learning: esperienze educative rivolte agli adulti nei musei europei" (Bologna, 2005) e Atti della IX Giornata Regionale di Studio sulla Didattica Museale (Rovigo, 2005), Treviso 2006, pp. 118-119.

### Anzio, Museo Civico Archeologico

"*Presidi di cultura museale*" (PCM) dal 2010



# Muzej za vse

## Področje

LLML.

## Cilj

Predstavitve muzeja kot ustanove, odprte in dostopne za vse.

## Ciljne skupine

Ljudje, ki običajno ne zahajajo v muzeje (»nejavnost«).

## Potek aktivnosti

Aktivnost lahko izvedemo na različne načine, gre pa vsekakor za priložnost, da se muzej predstavi potencialnim obiskovalcem zunaj svojih prostorov, in sicer tako, da jim posreduje informacije o svoji dejavnosti in možnostih, ki jih ponuja na področju izobraževanja.

Aktivnosti za posredovanje znanja lahko vodijo kustosi pedagogi, ki odgovarjajo na vprašanja znanstvenega značaja o temi, za katero so specializirani, ali pa na vprašanja, ki se obiskovalcem porajajo iz čiste radovednosti, oziroma usposobljeni prostovoljci, da se z obiskovalci vzpostavi čim enakopravnejši odnos.

Izbrane lokacije so lahko zelo neobičajne za muzejske delavnice, kot npr. nakupovalni centri, velike kinodvorane, plaže ali drugi kraji v mestu, lahko pa se aktivnosti izvajajo tudi na prostem (trgi itd.).

## Primeri

### Verona, Naravoslovni muzej

“Pobuda *Muhe in mamut: muzej na trgu*, se je rodila iz zamisli postavitve stojnic na trgih v osmih mestnih okrožjih, na katerih naj bi mimoidočim predstavili material in tematike, povezane z raziskovalnim delom muzeja na naravoslovnem področju. Ob nedeljah dopoldne se je zvrstilo osem srečanj na strateških krajih, kjer se običajno zbirajo ljudje (beri: na trgu pred cerkvijo in slaščičarno). Tu smo postavili muzejske stojnice, na katerih so muzejski delavci mimoidočim predstavljali naravne predmete, igre, poskuse, zanimivosti o rastlinah, živalih, fosilih, prazgodovinskih materialih, kamnih in mineralih. (...). Muzejski delavci so se pripravili na obravnavo številnih tematik, še najbolj pogosto pa so z ljudmi delili zgodbe in izkušnje.

Avtobus mestnega potniškega prometa so preuredili v potujoči muzej/knjižnico, sedeže so nadomestili z vitrinami in naravnimi materiali, ki so jih opazovali z mikroskopom. Poleg tega pa so strokovni delavci pomagali pri izbiri literature. (...). Delavci so s svojo komunikativnostjo ustvarili sproščeno in odprto vzdušje, idealno za medsebojno izmenjavo informacij: ti nekaj poveš meni, jaz pa tebi. To je bila pozitivna izkušnja, čeprav smo ob zaključku pobude ugotovili, da je šlo za enkratni dogodek, ki žal ni zagotovil prepoznavnosti oz. kontinuitete vloge muzeja in njegovega poslanstva (...). Poskus, da bi mimoidoče privabili v muzej z brezplačno vstopnico, ni požel veliko uspeha, kajti le malokdo je kasneje prišel v muzej. To je bil jasan znak, da gre za vrsto publike, ki je dosegljiva zgolj neposredno na teritoriju. (...) Stroški izvajanja projekta so bili znatni, zaradi česar je malo možnosti, da bi pobudo ponovno izvedli.”

Glej A. Brugnoli, *L'adulto che-non-c'è*, in *I musei incontrano i mondi degli adulti. Metodi ed esperienze di lifelong learning*, Akti konference “Muzeji in vseživljenjsko izobraževanje: izobraževalne pobude za odrasle v evropskih muzejih” (Bologna, 2005) e Akti IX. deželnega študijskega dneva o muzejski didaktiki (Rovigo, 2005), Treviso 2006, str. 118-119.

### Anzio, Museo Civico Archeologico

“*Hrami muzejske kulture*” (PCM) od leta 2010



## Schede di laboratori didattici





Listi pedagoških delavnic



# Abbigliamento

## Obiettivi

Studiare l'abbigliamento e le sue implicazioni sociali in una civiltà antica.

## Destinatari

Scuole primarie (ultimo triennio).

## Ambiti disciplinari

Storia; arte e immagine.

## Opere di riferimento in museo

Raffigurazioni di personaggi abbigliati (a seconda della civiltà prescelta, ad es. lamine figurate, ceramica figurata, statue, stele e rilievi, ...); armi; monili (collane, bracciali, elementi per capelli, ecc.) e complementi d'abbigliamento (fibbie da cintura, fibule,...).

## Attività proposta agli studenti

L'attività pratica può essere realizzata in modo vario:

- predisponendo disegni (da colorare, ritagliare, incollare su cartoncino e combinare), ispirati ai materiali presenti in museo, che consentano la "vestizione" progressiva di un personaggio antico, rappresentativo di una categoria (uomo o donna di una determinata classe sociale, soldato, schiavo, ecc.);
- con la realizzazione di monili in materiali vari (dal cartoncino ai materiali plastici, ai fili metallici manipolabili con perle in vetro, ecc.), se in museo sono presenti ornamenti sui quali si vuole porre l'accento come complementi dell'abbigliamento e sul cui significato simbolico si intende far riflettere;
- con la realizzazione di figure a grandezza naturale di personaggi maschili e femminili della civiltà di riferimento, cui applicare in modo corretto abbigliamento, gioielli, armi, grazie a calamite;
- se vi sono spazi adeguati e si dispone di stoffe e costumi selezionati/realizzati in modo congruente con le testimonianze antiche prescelte, vestizione dei bambini e animazione.

Il laboratorio viene associato allo studio di epoche diverse, dalla preistoria alla civiltà egizia a quelle classiche, all'Alto Medioevo.

## Ossewazioni

Per le scuole secondarie di secondo grado, il percorso può essere sviluppato sul raffronto con la realtà attuale e il laboratorio, ovviamente adeguato all'età, prevederà la riflessione critica sul ruolo della moda e dell'abito nella società moderna.

## Cenni bibliografici

L.M. Rizzi, *L'abbigliamento nell'antica Roma*, Albano 1977.

P. van der Plaetsen, *Educating RITA. Educating with Replicas Implements Textile Artefacts in the Provincial Archaeological Museum of South-East Flander*; B. Schneider, E. Wickum-Hoever, "Kleider machen Römer" - Ein neues museumspädagogisches Projekt am Römisch-Germanischen Museum Köln, in *Archäologische Museen und Stätten der römischen Antike - Auf dem Wege vom Schatzhaus zum Erlebnispark und virtuellen Informationszentrum?*, Referate des 2. Internationalen Colloquiums zur Vermittlungsarbeit in Museen (Köln, 3.-6. Mai 1999), (*Schriftenreihe des Museumsdienstes Köln*, 4), a cura di P. Noelke con la collaborazione di B. Schneider, Bonn 2001, pp. 204-217.

## Esempi

Materiale didattico realizzato per la **mostra Milano capitale dell'impero** (Milano, Palazzo Reale, 1990), ispirato al cofano in argento di *Proiecta*, in esposizione (fig. 2).

**Montecchio Maggiore, Museo di Archeologia e Scienze Naturali "G. Zannato"**, proposte didattiche 2011-2012 (fig. 1)



1

# Oblačila

## Cilji

Preučevanje oblačil in njihovih družbenih pomenov za neko kulturo v preteklosti.

## Ciljne skupine

Osnovne šole (zadnji trije/štirje razredi).

## Znanstvena področja

Zgodovina; likovna vzgoja.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Upodobitve zgodovinskih osebnosti (glede na izbrano civilizacijo, npr. ilustrirane folije, keramika, kipi, stele in reliefi ...); orožje; nakit (ogrlice, zapestnice, nakit za lase itd.) in modni dodatki (igle, fibule, pasne spono ...).

## Predlagana aktivnost za učence

Praktične aktivnosti lahko potekajo na različne načine:

- priprava ilustracij, ki jih učenci lahko pobarvajo, izrežejo, prilepijo na kartonček in kombinirajo med sabo in ki se nanašajo na predmete, razstavljene v muzeju; z njimi lahko učenci »oblečejo« antično figuro, ki zastopa določeno kategorijo (moškega ali ženskega iz določenega družbenega razreda, vojaka, sužnja itd.);
- izdelava nakita iz različnih materialov (od kartona do plastičnih materialov, od železnih žic do steklenih biserov itd.), če so v muzeju razstavljeni predmeti, ki veljajo za modne dodatke in na katere želimo opozoriti obiskovalce;
- izdelava figur naravne velikosti ženskih in moških likov iz arheoloških obdobij; nanje učenci pritrdijo oblačila, nakit, orožje s pomočjo magnetov;
- če je dovolj prostora in če razpolagamo s tkaninami in z oblačili, ki so skladni z izbranimi antičnimi pričevanji, se lahko učenci sami preoblečejo in izvedejo animacijo.

Delavnica je namenjena preučevanju različnih obdobij, od prazgodovine, Egiptčanov, klasičnih kultur vse do srednjega veka.

## Opombe

Za srednje šole lahko program prilagodimo, tako da aktivnost v delavnici povežemo s sedanostjo, pri čemer je treba upoštevati starost udeležencev; poudarek je na kritičnem razmišljanju o vlogi mode in oblačil v sodobni družbi.

## Literatura

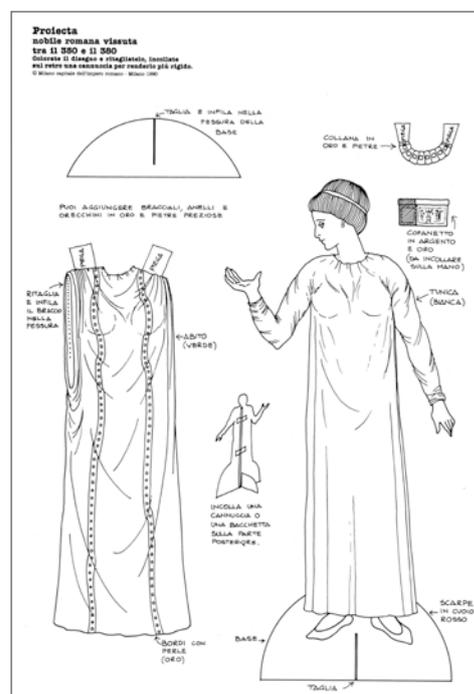
L. M. Rizzi, *L'abbigliamento nell'antica Roma*, Albano 1977.

P. van der Plaetsen, *Educating RITA. Educating with Replicas Implements Textile Artefacts in the Provincial Archaeological Museum of South-East Flanders*; B. Schneider, E. Wickum-Hoefer, »Kleider machen Römer« - Ein neues museumspädagogisches Projekt am Römisch-Germanischen Museum Köln, v *Archäologische Museen und Stätten der römischen Antike - Auf dem Wege vom Schatzhaus zum Erlebnispark und virtuellen Informationszentrum?*, Referate des 2. Internationalen Colloquiums zur Vermittlungsarbeit in Museen (Köln, 3.-6. Mai 1999), (*Schriftenreihe des Museumsdienstes Köln*, 4), ur. P. Noelke v sodelovanju z B. Schneider, Bonn 2001, str. 204–217.

## Primeri

Didaktično gradivo, izdelano za **razstavo Milan prestolnica imperija** (Milan, kraljeva palača, 1990), ki temelji na razstavnem eksponatu - srebrni skrinjici Proiecte (sl. 2).

**Montecchio Maggiore, Arheološki in naravoslovni muzej "G. Zannato"**, didaktična ponudba 2011–2012 (sl. 1)



## Abitazione protostorica

### Obiettivi

Studio delle forme insediative, dell'abitare e della vita quotidiana nella protostoria.

### Destinatari

Scuola primaria (III e IV classe).

### Ambiti disciplinari

Storia.

### Opere di riferimento

Resti di strutture abitative in un sito archeologico; materiali di uso comune nell'abitazione, sia costruttivi (ad esempio, resti di concotto), sia legati alla vita quotidiana e alle attività che si svolgevano nella casa: ceramiche, strumenti per filatura e tessitura...

### Attività proposta agli studenti

Possono essere proposte esercitazioni di tipo grafico (collocare con disegni o collage gli elementi della struttura e gli oggetti contenuti nella capanna); il montaggio di un plastico in scala dell'intera capanna o di una sua parte; la riproduzione di una capanna in materiale plastico (presentando agli studenti, qualora non esistano in museo, riproduzioni dei modellini fittili antichi); nell'ambito dell'archeologia sperimentale e in spazi aperti, la costruzione di una capanna con materiali reperibili sul territorio.

Il tema dell'abitare può inoltre essere completato dai laboratori relativi a abbigliamento, alimentazione, ceramica, filatura e tessitura, calibrati sull'epoca di riferimento.

### Esempi

**La cultura villanoviana, schede didattiche del Museo Archeologico di Bologna**, rist. 1992, scheda esplicativa della capanna, in cui sono anche evidenziate in modo chiaro (con un accorgimento grafico) le differenze rispetto all'età moderna.

#### Proposta della Cooperativa Archeoart (Basilicata)

da [www.archeoart.eu](http://www.archeoart.eu)

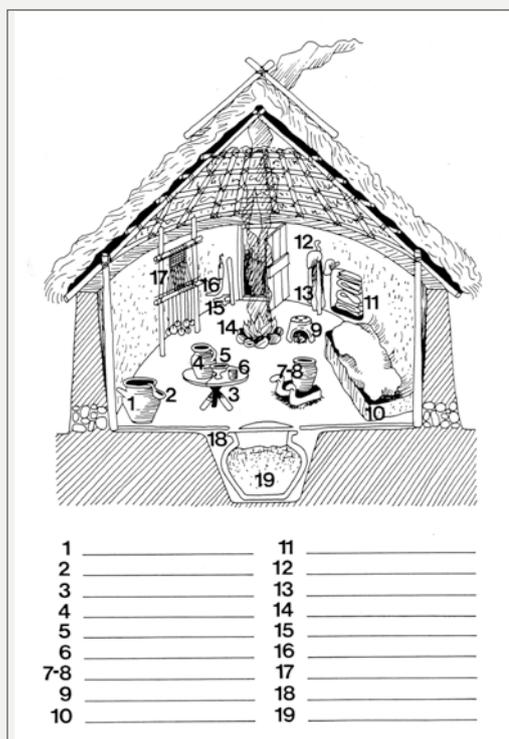
##### Ricostruzione di capanne pre-protostoriche

Nei progetti scientifici e didattico-sperimentali relativi alla ricostruzione di capanne preistoriche, Archeoart utilizza dati ricavati sia da contesti archeologici sia da confronti etnografici con realtà primitive attuali.

I materiali impiegati per la costruzione, tutti naturali, sono recuperati tra quelli disponibili nel territorio presso aree lacustri, calanchive, marine, etc..

La costruzione della capanna prevede le seguenti fasi:

1. scavo nel terreno delle buche per l'alloggiamento dei pali lignei;
2. realizzazione della struttura portante del tetto con assi lignee spioventi posti ognuno tra il palo centrale e le teste dei pali di sostegno perimetrali;
3. creazione dell'incannucciata (pareti) fra i pali perimetrali;
4. copertura del tetto con fasci di fibre vegetali palustri, paglia, fango (stramineo);
5. stesura dell'intonaco sulle pareti dell'incannucciata;
6. realizzazione del piano di calpestio all'interno della capanna con terra battuta e ciottoli fluviali di piccole dimensioni.



# Prazgodovinska bivališča

## Cilji

Preučevanje naselbinskih vzorcev, bivališč in vsakdanjega življenja v prazgodovini.

## Ciljne skupine

Osnovna šola (3. in 4. razred).

## Znanstvena področja

Zgodovina.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Ostanki bivališč v okviru arheološkega najdišča; vsakdanji predmeti in materiali, kot so gradbeni materiali (npr. ostanki opeke), in predmeti za vsakdanja gospodinjska opravila: keramika, pripomočki za ročno predenje in tkanje

## Predlagana aktivnost za učence

Aktivnosti so lahko likovnega značaja (s pomočjo risb in kolažev sestavimo dele zgradbe in predmete iz prazgodovinskega bivališča); izdelajo lahko makete celotnega bivališča ali njegovega dela, reprodukcije bivališča iz plastičnih materialov (če v muzeju niso razstavljeni, se učencem predstavijo reprodukcije glinastih maket); v okviru eksperimentalne arheologije se lahko na prostem zgradi bivališče iz naravnih surovin.

Aktivnosti lahko dopolnimo z delavnicami o oblačilih, prehranjevanju, keramiki, predenju in tkanju, ki jih prilagodimo glede na obravnavano obdobje.

## Primeri

**Kultura v Villanovi, didaktični listi Arheološkega muzeja v Bologni**, ponatis 1992, opisni list kolibe, v katerem so jasno (s slikovnim prikazom) predstavljene razlike v primerjavi z moderno dobo.

### **Pobuda zadruga Archeoart (Bazilikata)**

Da [www.archeoart.eu](http://www.archeoart.eu)

*Ponazoritev pra- in protozgodovinskih kolib*

Pri izvajanju znanstvenih in didaktično-eksperimentalnih projektov obnove prazgodovinskih kolib udeleženci projekta Archeoart uporabijo podatke, ki so jih pridobili bodisi med arheološkimi izkopavanji kot s primerjavo etnografskega gradiva s sodobno zasnovo primitivnih naselbin.

Pri obnovi so strokovnjaki uporabljali naravne materiale, ki so jih našli neposredno na teritoriju, in sicer na močvirnatih, obmorskih in drugih območjih.

Izgradnja kolibe zajema naslednje faze:

1. izkop lukenj za postavitve lesenih kolov;
2. izdelava nosilne strukture dvokapnice; lesene deske so položene na nosilno pregrado in na stranske kole;
3. izdelava sten med stranskimi koli s prepletom šib;
4. izdelava strehe s snopi močvirskega trsja, slame, blata;
5. nanos ometa na stene, narejene iz prepleta šib;
6. izdelava tal v notranjosti kolibe z zemljo in majhnimi rečnimi kamni.

# Abitazione romana

## Obiettivi

Apprendimento di:

- società e vita quotidiana in età romana
- la *domus* in città, struttura e funzione degli ambienti
- la *villa* e le forme di insediamento sul territorio

## Destinatari

ultime classi della primaria, prima classe della secondaria di primo grado.

## Ambiti disciplinari

Storia; arte e immagine.

## Opere di riferimento in museo

Materiali da costruzione (laterizi, coppi, antefisse) ed architettonici; materiali connessi ai servizi della casa (fistule in piombo, fontanelle...); ricostruzioni di ambienti; mosaici, affreschi; sculture decorative; arredi; oggetti della vita quotidiana (recipienti in ceramica, vetro, metallo, ecc.; materiali per l'illuminazione).

## Attività proposta agli studenti

Come per l'abitazione protostorica, si va dalle esercitazioni grafiche (ad esempio, su una grande illustrazione di una casa, in assonometria e scoperta, collocare nel giusto ambiente riproduzioni grafiche di oggetti e arredi antichi), alla ricomposizione di una *maquette* della casa, a laboratori complementari su pittura, mosaico, ceramica, vetro, ecc.

## Esempi

**Zuglio, Civico Museo Archeologico di Iulium Carnicum, 2011-2012, laboratorio di due ore**

*Dentro una casa romana* (scuole primarie e secondarie di I grado)

Scopo del laboratorio è far conoscere gli spazi domestici in età romana, in particolare quelli delle case nelle città. Ogni alunno avrà modo di costruire con l'ausilio di cartoncino colorato una abitazione: la pianta sarà arricchita da alcuni alzati colorati secondo le mode della pittura parietale, dalla riproduzione dei pavimenti musivi esposti nel Museo e dalla collocazione di alcuni significativi elementi di arredo.

**Verona, Civico Museo Archeologico**, semplice plastico componibile di casa romana, ispirata alla *domus* di *D. Octavius Quartio* a Pompei, per lo studio della collocazione degli ambienti, da confrontare con gli esempi di *domus* testimoniate nel Veronese.



## Rimska bivališča

### Cilji

#### Spoznavanje

- družbe in vsakdanjega življenja v rimskem času
- rimske *domus* v mestih, konstrukcije in uporabe prostorov
- rimske vile in nastanitvenih objektov na podeželju

### Ciljne skupine

Od 4. do 8./9. razreda osnovne šole.

### Znanstvena področja

Zgodovina; likovna vzgoja.

### Razstavljeni eksponati v muzeju

Gradbeni (opeke, strešniki, antefiksi) in arhitektonski materiali; razne naprave (svinčene fistule, vodometi ...); rekonstrukcije prostorov; mozaiki, freske; okrasni kipi; pohištvo; predmeti iz vsakdanjega življenja (keramične, steklene, kovinske posode itd.; svetica).

### Predlagana aktivnost za učence

Kot v primeru prazgodovinskih bivališč se lahko izvedejo likovne aktivnosti (npr. ob veliki ilustraciji hiše učence povabimo, da na ustrezno mesto postavijo likovne reprodukcije antičnih predmetov in pohištva), izdelajo maketo bivališča, izpeljejo se dopolnilne delavnice o slikanju, mozaikih, keramiki, steklu itd.

## Primeri

### **Zuglio, Mestni arheološki muzej Iulium Carnicum, 2011-2012, dvournna delavnica**

*V rimski hiši* (osnovne šole in nižje srednje šole)

Namen delavnice je spoznavanje notranjih prostorov hiš iz rimskega obdobja, zlasti stanovanjskih objektov v mestih. Učenci bodo izdelali hišo iz barvne lepenke: na tloris bodo postavili fasado in jo okrasili z motivi stenskih poslikav, ki so bili takrat v modi, ter izdelali mozaične flake po zgledu tistih, ki so razstavljeni v muzeju. Zatem bodo prostore opremili z nekaterimi značilnimi kosi pohištva.

**Verona, Mestni arheološki muzej**, enostavna sestavljiva maketa rimske hiše po modelu. mestne hiše D. Oktavija Kvarta (D. Octavius Quartus) v Pompejih je izhodiščna točka za spoznavanje razporeditve notranjih prostorov in primerjavo z *domus*, ki jih opisuje Veronese.

# Alimentazione

## Obiettivi

Analisi dello sfruttamento delle risorse naturali a fini alimentari e delle attività umane per procurarsi il cibo (caccia e pesca, allevamento, agricoltura); modalità di preparazione del cibo in rapporto all'epoca in esame.

## Destinatari

Dalla scuola primaria (dalla III classe) alla secondaria di secondo grado.

## Ambiti disciplinari

Storia; geografia; scienze; educazione alimentare.

## Opere di riferimento in museo

Strumenti per le attività sopra citate; recipienti e strumenti per cucinare, conservare e consumare i cibi.

## Attività proposta agli studenti

L'attività varia in rapporto all'epoca esaminata e alla fascia di età. Per la preistoria e la "rivoluzione" neolitica in particolare, alla scuola primaria viene spesso proposta la macinatura dei cereali: con macine in pietra gli alunni triturano e riducono a farina cereali compatibili con le coltivazioni neolitiche, passandoli poi al setaccio ed eventualmente procedendo alla preparazione e alla cottura del pane.

Per l'età romana, le fonti scritte e iconografiche consentono di lavorare alla realizzazione di ricettari o alla "costruzione" di un'immaginaria bottega di vendita di alimentari dalla quale ad esempio espungere i vegetali introdotti in Italia in epoca postantica (si può far uso di riproduzioni giocattolo di cibi, già esistenti in commercio, o realizzarli appositamente). Alla secondaria di secondo grado può essere proposta, con laboratori a scuola, la realizzazione di ricette per le quali siano reperibili ingredienti congruenti con quelli usati in età romana (la fonte comunemente utilizzata è il ricettario di Apicio).

## Esempi

### Como, Civico Museo Archeologico, macinatura dei cereali.

#### Castellina in Chianti (SI), Museo Archeologico del Chianti senese, 2011-2012

##### *Cosa bolle in pentola*

A chi si rivolge	Scuole materne, scuole primarie
Discipline interessate	Educazione alimentare; educazione all'immagine; storia
Abilità/requisiti	Conoscenza basilare dei concetti di "tempo" e "spazio"
Azioni / Attività	Visita guidata al museo; laboratorio al museo
Svolgimento e durata	4 ore circa

Finalità: Analizzare la lavorazione alimentare dal seme alla realizzazione dell'alimento. Insegnare l'importanza degli alimenti di base che nel corso della storia hanno fornito sostentamento per l'uomo. Sviluppare la fantasia. Sviluppare la manualità. Incoraggiare il lavoro di gruppo.

Descrizione del progetto: Partendo da una visita guidata al Museo, con l'ausilio dei reperti si introduce il tema dell'alimentazione e della preparazione dei cibi nell'antichità. Ai bambini viene chiesto di annotare su un foglio tutti gli "ingredienti" che vengono menzionati. In seguito, a partire dagli alimenti di base dovranno immaginare un pranzo... e, divisi in piccoli gruppi, realizzarlo come un'immagine/collage con l'ausilio di materiali eterogenei forniti dalla Cooperativa.

Strumenti e sussidi Materie prime; materiali per bricolage

#### Fiavè, Museo delle Palafitte, proposte didattiche 2011-2012

##### *Non di solo pane*

Pasta, patatine fritte e pizza? Sono questi gli alimenti preferiti dagli abitanti del villaggio di Fiavè?

L'analisi e l'interpretazione di semi, di frutti e di ossi animali rinvenuti nella torbiera guiderà i bambini alla scoperta delle attività produttive e della dieta degli antichi palafitticoli. La parte pratica del laboratorio prevede (a richiesta dell'insegnante) o la preparazione del burro con frullino in legno o la produzione di tipici recipienti in argilla.

# Prehrana

## Cilji

Spoznavanje načinov izkoriščanja naravnih virov za prehranjevalne namene in človeških dejavnosti za pridobivanje hrane (lov in ribolov, živinoreja, kmetijstvo); načini priprave hrane glede na obravnavano obdobje.

## Ciljne skupine

Osnovna (od 3. razreda dalje) in srednja šola.

## Znanstvena področja

Zgodovina; zemljepis; naravoslovje; prehrabena vzgoja.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Predmeti za zgoraj omenjene namene; posode in pripomočki za kuhanje, shranjevanje in uživanje hrane.

## Predlagana aktivnost za učence

Aktivnosti se razlikujejo glede na obravnavana obdobja in na starost učencev. Za obdobje prazgodovine in zlasti neolitske »revolucije« se lahko učencem osnovnih šol predlagajo aktivnosti, vezane na mletje žita: s pomočjo kamnitih mlinov učenci pridobivajo moko iz žit, ki so jih pridelovali že v času neolitika, nato jo presejejo in po možnosti iz nje spečejo kruh.

Za rimsko obdobje lahko na podlagi pisnih in ikonografskih virov pripravimo različne recepte ali postavimo namišljeno trgovino za prodajo živil, pri čemer izključimo tiste povrtine, ki so jih uvedli šele v mlajših obdobjih (v ta namen lahko uporabimo obstoječe reprodukcije živil ali jih izdelamo sami).

Z dijaki srednjih šol lahko na podlagi specifičnih delavnic pripravimo recepte s sestavinami, ki so jih uporabljali tudi v rimskem času (splošno uporabljeni vir je Apicijeva knjiga receptov).

## Primeri

### Como, Civico Museo Archeologico, mletje žitaric

#### Castellina in Chianti (SI), Arheološki muzej Chianti senese, 2011-2012

##### *Kaj se kuha v loncu*

Ciljna skupina vrtci: osnovne šole

Povezana tematska in predmetna področja Prehrabena vzgoja, slike; zgodovina  
Spretnosti/pogoji Osnovno poznavanje pojmov "časa" in "prostora"

Aktivnosti: Voden ogled muzeja; delavnica v muzeju,

Potek in trajanje: približno 4 ure

Cilji: razvijanje domišljije, Razvijanje ročnih spretnosti, Spodbujanje dela v skupini.

Analiza prehrabnega procesa od semena do izdelave prehrabnega izdelka. Razložiti pomen osnovnih prehrabnih proizvodov, s katerimi se je preživljal človek nekoč in danes. Razvijanje domišljije. Razvijanje ročnih spretnosti.

Opis projekta: Med vodenim ogledom muzeja se s pomočjo eksponatov predstavi tema prehrane in priprave jedi v antiki. Pri tem muzejski delavci zaprosijo otroke, naj si zapišejo vse "sestavine", ki jih sproti omenijo. Zatem si bodo učenci zamislili kosilo, pripravljeno s temi osnovnimi živili, se porazdelili v majhne skupine in ga pripravili v obliki slike/kolaža s pomočjo različnih materialov. Instrumenti in pripomočki: Razni materiali, materiali za ročna dela.

#### Fiavè, Museo delle Palafitte, didaktična ponudba 2011-2012

##### *Ne samo iz kruha*

Testenine, ocvrt krompir in pica? Ali so to najbolj priljubljene jedi prebivalcev naselja Fiave?

Otroci bodo spoznavali proizvodne dejavnosti in prehrabne navade koliščarjev skozi analizo in opazovanjem semen, sadja in živalskih kosti, ki so jih našli v barju.

Praktični del delavnice predvideva (po dogovoru z učiteljem) pripravo masla z lesenim stepalnikom ali izdelavo značilnih glinastih posod.



# Allestimento di museo archeologico

## Obiettivi

Far riflettere gli studenti sul concetto di museo (archeologico, in particolare) e sulle modalità espositive e di comunicazione.

## Destinatari

Dalla classe V della scuola primaria alla secondaria di secondo grado, con particolare attenzione ai licei artistici e alle scuole di grafica.

## Ambiti disciplinari

Storia; materie di ambito artistico e grafico.

## Prerequisiti

Conoscenza della preistoria e delle civiltà classiche negli aspetti principali; conoscenza del lavoro dell'archeologo e dello storico.

## Opere di riferimento esposte in museo

Poiché è il museo stesso ad essere oggetto di studio, le opere presentate non saranno relative ad una particolare tematica, ma illustreranno un ventaglio il più possibile ampio di reperti archeologici, curando di scegliere oggetti appartenenti a diverse epoche, in materie prime varie, di dimensioni e colori differenti.

## Attività proposta agli studenti

Il percorso si articola in una prima parte in cui il museo viene visitato e spiegato, in relazione alla sua storia, struttura e allestimento; successivamente viene proposto un laboratorio in cui, con la guida dell'operatore e di materiali predisposti, gli studenti sono stimolati a progettare un proprio museo archeologico. La progettazione comune è da preferirsi in quanto più ricca di spunti di discussione e riflessione.

Elemento di base del lavoro è un plastico (non troppo articolato e di facile realizzazione, in materiale resistente alla manipolazione, di grandezza sufficiente a consentire il lavoro di una classe, oppure in due copie, in modo da dividere la classe in due gruppi), costituito da alcuni ambienti (vuoti) di diverse dimensioni, in cui possano trovar spazio le varie funzioni proprie dell'edificio museale (ingresso-biglietteria, guardaroba, aula didattica, ecc.), oppure solo le sale espositive, se si intende limitare la riflessione agli aspetti della selezione delle opere, dell'allestimento e della comunicazione.

Dovranno poi essere disponibili, in dimensioni tali da poter rientrare nel plastico, pannelli, contenitori-vetrine, ecc., oltre a rappresentazioni in scala di reperti archeologici, relativi a diverse classi di materiali ed eventualmente a diverse epoche, in numero tale da consentire una scelta e quindi lo "scarto" (ragionato) da parte dei ragazzi (per ridurre i costi, si può far ricorso a oggetti-giocattolo, che siano però compatibili con materiali antichi reali, chiedendo in tal caso ai ragazzi di integrare mentalmente il loro aspetto con quello dei reperti esaminati in museo). Devono essere presenti anche frammenti di oggetti, per far riflettere sul problema della lacuna e della sua compensazione visiva, e figure di visitatori in scala (adulto e bambino), per illustrare la corretta visione del reperto.

I ragazzi saranno condotti a realizzare un semplice allestimento, interrogandosi – in modo conforme alla fascia di età – su tutte le problematiche inerenti, anche con la stesura di brevi testi per i pannelli esplicativi e didascalie.

Il quaderno didattico da fornire ai docenti tratterà le vicende e le problematiche di allestimento del Museo archeologico di riferimento, con accenni alla museografia e con attività di consolidamento e verifica da attuare in classe.

## Osservazioni

Il laboratorio consente agli studenti di "mettersi nei panni" del conservatore, dell'architetto, del grafico... e di comprendere la finalità del museo e il lavoro sotteso all'esposizione. Può essere proposto anche come realizzazione di una mostra temporanea, introducendo quindi il tema della differenza fra allestimento permanente ed esposizione di durata limitata.

In alcuni casi la riflessione sul museo è rivolta agli alunni delle prime due classi della primaria, quindi prima ancora dell'approccio alla storia antica.

Agli studenti delle superiori può essere proposta una panoramica più approfondita delle attività complementari all'allestimento (scelta dei contenitori, grafica, ecc.) e saranno naturalmente di maggiore complessità i risultati attesi, ad esempio nella predisposizione di testi didascalici o nei suggerimenti sull'uso di strumenti multimediali. Per questo ambito scolastico, un elemento di ulteriore interesse si ha qualora l'allestimento del Museo visitato sia di particolare qualità o abbia caratteristiche particolari, con più ampi riferimenti alla museografia.

# Postavitev arheološkega muzeja

## Cilji

Spodbujanje učencev k razmišljanju o vlogi muzeja (zlasti arheološkega), o načinih razstavljanja predmetov in uspešni komunikaciji.

## Ciljne skupine

Od 5. razreda osnovne šole do srednje šole, s posebnim poudarkom na umetniških gimnazijah in na likovnih šolah.

## Znanstvena področja

Zgodovina; umetniške in likovne vede.

## Predpogoji

Poznavanje glavnih značilnosti prazgodovinskega obdobja in klasičnih civilizacij; poznavanje dela arheologa in zgodovinarja.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Glede na to, da je predmet preučevanja sam muzej, se predstavljeni predmeti ne nanašajo na eno specifično temo, marveč obravnavajo čim širšo paleto razstavljenih arheoloških ostankov, pri čemer je treba izbrati eksponate iz različnih obdobj, materialov, velikosti in barv.

## Predlagana aktivnost za učence

Na začetku si obiskovalci ogledajo muzej pod vodstvom kustosa pedagoga, ki predstavi njegovo zgodovino, zasnovo in postavitev; nato se izpelje delavnica, na kateri učenci z vnaprej pripravljenimi materiali načrtujejo svoj arheološki muzej. Priporočamo skupno načrtovanje, ker spodbuja k razmišljanju in razpravi.

Glavna podlaga za delavnico je maketa (ki naj ne bo prezahtevna in naj bo izdelana iz takega materiala, ki ga lahko udeleženci z lahkoto oblikujejo; naj bo dovolj velika, da lahko na njej dela ves razred; lahko pa se uporabljata tudi dve maketi, zato da razred razdelimo v dve skupini); makete so sestavljene iz (praznih) dvoran različnih velikosti, v katerih lahko namestimo muzejske prostore (blagajno, garderobo, pedagoško učilnico itd.), ali razstavnih dvoran, če želimo razmišljanje omejit le na izbor eksponatov, na opremljanje prostorov in na komunikacijo.

Na voljo so tudi panoji, vitrine in posode primernih velikosti, da jih lahko umestimo v prazne prostore na maketi, ter reprodukcije arheoloških ostankov, ki so iz različnih materialov ali izhajajo iz različnih zgodovinskih obdobj. Da se lahko učenci prosto odločijo, katere najdbe bodo uporabili in katerih ne (za zmanjšanje stroškov lahko uporabljamo igrače, ki pa se morajo ujemati z antičnimi materiali; v tem primeru lahko učence povabimo, naj te igrače ustrezno prilagodijo razstavljenim predmetom v muzeju), je treba zagotoviti zadostno število reprodukcij. Potrebni so tudi fragmenti predmetov, da se spodbudi razmišljanje o vprašanju manjkajočih elementov in o njihovi dopolnitvi, ter reprodukcije obiskovalcev (odraslih in otrok) za pravilno umestitev ostanka v prostor.

Učenci pripravijo preprosto muzejsko postavitev in pri tem razpravljajo – seveda svoji starosti primerno – o vseh povezanih problematikah ter oblikujejo krajša besedila za predstavitevne panoje in podnapise.

Pedagoški zvezek za učitelje vsebuje informacije o problematikah postavitve obravnavanega arheološkega muzeja in podatke o muzeografiji nasploh ter aktivnosti za utrjevanje in preverjanje znanja v razredu.

## Opombe

Delavnica omogoča učencem, da se postavijo v vlogo konservatorja, arhitekta, grafičnega oblikovalca ... in da spoznajo cilje in delo, ki ga je treba vložiti v postavitev muzeja. Delavnico lahko izvedemo tudi v povezavi z občasno razstavo, pri čemer je poudarek na razlikah med stalnimi in občasnimi razstavami.

V nekaterih primerih lahko to dejavnost izpeljemo tudi z učenci prvih dveh razredov osnovne šole, ki sicer antične zgodovine še niso obravnavali.

Dijakom srednje šole pa lahko nudimo bolj poglobljen pogled na dopolnilne dejavnosti, vezane na postavitev muzeja (izbor vitrin, likovnih postavitvev ...). Pričakovani rezultati so seveda v tem primeru večji, na primer s pripravo opisnih besedil ali z izdelavo navodil o uporabi multimedijskih pripomočkov. Za dijake srednjih šol je še posebno zanimivo, če je postavitev muzeja inovativna ali neobičajna in vsebuje čim več vprašanj, poveznih z muzeografijo.

## Esempi

**M. Volonté, *Il Museo Archeologico di Cremona: proposte didattiche tra collezioni, città e territorio*, in *Scuola Museo Territorio per una didattica dell'archeologia*, Atti Giornata di studio (Casteggio, 2002), Firenze 2003, pp. 104-105:** in collegamento con la mostra *I tesori della Postumia*, allestita a Cremona nel 1998, fu proposto ad alcune classi di progettare "un percorso museale 'a misura di bambino', valorizzando così il ruolo dell'utenza scolastica non solo nella fruizione, ma anche nell'elaborazione dell'offerta del museo." (fig. 1)

### **Montecchio Maggiore, Museo di Archeologia e Scienze Naturali "G. Zannato" (fig. 2), proposte didattiche 2011-2012**

Educazione museale: 1 incontro-laboratorio

*Che cos'è un museo*, 3 ore

Si parte dal vissuto dei ragazzi e, attraverso la definizione della parola "Museo", viene tracciato un percorso conoscitivo che illustra le funzioni, le caratteristiche e gli scopi comuni a tutti i musei, focalizzando l'attenzione sulle peculiarità del Museo "G. Zannato" di Montecchio Maggiore e ricostruendone alcune sale in cartoncino.

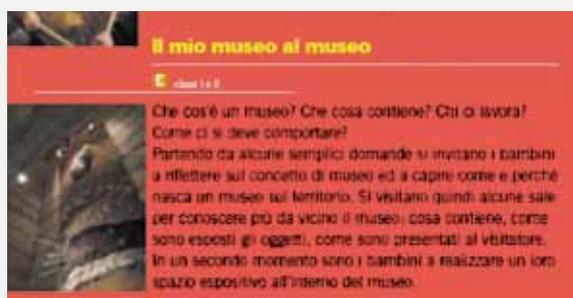
Luogo: aula didattica del Museo "G. Zannato" o presso le Sedi Museali Locali nei Comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo.

*Adatto a partire dalla classe IV della Scuola primaria.*



1

**Provincia autonoma di Trento - Soprintendenza per i  
Beni librari archivistici e archeologici  
Settore Beni archeologici, A scuola con l'archeologia,  
proposte didattiche 2011-2012 (fig. 3)**



3

## Primeri

**M. Volonté, *Il Museo Archeologico di Cremona: proposte didattiche tra collezioni, città e territorio***, in *Scuola Museo Territorio per una didattica dell'archeologia*, Atti študijskega dneva (Casteggio, 2002), Firenze 2003, str. 104-105: v povezavi z razstavo *Zakladi v Postumeji*, postavljene v Cremoni leta 1998, so nekaterim šolam predlagali, naj izdelajo načrt za "ogled muzeja po meri otrok" in s tem ovrednotili vlogo šolskih ustanov ne le kot uporabnikov ampak tudi kot ponudnikov muzejske ponudbe. (sl. 1)

### **Montecchio Maggiore, Arheološki in naravoslovni muzej "G. Zannato" (sl. 2), didaktična ponudba 2011-2012**

Spoznavanje muzeja: 1 srečanje-delavnica

*Kaj je muzej*, 3 ure

Izhajajoč iz življenjskih izkušenj otrok in iz definicije same besede "muzej" muzejski delavci pripravijo predstavitev, ki opisuje vlogo, značilnosti in skupne cilje vseh muzejev s posebnim poudarkom na posebnostih muzeja "G.Zannato" v Montecchuiu.

Kraj: pedagoška dvorana muzeja "G. Zannato" ali sedeži krajevnih muzejev na območju občin muzejskega sistema Agno-Chiampo.

Primerno za otroke od 4. razreda osnovne šole dalje



2

**Autonoma pokrajina Trento – Uprava za arheološko dediščino, arhivsko in knjižno gradivo, Oddelek za arheološko dediščino , V šoli z arheologijo, didaktična ponudba 2011-2012 (sl. 3)**

# Analisi osteologica

## Obiettivi

Esplorare un aspetto della metodologia archeologica.

## Destinatari

Scuola secondaria di primo grado, classe I; secondaria di secondo grado.

## Ambiti disciplinari

Storia; scienze.

## Opere di riferimento in museo

Sepulture con corredi funerari e resti ossei (prevalentemente di inumati).

## Attività proposta agli studenti

A partire dall'analisi dei reperti ossei in museo, si procede alla realizzazione di una scheda di catalogazione di uno scheletro o di parti di esso.

## Esempio

### **Camaiore, Civico Museo Archeologico, 2011-2012**

#### ***Carta di identità di uno scheletro: la storia biologica dei nostri antenati***

La principale richiesta dell'archeologo all'antropologo è quella di conoscere la storia personale dell'individuo celata nello scheletro "anonimo" che viene rinvenuto nel corso di uno scavo. Uno scheletro di una necropoli preistorica, romana o medievale può così rivelare particolari molto interessanti sulle abitudini di vita, sull'alimentazione, sulle malattie dell'individuo e sulla sua appartenenza a una determinata etnia. L'antropologo-biologo illustra poi le moderne tecniche di investigazione sul DNA umano che permettono di ricostruire, con una buona approssimazione, la storia biologica dei nostri più lontani antenati.

- Lo scavo e il recupero di un reperto scheletrico: rilievo della posizione di giacitura di ogni elemento dello scheletro allo scopo di individuare le fasi e il rituale del seppellimento.
- L'elaborazione della scheda antropologica: carta d'identità dello scheletro.
- Le analisi paleogenetiche e l'importanza dello studio del DNA conservato nei reperti fossili per la ricostruzione delle tappe dell'evoluzione umana: il mistero dei rapporti tra *Homo Sapiens* e Uomo di Neanderthal.
- Le fasi di laboratorio e lo studio dei reperti: ricomposizione dei frammenti ossei, determinazione del sesso, dell'età, delle patologie, relazioni parentali in sepolture multiple.

*Attività pratica e di verifica:* i ragazzi osservano alcuni calchi di reperti ossei umani e, sulla base delle informazioni ricevute, preparano la scheda antropologica, determinando l'età, il sesso, la statura.

*Tutti i materiali saranno forniti dal Museo.*

Durata: 2 ore

# Osteološka analiza

## Cilji

Preučevanje ene od arheoloških metod.

## Ciljne skupine

6. razred osnovne šole; srednja šola.

## Znanstvena področja

Zgodovina; naravoslovje.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Grobovi z grobnimi pridatki in kostnimi ostanki (skeletalni pokopi).

## Predlagana aktivnost za učence

Na podlagi analize kostnih ostankov v muzeju se pripravi kataloška kartica o skeletu ali njegovih delih.

## Primer

### **Camaiore, Civico Museo Archeologico, 2011-2012**

#### ***Osebna izkaznica okostnjaka: biološki razvoj naših prednikov***

Najpomembnejše vprašanje, ki ga arheolog zastavi antropologu, se nanaša na podrobnosti o osebnih podatkih človeka, ki se skrivajo v "anonimnem" okostju, odkritem med arheološkimi izkopavanji. V okostju iz prazgodovinske, rimske ali srednjeveške nekropole se lahko skrivajo zelo zanimivi podatki o življenjskih navadah, prehrani in boleznih človeka, kot tudi o njegovi pripadnosti določeni etnični skupini. Biološki antropolog zatem udeležencem predstavi moderne tehnike raziskovanja človeškega DNK-ja, s katerimi lahko dokaj natančno določijo biološko sestavo naših najbolj oddaljenih prednikov.

- Arheološka izkopavanja in odkritje ostankov okostja: treba je preučiti položaj vsakega posameznega koščka okostja, da se določijo faze in obred pokopa.
- Izdelava antropološkega kartona: osebna izkaznica okostja.
- Paleogenetske raziskave in pomen proučevanja DNK-ja, ki je ohranjen v fosilnih ostankih za ponovno rekonstrukcijo posameznih faz človeške evolucije: skrivnostna povezava med homo sapiensom in neandertalcem.
- Faze dela v laboratoriju in proučevanje arheoloških ostalin: ponovna sestava kostnih fragmentov, določitev spola, starosti, bolezni, družinskih vezi v skupinskem grobu.

*Praktične aktivnosti in preverjanje znanja:* otroci preučujejo odtise človeških kostnih ostankov in na podlagi pridobljenih informacij sestavijo antropološko izkaznico, v katero zapišejo starost, spol in višino pokojnega.

*Ves material bo preskrbel muzej.*

Trajanje: 2 uri

## Armi e soldati

### Obiettivi

Far riflettere sull'immanenza della guerra (e sull'utilizzo della caccia) nelle società antiche.

### Destinatari

Scuola primaria, dalla classe III; secondaria di primo grado, classe I; secondaria di secondo grado.

### Ambiti disciplinari

Storia; educazione alla convivenza civile; educazione fisica.

### Opere di riferimento in museo

Resti di armi (punte di freccia, di lancia, parti di scudi...); elementi di abbigliamento militare (fibbie di cintura...); raffigurazioni di soldati e uomini in armi.

### Attività proposta agli studenti

Le attività sono legate all'epoca presa in considerazione e ovviamente alle fasce di età interessate. Riguardo alla preistoria, in molti parchi archeologici sono proposti come attività didattica e/o sportiva il tiro con l'arco e il lancio con il propulsore, dall'esercizio di prova fino alla gara. Per l'età romana, si può lavorare alla ricostruzione di un accampamento, studiandone così le componenti, o proporre letture/drammatizzazioni sulla vita militare; per l'Alto Medioevo, spesso si pone l'accento sugli aspetti dell'abbigliamento del guerriero.

### Esempio

#### **Parco archeologico di Urbs Salvia, Riserva naturale Abbadia di Fiastra, Laboratori didattici**

##### ***Sapresti vivere nella preistoria?***

Sotto la guida di un esperto si cercherà di ricreare momenti della vita di un uomo preistorico. Si apprenderanno le tecniche per l'accensione del fuoco e la lavorazione dell'osso e della pietra con trapani a mano. Si sperimenterà il tiro con l'arco e con il giavelotto con propulsore. Verrà inoltre insegnata e messa in pratica la tecnica della pittura rupestre: ogni ragazzo eseguirà la propria pittura che potrà portare a casa.

Tempo indicativo: h 2,00

Rivolto a: scuole primarie, in particolare classi III.

# Orožje in vojaki

## Cilji

Spodbujanje razmišljanja o vojni (in lovu) v preteklih kulturah.

## Ciljne skupine

Od 3. do 6. razreda osnovne šole; srednja šola.

## Znanstvena področja

Zgodovina; državlјanska vzgoja; telesna vzgoja.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Ostanki orožja (konice puščic, sulic, deli ščitov...); kosi vojaških oblačil (pasne spona, konjska oprema ...); upodobitve vojakov in posameznikov z orožjem.

## Predlagana aktivnost za učence

Aktivnosti so vezane na obravnavano obdobje in prilagojene starosti učencev. Za obdobje prazgodovine v številnih arheoloških parkih kot pedagoško in/ali športno dejavnost ponujajo streljanje z lokom ali z metalnikom kopja (*atlatl*), ki poteka v obliki vadbe ali tudi tekmovanja. Za rimsko obdobje lahko predlagamo rekonstrukcijo tabora s preučevanjem njegovih sestavnih elementov ali pa branje in uprizorjanje vojaškega življenja; za obdobje zgodnjega srednjega veka je pogosto poudarek na vojaških oblačilih.

## Primer

### **Arheološki park Urbs Salvia, Naravni rezervat Abbadia di Fiastra, didaktične delavnice**

#### *Ali bi preživel v prazgodovini?*

Otroci se bodo pod mentorstvom izkušenega strokovnjaka skušali vživeti v nekatera vsakodnevna opravila prazgodovinskega človeka. Spoznavali bodo tehnike prižiganja ognja in obdelave kosti in kamnov z ročnimi vrtalniki. Preizkusili se bodo v lokostrelstvu in metanju kopja. Poleg tega bodo spoznali tehnike stenskih poslikav in se tudi sami prepustili umetniškemu ustvarjanju, svoje izdelke pa bodo lahko odnesli domov.

Približni čas trajanja: 2 uri

Ciljna skupina: osnovne šole, zlasti tretjeolci.

## Capsula del tempo

### Obiettivi

Riflettere sul degrado che i diversi materiali subiscono nel tempo e quindi su alcune delle funzioni del museo (conservazione, manutenzione, restauro); introdurre i concetti di ricordo personale, memoria collettiva, valorizzazione delle opere compiute, credenze nella funzione protettiva di alcuni oggetti, trasmissione al futuro.

### Destinatari

Dalla IV classe della scuola primaria in poi; LLML.

### Prerequisiti

Utilizzo della linea del tempo; conoscenza anche sommaria della successione cronologica delle civiltà antiche.

### Ambiti disciplinari

Storia; tecnologia; scienze.

### Opere di riferimento in museo

I reperti devono essere selezionati sulla base della varietà delle materie costitutive (pietra, marmo, terracotta, metalli vari, vetro; se presenti, legno, osso, altri materiali organici, ecc.).

### Attività proposta agli studenti

Dopo l'osservazione – in base alla fascia d'età – delle caratteristiche e dei diversi stadi conservativi dei materiali, si introduce il tema della *time capsule* (uso, significato) ed eventualmente, se vi siano esempi nel sito o museo archeologico di riferimento, di offerte di fondazione. Nel laboratorio, in cui saranno presenti campioni dei materiali più vari, anche moderni (senza tralasciare i ricordi personali, come le fotografie o i giocattoli), gli studenti vengono invitati a progettare ciascuno la propria *time capsule*, tenendo conto di quanto appreso e cercando quindi di garantire la maggior durata possibile sia al contenitore sia al contenuto, con la guida dell'operatore. La capsula vera e propria potrà essere realizzata in museo, a scuola o a casa.

### Cenni bibliografici

La valenza didattica di quest'esperienza è stata segnalata da A. Trombini, *Adolescenti e musei: un incontro possibile*, in *La qualità nella pratica educativa al museo*, a cura di M. Sani e A. Trombini, Bologna, 2003, p. 128 nota 12.

Le capsule del tempo, il cui utilizzo in età romana (riguardo alle monete come offerte di fondazione) è ancora da accertare, si diffondono a partire dal XIV-XV secolo (C. Perassi, *Il sesterzio di Domiziano dal criptoportico del Capitolium: una deposizione intenzionale*, in *L'area del Capitolium di Verona. Ricerche storiche e archeologiche*, a cura di G. Cavalieri Manasse, Verona 2008, pp. 584-585; G. Facchinetti, *Ritualità connesse alla costruzione di domus. Le offerte monetali di fondazione ad Aquileia*, in *L'architettura privata ad Aquileia in età romana*, a cura di J. Bonetto, M. Salvadori, Padova 2012, nota 32), ma il concetto è molto più antico, se si interpreta come una sorta di *time capsule* il mattone di fondazione fatto collocare da Nabonedo, re di Babilonia, a Larsa nel VI sec. a.C. (A. Schnapp, *La conquista del passato. Alle origini dell'archeologia*, Milano 1994, pp. 13-16).

### Esempio

L'attività è stata elaborata e proposta, con il supporto di risorse documentarie, dallo **Smithsonian Center for Materials Research and Education di Washington, USA** ([www.si.edu/mci/downloads/REACT/time\\_capsule\\_...](http://www.si.edu/mci/downloads/REACT/time_capsule_...) e [www.si.edu/mci/english/learn\\_more/taking\\_care/timecaps.html](http://www.si.edu/mci/english/learn_more/taking_care/timecaps.html)). Sulla base della documentazione messa a disposizione *on line* da questo centro di ricerca, potrebbero essere elaborati pannelli illustrativi della durata nel tempo dei materiali moderni che potrebbero essere proposti ai ragazzi.

# Časovna kapsula

## Cilji

Spodbujanje razmisleka o razpadanju materialov skozi čas in posledično o nekaterih nalogah muzeja (ohranjanje, vzdrževanje, restavriranje); razmišljanje o individualnem in kolektivnem spominu, vrednotenju zaključenih del, prepričanju v čudežno moč nekaterih predmetov, prenosu informaciji prihodnjim generacijam.

## Ciljne skupine

Od 4. razreda osnovne šole dalje; *LLML*.

## Predpogoji

Uporaba časovnega traka; tudi splošno poznavanje kronološkega zaporedja antičnih civilizacij.

## Znanstvena področja

Zgodovina; tehnika in naravoslovje.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Eksponate je treba izbrati glede na raznolikost uporabljenih materialov (kamen, marmor, keramika, razne kovine, steklo; če so prisotni, tudi les, kosti, druge organske snovi itd.).

## Predlagana aktivnost za učence

Po opazovanju značilnosti in različnih stopenj ohranjenosti materialov (ki je prilagojeno starosti učencev) se predstavi tema časovne kapsule (uporaba, pomen), in če že obstajajo taki primeri na arheološkem najdišču ali muzeju, tudi predlogi za njeno pripravo. V delavnici, kjer bodo na voljo najrazličnejši predmeti, tudi moderni (lahko tudi osebni spomini, kot so fotografije in/ali igrače), vsak učenec pripravi svojo časovno kapsulo in pri tem upošteva pridobljeno znanje ter poskuša zagotoviti čim daljšo obstojnost posode in njene vsebine pod vodstvom kustosa pedagoga. Časovno kapsulo lahko izdelajo v muzeju, v šoli ali doma.

## Literatura

Na pedagoški pomen te aktivnosti je opozoril A. Trombini v delu *Adolescenti e musei: un incontro possibile*, v *La qualità nella pratica educativa al museo*, ur. M. Sani in A. Trombini, Bologna, 2003, str. 128, opomba 12.

Po še nepotrjenih podatkih so se časovne kapsule uporabljale že v rimskem času (dokaz predstavljajo kovanci, ki so jih darovali za pripravo kapsul), razširile pa so se od 14. oziroma 15. stoletja dalje (C. Perassi, *Il sesterzio di Domiziano dal criptoportico del Capitolium: una deposizione intenzionale*, v *L'area del Capitolium di Verona. Ricerche storiche e archeologiche*, ur. G. Cavalieri Manasse, Verona 2008, str. 584–585; G. Facchinetti, *Ritualità connesse alla costruzione di domus. Le offerte monetali di fondazione ad Aquileia*, v *L'architettura privata ad Aquileia in età romana*, ur. J. Bonetto, M. Salvadori, Padova 2012, opomba 32). Njen izvor pa sega še dlje v preteklost, če si temeljni kamen, ki ga je dal postaviti Nabonedo, kralj Babiloncev, v Larsi v 6. stoletju pred Kristusom, razlagamo kot neke vrste časovno kapsulo (A. Schnapp, *La conquista del passato. Alle origini dell'archeologia*, Milano 1994, str. 13–16).

## Primer

Pobuda za aktivnosti je nastala v okviru centra **Smithsonian Center for Materials Research and Education iz Washingtona, ZDA** ([www.si.edu/mci/downloads/REACT/time\\_capsule...](http://www.si.edu/mci/downloads/REACT/time_capsule...in) in [www.si.edu/mci/english/learn\\_more/taking\\_care/timecaps.html](http://www.si.edu/mci/english/learn_more/taking_care/timecaps.html)). Na podlagi gradiva, ki ga je raziskovalni center objavil na spletu, se lahko po predlogih učencev izdelajo razstavni panoji na temo ohranjanja modernih predmetov.

# Ceramica

## Obiettivi

Conoscenza dell'importanza della ceramica nelle diverse epoche, del suo utilizzo come fossile-guida negli studi archeologici, delle tecniche di lavorazione dell'argilla e di produzione dei vasi; riflessione sulle materie prime, sull'uso della ceramica nella vita quotidiana e nei commerci.

## Destinatari

Scuola primaria, dalla classe III.

## Ambiti disciplinari

Storia; arte e immagine.

## Opere di riferimento in museo

Recipienti e altri oggetti in ceramica, variati in rapporto a forme/funzioni e decorazioni.

## Attività proposta agli studenti

Di solito viene proposta ai ragazzi la realizzazione di un vaso con la tecnica a colombino, in qualche caso le tecniche "a pressione" e a stampo (foglio di argilla entro un modello cavo); talvolta il laboratorio è ampliato con le tecniche di decorazione, per ottenere motivi attestati nella ceramica dell'epoca prescelta (l'attività viene associata spesso al tema della "rivoluzione" neolitica, ma anche alla protostoria e talvolta al periodo longobardo, con la proposta della decorazione a stampiglia).

L'attività può essere parte di un percorso più articolato e di maggiore durata, in cui si inizia dal reperimento dell'argilla e si arriva all'essiccazione e alla cottura; può essere ampliata con prove di lavorazione al tornio, se disponibile.

## Osservazioni

Si tratta di un laboratorio estremamente diffuso, non solo per la relativa facilità di organizzazione e la valenza didattica ma anche perché comporta un approccio tattile e un'attività di manipolazione molto graditi agli alunni.

La ceramica offre poi svariate possibilità di approfondimenti: ad esempio lo studio delle decorazioni e del loro valore estetico e simbolico, con laboratorio dedicato più agli aspetti decorativi che a quelli costruttivi (anche ceramica dipinta o figurata); lo studio del rapporto forma/funzione in una determinata epoca, con aperture sulla vita quotidiana (la cucina, il banchetto, la cerimonia funebre...), e laboratorio dedicato all'analisi tipologica dei vasi e alla loro classificazione e schedatura; la ceramica nei commerci e negli scambi culturali, ecc.

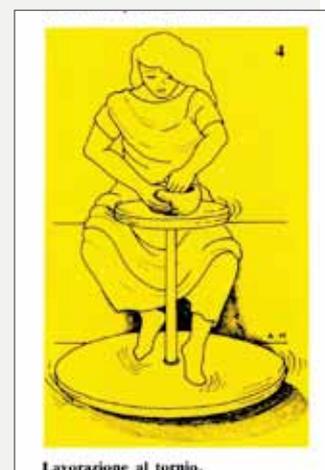


## Esempi

**Bologna, Civico Museo Archeologico, 1992, scheda didattica sulla ceramica proto-storica (figg. 1, 2)**

**S. Lazzaro di Savena (BO), Museo della Preistoria "Luigi Donini", laboratorio sulla decorazione di vasi, 2011-2012 (fig. 3)**

**Sulle orme dei primi ceramisti, a cura di Bruno Fabbri, Faenza 2007 (fig. 4)**, edito nell'ambito del *South-Eastern European Pottery: Archaeology and Scientific Techniques, Cultural Project of the European Program Culture 2000*, narra in italiano e inglese l'esperienza di archeologia sperimentale di una classe IV della primaria, dalla creazione dei vasi (secondo le tecniche in uso nel Neolitico) sino alla cottura.



# Keramika

## Cilji

Spoznavanje pomena keramike v različnih časovnih obdobjih, njene uporabe kot vodilne najdbe pri arheoloških raziskavah, tehnik oblikovanja gline in izdelave posod; spodbujanje razmišljanja o različnih surovinah, o uporabi keramike v vsakdanjem življenju in v trgovini.

## Ciljne skupine

Od 3. do 5. razreda osnovne šole.

## Znanstvena področja

Zgodovina; likovna vzgoja.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Posode in drugi keramični predmeti, ki se med sabo razlikujejo po obliki/uporabi in okrasih.

## Predlagana aktivnost za učence

Običajno se učencem predlaga izdelava posode s tehniko oblikovanja trakov in kačic, ponekod tudi s pritiskom in odtiskovanjem v kalupih (glinene plošče damo v prazne kalupe); včasih se delavnica razširi na tehnike okraševanja za pridobitev motivov, ki so izpričani na keramičnih izdelkih obravnavanega obdobja (aktivnost se pogosto izvaja v povezavi z neolitsko »revolucijo«, s prazgodovino in ponekod tudi z langobardskim obdobjem z uporabo pečnikov za dekoracijo).

Aktivnost je lahko del širšega in daljšega programa, ki se začne z nabavo gline vse do njenega sušenja in končnega žganja; lahko se razširi tudi na uporabo lončarskega kolesa, če je na voljo.

## Opombe

Gre za zelo razširjeno aktivnost, ne samo zaradi relativno preproste organizacije dejavnosti in velikega pedagoškega učinka, ampak tudi ker predpostavlja ročno delo, ki je pri učencih vedno zelo priljubljeno.

Keramika poleg tega omogoča številne možnosti za poglobljanje različnih vsebin, na primer preučevanje dekoracij in njihove estetske in simbolne vrednosti, in sicer v okviru delavnice, posvečene bolj okrasnim kot pa strukturnim vidikom (pobarvana ali poslikana keramika); preučevanje razmerja med obliko in uporabo keramičnega predmeta v določenem obdobju s poglobljanjem vsebin, ki so povezane z vsakdanjim življenjem (kulinarika, pojedine, pogrebni obredi ...), in delavnica, posvečena tipološki analizi posod in njihovi katalogizaciji; pomen keramike za trgovsko dejavnost in kulturne izmenjave itd.

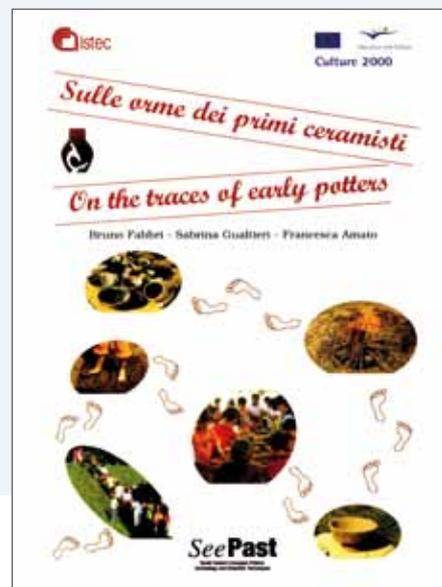


## Primeri

**Bologna, Arheološki mestni muzej, 1992, didaktični list o keramiki v protozgodovini (sl. 1, 2)**

**S. Lazzaro di Savena (BO), Prazgodovinski muzej "Luigi Donini", delavnica dekoriranja vaz, 2011-2012 (sl. 3)**

**Po sledih prvih keramikov, uredil Bruno Fabbri, Faenza 2007 (sl. 4), projekt v sklopu pobude South-Eastern European Pottery: Archaeology and Scientific Techniques, Cultural Project of the European Program Culture 2000, v italijanščini in angleščini predstavi izkušnje učencev 4. razreda osnovne šole na področju eksperimentalne arheologije, od izdelave glinenih posod z uporabo neolitskih tehnik do postopka žganja.**



## Città

### Obiettivi

Studio delle forme insediative nel tempo e della struttura della città, nelle civiltà classiche in particolare.

### Destinatari

Scuola primaria (dalla IV classe); secondaria di primo e secondo grado.

### Ambiti disciplinari

Storia; geografia.

### Opere di riferimento in museo

Elementi connessi a strutture abitative e pubbliche, mura, strade e fognature; connessione fra il museo e un sito urbano con testimonianze dell'epoca prescelta sufficienti a delinearne l'impianto.

### Attività proposta agli studenti

Il laboratorio può essere strutturato sull'analisi di piante della città di riferimento, mettendo a confronto passato e presente, e – nel caso della secondaria di secondo grado – di piante urbane di più epoche e diversi ambiti geografici. Utili esercizi sono la compilazione di cartine mute o il riconoscimento nelle piante moderne di città di “segni” delle strutture e dell'impianto antico.

Per la scuola primaria, è particolarmente adatto un laboratorio in cui sia previsto il montaggio di un plastico (essenziale) della città di riferimento, per comprenderne e approfondirne la struttura anche in rapporto al contesto ambientale.

## Esempi

### Como, Civico Museo Archeologico, 2011-2012

#### *La città romana*

Tipologia: mattinata in museo

Durata: 2 ore e 30

Destinatari: Scuole primarie e secondarie di I grado

Contenuti: La mattinata è divisa in tre parti: una parte teorica, una parte di visita al Museo e un laboratorio finale. Nell'introduzione si utilizzeranno delle immagini per descrivere ai ragazzi le caratteristiche di una città romana, argomento che costituisce lo spunto per parlare in modo più ampio della storia e della civiltà romana. La visita guidata permetterà di conoscere nel dettaglio la città di *Novum Comum*, ripercorrendo la sua storia dalla fondazione fino all'età tardoantica. Nella parte pratica, infine, i bambini costruiranno un modellino tridimensionale in scala della città, con cartoncini e disegni che la guida fornirà loro.

Obiettivi:

- Esaminare diversi aspetti della vita quotidiana e della civiltà dei Romani, utilizzando come filo conduttore l'analisi delle scelte insediative e delle soluzioni urbanistiche adottate nel mondo antico;
- Conoscere la topografia della Como romana, quale esempio di città romana che conserva tuttora nell'impianto urbano le tracce ben evidenti della sua fondazione;
- Conoscere la Como romana attraverso i materiali che ci parlano della vita pubblica e privata dei suoi abitanti.

**Verona, Civico Museo Archeologico, dal 2011, laboratorio “Costruiamo la città romana”,** plastico riprodotto in modo semplificato la struttura di Verona nel I sec. d.C., adatto alla manipolazione da parte dei bambini

# Mesta

## Cilji

Preučevanje nastanitvenih vzorcev skozi čas in strukture mest zlasti pri klasičnih kulturah.

## Ciljne skupine

Osnovna šola (od 4. razreda dalje); srednja šola.

## Znanstvena področja

Zgodovina; zemljepis.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Elementi, povezani s stanovanjskimi in javnimi objekti, zidovi, ceste in kanalizacija; vzpostavljanje povezav med muzejem in urbanim najdiščem s pričevanji iz obravnavanega obdobja, ki lahko pojasnijo zasnovo najdišča.

## Predlagana aktivnost za učence

Delavnica je lahko zasnovana kot analiza načrta obravnavanega mesta z vzpostavljanjem primerjav med preteklostjo in sedanostjo; z dijaki srednjih šol pa lahko primerjamo načrte mest iz različnih obdobj in zemljepisnih leg. V ta namen se priporoča priprava nemih zemljevidov ali iskanje sledi antičnih objektov ali zasnov v obstoječih načrtih mest.

Za osnovne šole je priporočljiva izvedba delavnice z izdelavo preproste makete obravnavanega mesta, da učenci bolje razumejo in spoznajo njegovo zasnovo tudi v razmerju do okolja.

## Primeri

### Como, Arheološki mestni muzej, 2011-2012

#### Rimsko mesto

Program: dopoldan v muzeju

Trajanje: 2 uri in pol

Ciljna skupina: osnovne šole

Vsebina: Dopoldan je razdeljen na tri delovne sklope: teoretični del, vodeni ogled muzeja in zaključno delavnico. Med uvodno predstavitvijo bomo otrokom skozi slike predstavili značilnosti rimskega mesta, ki so izhodiščna točka za obširnejše predavanje o rimski zgodovini in civilizaciji. Med vodenim ogledom bodo udeleženci podrobneje spoznali mesto Novum Comum v obdobju od njegove ustanovitve do pozne antike. Na delavnici bodo učenci iz lepenke in risb, ki jim jih bo dal strokovni delavec, izdelali tridimenzionalno maketo mesta v manjšem merilu.

Cilji:

- Spoznavanje različnih vidikov vsakdanjega življenja Rimljanov in rimske civilizacije; rdeča nit srečanja je analiza razlogov za poselitve in urbanističnih rešitev v antičnem svetu;
- Spoznavanje topografije rimskega Coma, ki še danes ohranja v urbanistični zasnovi mesta vidne sledove lastnih korenin;
- Spoznavanje rimskega mesta Como s pomočjo predmetov in materialov, ki pričajo o javnem in zasebnem življenju njegovih prebivalcev.

Verona, Mestni arheološki muzej, delavnica "Zgradimo rimsko mesto", maketa s poenostavljenim prikazom strukture mesta Verone v 1. stol., primeren za otroke.



## Condizione della donna

### Obiettivi

Riflettere sui mutamenti intervenuti nell'ultimo secolo nella condizione sociale della donna in particolare nel mondo occidentale, in rapporto alle società dell'antichità e ad altre culture attuali.

### Destinatari

Prevalentemente scuole secondarie di secondo grado; *LLML*.

### Ambiti disciplinari

Storia; educazione alla convivenza civile; etica.

### Opere di riferimento in museo

Ceramica figurata, monumenti funerari di vario tipo, sculture femminili, iscrizioni relative a donne, strumenti usati dalle donne nella vita quotidiana (ad esempio per filatura e tessitura), corredi funerari (maschile e femminile), ecc.

### Attività proposta agli studenti

A seguito dell'analisi delle opere prescelte in museo, si può proporre una discussione di gruppo, guidata dall'operatore, sul confronto fra la civiltà antica trattata e la situazione attuale (in Italia o in altri paesi), oppure si può chiedere di scrivere l'"elogio" di una donna contemporanea, in rapporto a quelli che si trovano ad esempio nelle iscrizioni funerarie romane; ancora si può proporre, alla classe suddivisa in gruppi, di lavorare sul raffronto fra rappresentazioni femminili antiche ed attuali, con l'ausilio di schede-guida, ovvero di costruire una mappa concettuale (se il laboratorio ha una durata adeguata).

### Osservazioni

Il percorso è ovviamente particolarmente adatto per occasioni particolari, quali la *Festa della donna* dell'8 marzo o la *Festa della mamma* in maggio, in cui sarà proposto al pubblico generico (v. esempio di Chieti).

## Esempio

### Chieti, Museo Archeologico Nazionale dell'Abruzzo, 8 marzo 2011

#### *Il Museo Archeologico Nazionale attraverso percorsi al femminile*

Attraverso viste guidate curate dall'Associazione Culturale "Oltremuseo" si analizza il ruolo della donna nelle comunità antiche: questo è un compito arduo ancorché ricco di interesse.

Come premessa generale va ricordato che l'indagine sui contesti funerari, sui corredi, sui rituali risulta l'unica chiave di lettura per tentare di ricostruire la storia della società dei vivi.

Nei gruppi sociali dell'Abruzzo protostorico, e in generale antico, gli uomini hanno un ruolo preciso indicato dalle armi deposte nei corredi, enfatizzato dalle tombe spesso monumentali, sottolineato a volte dalla presenza di sculture come *semata*.

Per le donne si comincia a leggere nella composizione dei corredi l'elevata posizione sociale e l'importante funzione svolta nell'ambito delle comunità locali solo a partire dall'età arcaica.

Garante della continuità della stirpe e strumento di alleanze tra i gruppi egemoni in virtù dello scambio matrimoniale, la donna in età arcaica svolge una funzione sociale di notevole rilevanza.

Andando a ritroso fino agli inizi dell'età del ferro (fine X-IX sec. a.C.) risulta molto meno immediata la lettura del ruolo delle donne, anche perché molto più rari sono i contesti riferibili a tali cronologie. Non siamo quindi in grado di ricavare, dalla lettura di questi oggetti, quale fosse il ruolo delle donne nella comunità né quale fosse la loro condizione di vita.

I ruoli femminili, certo più sfumati di quelli maschili e meno decifrabili di essi, vengono messi in risalto dagli oggetti deposti nella tomba e per questo fine selezionati: ci sono oggetti particolari deposti in alcuni corredi che fanno pensare a donne investite di poteri particolari, forse nella sfera della religione e soprattutto delle arti magiche, mondo del quale oggi ci mancano i codici di interpretazione.

Ci si può interrogare inoltre se queste donne fossero detentrici di un qualche potere economico nell'ambito della comunità di appartenenza ma non abbiamo elementi per rispondere: di certo quando le vediamo seppellite entro tombe importanti questo sembra un segno distintivo, che le accomuna ai maschi guerrieri dei rispettivi clan. Le tombe femminili spesso circondate nelle necropoli da quelle di infanti e sub-adulti suggeriscono con forza il loro ruolo di madri, ruolo sottolineato così con enfasi quasi eguale a quello dei guerrieri.

## Položaj ženske

### Cilji

Spodbujanje razmišljanja o spremembah, ki so se zgodile v zadnjem stoletju v zvezi s položajem žensk zlasti v zahodnem svetu v razmerju do antičnih družb na eni strani in drugih sodobnih kultur na drugi.

### Ciljne skupine

V glavnem srednje šole; LLML.

### Znanstvena področja

Zgodovina; državljska vzgoja; etika.

### Razstavljeni eksponati v muzeju

Poslikana keramika, različni nagrobni spomeniki, ženski kipi, napisi v zvezi z ženskami, predmeti, ki so jih ženske uporabljale v vsakdanjem življenju (npr. za predenje in tkanje), grobni pridatki (za moške in ženske) itd.

### Predlagana aktivnost za učence

Po analizi izbranih razstavljenih predmetov lahko predlagamo skupinsko razpravo, ki jo vodi kustos pedagog na temo primerjave med obravnavano antično kulturo in sodobno družbo (v Italiji ali drugih državah); učenci lahko napišejo »hvalnico« sodobni ženski, podobno tistim, ki jih najdemo na rimskih nagrobnih napisih; razred lahko razdelimo v skupine, ki obravnavajo lik ženske v antiki in danes na podlagi navodil, ali pa oblikujejo konceptualni zemljevid (če delavnica traja dalj časa).

### Opombe

Program se lahko izvede tudi ob posebnih priložnostih, kot je dan žena ali materinski dan, in se predstavi širši javnosti (glej primer muzeja v Chietiju).

## Primer

### Chieti, Državni arheološki muzej v Abrucih, 8. marec 2011

#### *Državni arheološki muzej ponuja ogled na temo ženske v zgodovini.*

Med ogledom, za katerega je zadolženo kulturno združenje »Oltremuseo«, obiskovalci analizirajo vlogo ženske v antičnih skupnostih: gre za zahtevno, a zelo zanimivo nalogo. Upoštevati gre namreč dejstvo, da je proučevanje grobov, pridatkov in obredov edini ključ do spoznavanja in razumevanja zgodovine današnjega človeka. V skupnostih, ki so živele na območju Abrucev v prazgodovini oziroma v antiki, imajo moški točno določeno vlogo, ki jo lahko razberemo iz orožja, položenega v grobove, včasih tudi iz priloženih kipcev, kot so semata, pa tudi iz samih grobov, ki so pogosto pravi spomeniki.

Prvi dokazi o družbenem statusu žensk in o izjemnem pomenu vloge, ki so jo zavzele v lokalnih skupnostih, pa so vidni šele v grobnih pridatkih iz arhaičnega obdobja. Ženske so imele v arhaičnem obdobju pomembno družbeno vlogo, saj so zagotavljale nadaljevanje in ohranitev rodovne skupnosti, poleg tega pa s sklepanjem porok predstavljale pomemben vezni člen med vladajočimi rodbinami. Če se vrnemo na začetek železne dobe (konec 10.- 11. stol. pr. n. št.), ugotovimo, da je določanje vloge, ki so jo imele ženske, veliko težje, saj je podatkov iz tistega obdobja zelo malo. Iz redkih najdb ni mogoče razbrati, kakšno vlogo so imele ženske v takratni družbi in kako je potekalo njihovo življenje.

Vlogo ženske v družbi, katere obrisi so nedvomno bolj nejasni in težje berljivi od vloge moškega, lahko razbiramo na podlagi grobnih pridatkov, zato je le-te treba skrbno preučiti; zlasti nekateri pridatki, priloženi v grobovih, dajejo misliti, da so nekatere ženske imele pomembno vlogo v skupnosti, morebiti v verskih krogih, najverjetneje pa predvsem v magiji / čarovništvu, o katerem pa imamo žal na voljo premalo podatkov. Pri tem se lahko tudi vprašamo, ali so te ženske imele kakšen ekonomski vpliv v pripadajoči skupnosti, vendar na ta vprašanja zaradi pomanjkljivega poznavanjazgodovinskih podatkov ne moremo odgovoriti. Dejstvo, da so njihovi grobovi bogato opremljeni, je prav gotovo razpoznavni znak, ki jih postavlja ob bok moškim oz. bojevnikom iz istega plemena. Ženski grobovi, ki so v nekropolah pogosto obkroženi z grobovi otrok in odraslih, so prepričljiv dokaz o pomenu vloge matere, saj je le-ta poudarjen skoraj toliko kot pomen vloge bojevnikov.

Moški so resda služili svoji skupnosti kot bojevniki, a tudi ženske so imele pomembno vlogo, saj so rojevale in vzgajale bodoče bojevnike; od tod tudi mnenje, da je bila bogata oprema ženskih grobov morebiti posredni dokaz ekonomske in družbene moči moškega, ki je zanjo skrbel, ko je bila še živa, in ki je poskrbel za njen pokop.

Se gli uomini servivano la comunità come guerrieri, le loro donne dovevano generare e allevare guerrieri: da qui la considerazione che la ricchezza ostentata dalle sepolture femminili fosse una manifestazione indiretta del potere sociale ed economico dell'uomo che ne aveva cura in vita e che ne aveva curato la sepoltura.

Il *mundus* femminile era certo più sensibile e attento al variare dei gusti e delle mode, esibendo spesso costumi ricorrenti su base cantonale. Purtroppo tutto ciò che riguarda il costume femminile è desumibile quasi esclusivamente dagli oggetti di ornamento depositi nei corredi funerari, mancando del tutto fonti statuarie, pittoriche o vascolari al contrario di contesti coevi quali la Grecia o l'Etruria. Unica straordinaria eccezione il Torsetto femminile da Capecstrano, che tuttavia ci illumina su un momento molto circoscritto nel tempo (VI sec. a.C.) e sul luogo (il territorio delle tribù vestine).

I percorsi proposti attraversano l'Abruzzo delle fasi più antiche (dal IX sec. a.C. al IV sec. a.C.), prendendo in considerazione l'affascinante mondo dei corredi funerari femminili; l'Abruzzo di età ellenistica con alcune preziose sculture femminili; l'Abruzzo di età romana con i raffinati gioielli e oggetti da toeletta della collezione Pansa.

I reperti esposti nelle sale del Museo aiuteranno a entrare nel complesso *mundus* femminile, cercando di cogliere anche gli indizi più piccoli per ridare voce alle donne che hanno vissuto, quasi sempre in silenzio, nei nostri territori.

Ženski svet je prav gotovo bolj pozorno sledil spremembam okusov in mode, tako da je pogosto izražal specifične navade na določenem ozemlju.

Žal skoraj vsi podatki, ki se navezujejo na navade in običaje žensk tistega časa, izhajajo skoraj izključno iz okrasnih predmetov, ki so jih odkrili v grobovih, saj razen kipcev, slik, vaz in keramične posode nimamo na razpolago nobenih drugih virov, v nasprotju z drugimi konteksti, kot so na primer Grčija ali Etrurija. Edina sijajna izjema je ženski kipec iz Caestrana, ki priča o določenem zgodovinskem trenutku (6. stol. pr. n. št.) in kraju (območje, na katerem so živela plemena iz Abruzzi).

Program predvideva ogled očarljivega sveta ženskih grobnih pridatkov v Abruzzu v najstarejših obdobjih preteklosti (od 9. do 4. stol. pr. n. št.), nekaterih dragocenih ženskih kipcev iz helenistične dobe in prefinjen nakit in predmete za osebno toaleto iz zbirke Pansa, ki segajo v rimsko obdobje.

Arheološke ostaline, ki so razstavljene v muzeju, bodo obiskovalce popeljale v skrivnostni ženski svet, v ta mozaik drobnih detajlov, ki bodo prispevali k odkrivanju žensk, ki so, skoraj vedno neopazno, živele v teh krajih.

## Conservazione e restauro

### Obiettivi

Riflettere sul degrado che i diversi materiali subiscono nel tempo e quindi su alcune delle funzioni del museo (conservazione, manutenzione, restauro).

### Destinatari

Dalla IV classe della scuola primaria alla secondaria.

### Prerequisiti

Conoscenza della successione cronologica delle civiltà antiche.

### Ambiti disciplinari

Storia; arte e immagine.

### Opere di riferimento in museo

I reperti devono essere selezionati sulla base della varietà delle materie costitutive (pietra, marmo, terracotta, metalli vari, vetro; se presenti, legno, osso, altri materiali organici, ecc.) e del diverso stato di conservazione.

### Attività proposta agli studenti

Viene proposto ai ragazzi un laboratorio relativo al restauro di vasi fittili (l'utilizzo di kit di restauro di vaso disponibili in commercio è però, per i costi elevati, praticabile solo in casi particolari e lavorando a gruppi), ovvero relativo all'analisi di materie prime usate in antico.

## Esempi

### Montecchio Maggiore, Museo di Archeologia e Scienze Naturali "G. Zannato", proposte didattiche 2011-2012

#### *Fatti e... rifatti*

1 incontro-laboratorio di 3 ore

Di che materiali sono fatti i reperti archeologici?

Un viaggio nel tempo tra le sale del museo, dalla Preistoria ai Longobardi, facendo tappa tra i Veneti antichi e i Romani, alla scoperta dei materiali che costituiscono gli oggetti creati dall'uomo: la pietra, l'argilla, i metalli, il vetro... Ma cosa succede con il passare degli anni, dei secoli, dei millenni? Quali mutamenti subiscono questi oggetti? Come possono intervenire l'archeologo e il restauratore per assicurarne l'integrità, il recupero e la conservazione?

L'attività in laboratorio permetterà poi ai ragazzi di simulare un intervento di restauro archeologico.

Luogo: Museo "G. Zannato" e aula didattica.

*Adatto sia agli alunni della Scuola primaria che a quelli della secondaria di primo grado.*

### Fiavè, Museo delle Palafitte, proposte didattiche 2011-2012

#### *Campi e pali*

Attraverso un laboratorio di ricerca i ragazzi potranno conoscere le specie vegetali, le tecniche e gli strumenti impiegati nella costruzione delle palafitte e nella produzione delle suppellettili in legno. Particolare attenzione verrà dedicata alla conservazione e al restauro antico e moderno dei reperti in legno rinvenuti a Fiavè.



# Konzerviranje in restavriranje

## Cilji

Spodbujanje razmišljanja o razpadanju materialov skozi čas in posledično o nekaterih nalogah muzeja (ohranjanje, vzdrževanje, restavriranje).

## Ciljne skupine

Od 4. razreda osnovne šole do srednje šole.

## Predpogoji

Poznavanje kronološkega zaporedja preteklih civilizacij.

## Znanstvena področja

Zgodovina; likovna vzgoja.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Eksponate je treba izbrati glede na raznolikost uporabljenih materialov (kamen, marmor, keramika, razne kovine, steklo; če so prisotni, tudi les, kosti, druge organske snovi itd.) in njihove stopnje ohranjanja.

## Predlagana aktivnost za učence

V okviru delavnice učenci restavrirajo glinene posode (restavratorska oprema za posode, ki je na voljo na tržišču, je zaradi visoke cene uporabna samo v posebnih primerih in za delo po skupinah) ali analizirajo surovine, ki so jih uporabljali v preteklosti.

## Primeri

### **Montecchio Maggiore, Arheološki in naravoslovni "G. Zannato", didaktična ponudba 2011-2012**

#### *Narejeni...in ponarejeni*

1 srečanje-delavnica: 3 ure

Iz kakšnih materialov so arheološke najdbe?

Potovanje skozi čas po muzejskih prostorih, od prazgodovine do Langobardov, z vmesnim postankom pri antičnih Venetih in Rimljanih, med katerim bodo udeleženci spoznali materiale, iz katerih je človek izdeloval uporabne predmete: kamen, glina, kovine, steklo... Toda kaj se zgodi z njimi čez deset, sto, tisoč let? Kako se ti predmeti sčasoma spreminjajo? Na kakšen način lahko arheologi in restavratorji zagotovijo njihovo celovitost, obnovo in ohranitev?

Med delavnico bodo lahko otroci sodelovali pri simulaciji restavriranja arheoloških ostalin.

Kraj: Muzej "G. Zannato" in didaktična dvorana.

*Aktivnosti so primerne za učence osnovnih šol*

### **Fiavè, Museo delle Palafitte, didaktična ponudba 2011-2012**

#### *Polja in koli*

Otroci bodo lahko med raziskovalno delavnico spoznali rastlinske vrste, tehnike in orodja, ki se uporabljajo pri izgradnji kolišč in pripravi vseh potrebnih lesenih strukturnih elementov. Posebno pozornost bodo posvetili antičnim in modernim tehnikam restavriranja in konzervacije lesenih predmetov, ki so jih odkrili v kraju Fiavè.

# Edilizia

## Obiettivi

Apprendimenti dei sistemi costruttivi in uso nel mondo classico o nell'Alto Medioevo.

## Destinatari

Scuola primaria (classi IV e V); secondaria di primo grado (classe I); secondaria di secondo grado.

## Ambiti disciplinari

Tecnologia; arte e immagine; storia.

## Opere di riferimento in museo

Resti di monumenti (decorazione architettonica, materiali costruttivi, ecc.).

## Attività proposta agli studenti

Con l'utilizzo di "costruzioni" in legno o altro materiale, far riflettere sull'architettura antica, la differenza fra tetto a capriata e copertura a volta, l'uso dell'arco e della volta negli edifici e nelle costruzioni, ecc.; costruire un muro, ad esempio altomedievale, quindi con l'uso di materiali di reimpiego.

Per le scuole secondarie di secondo grado, si può dirigere l'attenzione sugli ordini architettonici nel mondo greco e romano, soprattutto se vi siano in museo elementi utili all'illustrazione degli stessi (capitelli, basi di colonne, architravi ...)

## Esempi

### **Padova, Musei Civici, offerta didattica 2011-2012**

Laboratorio per la scuola primaria

#### *Segreti di scienza e arte nell'architettura classica*

Laboratorio alla scoperta dei sorprendenti "segreti del mestiere" che hanno reso grandi costruttori Etruschi, Greci e Romani.

Un modo dinamico e divertente per avvicinarsi ai principi dell'architettura antica.

### **Brescia, Musei Civici, schede didattiche, 1998, costruzione di muro con materiali di spoglio romani**



# Gradnja

## Cilji

Spoznavanje sistemov gradnje, ki so jih uporabljali v klasičnem svetu ali v srednjem veku.

## Ciljne skupine

Od 4. do 6. razreda osnovne šole; srednja šola.

## Znanstvena področja

Tehnika; zgodovina; likovna vzgoja.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Ostanki spomenikov (arhitektonski okrasi, gradbeni materiali itd.).

## Predlagana aktivnost za učence

Z uporabo lesenih ali drugih konstrukcij spodbujamo razmišljanje o pretekli arhitekturi, npr. o razliki med streho s špirovci in obokastim stropom, o uporabi loka in oboka pri zgradbah in temeljih itd; predstavimo tehnike izgradnje, npr. zgodnjerednjeveškega zidu z uporabo odpadnih materialov.

Z dijaki srednjih šol se lahko osredotočimo na arhitektonske norme grškega in rimskega sveta, zlasti če so v muzeju razstavljeni taki elementi, ki lahko služijo kot dopolnilo k razlagi (kapiteli, podstavki stebrov, arhitravi...).

## Primeri

### **Padova, Mestni muzeji, didaktična ponudba 2011-2012**

Delavnica za osnovno šolo

#### *Skrivnosti znanosti in umetnosti v klasični arhitekturi*

Delavnica na temo raziskovanja presenetljivih »poklicnih skrivnosti«, po katerih slovijo etruščanski, grški in rimski gradbeniki

Razgiban in zabaven način posredovanja znanja o osnovah antične arhitekture.

### **Brescia, Mestni muzeji, pedagoški listi, 1998, izgradnja zidu z rimskimi odpadnimi gradbenimi materiali**

# Epigrafia

## Obiettivi

Studio di iscrizioni (in prevalenza latine, ma si possono ovviamente costruire percorsi anche su epigrafi in altre lingue: greco, etrusco, venetico, ecc.) sia in generale come testimonianza storica (fonte materiale parlante) sia nella loro evoluzione.

## Destinatari

Dalla scuola primaria (IV classe); di particolare interesse per le secondarie di secondo grado.

## Ambiti disciplinari

Storia; letteratura latina; arte e immagine; materie connesse ad aspetti grafici e tipografici.

## Opere di riferimento in museo

Materiali iscritti, dalle lamine metalliche agli alfabetari, ad oggetti ceramici, lapidei ecc. con epigrafi di vario genere e significato.

## Attività proposta agli studenti

Agli alunni della primaria e della secondaria di primo grado, si può proporre la risoluzione di un *puzzle* (di complessità variabile a seconda della fascia di età), in cui le parti costitutive siano gli elementi "minimali" di un'epigrafe (parti del nome, *cursus*, formule votive, ecc. ecc.) oppure la realizzazione di una piccola stele in materiale plastico o semplicemente in chiave grafica entro una cornice predisposta.

Per la secondaria di secondo grado, la parte laboratoriale può vertere sulla "decifrazione" di un'epigrafe, in cui gli elementi presenti vengano riconosciuti sulla base delle informazioni ricevute durante il percorso museale, arrivando fino alla compilazione di una scheda di catalogo.

Va poi ricordato che le iscrizioni latine, in particolare le stele figurate o decorate, si prestano particolarmente alle attività di rilievo grafico e disegno dal vero (v. nelle Schede di attività, *Disegno in museo*) e forniscono ricche informazioni sulla costruzione delle lettere e sul loro aspetto grafico.

## Cenni bibliografici

M. Vavassori, *Le schede-guida del Museo Archeologico di Bergamo*, Bergamo s.d.

## Esempio

### **Brescia, Musei Civici, offerta didattica 2011-2012**

*Esercitazioni di epigrafia. Come "leggere" le lapidi*

Il percorso si snoda tra le lapidi collocate nel superbo chiostro settentrionale del Museo di Santa Giulia e dedica particolare attenzione agli aspetti tecnici della scrittura su pietra, concludendosi con il riconoscimento delle formule tipiche delle iscrizioni funerarie e celebrative.

Schede didattiche operative aiutano nella comprensione dei testi, attraverso un approccio che guarda alle epigrafi nella duplice veste di monumenti e fonti dirette per la ricostruzione della storia antica (secondaria 2°).

Cfr. anche nelle Schede di attività, *Progetto di adozione* e *Progetto speciale Scuola-Museo*.

# Napisi

## Cilji

Preučevanje napisov (v glavnem latinskih, lahko pa tudi napisov v drugih jezikih: grščini, etruščanščini, venetskem jeziku itd.) kot splošnih zgodovinskih pričevanj (vir govorečega gradiva) ali z vidika njihovega razvoja.

## Ciljne skupine

Od 4. razreda osnovne šole dalje; posebno zanimivo za srednje šole.

## Znanstvena področja

Zgodovina; latinska literatura; likovna vzgoja; predmeti, povezani z grafiko in tiskom.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Napisni predmeti, od kovinskih folij do alfabetarjev, od kovinskih do kamnitih predmetov itd. z napisi različnih vrst in vsebin.

## Predlagana aktivnost za učence

Učencem osnovne šole lahko predlagamo reševanje sestavljanek (različne težavnostne stopnje glede na starost otrok), katerih sestavni elementi so deli napisa (del imena, naslova, zaobljubne formule itd.), izdelavo manjše stele iz plastičnih materialov ali risbe znotraj že pripravljenega okvirja.

Dijaki srednjih šol lahko v delavnici razrešijo napis in odkrijejo njegove elemente na podlagi posredovanih informacij med ogledom muzeja; končni rezultat je priprava kataloške kartice.

Poleg tega ne smemo pozabiti, da so latinski napisi, zlasti poslikane ali okrašene stele, posebno primerni za likovne in druge grafične aktivnosti (glej Delovni listi, *Risanje v muzeju*) in nudijo številne informacije o obliki črk in njihovi likovni podobi.

## Literatura

M. Vavassori, *Le schede-guida del Museo Archeologico di Bergamo*, Bergamo s.d.

## Primer

### **Brescia, Mestni muzeji, didaktična ponudba 2011-2012**

*Vaje iz epigrafike Kako brati nagrobne spomenike*

Program predvideva ogled nagrobnih spomenikov, ki se nahajajo v veličastnem severnem dvorišču muzeja Santa Giulia in se osredotoča na nekatere tehnične vidike napisov. Zaključijo se s prebiranjem in razbiranjem tipičnih pogrebnih in svečanih napisov.

Delovni pedagoški listi so koristen pripomoček pri razumevanju napisov, saj lahko napise odkrivamo v dvojni luči: kot spomenike ali neposredne vire za rekonstrukcijo antične zgodovine (višji razredi osnovne šole).

Glej tudi delovne liste Načrt za posvojitve in Poseben projekt šola-muzej.

# Giochi e giocattoli

## Obiettivi

Conoscenza del ruolo e della condizione del bambino in una determinata civiltà antica; similitudini e differenze fra giochi antichi e moderni (manualità vs *videogames*); conoscenza dei materiali in uso nell'antichità, in particolare per la produzione di giocattoli.

## Destinatari

Dalla III classe della scuola primaria alla secondaria di primo grado.

## Prerequisiti

Conoscenza generale delle civiltà antiche.

## Ambiti disciplinari

Storia; arte e immagine.

## Opere di riferimento in museo

Reperti identificati come giocattoli (bambole, astragali, pedine da gioco, riproduzioni miniaturistiche di oggetti della vita quotidiana, dadi, ...) o recanti raffigurazioni di giochi (ad es. ceramica figurata, rilievi). Se i reperti provengono da tombe, si può collegare il laboratorio al tema dei riti funerari, altrimenti può essere complementare al tema dell'abitare e della vita quotidiana.

## Attività proposta agli studenti

Si propone l'esecuzione di un gioco antico (dagli Egizi ai Greci ai Romani...), il cui livello di complessità deve essere adeguato alla fascia di età, utilizzando se possibile strumenti identici o molto simili a quelli originali. Un ampliamento del laboratorio può consistere nel guidare i ragazzi nella costruzione di un giocattolo sul modello di quelli antichi, ad es. la palla di stoffa, la bambola (snodabile, in materiale plastico: argilla, das, ecc. oppure in lana o stoffa o cera), la tavola da gioco e le pedine in materiale plastico (per il *ludus latruncorum* e simili).

## Osservazioni

Si tratta di un'attività adatta anche per un contesto extrascolastico – utilizzata ad esempio a Verona nell'ambito del *Tocati, festival internazionale di giochi di strada* (a cadenza annuale) – o per l'intrattenimento educativo pomeridiano al museo.

## Cenni bibliografici

E. Salza Prina Ricotti, *Giochi e giocattoli (Vita e costumi dei Romani antichi, 18)*, Roma 1995.

*Da Roma per gioco. Giochi e giocattoli nell'antica Roma*, guida breve alla mostra (Torino, 2000), a cura di M. Fittà, Milano.

*Il gioco in Occidente. Storie, teorie, pratiche*, a cura di F. Cambi, G. Staccioli, Roma 2007.

S. De Siena, *Facciamo i giochi dei Greci e dei Romani. Materiali, istruzioni, regole, suggerimenti, note tecniche, per 50 giochi dell'età classica*, Modena 2010 (prontuario per l'esecuzione di giochi).

J. De Grossi Mazzorin, C. Minniti, *L'uso degli astragali nell'antichità tra ludo e divinazione*, in *Atti del 6° Convegno Nazionale di Archeozoologia (Orecchiella, 2009)*, a cura di J. De Grossi Mazzorin, D. Saccà, C. Tozzi, Pisa 2012, pp. 213-220.

*L'infanzia e il gioco nel mondo antico. Materiali della Collezione Sambon di Milano*, a cura di A. Ceresa Mori, C. Lambrugo, F. Slavazzi, Milano 2012.

[www.castellodelcatajo.it/laboratorio/laboratorio-gioco.pdf](http://www.castellodelcatajo.it/laboratorio/laboratorio-gioco.pdf) (illustra anche giochi dell'antichità).

## Esempi

### Torino, Museo Egizio, offerta didattica 2012

*I giochi nell'antico Egitto*

La classe sperimenta i divertimenti in voga lungo le sponde del Nilo: giochi da tavolo come la diffusissima *senet* e il gioco del serpente rivivono fra le mani dei ragazzi che integrano con la fantasia là dove la documentazione sulle regole è più incerta. Durata circa 1 ora

# Igre in igrače

## Cilji

Spoznavanje vloge in položaja otrok v določeni pretekli civilizaciji; podobnosti in razlike med preteklimi in sodobnimi igrami (poudarek na ročni spretnosti namesto na videoigrah); spoznavanje materialov, ki so se uporabljali v preteklosti, zlasti za izdelavo igrač.

## Ciljne skupine

Od 3. do 8./9. razreda osnovne šole.

## Predpogoji

Splošno poznavanje preteklih civilizacij.

## Znanstvena področja

Zgodovina; likovna vzgoja.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Arheološke najdbe, ki jih identificiramo kot igrače (punčke, astragali, figurice za igranje, miniaturne reprodukcije vsakdanjih predmetov, kocke ...) ali na katerih so naslikane igre (npr. poslikana keramika, reliefi). Delavnico lahko povežemo s temo pogrebnih obredov, če najdbe prihajajo iz grobov, ali pa s temo bivališč in vsakdanjega življenja.

## Predlagana aktivnost za učence

Učencem predlagamo igro, ki so jo poznali že v antiki (Egipčani, Grki in Rimljani...) in ki je prilagojena starosti otrok, pri čemer po možnosti uporabimo predmete, ki so zelo podobni ali enaki izvornim. Delavnico lahko razširimo tudi z izdelavo igrače po vzoru antičnih igrač, npr. žoge iz blaga, punčke (iz plastičnih materialov, gline, plastelina itd. ali iz volne, blaga in voska), igralne površine in figurice iz plastičnih materialov (za *ludus latruncorum* ipd.).

## Opombe

Ta aktivnost je primerna tudi zunaj šolskega okolja, saj so jo uporabili na mednarodnem festivalu uličnih iger *Tocati v Veroni* (ki poteka vsako leto), ali za popoldanske vzgojno-izobraževalne programe v muzeju.

## Literatura

E. Salza Prina Ricotti, *Giochi e giocattoli (Vita e costumi dei Romani antichi, 18)*, Roma 1995.

*Da Roma per gioco. Giochi e giocattoli nell'antica Roma*, kratek vodnik razstave (Torino, 2000), ur. M. Fittà, Milano.

*Il gioco in Occidente. Storie, teorie, pratiche*, ur. F. Cambi, G. Staccioli, Roma 2007.

S. De Siena, *Facciamo i giochi dei Greci e dei Romani. Materiali, istruzioni, regole, suggerimenti, note tecniche, per 50 giochi dell'età classica*, Modena 2010 (priručnik za izvajanje iger).

J. De Grossi Mazzorin, C. Minniti, *L'uso degli astragali nell'antichità tra ludo e divinazione*, v zborniku 6. državnega simpozija o arheozoologiji (Orecchiella, 2009), ur. J. De Grossi Mazzorin, D. Saccà, C. Tozzi, Pisa 2012, str. 213–220. *L'infanzia e il gioco nel mondo antico. Materiali della Collezione Sambon di Milano*, ur. A. Ceresa Mori, C. Lambrugo, F. Slavazzi, Milano 2012.

[www.castellodelcatajo.it/laboratorio/laboratorio-gioco.pdf](http://www.castellodelcatajo.it/laboratorio/laboratorio-gioco.pdf) (predstavljene so tudi antične igre).

## Primeri

### **Torino, Egipčanski muzej, pedagoška ponudba 2012**

*Igre v Starem Egiptu*

Učenci odkrivajo igre, s katerimi so se v antiki kratkočasili ob bregovih reke Nil: namizne igre, kot na primer zelo znana igra senet in igra kače, oživijo med otroci, ki z lastno domišljijo dopolnijo pravila igre, kadar zgodovinski podatki o njej ne zadostujejo. Trajanje približno 1 uro.

### **Padova, Mestni Muzeji, pedagoška ponudba 2011-2012**

Delavnica za osnovno šolo *Igra, zabava in živali v Starem Egiptu*

Otroci bodo spoznavali najbolj priljubljene in značilne egipčanske igre skozi svet živali in pri tem odkrivali šte-

**Padova, Musei Civici, offerta didattica 2011-2012**

Laboratorio per la scuola primaria

*Giochi, passatempi e animali nell'antico Egitto*

Gli animali saranno il tema conduttore per vivere in modo attivo e creativo i più comuni giochi della società egizia, scoprendo nel contempo tante interessanti informazioni su quell'antico popolo e sulla sua quotidianità.



**Brescia, Musei Civici, offerta didattica 2011-2012**

*Il gioco e lo svago. Tempo libero a Brixia*

*Nuces castellatae, astragali e pupae, tabulae lusoriae* ... i momenti di svago a cui potevano dedicarsi grandi e piccoli cittadini romani, in determinati momenti della giornata, vengono rievocati nel percorso che si articola tra gli spazi delle *domus* e le sale della sezione archeologica.

Nella fase pratica di laboratorio vengono proposti alcuni giochi antichi nei quali gli studenti potranno cimentarsi. (primaria, secondaria 1° e 2°)

1

**Oristano, Antiquarium Arborensis, 2012 (da [www.antiquariumarborensis.it](http://www.antiquariumarborensis.it)) (fig. 1)**

*Giochiamo a latrunculi?*

Nel mare di Tharros la Guardia di Finanza recuperò nel 2005 una *tabula lusoria* a 72 caselle, incisa su un mattone prima della cottura. Così apprendiamo che i *pueri* ma anche gli adulti a Tharros giocavano a *latrunculi*. Le *tabulae lusoriae* diffuse in tutte le città del mondo romano sono di diverso tipo, quelle con linee parallele, quelle con 36 caselle, le *tabulae* circolari, quelle a scacchiera, quelle "a mulino", le *tabulae* per il gioco dei *XII scripta*, quelle con fossette, e le *tabulae* per il gioco dei *reges*. Per il gioco si usavano i dadi e le pedine.

Da questo ritrovamento archeologico nasce l'attività didattica "Giochiamo a *latrunculi*?".

Il laboratorio inizia con una breve proiezione su Power Point che introduce al tema del gioco nell'antichità, seguita dalla spiegazione delle regole per giocare a *latrunculi*. Quindi, di fronte ad una *tabula lusoria* con due pedine di colore diverso (una per ogni giocatore) e tre dadi, avrà inizio il torneo che prevede un premio per il vincitore.

Destinatari: alunni delle scuole elementari, medie e superiori

Durata: 90 min. circa

**Provincia autonoma di Trento - Soprintendenza per i Beni librari archivistici e archeologici Settore Beni archeologici, A scuola con l'archeologia, proposte didattiche 2011-2012, percorso "A che cosa giochiamo? Giochi e giocattoli dei bambini di età romana" (fig. 2)**

**Bologna, Museo Civico Archeologico, in occasione di Archeopolis I 2200 anni di Bononia, 2011, durata 2 ore**

*Calcolo e fortuna. Strategia e matematica nei giochi da tavolo e d'azzardo nell'antica Roma*

L'evento si rivolge ai ragazzi dai 14 ai 18 anni. In collaborazione con ForMath Project (Società di Didattica per la Matematica) saranno presentati alcuni giochi diffusi nel mondo romano antico. Dopo una breve introduzione sugli aspetti storici e archeologici, si spiegheranno le regole di alcuni giochi evidenziandone i contenuti strategici, matematici e logici sottesi. Durante l'incontro saranno forniti materiali per sperimentare i giochi.

Promosso da Carisbo.

Progetto a cura di Fe.Bo. Archeologica.

Intervengono: Associazione ForMath e Cristina Servadei, Fe.Bo. Archeologica.

Numero max di partecipanti: 40 persone, prenotazione obbligatoria.



vilne zanimive stvari o ljudstvu starega Egipta in njegovem vsakdanjiku.

### **Brescia, Mestni muzeji, pedagoška ponudba 2011-2012**

*Igra in zabava. Prosti čas v Brixiji*

Nuces castellatae, astragali e pupae, tabulae lusoriae ... otroci med ogledom prostorov rimske mestne hiše in muzejskega arheološkega oddelka odkrivajo, kako so v določenih trenutkih dneva preživljali prosti čas majhni in veliki / otroci in odrasli Rimljani.

V praktičnem delu delavnice se bodo učenci lahko preizkusili v nekaterih starodavnih igrah.

(osnovna in srednja šola)

2

### **Oristano, Antiquarium Arborense, 2012 (sl. 1)**

povzeto po spletni strani [www.antiquariumarborense.it](http://www.antiquariumarborense.it) latrunculi Ali bi se igrali z vojački ?

Na morskem dnu pri Tharrosu so Finančni stražniki leta 2005 odkrili igralno ploščo (*tabula lusoria*) z 72 prostorčki, vrezano v ploščo iz surove gline. Ta arheološka najdba priča o tem, da so se otroci (pa tudi odrasli), v Tharrosu igrali »z vojački«. Nasploh so se raznovrstne igralne plošče (*tabulae lusoriae*) uporabljale vseh krajih rimskega sveta; nekatere imajo vzporedne črte, druge 36 prostorčkov, ene so okrogle, druge so podobne šahovnicam, spet ene imajo obliko "mlinčka", pa še igralne plošče *XII scriptae* z luknjicami in tablice za igro reges za sestavljanje besed. Igralci so uporabljali igralne kocke in figure.

Na osnovi te arheološke najdbe je nastala didaktična aktivnost "Ali bi se igrali z vojački i?"

Delavnica se začne z uvodno power-point predstavitev iger iz antičnega sveta. Sledi obrazložitev pravil starodavne igre s soldatki. Otroci prejmejo igralno ploščo (*tabula lusoria*), dve figurici različnih barv (eno za vsakega igralca) in tri igralne kocke. Zatem se začne turnir, ob koncu pa sledi podelitev nagrade zmagovalcu.

Ciljna skupina: učenci osnovnih in srednjih šol

Trajanje: približno 90 minut

**Avtonomna pokrajina Trento - Uprava za arheološko dediščino,, arhivein knjižno gradivo, Oddelek za arheološko dediščino e,** *Arheologija v šoli , pedagoška ponudba 2011-2012, program "Kaj se bomo igrali? Igre in igrače otrok iz rimskega časa" (sl. 2)*

**Bologna, Mestni arheološki muzej,** ob kulturni prireditvi Archeopolis I 2200 let Bononie, 2011, trajanje 2 uri

*Računanje in sreča. Strategija in matematika v namiznih igrah v antičnem Rimu*

Pobuda je namenjena dijakom starosti od 14. do 18. leta. V sodelovanju z ForMath Project (Pedagoško združenje za matematiko) bomo predstavili nekatere igre, ki so bile razširjene v rimskem obdobju. Po krajši uvodni predstavitvi zgodovinskih in arheoloških vidikov bomo predstavili pravila igre; posebna pozornost bo veljala temeljnim strategijam računanja, matematiki in logiki. Med srečanjem bodo na voljo vsi potrebni materiali za potek igre.

Na pobudo: Carisbo.

Projekt vodi: Fe.Bo. Archeologica.

Pri projektu sodelujejo: Združenje ForMath in Cristina Servadei, Fe.Bo. Archeologica.

Maksimalno število udeležencev: 40 oseb, obvezna prijava.

## Gladiatura

### Obiettivi

Conoscenza di un aspetto della civiltà romana che esercita tuttora grande attrazione.

### Destinatari

Scuola primaria (classi IV e V).

### Ambiti disciplinari

Storia; educazione fisica.

### Opere di riferimento in museo

Presenza di un anfiteatro nella località del museo; raffigurazioni di giochi anfiteatrali, gladiatori, armi gladiatorie (ad esempio, su lucerne).

### Attività proposta agli studenti

Costruzione di armi gladiatorie; drammatizzazioni sui giochi; attività sulla struttura degli anfiteatri.

### Esempio

#### **Padova, Musei Civici, offerta didattica 2011-2012**

Laboratorio per la scuola primaria *I giochi dei gladiatori*

Attraverso l'osservazione di immagini di alcuni anfiteatri di epoca romana, e di antichi mosaici e affreschi riguardanti i giochi dei gladiatori, conosciamo i rituali che si manifestavano in questo ambiente, ricostruiamo un plastico dell'Arena di Padova e realizziamo alcune armi che qui venivano utilizzate.

## Illuminazione

### Obiettivi

Conoscenza delle problematiche dell'abitare nelle varie epoche, dell'evoluzione dei sistemi di illuminazione in base al confronto con l'età moderna; conoscenza dei materiali utilizzati per il combustibile nell'antichità.

### Destinatari

IV e V classe della primaria; I classe della secondaria di primo grado.

### Prerequisiti

Conoscenza di preistoria, protostoria e delle civiltà classiche.

### Ambiti disciplinari

Storia.

### Opere di riferimento in museo

Lucerne e apparati per illuminazione, di età greca e romana.

### Attività proposta agli studenti

Realizzazione di una lucerna in materiale plastico, a mano libera (se ci si ispira alle forme più semplici, aperte) o con l'ausilio di stampi per lucerne appositamente realizzati.



1

### Esempio

#### **Montecchio Maggiore, Museo di Archeologia e Scienze Naturali**

"G. Zannato" (fig. 1), proposte didattiche 2011-2012

## Gladiatorji

### Cilji

Spoznavanje enega od vidikov antične civilizacije, ki je posebno privlačen tudi danes.

### Ciljne skupine

Osnovna šola (4. in 5. razred).

### Znanstvena področja

Zgodovina; telesna vzgoja.

### Razstavljeni eksponati v muzeju

Prisotnost amfiteatra v kraju, kjer se nahaja muzej; upodobitve iger, gladiatorjev, gladiatorskega orožja (npr. na oljenkah).

### Predlagana aktivnost za učence

Izdelava gladiatorskega orožja; uprizorjanje iger; aktivnosti, povezane s konstrukcijo amfiteatra.

### Primer

#### **Padova, Mestni Muzeji, pedagoška ponudba 2011-2012**

Delavnica za osnovno šolo *Gladiatorske igre*

Učenci bodo skozi slikovno predstavitev nekaterih amfiteatrov iz rimskega časa, antičnih mozaikov in fresk, ki ponazarjajo gladiatorske boje, spoznali običaje iz sveta gladiatorskih iger. Skupaj bodo izdelali maketo Arene v Padovi in nekatere vrste orožja, ki so ga uporabljali bojevniki.

## Razsvetljava

### Cilji

Spoznavanje problematik vsakdanjega življenja v različnih obdobjih in razvoja razsvetljevalnih sistemov v odnosu do sodobnega časa; spoznavanje surovin, ki so jih v antiki uporabljali kot gorivo.

### Ciljne skupine

Od 4. do 6. razreda osnovne šole.

### Predpogoji

Poznavanje prazgodovine in antičnih kultur.

### Znanstvena področja

Zgodovina.

### Razstavljeni eksponati v muzeju

Oljenke in druge naprave za razsvetljava iz grškega in rimskega časa.

### Predlagana aktivnost za učence

Ročna izdelava oljenke iz plastičnih materialov (preprostejši in odprti modeli) ali s pomočjo posebej izdelanih kalupov za oljenke.

### Primer

**Montecchio Maggiore, Arheološki in naravoslovni muzej "G. Zannato" (sl. 1),**  
pedagoška ponudba 2011-2012

# Lavoro dell'archeologo

## Obiettivi

Coadiuvare la formazione del pensiero storico, mediante la conoscenza del lavoro sul campo dell'archeologo e della metodologia di raccolta ed elaborazione delle informazioni; condurre ad un atteggiamento responsabile nei confronti dello scavo e del recupero delle testimonianze del passato, sviluppando un'attenzione ragionata per la salvaguardia del patrimonio culturale.

## Destinatari

In genere classi III-IV-V della scuola primaria; secondaria di primo grado.

## Prerequisiti

Il laboratorio può essere introduttivo alla conoscenza del lavoro dell'archeologo e dello storico, quindi non richiedere la conoscenza specifica di una civiltà antica.

## Ambiti disciplinari

Storia.

## Opere di riferimento in museo

Reperti da scavo svoltosi nel territorio di riferimento; in parco archeologico o sito, strutture musealizzate a seguito di scavo stratigrafico.

## Attività proposta agli studenti

In rapporto alla fascia d'età, la spiegazione teorica introdurrà all'archeologia come scienza storica e allo scavo, come metodo (distruttivo) per la conoscenza delle fasi di vita di un sito. Per i ragazzi della secondaria di primo grado, saranno meglio approfondite le metodologie di individuazione di un sito archeologico e la documentazione di scavo.

L'attività pratica consiste di solito nella simulazione di uno scavo archeologico, con il reperimento di strutture (abitative, funerarie,...) e di materiali, con introduzione al concetto di contesto, l'individuazione di una successione stratigrafica e la sua registrazione.

## Osservazioni

Poiché lo scavo simulato è un laboratorio estremamente diffuso in musei e parchi archeologici, le modalità di presentazione sono le più varie, dal semplice cassone di terra contenente a diverse profondità reperti mobili di vario genere, assimilabili a materiali di diverse epoche, alla costruzione di una struttura smontabile (il cosiddetto "cubo archeologico", ideato dall'équipe di Stefano Maggi dell'Università di Pavia, anche in versione facilmente trasportabile: [www-3.unipv.it/webcridact](http://www-3.unipv.it/webcridact)), che rivela man mano evidenze archeologiche in successione cronologica, sia generiche sia strettamente collegate al sito/museo di riferimento, allo scavo simulato in piena terra, quando ve ne sia la possibilità, alla partecipazione come osservatori ad un reale scavo archeologico, cfr. ad esempio diversi interventi nel volume *Scuola Museo Territorio per una didattica dell'archeologia*, Atti Giornata di studio (Casteggio, 2002), Firenze 2003, pp. 89ss., e nel volume *Comunicare l'archeologia. Ricerca e interazione in dieci anni di didattica*, Atti XI Giornata Regionale di studio sulla Didattica Museale (Este, 2007), Crocetta del Montello 2008, in particolare pp. 37-38, 46-47. Per gli studenti della secondaria di secondo grado, l'attività può essere ampliata con prove di lavorazione in classe sulla storia dell'archeologia e sulla metodologia della ricerca, con studio e realizzazione di documentazione di scavo e di catalogazione di unità stratigrafiche e di reperti.

I. Mattozzi, in *Comunicare l'archeologia*, Atti XI Giornata Regionale di studio sulla Didattica museale (Este, 2007), Crocetta del Montello 2008, pp. 18, 21-22, mette in guardia dal considerare l'esercitazione dello scavo simulato come sufficiente per far comprendere la ricerca archeologica; per evitare questo problema, infatti, nella maggior parte dei casi il laboratorio è preceduto e seguito da momenti di apprendimento relativi sia alla fase euristica sia a quella interpretativa, si veda ad esempio il percorso proposto dalla stessa Università di Pavia:

*Laboratorio didattico: il mestiere dell'archeologo. Cubo*

(2 incontri di 2 ore pensati per le classi III-IV-V della Scuole primarie)

1° incontro in classe o nell'Aula didattica dei Musei Civici: lezione sul mestiere dell'archeologo: nascita dell'archeologia come scienza storica, studio delle fonti, metodologia del lavoro archeologico, dallo scavo alla ricostruzione della storia;

2° incontro nell'Aula didattica dei Musei Civici: lo scavo stratigrafico: applicazione pratica con smontaggio del "Cubo archeologico", stesura di una relazione di scavo.

# Delo arheologa

## Cilji

Spodbujanje kritičnega razmišljanja o zgodovini s spoznavanjem terenskega dela arheologa ter metod zbiranja in obdelave informacij; spodbujanje odgovornejšega pristopa do arheoloških izkopavanj in pričevanj iz preteklosti z večjim poudarkom na varstvu kulturne dediščine.

## Ciljne skupine

Od 3. do 5. razreda osnovne šole.

## Predpogoji

Delavnica lahko služi kot uvod za spoznavanje dela arheologa in zgodovinarja, za kar ni potrebno predznanje o določeni antični kulturi.

## Znanstvena področja

Zgodovina.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Najdbe z območnega arheološkega najdišča; izkopani objekti v okviru arheološkega parka ali najdišča.

## Predlagana aktivnost za učence

Upoštevajoč starost otrok, uvodoma predstavimo arheologijo kot zgodovinsko vedo in arheološka izkopavanja kot metodo za spoznavanje različnih obdobij, izpričanih na najdišču. Z učenci zadnjih treh razredov osnovne šole poglobimo tudi metode za odkrivanje arheološkega najdišča in spoznamo dokumentacijo o izkopavanju.

Praktična dejavnost predvideva simulacijo arheološkega izkopavanja in odkrivanje objektov (stanovanjskih, pogrebnihi ...) ter materialov, pri čemer se učence uvaja v spoznavanje konteksta, v določanje stratigrafskega zaporedja in njegovega evidentiranja.

## Opombe

Simulacija arheološkega izkopavanja je zelo razširjena aktivnost v okviru arheoloških muzejev in parkov, zato so tudi njene izvedbe lahko najrazličnejše: preprosta škatla z zemljo, v kateri so na različnih globinah postavljeni ostanki, ki jih lahko pripišemo različnim zgodovinskim obdobjem; izdelava razstavljljive konstrukcije (tako imenovane »arheološke kocke«, ki jo je izdelala ekipa Stefana Maggija z Univerze v Paviji in ki se jo da tudi zlahka prepeljati iz enega kraja v drugi: [www-3.unipv.it/webcridact](http://www-3.unipv.it/webcridact)), ki omogoča odkrivanje splošnejših arheoloških ostankov v kronološkem zaporedju ali ostankov, povezanih z referenčnim najdiščem/muzejem; simulacija arheološkega izkopavanja na terenu, če je mogoče; opazovanje pravega arheološkega izkopavanja – glej prispevke v zborniku študijskega dne *Scuola Museo Territorio per una didattica dell'archeologia* (Casteggio, 2002), Firenze 2003, od str. 89, in v publikaciji *Comunicare l'archeologia. Ricerca e interazione in dieci anni di didattica*, zbornik 11. deželnega študijskega dne o muzejski pedagogiki (Este, 2007), Crocetta del Montello 2008, zlasti str. 37–38, 46–47.

Za dijake srednjih šol lahko aktivnost razširimo z razrednimi delavnicami o zgodovini arheologije in o metodah raziskovanja s pripravo in izdelavo ustrezne dokumentacije o izkopavanjih in katalogizacije stratigrafskih enot in ostankov.

I. Mattozzi, v delu *Comunicare l'archeologia*, zbornik 11. deželnega študijskega dne o muzejski pedagogiki (Este, 2007), Crocetta del Montello 2008, str 18, 21–22, opozarja na to, da simulacija izkopavanja ne zadošča za temeljito spoznavanje dela arheologa; delavnico lahko zato dopolnimo z uvodnimi ali sklepnimi predstavitvami, ki obravnavajo tako hevristični kot tudi interpretacijski pristop, glej npr. program Univerze v Paviji.

*Didaktična delavnica: poklic arheologa. Kocka*

(2 srečanja po 2 uri za 3., 4. in 5. razred osnovne šole).

1. srečanje v razredu ali v pedagoški učilnici mestnih muzejev: predavanje o poklicu arheologa: razvoj arheologije kot zgodovinske vede, preučevanje virov, metode dela arheologa, od izkopavanj do rekonstrukcije zgodovine.
2. srečanje v pedagoški učilnici mestnih muzejev: stratigrafsko izkopavanje: praktična aktivnost z demontiranjem »arheološke kocke«, priprava poročila o izkopavanju.

Pred kratkim je na podlagi sodelovanja med arheologi muzejev omrežja MANET in založbe, ki objavlja poučne knjige in igre, nastala družabna igra, ki otroke na zabaven in znanstveno korekten način spremlja pri spoznavanju različnih faz arheoloških izkopavanj. Igra je zaenkrat na voljo le za območje Brescie, kjer se tudi uporablja v okviru pedagoških aktivnosti (glej *Primeri*). Igra »Mettiti in gioco... con l'Archeologia« se lahko uporablja v razredu ali doma ter v šoli kot družabna igra ob upoštevanju starosti otrok.

Di recente, da una stretta collaborazione fra gli archeologi funzionari di musei della rete MANET e una casa editrice di libri e giochi, è nato un gioco in scatola che conduce i ragazzi a ripercorrere in modo divertente e scientificamente corretto le diverse fasi dello scavo archeologico, per ora disponibile con riferimenti al contesto territoriale di Brescia, nei cui musei viene proposto nell'ambito dell'attività didattica (v. *Esempi*). Il kit "Mettiti in gioco... con l'Archeologia", in versione estesa, può essere fruito da una classe, oppure essere utilizzato a casa o a scuola come "gioco di società" per l'età di riferimento.

## Esempi

### Laboratorio didattico proposto dall'Associazione Musei d'Ossola

*Simulazione di scavo archeologico – Castello Visconteo di Vogogna; durata 6 ore circa*

Il laboratorio si prefigge di trasmettere ai ragazzi le fasi principali dello svolgimento di uno scavo archeologico, partendo dalla messa in luce dei reperti e dalla loro documentazione per giungere all'interpretazione dei dati raccolti. Il tutto verrà mediato attraverso l'esperienza diretta dello scavo simulato e dello studio delle fonti scritte effettuati dai ragazzi stessi. L'analisi degli esempi di scavo simulato in opera in altre strutture museali ha messo in evidenza una generalizzata scarsa aderenza fra l'attività di scavo reale e la sua simulazione, dovuta principalmente a questioni di carattere pratico non facilmente risolvibili. Nel caso in questione sussistono le condizioni per una proposta di buon livello cui si sovrappone una specifica volontà di ottenere un risultato decisamente superiore alla media che possa divenire in sé un motivo di attrattiva nei confronti del Castello di Vogogna e delle sue attività didattiche.

A tal fine si cercherà di conciliare le difficoltà poste da esigenze pratiche, quali l'esigenza di rimontare in tempi sufficientemente rapidi la simulazione per poterla rendere immediatamente rifruibile, con l'obiettivo primario di raggiungere il massimo grado possibile di verosimiglianza dell'esperienza.

*Caratteristiche formali dello scavo simulato*

Calcolando il numero medio dei componenti di una classetipo, i tempi di durata dell'attività e la distribuzione dei ragazzi su più mansioni si propone di realizzare un'area di scavo di 3 x 3 metri con una potenza stratigrafica di circa 50 cm. Lo scavo sarà contenuto entro un cassone in legno da realizzarsi appositamente, provvisto di un gradino di accesso su uno dei lati. Il cassone sarà collocato sulla seconda terrazza addossata alla muratura di contenimento della terrazza superiore. La sequenza stratigrafica sarà composta da dieci unità stratigrafiche le cui caratteristiche permetteranno di comprendere i principi generali della tecnica dello scavo stratigrafico. Alcune di queste unità stratigrafiche saranno relative a resti di strutture, murarie, pavimentali, tombali, e, non dovendo essere asportate, verranno realizzate con i materiali e le tecniche corretti. Gli strati da asportare, quindi l'humus, lo strato di crollo, gli strati di abbandono e di riempimento saranno realizzati invece con materiali fittizi, che, pur evocando i materiali reali rispondano ad esigenze pratiche quali la semplicità di asportazione e di ripristino.

*Contenuti dello scavo simulato*

I reperti che i ragazzi andranno a scoprire saranno relativi sia ad oggetti di cultura materiale, sia, come già accennato, a strutture murarie e non. Saranno diversificati ed il più possibile esemplificativi di uno scavo-tipo, combinati in modo tale da richiedere un'opera di riordino cronologico e di interpretazione in grado di richiamare i momenti salienti del lavoro archeologico. Naturalmente si è scelto di "inventare" resti archeologici coerenti con il sito dal punto di vista tipologico e cronologico. I resti strutturali saranno relativi ad una porzione di ambiente a funzione residenziale caratterizzata dalla presenza di un focolare a pavimento. All'esterno, addossata ad una delle murature sarà presente una struttura tombale contenente resti che alcuni indizi permetteranno di associare ad un personaggio realmente esistito e citato dalle fonti scritte in nostro possesso.

*Svolgimento dell'attività di scavo simulato*

Ai ragazzi saranno assegnate a rotazione tre differenti mansioni, scavo, spostamento "terra" e documentazione. A tale scopo verranno provvisti dell'attrezzatura necessaria, laddove possibile in tutto simile a quella effettivamente in uso in uno scavo archeologico. La documentazione consisterà nella compilazione di schede corredate da fotografie. Analizzando la documentazione i ragazzi saranno in grado alla fine dello scavo di comporre una cronologia relativa, cioè non soltanto di interpretare la funzione dei resti rinvenuti, ma anche di disporli in ordine di tempo.

**Brescia, Musei Civici, proposte didattiche 2011-2012**, gioco realizzato in stretta collaborazione con gli esperti di MANET, Rete dei Musei archeologici delle province di Brescia, Cremona e Mantova ([www.museiarcheologici.net](http://www.museiarcheologici.net))

*Missione archeologo*. Gioco in scatola per bambini dai 9 ai 12 anni

Come si diventa archeologo e quali sono gli aspetti principali di questa affascinante professione? Attraverso un gioco di società, progettato proprio da archeologi, le classi possono avvicinarsi al mestiere divertendosi, imparando il metodo della ricerca e scoprendo il patrimonio antico della nostra regione. Ogni partecipante dovrà "guadagnarsi" gli strumenti più adatti per compiere la sua missione e, alla fine, riceverà il diploma di aspirante archeologo.

**Verona, Civico Museo Archeologico 2011** (fig. 1),

pomeriggio di gioco con "Missione archeologo" promosso dalla rete MANET

## Primeri

### **Pedagoška delavnica v priredbi združenja Laboratorio didattico na pobudo Združenja muzejev iz Ossole.**

*Simulacija arheoloških izkopavanj – Grad Visconteo v Vogogni. Trajanje približno 6 ur.*

Na delavnici bodo dijaki spoznali glavne faze poteka arheoloških izkopavanj, začeni od odkritja arheoloških ostalin do njihove dokumentacije in nazadnje še interpretacije zbranih podatkov. Celotni postopek se bo odvijal skozi simulacijo izkopavanj in preučevanja pisnih virov, ki ju bodo opravili sami dijaki.

Iz analize podatkov o drugih tovrstnih izkopavanjih, ki so jih izvedli v drugih muzejih, izhaja, da se simulirano izkopavanje dokaj oddaljuje od resničnega, kar je predvsem posledica težko rešljivih ovir praktične narave.

V konkretnem primeru je pobuda dokaj kakovostna, kajti organizatorji želijo doseči nadpovprečni rezultat projekta, ki bi v grad v Vogogni in z njim povezane pedagoške aktivnosti privabil čim več obiskovalcev.

Zato bomo skušali odpraviti težave, ki so posledica praktičnih vidikov, kot je čimprejšnja ponovna rekonstrukcija območja simuliranega izkopa za naslednje obiskovalce, ne da bi pri tem zanemarili osnovni cilj, ustvariti pogoje za čim bolj prepričljivo in resnično izkušnjo.

*Formalne značilnosti simuliranih izkopavanj*

Ob povprečnem številu udeležencev, času trajanja delavnice in porazdelitvi dijakov v skupine glede na vrsto opravila je treba pripraviti območje izkopavanj, ki meri 3 metre v dolžino in 3 v širino, globina pa mora doseči 50 cm.

Izkopavanja bodo potekala v lesenem okvirju, izdelanem namensko za ta projekt. Na eni stranici okvirja bo stopnica za lažji dostop do območja izkopa. Okvir bo ležal na spodnji terasi ob nosilnem zidu zgornje terase.

Stratigrafski stolpec je mogoče razporediti v deset plasti oz. stratigrafskih enot, prek katerih bodo udeleženci lahko spoznali temeljna načela raziskovalnega postopka stratigrafskega izkopa. Nekatere izmed teh stratigrafskih enot bodo zajemale ostaline objektov, zidov, tlakov, grobov. Glede na to, da jih ne bo treba odstranjevati, bodo ti elementi izdelani s pravimi materiali in tehnikami. Ostale plasti oz. stratigraske enote, ki jih bo treba med izkopavanjem odstraniti (travna ruša, ornica in nasutje), pa bodo izdelane z nadomestnimi materiali, ki so zelo podobni resničnim in ustrezajo praktičnim potrebam, in sicer enostavnemu in hitremu odstranjevanju in ponovni namestitvi.

*Arheološke ostaline v simuliranem izkopavanju*

Dijaki bodo med izkopavanji odkrili različne arheološke ostaline, ne le predmete ampak tudi - kot že povedano - arhitekturne in druge elemente. Izbrali bomo čim bolj raznolike ostaline, take torej, ki so značilne za arheološka izkopavanja in ki bodo nameščene tako, da bo njihova časovna opredelitev in interpretacija čim bolj nazorno pokazala ključne vidike arheološkega dela.

Pri tem je treba poudariti, da smo se odločili, da "ustvarimo" arheološke ostaline, ki so primerne za območje izkopavanja tako s tipološkega kot kronološkega vidika. Izdelali bomo: arhitekturne elemente oziroma ostaline hišnega prostora, v katerem bo prisotno ognjišče. V zunanjem delu bomo ob delu obzidja namestili grob. V njem bodo dijaki odkrili ostaline, ki jih bodo zatem lahko povezali z resnično osebo, o kateri obstajajo pričevanja v ohranjenih zgodovinskih virih.

*Potek dela in aktivnosti*

Dijaki bodo imeli tri različne naloge, ki jih bodo izvajali izmenično: izkopavanje, odstranjevanje zemlje in dokumentacija. Pri tem bodo imeli na voljo ustrezno opremo, ki bo, če bo to mogoče, povsem podobna tisti, ki jo arheologi dejansko uporabljajo med izvajanjem izkopavanj. Dokumentacija ostalin predvideva pripravo ustreznih informativnih listov, ki jih bodo učenci opremili tudi s slikovnim gradivom. Ob zaključku del bodo dijaki preučili vse elemente in jih postavili v časovni okvir. Skratka, poleg tega da bodo lahko ugotovili čemu so služile arheološke ostaline, jih bodo lahko tudi razvrstili po kronološkem vrstnem redu.

**Brescia, Mestni muzeji, pedagoška ponudba 2011-2012: igro smo razvili v tesnem sodelovanju s strokovnjaki iz mreže MANET – mreže arheoloških muzejev pokrajini Brescia, Cremona in Mantova** ([www.museiarcheologici.net](http://www.museiarcheologici.net))

*Misija arheolog*, namizna igra za otroke od 9. do 12. leta

Kako postati arheolog? Katere so poglobitve značilnosti tega zanimivega poklica? S pomočjo družabne igre, ki so si jo zamislili in ustvarili prav arheologi, se lahko učenci na zabaven način seznanijo s tem poklicem. Med igro spoznavajo tehnike raziskovalne metode in odkrivajo starodavno dediščino naše dežele. Vsak igralec bo moral "zaslužiti" orodja, ki jih potrebuje pri izvajanju svojega dela oz. misije, na koncu pa bo prejel diplomu in naziv bodočega arheologa.

**Verona, Mestni arheološki muzej pri Rimskem gledališču, 2011, (sl. 1) zabavno popoldne z igro "Misija arheolog" na pobudo mreže MANET.**



1

# Linea del tempo

## Obiettivi

Approccio alla sequenza delle epoche della storia umana, rendendole visibili e “tangibili”.

## Destinatari

Scuola primaria, dalla classe III.

## Prerequisiti

Conoscenza di: linea dei numeri, prime basi di cronologia e storia. Per la classe III, si può suggerire la realizzazione a scuola, prima della visita al museo, della linea del tempo personale (prima della nascita, nascita come punto 0, crescita, l'oggi, il futuro).

## Ambiti disciplinari

Storia.

## Opere di riferimento in museo

Materiali relativi al periodo sul quale verrà costruita la linea del tempo.

## Attività proposta agli studenti

Il laboratorio è dedicato alla realizzazione della “linea del tempo” (*timeline*) del periodo prescelto dalla scuola stessa e sul quale è stata effettuata la visita in museo; tale periodo (ad esempio l'età romana) può essere esaminato singolarmente, quindi con maggiori dettagli, oppure situato fra un prima e un dopo, nella successione delle grandi civiltà antiche.

La costruzione è collettiva (classe intera o suddivisa in gruppi), curando però di assegnare ad ogni alunno o gruppo compiti chiari. Il prodotto finale può essere cartaceo (realizzato ad esempio con fogli di carta colorata) oppure in altro materiale; può anche essere un cartellone (o uno per ogni gruppo) dipinto o a collage. La forma più semplice della *timeline* è quella della fascia rettilinea (soluzioni a spirale sono più attraenti visivamente ma meno immediate per gli alunni), cui possono essere collegate immagini significative del periodo o della civiltà trattata, fornite dall'operatore: può trattarsi di immagini simboliche: la piramide, il personaggio con i vestiti dell'epoca, ecc., ma è opportuno vi siano anche illustrazioni di opere del museo. Se vi è contemporaneità anche parziale fra diverse civiltà trattate (ad esempio, Greci, Etruschi, Romani), questa deve risultare in modo perspicuo nel prodotto finale. È importante partire dalla scelta di un'unità di misura (diversa a seconda che si tratti della preistoria o di una civiltà storica), in modo che i periodi visualizzati non risultino uguali nell'estensione ma siano proporzionati alla reale durata.

## Osservazioni

L'utilizzo di una linea del tempo già preparata può essere di grande aiuto in tutti i percorsi didattici museali per la scuola primaria, come momento iniziale in cui il periodo da trattare viene collocato quasi fisicamente nella sequenza storica.

Il laboratorio sulla linea del tempo può essere proposto anche alla scuola secondaria, come approfondimento di un periodo limitato, del quale sussistano esplicite testimonianze al museo (ad esempio, documentazione numismatica sugli imperatori romani di un determinato secolo).

## Esempi

### **Lecco, Museo Archeologico, laboratorio pratico-creativo per la scuola primaria**

(da [www.museilecco.org/immagini/archeologico/pdf](http://www.museilecco.org/immagini/archeologico/pdf))

#### *La linea del tempo*

Si affronterà il tema delle scansioni cronologiche della storia: si distinguerà tra datazione avanti Cristo e dopo Cristo, tra preistoria e storia etc., aiutando gli alunni più giovani a capire cosa avvenne nel mondo in diversi momenti della storia. Nella parte pratica gli studenti saranno coinvolti nella ricostruzione di una “linea del tempo”.

Durata: 1 ora e 30 min. + 30 min. per verifica finale.

**Museo Archeologico e Museo all'aperto Terramara di Montale, scheda con proposta di linea del tempo.**

# Časovni trak

## Cilji

Spoznavanje in prepoznavanje kronološkega zaporedja različnih zgodovinskih obdobij.

## Ciljne skupine

Od 3. do 5. razreda osnovne šole.

## Predpogoji

Poznavanje zaporedja števil, osnov kronologije in zgodovine. Za tretji razred lahko pred obiskom muzeja predlagamo izdelavo časovnega traka posameznega učenca (pred rojstvom, rojstvo kot točka 0, rast, sedanost, prihodnost).

## Znanstvena področja

Zgodovina.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Dela, ki se nanašajo na obdobje, za katerega nameravamo izdelati časovni trak.

## Predlagana aktivnost za učence

Delavnica je namenjena izdelavi časovnega traka (*timeline*) o zgodovinskem obdobju, ki ga je izbrala šola in v zvezi s katerim je predviden voden ogled muzeja; obravnavano časovno obdobje (npr. antični Rim) lahko poglobimo posebej ali pa v odnosu do drugih antičnih kultur.

Časovni trak se izdelava skupinsko (ves razred ali po skupinah), pri čemer je treba paziti, da vsak učenec ali vsaka skupina dobi jasne naloge. Končni rezultat je lahko v papirnati obliki (npr. iz pisanih listov) ali iz drugih sestavin; lahko se pripravi plakat (oziroma en plakat za vsako skupino), ki ga učenci pobarvajo ali sestavijo. Najpreprostejša oblika izdelave je v obliki ravne črte (druge rešitve v obliki spirale so privlačnejše na pogled, vendar jih učenci težje razumejo), na katero se lahko prilepijo slike ali fotografije o obravnavani tematiki, ki jih nudi kustos pedagoga; lahko so tudi simbolične podobe, npr. piramida, človek v antičnih oblačilih itd., pomembno pa je, da so tudi ilustracije umetnin, ki jih hranijo v muzeju. Če so obravnavane kulture živele v približno istem obdobju (npr. Grki, Etruščani, Rimljani), mora biti to iz končnega izdelka razvidno. Pomembno je določiti mersko enoto (lahko se tudi razlikuje v primeru prazgodovine ali antičnih civilizacij), zato da dolžina prikazanih obdobij ni enaka, ampak sorazmerna glede na njihovo resnično trajanje.

## Opombe

Uporaba že pripravljenega časovnega traka je odličen pripomoček za vse programe muzejske pedagogike, namenjene osnovnim šolam, pri uvajanju v obravnavano tematiko, ki jo tako tudi fizično postavimo v zaporedje zgodovinskih obdobij. Delavnico o časovnem traku lahko predlagamo tudi srednjim šolam za preučevanje določenega obdobja, o katerem obstajajo jasna pričevanja v muzeju (npr. kovanci s podobami cesarjev iz določenega stoletja).

## Primeri

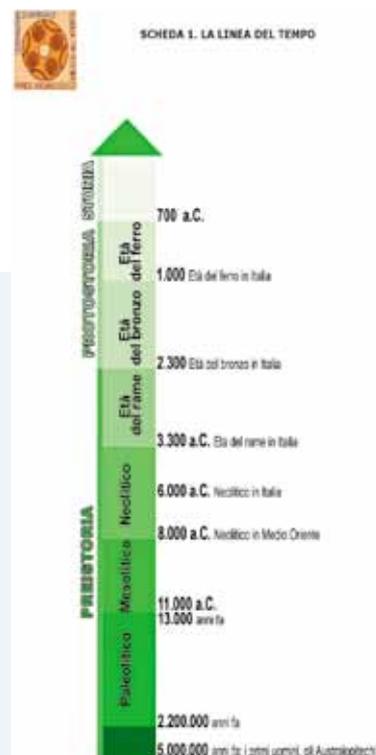
**Lecco, Arheološki muzej, ustvarjalno-praktična delavnica za osnovne šole,** (povzeto po spletni strani [www.museilecco.org/immagini/archeologico/pdf](http://www.museilecco.org/immagini/archeologico/pdf))

### Časovna premica

Na delavnici se bodo učenci seznanili s kronološkim zapisom zgodovine: pojasnili bomo, kako se zapisujejo zgodovinski dogodki pred Kristusovim rojstvom in po njem, oziroma pred našim štetjem in danes, govorili bomo o obdobju od prazgodovine do zgodovine itd. Arheologi bodo učencem razložili, kaj se je dogajalo v svetu v različnih zgodovinskih obdobjih. Med praktičnim delom delavnice bodo učenci izdelali "časovno premico".

Trajanje: 1 ura in pol + 30 minut za zaključno preverjanje znanja.

**Arheološki muzej in Muzej na prostem Terramara di Montale, delovni list s primerom časovne premice.**



# Moneta

## Obiettivi

Riflettere sulla funzione del denaro e sull'uso della moneta come mezzo di propaganda.

## Destinatari

Scuola primaria (IV e V classe); secondaria di primo grado (classe I); secondaria di secondo grado.

## Prerequisiti

Conoscenza di preistoria e protostoria e basi delle civiltà classiche.

## Ambiti disciplinari

Storia; arte e immagine; geografia; matematica.

## Opere di riferimento in museo

Oggetti di scambio interpretabili come premonetali; monete delle varie civiltà antiche.

## Attività proposta agli studenti

È utile per l'operatore avere a disposizione riproduzioni fotografiche in grande formato di monete.

Nel laboratorio, si propone agli studenti di realizzare una moneta "personale" in materiale plastico, eventualmente con modelli di base (maschile e femminile) forniti dall'operatore, in rapporto a illustrazioni di riferimento e rispettando alcune componenti-base: autorità emittente, figurazioni del diritto e del rovescio, leggende. Un'altra attività è la realizzazione di un mercato, con l'uso del baratto e della moneta.

Alle scuole superiori può essere proposta un'attività di riconoscimento e catalogazione di monete antiche, con l'ausilio di riproduzioni, o il raffronto fra monetazione antica e attuale (euro e sottomultipli di diversi paesi europei; presenza della cartamoneta) sulla base di quanto appreso.

## Esempi

### **Parma, Palazzo Bossi Bocchi, 2011-2012**

da [www.archeobo.arti.beniculturali.it](http://www.archeobo.arti.beniculturali.it)

Per le classi 3°, 4°, 5° delle Scuole Elementari e Medie e Istituti Superiori

*Dalla moneta alla cartamoneta (1 incontro)*

La visita alla collezione di monete e banconote di Palazzo Bossi Bocchi permette di ripercorrere la storia dell'uomo in rapporto alla nascita e alla diffusione del denaro, attraverso una lettura tecnica (taglio, filigrana, istituto emittente...), artistica (immagini e simboli) e storica (passaggio dalla monetazione metallica alla cartamoneta attraverso il processo fiduciario delle banconote).

L'invenzione della moneta, avvenuta in Grecia nel VII secolo a.C., fa nascere nuovi concetti: quantità, prezzo e fiducia; nei secoli sono stati legati prima al valore dei metalli preziosi (oro, argento e rame) e poi alla funzionalità della carta (resa bella da fibre e inchiostri pregiati).

### **Bergamo, Civico Museo Archeologico, Quaderno didattico-operativo per bambini**

*Do ut des. Monete, scambi e banche dall'antichità ai giorni nostri, 2004.*

### **Padova, Musei Civici, offerta didattica 2011-2012**

Laboratorio per la scuola primaria

*Compriamo e vendiamo come gli antichi Romani*

Facciamo la spesa in un mercato romano allestito per l'occasione, utilizzando riproduzioni fedeli di aurei, denari, sesterzi e assi.

# Denar

## Cilji

Spodbujanje razmišljanja o denarju in o uporabi kovancev kot propagandnega sredstva.

## Ciljne skupine

Od 4. do 6. razreda osnovne šole; srednja šola.

## Predpogoji

Poznavanje prazgodovine in osnov antičnih civilizacij.

## Znanstvena področja

Zgodovina; likovna vzgoja; zemljepis; matematika.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Razni predmeti, ki so jih uporabljali kot menjalno sredstvo pred uvedbo denarja; kovanci različnih preteklih kultur.

## Predlagana aktivnost za učence

Kustos pedagog učencem predstavi fotografske reprodukcije kovancev.

V okviru delavnice učenci iz plastičnih materialov in na podlagi osnovnih vzorcev (ženskih ali moških), ki jih po potrebi nudi kustos pedagog ter se nanašajo na referenčne ilustracije in upoštevajo nekatere osnovne komponente, izdelajo »osebni« kovanec: ustanova, ki je kovanec izdala, podoba na prednji in hrbtni strani, opisi. Možna je tudi simulacija tržnice za preizkušanje modelov menjalnega gospodarstva in rabe kovancev.

Dijakom srednjih šol lahko predlagamo aktivnost za prepoznavanje in katalogizacijo antičnih kovancev s pomočjo reprodukcij ali primerjavo med antičnimi in sodobnimi kovanci (evrokovanci in kovanci drugih evropskih držav; uporaba bankovcev) na podlagi pridobljenega znanja.

## Primeri

### **Parma, Palača Bossi Bocchi, 2011-2012**

(povzeto po spletni strani [www.archeobo.arti.beniculturali.it](http://www.archeobo.arti.beniculturali.it))

Za 3.,4. in 5. razred osnovnih šol, za srednje šole

*Od kovancev do papirnatega denarja (1 srečanje)*

Med ogledom razstave kovanega in papirnatega denarja v palači Bossi Bocchi bodo učenci spoznavali zgodovino človeštva od nastanka denarja in njegove uporabe dalje. Odkrivali bodo tehnične vidike (rezanje, varnostna nitka, ustanove, ki tiskajo denar...), umetnostne (slike in simbole) in zgodovinske aspekte (prehod od kovanega na papirnati denar).

Z začetkom uporabe kovanega denarja v Grčiji v 7. stol. pr. n. št. so se razvili novi pojmi: količina, cena in zaupanje. V različnih stoletjih so bili ti pojmi prvotno povezani z vrednostjo žlahtnih kovin (zlato, srebro in bron), nato pa s funkcionalnostjo papirja (k njegovi estetiki so prispevala dragocena vlakna in črnila)

### **Bergamo, Mestni arheološki muzej, Didaktični delovni zvezek za otroke**

*Do ut des. Kovanci, zamenjave in banke od antike do danes, 2004.*

### **Padova, Mestni muzeji, pedagoška ponudba 2011-2012**

Delavnica za osnovno šolo

*Kupujmo in prodajajmo kot stari Rimljani*

Učenci gredo po nakupih na rimsko tržnico, ki jo postavijo izključno za delavnico, in uporabljajo natančne kopije rimskih zlatnikov, denarijev, sestercev in asov.

# Mosaico

## Obiettivi

Introduzione alla conoscenza, nell'ambito della civiltà romana, di:

- società e organizzazione del lavoro
- forme dell'abitare
- tecniche artistiche
- iconografia

## Destinatari

Dall'ultimo anno della scuola dell'infanzia alla prima classe della secondaria di primo grado.

## Ambiti disciplinari

Storia; arte e immagine.

## Opere di riferimento in museo

Mosaici; elementi di *opus sectile*.

## Attività proposta agli studenti

I materiali disponibili sono molto vari e consentono connessioni ad altre tematiche (talvolta sono proposti materiali di riciclo); alcuni permettono la realizzazione del laboratorio a costi contenuti o in condizioni non ottimali (al di fuori di un'aula didattica). Solo in alcune delle modalità proposte il prodotto finale resta allo scolaro.

È preferibile che i colori delle tessere siano quelli effettivamente utilizzati nei mosaici romani (o simili) e che i motivi da riprodurre, figurati o geometrici, siano tratti dai mosaici preventivamente esaminati in museo. Se sono presenti mosaici con scaglie di marmi colorati su fondo monocromo (bianco o nero), si può suggerire la realizzazione di una composizione libera, ma è necessario disporre di "tessere/scaglie" di misure e forme differenti.

Alcune modalità:

- ritaglio di tessere di carta/cartoncino da fogli colorati e applicazione con colla su foglio predisposto con i contorni di un motivo semplice, tratto dai mosaici presenti in museo.
- pasta a quadratini tinta con colori acrilici (da fornire già pronta), applicata con colla vinilica su carta riprodotte il disegno del mosaico.
- vere tessere musive colorate (in vetro o marmo/pietra; acquistabili presso ditte produttrici) da applicare, dopo aver tracciato il disegno preparatorio ispirato a modelli forniti dall'operatore, su un supporto/cornice coperto da uno strato di materiale che consenta l'allettamento e il successivo recupero (plastilina o simili), da parte dell'operatore.
- piccoli ciottoli di fiume levigati, da applicare come sopra o da disporre in vaschette contenenti uno strato di sabbia compatta (nel caso in cui venga trattata la storia del mosaico, con accenni a quelli realizzati appunto in ciottoli, ad esempio



# Mozaiki

## Cilji

V okviru rimske kulture uvod v spoznavanje:

- družbe in organizacije dela
- naselitvenih sistemov
- umetniških tehnik
- ikonografije

## Ciljne skupine

Od zadnjega leta vrtca do 6. razreda osnovne šole.

## Znanstvena področja

Zgodovina; likovna vzgoja.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Mozaiki; primeri tehnike *opus sectile*.

## Predlagana aktivnost za učence

Raznolikost uporabljenih materialov omogoča številne povezave z drugimi tematikami (pogosto so to tudi reciklirane snovi); v nekaterih primerih se lahko delavnica izpelje tudi z manjšim številom sredstev ali v neidealnih pogojih (zunaj pedagoške učilnice). Učenec obdrži končni izdelek samo pri nekaterih predlaganih aktivnostih.

Priporočljivo je, da se barve kamenčkov mozaika ujemajo s tistimi, ki so jih uporabljali v rimskih (ali drugih) mozaikih in da so prikazani likovni ali geometrični motivi dejansko v skladu z mozaiki, ki so razstavljeni v muzeju. Če v muzeju hranijo mozaike s ploščicami iz pisanega marmorja na enobarvni osnovi (črno-beli osnovi), lahko predlagamo izdelavo proste kompozicije, za kar so potrebni »kamenčki/ploščice« različnih velikosti in oblik.

Nekaj priporočil:

- mozaične kamenčke lahko izrežemo iz pisanega papirja/kartončka in jih z lepilom prilepimo na list, na katerega smo že narisali skico preprostega motiva, ki smo ga črpali iz mozaikov v muzeju;
- kvadratki iz pisanega plastelina, ki se z lepilom prilepijo na papir, na katerem smo že narisali motiv mozaika;
- pravi pisani mozaični kamenčki (iz stekla ali marmorja/kamna; kupijo se pri proizvajalcih): pritrdimo jih na podlago, na katero smo predhodno narisali enega od motivov, ki nam jih je predstavil kustos pedagog; podlago prekriva snov, ki omogoča ponovno uporabo materiala (plastelin ali podobno);
- ploščati rečni kamenčki, ki jih lahko pritrdimo po zgornjih navodilih ali pa v posode s kompaktnim peskom (če je namen delavnice ta, da obravnava tudi zgodovino mozaika, se lahko pedagog sklicuje na mozaike iz rečnih kamenčkov, npr. v Pelli, prestolnici antične Makedonije); po možnosti se učencem prikažejo tudi preprosti primeri



- a Pella, capitale del regno macedone); se è possibile, è utile far osservare agli studenti esempi reali, anche molto semplici, di "rizzata alla lombarda", spiegandone la tecnica.
- ritaglio di tessere da materiale plastico (bottiglie di vari colori) e applicazione con colla su cartone.
  - kit per la realizzazione di piccoli mosaici (in commercio), completi di cornice, tessere e materiale di allettamento (ad esempio gesso); soluzione costosa, non riutilizzabile.

Se nel Museo sono presenti resti di *opus sectile* (anche pochi elementi decorativi marmorei), si può proporre la realizzazione di un *puzzle* basato su un semplice motivo decorativo, per far comprendere le difficoltà della tecnica. Qui si propone, solo a titolo esemplificativo, un particolare dell'*opus sectile* dalla *domus* fuori Porta Marina a Ostia, IV sec. d.C., tratto da U. Pappalardo, R. Ciardiello, *Mosaici greci e romani. Tappeti di pietra in età ellenistica e romana*, San Giovanni Lupatoto (Verona) 2010 (fig. 1), poiché si tratta di un motivo relativamente semplice e adatto alla scuola primaria.

Più complesso un particolare di un mosaico rinvenuto a sud-est del Foro di Zuglio, della seconda metà del I sec. a.C. (da dépliant illustrativo del Civico Museo Archeologico *Iulium Carnicum*, 2012; vedi fig. 2).

### Cenni bibliografici

Racnotizie: la didattica, in "Rivista Archeologica dell'Antica Provincia e Diocesi di Como. Notiziario", 19, settembre 2003.

### Esempio

**Como, Museo Civico Archeologico (fig. 3)**

Laboratorio sul mosaico.



3

- kamnitega tlakovanja in tehnike izdelave;
- kamenčke izrežemo iz plastičnih materialov (steklenice različnih barv) in jih z lepilom prilepimo na kartonček;
  - paketi za izdelavo manjših mozaikov (ki so na voljo na tržišču) z okvirjem, kamenčki, snovjo za pritrditev (npr. kredo); gre za dražjo varianto, ki ne omogoča ponovne uporabe paketa.

Če so v muzeju razstavljeni ostanki mozaika v tehniki *opus sectile* (tudi nekaj marmornih okrasnih elementov), lahko predlagamo realizacijo sestavljanke na podlagi preprostega okrasnega motiva, da se učenci seznanijo s tehničnimi težavami realizacije. Kot primer navajamo detajl mozaika v tehniki *opus sectile* iz rimske *domus* v bližini kraja Porta Marina v Ostiji iz 4. stoletja, glej U. Pappalardo, R. Ciardiello, *Mosaici greci e romani, Tappeti di pietra in età ellenistica e romana*, San Giovanni Lupatoto (Verona) 2010 (sl. 1), ker gre za relativno preprost motiv, ki je posebno primeren za osnovne šole.

Nekoliko zahtevnejši pa je detajl mozaika iz 1. stoletja pr. n. št., ki so ga našli severovzhodno od foruma Zuglio (iz brošure Mestnega arheološkega muzeja *Iulium Carnicum*, 2012; glej sliko 2).

## Literatura

*Racnotizie: la didattica*, v *Rivista Archeologica dell'Antica Provincia e Diocesi di Como. Notiziario*, št. 19, september 2003.

## Primer

**Como, Mestni arheološki muzej** (sl. 3)

Delavnica o mozaiku.

## Oggetti da collezione

### Obiettivi

Conoscere le modalità di formazione di una collezione e il museo come struttura di raccolta ed esposizione; conoscere funzionalità e proprietà degli oggetti.

### Destinatari

Scuole dell'infanzia; scuola primaria.

### Prerequisiti

Conoscenza del concetto di collezione.

### Ambiti disciplinari

Arte e immagine; storia.

### Opere di riferimento in museo

Sezioni in cui gli oggetti siano esposti per tipologia o materia costitutiva; esposizione di una raccolta.

### Attività proposta agli studenti

Dopo l'osservazione delle sale museali, volta alla ricerca e identificazione di "collezioni" e alla percezione dell'ordinamento espositivo, i bambini si confrontano con un cumulo di oggetti contemporanei diversi per genere, materia, funzione (raccolti cercando di evitare la presenza di esemplari non raggruppabili facilmente), che verranno guidati a suddividere per materia prima e poi per funzione, arrivando a disporre su scaffali una collezione formata da gruppi funzionali (oggetti per cucinare, oggetti per giocare, ecc.), suddivisi in sottogruppi a secondo del materiale costitutivo.

### Esempi

Con il titolo **"Dalla Spazzatura al Museo" il laboratorio** è stato realizzato e proposto a bambini intorno ai tre anni presso i Musei Civici di Reggio Emilia, con risultati soddisfacenti, e successivamente rielaborato e ampliato per ragazzi della scuola primaria: G. Cantoni, R. Macellari, P. Mazzoni, *"Il Museo per la Scuola". Didattica dell'archeologia nei Musei Civici di Reggio Emilia*, in *Scuola Museo Territorio per una didattica dell'archeologia*, Atti Giornata di studio (Casteggio, 2002), Firenze 2003, pp. 52-55.

#### **Ozzano Emilia, area archeologica o Museo della città romana di Claterna, laboratorio didattico a cura dell'Associazione culturale di promozione sociale "Civitas Claterna"**

*Giocare con gli oggetti. La storia attraverso le fonti materiali*

Laboratorio didattico per le classi prima e seconda della primaria, 4 incontri in classe di 1 ora ciascuno

Obiettivi: Riconoscimento della funzionalità e delle caratteristiche degli oggetti; riconoscimento delle materie prime; riconoscimento dell'antichità degli oggetti; classificazione. Gli oggetti analizzati, riconducibili a famiglie funzionali, rientrano nell'esperienza quotidiana dei bambini (abitazione, telefono, vasellame, giocattoli, ecc.); gli esempi suggeriti sono tratti sia dal mondo moderno sia dal mondo passato. Particolare attenzione viene posta sia alla corretta individuazione dei criteri di classificazione, sia alla corretta terminologia degli oggetti e delle parti che li compongono.

Metodologia: Lezioni frontali di tipo pratico, da tenersi in aula con l'ausilio di oggetti reali o di riproduzioni di oggetti o di attività (fotografie, disegni ricostruttivi).

Per la classe prima: lavoro di gruppo

Per la classe seconda: lavoro in piccoli gruppi (2-3 bambini) con l'utilizzo di schede di classificazione

Programma:

1. "A cosa servo?" – Ricomposizione di famiglie funzionali di oggetti
2. "Di cosa sono fatto?" – Riconoscimento delle materie prime e della loro origine; classificazione di materiali naturali e artificiali; concetto di trasformazione delle materie prime in oggetti funzionali
3. "Quanti anni mi daresti?" – Riordino in ordine cronologico degli oggetti all'interno delle singole famiglie (antico, vecchio, recente); il prima e il dopo
4. "Racconta la mia storia" – Illustrazione della storia di una famiglia di oggetti, utilizzando le competenze acquisite: funzionalità, materie prime, cronologia.

# Zbirke predmetov

## Cilji

Spoznavanje načinov oblikovanja muzejske zbirke in muzeja kot prostora za zbiranje in razstavljanje predmetov; spoznavanje uporabnosti in lastnosti predmetov.

## Ciljne skupine

Vrtec; osnovna šola.

## Predpogoji

Poznavanje pojma »zbirka«.

## Znanstvena področja

Likovna vzgoja; zgodovina.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Muzejski oddelki, v katerih so eksponati razstavljeni po tipologijah ali sestavnih materialih; razstava muzejske zbirke.

## Predlagana aktivnost za učence

Da bi poiskali in odkrili »muzejske zbirke« ter spoznali pravila urejanja eksponatov, si učenci najprej ogledajo muzejske dvorane; nato jim predstavimo vrsto sodobnih predmetov, ki se med sabo razlikujejo glede na vrsto, snov, uporabnost (pri tem pa poskrbimo, da so predmeti kljub temu zlahka združljivi med sabo), in jim pomagamo predmete razdeliti najprej po njihovi sestavi, nato še po njihovi uporabnosti; nazadnje dobimo zbirko, ki jo sestavljajo uporabne skupine predmetov (za kuhanje, za igranje itd.), porazdeljene v podskupine glede na svojo sestavo.

## Primeri

**Mestni muzeji v Emiliji Romanji so priredili delavnico z naslovom "Iz smeti v muzej"** namenjeno triletnim otrokom, in dosegli zadovoljive rezultate. Kasneje so program predelali in dopolnili za osnovnošolske otroke: glej G. Cantoni, R. Macellari, P. Mazzoni, *"Il Museo per la Scuola"*. *Didattica dell'archeologia nei Musei Civici di Reggio Emilia, in Scuola Museo Territorio per una didattica dell'archeologia*, Akti študijskega dneva (Casteggio, 2002), Firenze 2003, str. 52-55.

### **Ozzano Emilia, arheološko območje ali Muzej rimskega mesta Claterna; didaktično delavnico izvaja kulturno združenje za promocijo družbenih vrednot "Civitas Claterna"**

*Igrajmo se s predmeti. Zgodovina skozi surovine.*

Pedagoška delavnica za prve in druge razrede osnovnih šol; 4 enourna srečanja v učilnici

Cilji Spoznavanje značilnosti in uporabnosti posameznih predmetov; prepoznavanje surovin; seznanjanje z zgodovino predmetov; klasifikacija.

Analizirani predmeti, ki so glede na svojo namembnost razdeljeni v skupine, so del otroškega vsakdanjega življenja (hiša, telefon, posode, igrače itd.); predstavljeni predmeti sodijo tako v današnji moderni svet kot tudi v preteklost. Posebna pozornost je namenjena pravilni izbiri klasifikacijskih kriterijev, ustrezni terminologiji oz. poimenovanju predmetov in njihovih sestavnih delov.

Metodologija dela Frontalno praktično delo v razredu s pomočjo originalnih predmetov ali njihovih kopij ali z izvajanjem aktivnosti (fotografiranje, risanje).

Prvi razred: skupinsko delo

Drugi razred: delo v majhnih skupinah (2-3 učenci) z uporabo klasifikacijskih listov

Program:

1. "Čemu služim?" – Razvrščanje predmetov v skupine glede na njihovo uporabnost
2. "Iz česa sem izdelan?" – Prepoznavanje surovin in njihovega izvora; klasifikacija naravnih in umetnih materialov; predelava surovin in izdelava uporabnih predmetov.
3. "Koliko let bi mi dal?" Kako star sem? – Razporeditev predmetov iz posameznih skupin v kronološki vrstni red (antični, stari, bližnji): prej in potem
4. "Povej mojo zgodbo" – Zahvaljujoč pridobljenemu znanju učenci izdelajo zgodbo o skupini predmetov, ki zajema naslednje sestavine: uporabnost, surovine, kronologijo.

## Oggetto protagonista

### Obiettivi

Comprensione del potenziale informativo delle fonti materiali; approccio alle tecniche di catalogazione.

### Destinatari

Scuola primaria (ultimo triennio); scuola secondaria di primo grado (classe I).

### Ambiti disciplinari

Storia; arte e immagine.

### Opere di riferimento in museo

Si dirige l'attenzione su un solo oggetto, preferibilmente figurato e con scene di una certa complessità; per poter consentire l'esame all'intera classe, dovrebbe essere di dimensioni non piccole (ad esempio una grande stele funeraria romana). In alternativa, si può indirizzare l'attenzione su un contesto archeologico, ad esempio un corredo funerario particolarmente cospicuo.

### Attività proposta agli studenti

L'operatore guida l'osservazione con domande semplici, offrendo eventualmente la scelta fra alcune risposte; conduce gli alunni a individuare parti di scene figurate e iscrizioni; con l'ausilio di supporti grafici, gli alunni segnalano dettagli (ad esempio singoli oggetti) entro immagini più complesse e cercano di comprenderne la funzione e il significato; se vi sono motivi decorativi, si individuano – sempre con supporti grafici – i *pattern* utilizzati. Si procede alla compilazione di una "carta d'identità" dell'oggetto, sulla base di una scheda che contenga le principali voci di catalogazione, ovvero si guidano gli alunni a "trovare" e poi utilizzare tali voci. In conclusione, si può procedere alla verifica di quanto appreso sull'opera esaminata con un gioco, ad esempio la compilazione di un cruciverba. I supporti utilizzati nel corso dell'attività devono essere predisposti con cura e calibrati correttamente sulla fascia di età interessata.

### Esempi

***Il cofanetto della famiglia di Perpaut, scheda didattica del Museo Civico Archeologico di Bologna, 1996, con attività di consolidamento e verifica.***

***Scopri un oggetto, schede didattiche del Civico Museo Archeologico Iulium Carnicum, a cura di F. Oriolo e S. Vitri, Trieste 2003.***

# Glavni junak

## Cilji

Spoznavanje informativnega potenciala materialnih virov; približevanje tehnikam katalogizacije.

## Ciljne skupine

Osnovna šola (od 3. do 6. razreda).

## Znanstvena področja

Zgodovina; likovna vzgoja.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Pozornost učencev pritegnemo z enim ali več predmeti, ki so po možnosti dekorirani ali na katerih so prikazani zapletenejši prizori. Da se omogoči opazovanje celotnemu razredu, predmeti ne smejo biti premajhni (npr. velika rimska pogrebna stela). Pozornost učencev lahko pritegnemo tudi z drugo arheološko vsebino, npr. z bogatim grobnim pridatkom.

## Predlagana aktivnost za učence

Kustos pedagog vodi opazovanje s postavljanjem preprostih vprašanj in ponujanjem več odgovorov, med katerimi lahko učenci izbirajo. Učence spremlja pri odkrivanju delov upodobljenih prizorov in napisov. Učenci s pomočjo likovnih pripomočkov odkrivajo detajle (npr. posamezni predmeti) znotraj zapletenejših prizorov in poskušajo razumeti njihovo uporabnost in pomen; če se pojavljajo okrasni motivi, z likovnimi pripomočki poiščejo uporabljene vzorce. Učenci nato izpolnijo »osebno izkaznico« predmeta na posebnem listu, kjer so zapisane glavne informacije za katalogizacijo ostaline.

Pedagog lahko učence vodi pri »odkrivanju« in kasnejši uporabi teh informacij. Nazadnje preverimo pridobljeno znanje o obravnavanem delu s pomočjo igre, npr. s križanko. Gradivo, ki se uporablja med aktivnostjo, je treba skrbno pripraviti in prilagoditi starosti otrok.

## Primeri

*Skrinjica družine Perpaut, pedagoški list Mestnega arheološkega muzeja v Bologni, 1996*, ki vsebuje aktivnosti za utrjevanje in preverjanje znanja.

*Odkrij predmet, pedagoške mape Mestnega arheološkega muzeja Iulium Carnicum*, uredila F. Oriolo in S. Vitri, Trieste 2003.

## Orti e giardini

### Obiettivi

Conoscenza dell'utilizzo di risorse vegetali in una determinata epoca, del paesaggio, dell'agricoltura, dell'alimentazione.

### Destinatari

In particolare classi IV e V della primaria; secondaria di II grado.

### Ambiti disciplinari

Storia; scienze; arte e immagine.

### Opere di riferimento in museo

Opere con raffigurazioni di piante e paesaggi con piante (mosaici, affreschi, rilievi); eventuali resti paleobotanici da scavo.

### Attività proposta agli studenti e materiali

Pur potendo collegarsi alle opere citate, il percorso dovrebbe avvalersi della presenza di un orto botanico o giardino in cui siano poste a dimora piante usate in epoca antica; è quindi adatto per parchi archeologici o musei con spazi aperti attrezzati allo scopo, come nel caso di Brescia (Museo di Santa Giulia), o può essere integrato da un'escursione (v. *Esempi*).

Partendo dall'osservazione diretta delle piante, i ragazzi sono condotti a conoscere la loro storia e i loro usi, non solo negli ambiti della cucina e dell'agricoltura, ma anche in quelli delle usanze e dei riti. Di particolare interesse il raffronto con l'attualità, con l'indicazione delle epoche in cui furono introdotte in Europa e in Italia piante che prima non vi crescevano spontaneamente.

L'attività pratica può svilupparsi, a seconda delle fasce di età, dalla realizzazione di una corona di alloro a quella di un festone alla costruzione di un erbario, all'utilizzo di piante nella realizzazione di un'antica ricetta.

L'attività può ampliarsi all'ambito della paleobotanica (esame di resti vegetali da scavo, osservazione al microscopio, studio dei pollini per la ricostruzione dell'ambiente antico, problematiche di riconoscimento...) oppure, se il museo conserva opere utilizzabili allo scopo, alle presenze naturali nell'arte del periodo studiato.

### Osservazioni

Il percorso è plurisensoriale, coinvolgendo l'olfatto ed eventualmente il gusto, oltre al tatto e alla vista.

## Esempi

### **Brescia, Musei Civici, offerta didattica 2011-2012**

*Il viridarium. Nel giardino antico*

Un percorso nel suggestivo spazio verde, l'antico *viridarium*, adiacente alle *domus dell'Ortaglia*, per approfondire alcuni aspetti poco conosciuti della vita quotidiana di duemila anni fa.

Fra le piante aromatiche, i fiori e le essenze, da riconoscere e cogliere nella versatilità dei loro scopi culinari, ornamentali e curativi. (infanzia, primaria, secondaria 1° e 2°)

### **Montecchio Maggiore, Museo di Archeologia e Scienze Naturali "G. Zannato", proposte didattiche 2011-2012**

*La vite e l'olivo, 3 incontri-laboratorio*

- La vite 3 Ore
- L'olivo 3 Ore
- Escursione 3 ore

Un viaggio tra biologia, agricoltura e storia alla scoperta delle coltivazioni che più hanno modificato il paesaggio agrario delle nostre colline e che hanno fatto la storia dei paesi che si affacciano sul Mediterraneo.

Luogo: aula didattica del Museo "G. Zannato" o presso le Sedi Museali Locali nei Comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo (primo e secondo incontro); escursione, consigliata in ottobre-novembre, a Le Mamre o a Carbonara - Montecchio Maggiore. Adatto alla scuola primaria e secondaria.

Equipaggiamento necessario: scarpe comode e robuste, pantaloni lunghi e pratici, maglia e giacca adeguate alla giornata.

## Vitovi in parki

### Cilji

Uporaba rastlin v določenem zgodovinskem obdobju, spoznavanje krajine, kmetijstva, prehrane.

### Ciljne skupine

Zlasti 4. in 5. razred osnovne šole; srednja šola.

### Znanstvena področja

Zgodovina; naravoslovje; likovna vzgoja.

### Razstavljeni eksponati v muzeju

Dela z ilustracijami rastlin in pokrajin z rastlinami (mozaiki, freske, reliefi); morebitni paleobotanični ostanki z izkopavanj.

### Predlagana aktivnost za učence in uporabljeni materiali

Čprav se v ta namen lahko uporabijo zgoraj omenjena dela, je priporočljivo v program vključiti tudi obisk botaničnega vrta ali parka, v katerem se nahajajo rastline, ki so bile razširjene že v antiki. Aktivnost je zato primerno izpeljati v arheološkem parku ali muzeju z ustrezno opremljenimi prostori na prostem, kot je npr. muzej v Bresci (Museo di Santa Giulia), ali jo lahko dopolnimo z ekskurzijo (glej *Primeri*).

Med neposrednim opazovanjem rastlin učenci spoznavajo tudi njihovo zgodovino in uporabnost ne samo v kuhinjski in kmetijstvu, ampak tudi pri običajih in obredih. Posebno zanimiva sta primerjava s sodobnostjo in sklicevanje na obdobja, ko so v Evropi in Italiji uvedli določene rastline, ki prej niso rasle spontano.

Praktične aktivnosti so lahko najrazličnejše in so odvisne od starosti učencev: lahko se izdelava lovorov venec ali okras, lahko se oblikuje herbarij ali se uporabijo zelišča za pripravo antičnega recepta.

Aktivnost lahko razširimo na področje paleobotanike (preučevanje rastlinskih najdb z izkopavanj, opazovanje pod mikroskopom, analiza pelodov za rekonstrukcijo antičnega okolja, težave s prepoznavanjem...). Lahko se poglobi tudi prisotnost narave v umetnosti obravnavanega obdobja, če so v muzeju shranjena ustrezna dela.

### Opombe

Gre za program multisenzoričnega učenja, pri katerem uporabljamo tudi vonj, okus, tip in vid.

## Primeri

### **Brescia, Mestni muzeji, pedagoška ponudba 2011-2012**

Viridarium: v antičnem okrasnem vrtu

Med obiskom zanimivega viridariuma, antičnega okrasnega vrta v bližini rimskih hiš, ki se nahajajo na območju vrtov bližnjega samostana, bodo učenci spoznavali nekatere vidike vsakdanjega življenja izpred 2000 let. Učenci se sprehajajo med dišavnicami, cveticami, vonjavami in odkrivajo raznolikost njihove uporabe v kuhinjski, okrasne ali zdravilne namene. (predšolski otroci, osnovna in srednja šola I. in II. stopnje)

### **Montecchio Maggiore, Arheološki in naravoslovni muzej "G. Zannato", didaktična ponudba 2011-2012**

Trta in oljka, 3 srečanja - delavnice

- Trta: 3 Ure
- Oljka: 3 Ure
- Ekskurzija 3 Ure

Učenci se podajo na potovanje, na katerem se prepletajo biologija, kmetijstvo in zgodovina, ter na njem odkrivajo kmetijske kulture, ki so najbolj korenito spremenile podobo naših gričev in ki so globoko zaznamovale zgodovino urbanih naselij v Sredozemlju.

Kraj izvajanja: pedagoška dvorana muzeja "G. Zannato" ali sedeži krajevnih muzejev na območju občin, ki pripadajo muzejskemu sistemu Agno-Chiampo (prvo in drugo srečanje); ekskurzija v Le Mamre ali v Carbonaro-Montecchio Maggiore, za katero se priporoča obdobje od oktobra do novembra.

Primerno za osnovno in srednjo šolo.

Potrebna oprema: primerna obutev, dolge in udobne hlače, majica in jopič, primerni za pohod.

# Pesca

## Obiettivi

Far conoscere un'attività in alcune zone fondamentale per il sostentamento.

## Destinatari

Scuola primaria, dalla III classe; scuola secondaria di secondo grado.

## Ambiti disciplinari

Storia; scienze; tecnologia.

## Opere di riferimento in museo

Raffigurazioni legate alla pesca o con pesci; ami e pesi da rete; corredi funerari con oggetti riferibili alla pesca; elementi pertinenti a imbarcazioni; resti di strutture archeologiche connesse all'allevamento ittico.

## Attività proposta agli studenti

Si possono proporre attività di tipo grafico (ad esempio, costruzione di un "acquario" a collage, con i pesci presenti nel territorio nell'antichità) o esercizi ispirati alla pesca, come il recupero con reticelle o lenze delle riproduzioni dei pesci studiati nel percorso in mezzo ad altre non pertinenti.

Il percorso può essere corredate da schede didattiche (v. *Esempi*).

## Esempi

### Castiglione Fiorentino, Museo Archeologico Castiglione, scheda didattica (ridotta)

#### Pesca

Il Museo Archeologico castiglione offre una serie di reperti rinvenuti negli insediamenti posti lungo il fiume *Clanis* che ben documenta la pratica della pesca in epoca etrusca e romana. L'esemplificazione di tale attività ci è fornita essenzialmente dall'abitato antico rinvenuto in località Brolio Melmone.

Il fiume *Clanis*, fondamentale via di transito commerciale ed elemento unificatore delle strutture insediative dell'intera valle, ha rappresentato un ambiente di notevole approvvigionamento alimentare per le popolazioni che hanno abitato le zone limitrofe fino alla metà del secolo scorso. Infatti le acque del fiume erano ricche di pesci quali lucci, carpe, persici, anguille; le sponde erano frequentate da numerose specie di uccelli acquatici.

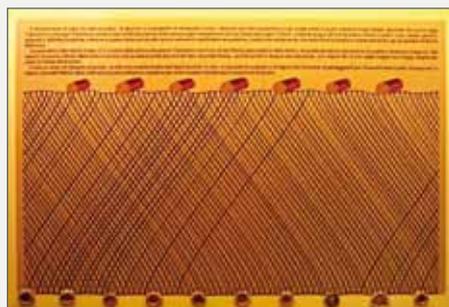
Gli Etruschi, signori incontrastati dei mari, hanno dimostrato attraverso i loro manufatti di avere una particolare predilezione per le raffigurazioni legate al mondo marino (delfini, ippocampi, tritoni) ma forse più per vero valore decorativo. Si cita per tutti il vivace e realistico affresco della Tomba della Caccia e della Pesca di Tarquinia da considerarsi la rappresentazione di un vero repertorio ittico con delfini, polpo, murena ed altri pesci non identificabili. Interessante è vedere il tipo di pesca praticata dall'imbarcazione con la lenza e la fiocina.

I reperti soprattutto fittili ritrovati nell'agro castiglione richiamano invece un altro tipo di pesca eseguita sicuramente per mezzo di reti: quella a posta fissa.

La **pesca a posta fissa** veniva svolta in acque non paludose ma lente, con rete in filo di lino dalle maglie non troppo larghe per pesci di medie dimensioni.

Come propone il pannello, posto all'interno della vetrina dedicata alla pesca, la rete era caratterizzata dall'applicazione, in alto, di pezzetti di sughero o di legno con funzione di galleggianti per rimanere tesa a pelo d'acqua ed, in basso, da anelli fittili di varia calibratura posti a distanza regolare per poter essere mantenuta in posizione verticale.

Le reti da posta venivano probabilmente distese durante il giorno, a semicerchio, soprattutto lungo le rive, spesso tra i canneti. I pescatori costringevano i pesci contro le reti: li spaventavano lanciando pietre in acqua e battendo con bastoni sulle canne, o dalla barca rumoreg-



# Ribolov

## Cilji

Spoznavanje dejavnosti, ki je bila na nekaterih območjih ključnega pomena za preživetje.

## Ciljne skupine

Osnovna šola (od 3. razreda dalje); srednja šola.

## Znanstvena področja

Zgodovina; naravoslovje; tehnika.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Upodobitve ribolova ali rib; trnki in uteži za mreže; pogrebna oprema s predmeti, ki se nanašajo na ribolov; elementi, vezani na čolne; ostanki arheoloških objektov, povezani z ribištvom.

## Predlagana aktivnost za učence

Učenci se lahko preizkusijo v likovnih tehnikah (npr. izdelava kolaža akvarija z ribami, ki so živele na nekem območju v času antike) ali v nalogah, ki so povezane z ribolovom, npr. z mrežami in vrvmi lovijo reprodukcije samo tistih rib, ki so jih spoznali v okviru delavnice.

Program lahko dopolnimo s pedagoškimi listi (glej *Primeri*).

## Primeri

### Castiglione Fiorentino, Arheološki muzej Castiglionesese, didaktični list

#### *Ribolov*

V arheološkem muzeju si lahko ogledamo vrsto arheoloških ostalin, ki so jih odkrili v raznih naseljih ob toku reke Clanis. Ostaline so izjemna priča o ribolovu v etruščanskem in rimskem času. Pričevanja o tej dejavnosti so odkrili predvsem v antičnem naselju Brolio Melmone.

Reka Clanis je bila pomembna trgovska vodna pot, ki je povezovala naselja v dolini, ter poglobitveni vir hrane za prebivalce, ki so naseljevali območja v njeni bližini vse do polovice prejšnjega stoletja. Reka je bila bogata z ribami, kot so na primer ščuke, krapci, ostrži in jegulje. Poleg tega pa so na obrežjih gnezdirale še številne vrste vodnih ptic.

Etruščani, nesporni gospodarji morja, so s svojimi izdelki dokazali, da so jim še posebej pri srcu prizori iz morskega sveta (delfini, morski konjički, morske školjke, tritoni), čeprav gre to morda pripisati predvsem njihovem dekorativnemu značaju. Pri tem je treba omeniti razgibano in realistično fresko v grobnici lova in ribolova v Tarkviniji, ki ponazarja bogat podmorski svet z delfini, hobotnico, mureno in drugimi ribami, katerih vrste ni mogoče točneje opredeliti. Zanimiv je prizor ribolova s plovila, pri katerem ribič uporablja ribiški trnek in harpuno.

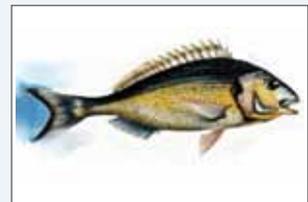
Arheološke najdbe s tega območja, predvsem tiste iz gline, pa pričajo o drugačni vrsti ribolova, in sicer o lovu z obkroževalnimi mrežami.

**Z obkroževalnimi mrežami** so lovili ribe v mirnih vodah. Uporabljali so mreže iz lanenih vlaken, z ne preveč širokimi mrežnimi očesi za ribe srednje velikosti.

Kot je razvidno iz panoja, ki se nahaja v vitrini o ribolovu, je imela mreža na zgornjem delu pritrjene plutovinaste ali lesene plovce, da ne bi potonila in da bi ostala napeta tik pod vodno gladino. Na spodnjem delu mreže pa so bili v enakomernih razmikih pritrjeni glinasti obročki različnih velikosti, ki so zagotavljali, da je ostala v navpični legi.

Mreže so po vsej verjetnosti namestili podnevi, in sicer v polkrogu, najraje ob bregovih, pogosto tudi med trsjem. Ribiči so ribe usmerjali proti mrežam; v vodo so metali kamne, da bi jih prestrašili, s palicami so udarjali po trsnih steblih ali ropotali z vesli. A obstajala je še ena različica tovrstnega ribolova: ribiči so mreže v vodo spustili ponoči, jih zvezali med seboj in jih dvignili naslednje jutro, ko je v njih mrgolelo rib.

Zaradi neobstoje materialov, iz katerih so bile izdelane lanene mreže in plovci, se seveda le-te niso ohranile do današnjih dni, so pa arheologi odkrili precejšnje število lesenih, svinčenih, zlasti pa keramičnih uteži.



giando con i remi. Esisteva però anche un altro genere di pesca a posta fissa che è quella di uso passivo. In pratica le reti venivano calate durante la notte, legate le une alle altre e raccolte al mattino seguente, ricche di pesci rimasti aggrovigliati durante i movimenti erratici notturni. Le reti, realizzate in filato di lino ed i galleggianti, essendo in materiali deperibili, non sono ovviamente giunte fino a noi dall'antichità. Mentre consistente è stato il recupero dei pesi da rete di pietra, di piombo ma soprattutto di terracotta.

Si tratta di **pesi da rete** di forma discoidale con foro eccentrico e di anelli di misure standardizzate. Essi risultano di argilla poco depurata, forse realizzati direttamente in casa dal pescatore e cotti tra la cenere del focolare piuttosto che nei forni degli artigiani ceramisti. Esistono inoltre pesi sempre ad anello eseguiti in argilla più depurata e cotti in forni ad alta temperatura che si possono ricondurre per peculiarità tecniche ad epoca etrusco-romana. I pesi menzionati sono simili se non identici a quelli presenti negli abitati spondali del vicino lago Trasimeno e del lago di Bolsena.

Anche per la pesca praticata al fiume Clanis possono essere in parte valide le notizie tramandateci dal poeta Silio Italico (I sec.d.C.) che narra della pesca attuata al Trasimeno con l'uso di reti (*filum*); ovviamente per il Trasimeno menziona le reti da lancio (*iaculum*) e quelle a strascico (*tragum*) sicuramente non usate in un fiume come il *Clanis*. La pesca era senz'altro praticata dagli uomini ma la lavorazione delle reti doveva essere di ambito muliebre. Interessante sarebbe indagare anche le attività ad essa connesse come la coltivazione di piante erbacee quale il lino necessario per l'esecuzione delle reti nonché quella culinaria sempre di ambito domestico e femminile.

Si presentano a corredo di quanto appena ricordato alcune ricette etrusche di pietanze con pesce di acqua dolce.

#### **Brustico di pesce persico**

Ricetta molto diffusa nelle zone di laghi e fiumi d'Etruria.

Il pesce persico viene direttamente adagiato su un fuoco ottenuto con canne secche. Il pesce ben abbrustolito all'esterno verrà raschiato, spinato e poi insaporito con olio, aceto e sale.

#### **Carpa con foglie d'alloro**

Questo pesce risulterà al meglio se cosperso con un miscuglio di aglio, aceto e vino.

La carpa ben insaporita va avvolta con foglie di alloro e messa al fuoco in un tegame coperto.

Servirla a fine cottura dopo aver tolto le foglie di alloro e cosparsa di olio.

### **Roma, Museo Nazionale Preistorico Etnografico "L. Pigorini"**

*"Le imbarcazioni e le migrazioni"* (per tutti gli ordini scolastici)

Si articola in un incontro in classe, una visita educativa e un laboratorio in Museo.

A scuola:

- L'incontro a scuola sarà incentrato sullo sviluppo della navigazione e della pesca dalla preistoria alle varie epoche storiche: le tecniche di cattura conosciute, le reti, gli arnesi da pesca

In museo:

- Verranno mostrati gli attrezzi per la pesca e i modellini in ceramica delle antiche imbarcazioni, nell'ambito di un percorso più specifico nel mondo dell'archeologia subacquea.
- L'attività di laboratorio consisterà in riproduzioni di modelli di imbarcazioni in argilla e nella dimostrazione di come venivano realizzate le strumentazioni per la pesca (selce, legno, osso).

### **San Feliciano, Museo della Pesca del Lago Trasimeno (da [www.magionemusei.it](http://www.magionemusei.it))**

Destinatari: Scuola Primaria

Età: 6 - 11 anni

Durata: 3 ore e mezzo

I Laboratori sono un'alternativa alla tradizionale visita guidata del Museo e portano gli studenti a diretto contatto con la Cultura dell'Acqua e con il microcosmo del lago Trasimeno. Dopo la visita guidata al museo, strutturata in base al laboratorio scelto, i ragazzi vengono invitati a svolgere una delle seguenti attività:

#### **Peschiamo... gli indizi**

Caccia al tesoro del pescatore (le reti - le tecniche di pesca - il corredo del pescatore) con l'uso di schede didattiche e giochi, si permette ai bambini di rielaborare le informazioni ricevute durante la visita.

#### **Cartoline dal museo... mail-art**

Laboratorio di manualità: costruzione di cartoline assemblate con gli elementi naturali dell'habitat del lago Trasimeno e spedite a parenti e amici.

#### **Costruisco un... acquario di lago**

Laboratorio di manualità con la costruzione di acquari cartonati abitati dai pesci e dalle piante acquatiche del lago, eseguiti in assemblaggio, con materiali naturali. Ogni alunno costruisce il suo acquario da portare poi a scuola con tutte le notizie tecniche sulla flora e sulla fauna del lago.

#### **Costruisco un... libro di acqua**

Laboratorio di manualità: costruzione di un libro sull'acqua che comprende lo studio e la comprensione del ciclo dell'acqua - Gli Habitat... acquatici. Giochi ed esperimenti di H<sub>2</sub>O... dolce. Ogni alunno crea e personalizza... il suo libro d'acqua.

Uteži za mreže so **bile diskoidalne** oblike z luknjo v sredini in vrsto obročkov standardizirane velikosti. Izdelane so iz grobe gline, morda so si jih pripravili sami ribiči v svojih domovih, kjer so jih najverjetneje žgali na domačem ognjišču ali pa so postopek opravili lončarji v svojih pečeh. Poleg teh obstajajo še druge uteži v obliki obročkov, izdelane iz nekoliko bolj čiste gline in žgane v pečeh pri visokih temperaturah – slednje lahko zaradi tehničnih značilnosti njihove izdelave uvrstimo v etruščansko- rimsko obdobje. Te uteži so zelo podobne, če ne celo enake tistim, ki so jih odkrili na območju naselij na obalah Trazimenskega in Bolsenskega jezera.

Pesnik Silij (1. stol.) v svojih pesnitvah navaja, da so za ribolov na Trazimenskem jezeru uporabljali mreže (*filum*); ta podatek deloma velja tudi za ribolov v reki Clanis. Seveda so na jezeru ribe lovili z metalkami (*iaculum*) in vlečnimi mrežami (*tragum*), ki jih rečni ribiči na reki *Clanis* prav gotovo niso uporabljali.

Z ribolovom so se ukvarjali moški, ženske pa so bile zadolžene za izdelavo mrež. Zanimivo bi bilo tudi raziskati z ribolovom povezane aktivnosti: na primer gojenje rastlinskih vrst, natančneje lanu, ki so ga uporabljali za izdelavo mrež, ali pa kulinarčne spretnosti, ki so bile gotovo v ženski domeni.

Kot dopolnitev povedanega predstavljamo nekaj etruščanskih receptov za pripravo sladkovodnih ribjih jedi.

#### **Brustico z ostrizem**

Recept je bil zelo razširjen v krajih ob jezerih in rekah Etrurije

Ostriž položimo na ogenj, ki smo ga zanetili s suhim trsjem. Ko je riba dobro pečena, ostrgamo luske, odstranimo kosti, prelijemo z oljem in kisom ter potresemo s soljo.

#### **Krap z lovorjem**

Riba bo še bolj okusna, če jo bomo začinili z mešanico česna, kisa in vina.

Tako začinenega krapa ovijemo v lovorjeve liste in kuhamo v pokriti kozici.

Ribo postrežemo še toplo, potem ko smo odstranili lovorjeve liste in jo prelili z oljem.

### **Rim, Državni prazgodovinski in etnografski muzej "L. Pigorini"**

*"Plovila in preseljevanje"* (za vse stopnje šol)

Program predvideva srečanje v razredu, obisk muzeja in delavnico v muzeju.

V šoli:

- Srečanje v šoli se bo osredotočilo na razvoj plovbe in ribolova od prazgodovine skozi različna zgodovinska obdobja: tehnike ribolova, mreže, pribor in oprema.

V muzeju:

- Učencem bomo v okviru specifičnega področja podvodne arheologije pokazali pribor in opremo, ki so ju uporabljali za ribolov, ter glinene modele starodavnih plovil.
- V praktičnem delu bodo učenci izdelali modele plovil iz gline. Poleg tega pa bodo muzejski delavci predstavili izdelavo ribolovnega pribora (iz kremenca, lesa, kosti).



### **San Feliciano, Muzej ribolova v Trazimenskem jezeru**

Povzeto po spletni strani [www.magionemusei.it](http://www.magionemusei.it)

Ciljna skupina: osnovna šola

Starost: od 6. do 11. leta

Trajanje: 3 ure in pol

Delavnice so dobra alternativa običajnemu obisku v muzeju, saj lahko učenci neposredno spoznajo vodni habitat in mikrokozmos Trazimenskega jezera. Po vodenem ogledu muzeja, ki se izvede na podlagi izbrane delavnice, lahko šolarji izberejo eno od naslednjih aktivnosti:

#### **Lovimo... indice**

Lov na ribičev zaklad (mreže - tehnike ribolova - ribolovni pribor in oprema)

Učenci s pomočjo didaktičnih listov in iger poglobijo znanje, ki so ga pridobili med ogledom muzeja.

#### **Razglednice iz muzeja... mail-art**

Delavnica oz. ročno delo: učenci iz naravnih materialov iz vodnega življenjskega okolja Trazimenskega jezera izdelajo razglednice in jih pošljejo sorodnikom in prijateljem.

#### **Naredimo... jezerski akvarij**

V delavnici bodo šolarji iz lepenke in naravnih materialov izdelali akvarij, v katerega bodo »naselili«, ribe in vodne rastline Trazimenskega jezera.

Vsak učenec izdelava svoj akvarij, ki ga bo odnesel v šolo skupaj z vsemi strokovnimi podatki o vodni flori in favni.

#### **Naredimo... knjigo o vodi**

Delavnica: učenci izdelajo knjigo o vodi za preučevanje in razumevanje vodnega kroga - Vodni habitati: igre in eksperimenti s sladko vodo. Vsak učenec ustvari in na svoj način izdelava svojo knjigo o vodi.

# Pittura preistorica

## Obiettivi

Conoscere le proprietà delle materie prime e l'uso che l'uomo ne ha fatto; comprendere l'importanza dell'arte figurativa nella ritualità e nell'economia preistorica.

## Destinatari

Classe III della scuola primaria.

## Ambiti disciplinari

Arte e immagine; storia.

## Opere di riferimento in museo

Materiali riferibili al Paleolitico.

## Attività proposta agli studenti

Per delineare il rapporto dell'uomo con l'ambiente nel corso della preistoria, si propone lo studio dei materiali naturali che servivano come pigmenti pittorici; è importante che i ragazzi capiscano dove e come potesse avvenire il recupero delle materie prime, con l'ausilio di supporti visivi (*slides*, pannelli, ecc.).

Partendo dall'osservazione dell'arte preistorica e dalla riflessione sul suo significato, i ragazzi sono guidati nella realizzazione di pitture con colori naturali (in polvere) e su modelli ispirati alle figure effettivamente scoperte.

## Cenni bibliografici

*"Archeologia e territorio": laboratori di archeologia sperimentale e rete ecomuseale della provincia di Biella*, in *Scuola Museo Territorio per una didattica dell'archeologia*, Atti Giornata di studio (Casteggio, 2002), Firenze 2003, pp. 87-88.

## Esempi

**S. Lazzaro di Savena (BO), Museo della Preistoria "Luigi Donini",  
Laboratorio sulla pittura preistorica (fig. 1)**

### **Camaiore, Civico Museo Archeologico, 2011-2012**

*"L'arte rupestre preistorica"*

Si osservano varie tipologie di arte rupestre preistorica e si inducono i ragazzi a formulare ipotesi sul significato e sull'utilità delle raffigurazioni, nonché sulle tecniche e i materiali adoperati. Viene simulata con carta la parete di una grotta e vengono riprodotti in disegno a carboncino o colori naturali i più famosi soggetti delle raffigurazioni del Paleolitico europeo e del Neolitico africano (i cui deserti nella preistoria erano popolati di numerosi animali). Si esamina poi il cambiamento dello stile nell'arte del Neolitico e, sulla base delle bellissime pitture della Grotta di Porto Badisco (Puglia), si riproducono in carboncino tutte le fasi della schematizzazione della figura umana.

*I materiali indispensabili saranno forniti dal Museo. La classe dovrà procurare fogli di carta da pacchi marrone.*

Durata: 2 ore



1

# Prazgodovinsko slikanje

## Cilji

Spoznavanje lastnosti surovin in njihovega načina uporabe; odkrivanje pomena likovne umetnosti v prazgodovinskih obredih in gospodarstvu.

## Ciljne skupine

3. razred osnovne šole.

## Znanstvena področja

Likovna vzgoja; zgodovina.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Najdbe, ki se nanašajo na paleolitik.

## Predlagana aktivnost za učence

Da bi spoznali odnos med človekom in okoljem v prazgodovini, učencem predlagamo analizo naravnih snovi, ki so se uporabljale kot slikarski pigmenti; poudarek je na tem, da učenci s pomočjo vizualnih pripomočkov (diapozitivi, panoji itd.) spoznajo, kje in kako so nekdaj črpali te surovine.

Prek opazovanja prazgodovinske umetnosti in razmisleka o njenem pomenu učenci na podlagi vzorcev pravih risb sami izdelajo ilustracije z naravnimi barvami (praški).

## Literatura

»Archeologia e territorio«: laboratori di archeologia sperimentale e rete ecomuseale della provincia di Biella, in *Scuola Museo Territorio per una didattica dell'archeologia*, zbornik študijskega dne (Casteggio, 2002), Firenze 2003, str. 87–88.

## Primeri

### **S. Lazzaro di Savena (BO), Prazgodovinski muzej "Luigi Donini"**

Delavnica o prazgodovinskih poslikavah (sl. 1)

### **Camaiore, Civico Museo Archeologico, 2011-2012**

*"Prazgodovinske jamske oslikave"*

Učenci opazujejo različne vrste jamskih poslikav in skušajo ugotoviti, kakšen je bil njihov pomen in čemu so služile. Pri tem odkrivajo tudi tehnike slikanja in materiale, ki so jih uporabljali jamski ljudje. Učenci imajo na voljo jamsko steno iz papirja, na katero bodo z ogljem ali naravnimi barvami naslikali najbolj znane motive paleolitske umetnosti v Evropi in neolitske umetnosti v Afriki (kjer so v prazgodovini živele številne vrste živali). Zatem se bodo osredotočili na spremembe umetnostnega stila v neolitiku in na podlagi krasnih stenskih poslikav iz jame v Portu Badiscu (Apulija) z risalnim ogljem narisali faze razvoja človeške figure.

*Ves potreben material bo preskrbel muzej. Učenci morajo s seboj prinesiti ovojni papir natron za zavijanje paketov.*

Trajanje: 2 uri

# Pittura ad affresco

## Obiettivi

Introduzione alla conoscenza, nell'ambito della civiltà romana, dell'abitazione e della sua decorazione, inoltre delle tecniche di produzione dei colori e dell'affresco.

## Destinatari

Scuola primaria, dalla classe IV (ma proposto anche per il primo biennio); prima classe della secondaria di primo grado.

## Ambiti disciplinari

Arte e immagine; storia.

## Opere di riferimento in museo

Resti di pittura parietale (affreschi), da *domus* o ville.

## Attività proposta agli studenti

Il laboratorio può sviluppare il tema del reperimento e della produzione dei colori, della preparazione della parete e della tecnica di pittura oppure essere incentrato sulle partiture decorative, proponendo un lavoro collettivo di progettazione e la realizzazione (ad esempio su grandi pannelli cartacei) di una parete della stanza di una *domus*.

## Esempi

### **Parco naturalistico-archeologico di Vulci**

*I murales degli antichi* (mezza giornata), adatto per scuola primaria e secondaria I grado

Riprodurre porzioni di immagini tratte dai celebri dipinti della Tomba François... Carbone, polveri colorate, aculei di istrice: difficile dipingere come gli antichi ma, con un po' di pazienza, gli alunni riprodurranno su tavolette intonacate frammenti degli affreschi della Tomba François.

### **Provincia autonoma di Trento - Soprintendenza per i Beni librari archivistici e archeologici Settore Beni archeologici, A scuola con l'archeologia, proposte didattiche 2011-2012**

*Calce, sabbia e colori... l'affresco al tempo dei Romani* per la classe V della primaria

Gli alunni sono guidati a scoprire le caratteristiche di un'affascinante tecnica pittorica ampiamente utilizzata nelle grandi *domus* e *villae* di epoca romana: l'affresco, attraverso un lavoro di gruppo che prevede l'analisi di fonti materiali, scritte e iconografiche. L'attività pratica prevede la realizzazione di un affresco, con malta e pigmenti, elaborando i motivi ricorrenti in epoca romana.

*Antiche tecniche decorative: l'affresco, il mosaico, lo stucco e l'encausto*

Analizzando le fonti classiche e le evidenze archeologiche presenti nei principali siti dell'area del Mediterraneo e, in particolare, del Trentino, i ragazzi imparano a conoscere le caratteristiche delle tecniche decorative utilizzate nell'antichità: affresco, mosaico, stucco, encausto.

L'attività di laboratorio prevede la realizzazione di un affresco o di un mosaico imitando i motivi decorativi di epoca romana.

Alle secondarie di primo e secondo grado viene proposto il percorso *Antiche tecniche decorative: l'affresco, il mosaico, lo stucco e l'encausto*, con laboratorio.

# Freske

## Cilji

Uvod v spoznavanje rimskih bivališč in dekorativnih predmetov ter tudi tehnike priprave barv in slikanje fresk.

## Ciljne skupine

Od 4. do 6. razreda osnovne šole (lahko pa tudi 1. in 2. razred osnovne šole).

## Znanstvena področja

Likovna vzgoja; zgodovina.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Ostanki stenskih poslikav (freske) iz rimske *domus* ali vile.

## Predlagana aktivnost za učence

V okviru delavnice lahko obravnavamo temo nabave in izdelave barv, priprave stene in tehnike slikanja, lahko pa se osredotočimo na okrasne vzorce z izdelavo skupinskega načrta in poskusnim poslikanjem stene rimskega bivališča (npr. na velikih papirnatih panojih).

## Primeri

**Stenske poslikave v antiki (pol dneva)**, delavnica je primerna za osnovno šolo

*Reprodukcija stenskih poslikav iz znamenite grobnice François... Risalno oglje, obarvani pesek, bodice ježevca; ni enostavno slikati tako, kot so to počeli v antiki, a z nekoliko potrpežljivosti bodo učenci na pobarvanih tablicah narisali nekatere motive, povzete iz fresk v grobnici François.*

**Avtonomna pokrajina Trento – Uprava za arheološko dediščino, arhive in knjižno gradivo, Oddelek za arheološko dediščino, V šoli z arheologijo, pedagoška ponudba 2011-2012**

*Apno, pesek in barve... freske v rimskem času, za pete razrede osnovnih šol*

Učenci odkrivajo značilnosti fascinantne slikarske tehnike, ki so jo pogosto uporabljali v velikih mestnih (*domus*) in podeželskih hišah (*villae*) v rimskem obdobju: spoznavanje tehnike in izdelave fresk s skupinskim delom, ki predvideva analizo materialov, pisnih in ikonografskih virov. Med delavnico bodo učenci z ometom in barvili izdelali freske z značilnimi motivi iz rimskega časa.

*Antične dekorativne tehnike: freske, mozaiki, štukature, enkavstika*

Otroci analizirajo antične ostaline in arheološke najdbe, prisotne na območju glavnih najdišč v Sredozemlju, s posebnim poudarkom na Trentinu. Pri tem se naučijo prepoznovati značilnosti dekorativnih tehnik, ki so jih uporabljali v antiki: fresko, mozaik, štukature, enkavstiko.

Delavnica predvideva izdelavo freske ali mozaika z upodobitvijo motiva iz rimskega časa.

Za srednje šole prve in druge stopnje je na voljo program *Antične dekorativne tehnike: freske, mozaiki, štukature, enkavstika* z delavnico.

# Profumi

## Obiettivi

Conoscenza di aspetti della società e della vita quotidiana di alcune civiltà antiche; esperienza multisensoriale.

## Destinatari

Scuola primaria (classi IV e V).

## Ambiti disciplinari

Storia; geografia; scienze.

## Opere di riferimento in museo

Contenitori per profumi e unguenti di varie epoche, ad esempio i balsamari romani in vetro.

## Attività proposta agli studenti

Sul tema sono stati proposti laboratori che prevedono la creazione di profumi con l'uso di olio d'oliva e di essenze vegetali.

## Osservazioni

Il laboratorio può essere collegato a vari temi: Orti e giardini, Religione, Riti funerari, Sport, Strade e trasporti, Vetro.

## Esempio

### **Museo di Artimino, 2012, attività didattica per la scuola primaria**

(da [www.parcoarcheologicocarmignano.it](http://www.parcoarcheologicocarmignano.it))

#### *Profumi d'antico*

Viaggio nel mondo etrusco dei profumi e delle essenze: che profumi conoscevano e che valenza avevano?

Come si realizzavano e chi li utilizzava?

Attraverso questo percorso si analizzerà la società etrusca con un taglio inconsueto: partendo dai preziosi incensieri del Museo la seguiremo sulle affollate vie dei commerci antichi scoprendo le preziose merci trasportate.

Storia; arte ed immagine; geografia.

## Dišave

### Cilji

Spoznavanje družbenih vidikov in vsakdanjosti nekaterih antičnih civilizacij; multisenzorično doživetje.

### Ciljne skupine

Osnovna šola (4. in 5. razred).

### Znanstvena področja

Zgodovina; zemljepis; naravoslovje.

### Razstavljeni eksponati v muzeju

Posode za dišave ali mazila iz različnih obdobj, npr. rimski stekleni balzamariji.

### Predlagana aktivnost za učence

Delavnice za pripravo dišav z uporabo olivnega olja in rastlinskih eteričnih olj.

### Opombe

Delavnico lahko povežemo z drugimi vsebinami: *Vrtovi in parki, Vera, Pogrebni obredi, Šport, Ceste in prevozi, Steklo.*

## Primer

### **Muzej v Artiminu, 2012, pedagoška delavnica za osnovno šolo**

(povzeto po spletni strani [www.parcoarcheologicocarmignano.it](http://www.parcoarcheologicocarmignano.it))

#### *Antične vonjave*

Potovanje v etruščanski svet vonjav in esenc: katere vonjave so poznali in kakšen pomen so imele?

Kako so izdelovali parfume in kdo jih je uporabljal?

Učenci bodo odkrivali etruščansko družbo na neobičajen način; izhodiščna točka bodo dragocene kadilnice, ki jih hranijo v muzeju, zatem pa se bodo podali na živahne antične trgovske poti, na katerih bodo odkrivali dragoceno trgovsko blago.

Zgodovina; umetnost in slike; zemljepis.

## Religione preclassica

### Obiettivi

Analisi degli aspetti religiosi e della ritualità in ambito pre- e protostorico; un aspetto peculiare è quello dei riti funerari (v. scheda).

### Destinatari

Classe III e IV della scuola primaria; secondaria di secondo grado.

### Ambiti disciplinari

Storia; religione; etica.

### Opere di riferimento in museo

Strutture riferibili al culto, raffigurazioni di divinità e di offerenti, oggetti rituali, offerte votive.

### Attività proposta agli studenti

Realizzazione in materiale plastico di figure di devoti o di animali come offerte agli dei; animazione di un antico rituale (cfr. la scheda di attività *Animazione* per l'esempio di Montecchio Maggiore).

## Esempi

### Travo, Parco archeologico Villaggio Neolitico, 2012

#### La ritualità

Durata 1 ora.

Laboratorio di *living history*: la spiritualità tradotta nel rito e nell'espressione artistica, la creazione di manufatti votivi, la figura dello sciamano, l'uso simbolico della materia. L'ideazione e condivisione di un ritmico rituale tribale.

Il laboratorio sulla ritualità antica si svolge sotto la tettoia attrezzata adiacente la biglietteria e nell'area delle ricostruzioni o presso l'aula didattica al museo archeologico. I materiali utilizzati sono cartone, strumenti musicali, materiali naturali.

Provincia autonoma di Trento - Soprintendenza per i Beni librari archivistici e archeologici Settore Beni archeologici, *A scuola con l'archeologia, proposte didattiche 2011-2012 (fig. 1)*



# Predrimsko Verovanje

## Cilji

Obravnavanje verskih in obrednih vsebin iz prazgodovine; ena od značilnosti so npr. pogrebni obredi (glej ustrezn list).

## Ciljne skupine

3. in 4. razred osnovne šole; srednja šola.

## Znanstvena področja

Zgodovina; verouk; etika.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Predmeti in objekti, ki se nanašajo na vero; upodobitve bogov in darovalcev; obredni predmeti; votivni darovi.

## Predlagana aktivnost za učence

Izdelava podob vernikov ali živali, ki so jih darovali bogovom, iz plastičnih materialov; uprizoritev antičnega obreda (glej Delovni listi, *Animacija*, primer Montecchio Maggiore).

## Primeri

### **Travo, Arheološki park Neolitsko naselje, 2012**

#### *Obredi*

Trajanje: 1 ura

Delavnica po metodi živa zgodovina (*living history*): Duhovnost, ki se odraža v obredih in umetnostnem izražanju, izdelava votivnih oz. daritvenih predmetov, šamani, simbolični pomen materialov, izvajanje ritualnih plemenskih ritmov. Delavnica na temo antičnih obredov se bo odvijala v pokritem prostoru v bližini blagajne in na območju rekonstrukcij ali v učilnici arheološkega muzeja. Udeleženci bodo uporabljali karton, glasbene instrumente in naravne materiale.

**Autonomna pokrajina Trento – Uprava za arheološko dediščino , arhive in knjižno gradivo , Oddelek za arheološko dediščino e, V šoli z arheologijo, pedagoška ponudba 2011-2012 (sl. 1)**

# Religione romana

## Obiettivi

Fra gli obiettivi generali è opportuno porre in questo caso la comprensione del concetto di tolleranza religiosa, e quindi il rispetto del "diverso", e i motivi per cui non fu applicato al cristianesimo. Obiettivo specifico è la conoscenza di: evoluzione della religione romana; caratteristiche e attributi delle principali divinità; sincretismo religioso; pratiche di culto; luoghi di culto locali. Un aspetto peculiare è l'ambito funerario (v. scheda).

## Destinatari

Classe V della scuola primaria; secondaria di secondo grado.

## Prerequisiti

Conoscenza degli aspetti principali della civiltà latina.

## Ambiti disciplinari

Storia; educazione alla convivenza civile; religione ed etica.

## Opere di riferimento in museo

Raffigurazioni di divinità o di pratiche cultuali (statue, bronzetti, rilievi di sacrifici, mosaici...), are e iscrizioni votive, materiali vari usati in antico come offerte in luoghi di culto.

## Attività proposta agli studenti

Le attività collegabili a questo percorso possono vertere ad esempio:

- sulle offerte agli dei: realizzazione di corone/ghirlande di fiori (di carta colorata, ad esempio); creazione di una lucerna (per l'utilizzo di questi oggetti come strumenti del rito), cfr. scheda del laboratorio sull'illuminazione; riproduzione in materiale plastico o con mezzi grafici di offerte alimentari; costruzione di fantocci e figure usati in riti particolari; realizzazione di iscrizioni votive; animazione di un rituale di sacrificio e offerta
- sulla conoscenza degli aspetti principali delle divinità: collegamento dio/competenze/attributi (con mezzi grafici, magneti, ecc.); animazione teatrale di un mito
- sugli edifici di culto: riproduzione in cartoncino o in materiale plastico di un modellino di tempio

## Esempio

Cfr. l'esempio annesso alla scheda di attività *Laboratorio in classe*.

# Rimska religija

## Cilji

Glavni poudarek je v tem primeru na spoznavanju pomena verske strpnosti in posledično na spoštovanju drugačnega ter razlogih, zaradi katerih se ta pojem ni prenesel na krščanstvo. Cilj je spoznati razvoj rimske vere, značilnosti in atribute glavnih bogov, verski sinkretizem, obrede, verske objekte na območju. Posebnost predstavlja tema pogrebnih obredov (glej ustrezni list).

## Ciljne skupine

5. razred osnovne šole; srednja šola.

## Predpogoji

Poznavanje glavnih značilnosti rimske civilizacije.

## Znanstvena področja

Zgodovina; državljska vzgoja; verouk in etika.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Upodobitve bogov ali obredov (kipi, bronasti kipci, reliefi z upodobitvijo darovanj, mozaiki ...), oltarji in votivni napisi, razni predmeti, ki so se uporabljali v antiki pri darovanjih v verskih objektih.

## Predlagana aktivnost za učence

Skupinske aktivnosti, vezane na ta program, lahko obravnavajo na primer:

- Darovanja bogovom: izdelava cvetličnih kron/vencev (npr. iz pisanega papirja); izdelava oljenke (uporabljale so se pri obredih), glej list delavnice o razsvetljavi; reprodukcije živil iz plastičnih materialov ali iz likovnih izdelkov; oblikovanje lutk in figuric, ki so se uporabljale pri posebnih obredih; priprava votivnih napisov; animacija daritvenega in žrtvovalnega obreda.
- Spoznavanje glavnih lastnosti bogov: povezava med bogovi, njihovimi lastnostmi in atributi (z likovnimi pripomočki, magneti itd.); gledališka uprizoritev mita.
- Verske objekte: reprodukcija templja iz kartončka ali plastičnih materialov.

## Primer

Glej primer, ki je priložen didaktičnemu listu *Delavnica v razredu*.

# Rifiuti

## Obiettivi

Riflettere su come oggetti usati nella vita quotidiana diventino fonti materiali per l'archeologo e sul problema dei rifiuti nella società odierna (riciclaggio e raccolta differenziata).

## Destinatari

Scuola primaria, dalla classe III; scuola secondaria di I e II grado.

## Ambiti disciplinari

Storia; educazione alla convivenza civile; tecnologia.

## Opere di riferimento in museo

Materiali che possano essere interpretati come "scarti", in particolare frammenti ceramici e vetri.

## Attività proposta agli studenti

Analisi di rifiuti attuali per delineare abitudini e caratteristiche dei precedenti proprietari, ovvero approccio alle tecniche di catalogazione.

## Cenni bibliografici

Un approccio interessante sullo studio dei rifiuti in W. Rathje, *Rubbish!: The Archaeology of Garbage*, Harpercollins 1992, sul Garbage Project svolto a Tucson (U.S.A.) dal 1973.

## Esempi

### **Castellina in Chianti (SI), Museo Archeologico del Chianti senese, 2011-2012, attività in classe con visita al museo**

*Titolo: Da rifiuti a reperti: tracce archeologiche di vita quotidiana*

*A chi si rivolge:* Scuole primarie, scuole secondarie di I grado e di II grado

*Discipline interessate:* Storia; tecnologia

*Abilità/requisiti:* Conoscenze di base sullo studio della storia antica

*Azioni / Attività:* 1/2 lezioni frontali in classe; visita al Museo

*Svolgimento e durata :* ciclo di 3 incontri da 2 ore circa ciascuno

*Finalità:* Introdurre alcuni aspetti dell'indagine archeologica; sviluppare lo spirito di osservazione; sensibilizzare i ragazzi verso il riciclaggio dei materiali.

*Descrizione del progetto:* Il progetto vuole introdurre i ragazzi alla conoscenza dell'archeologia utilizzando un punto di vista originale: i rifiuti! Questi rappresentano infatti una ricchissima fonte di informazioni per gli archeologi, tanto più utile, quanto meno condizionata dalla volontà di chi li ha prodotti e tanto più adatta dunque a narrare una storia ben lontana e ben diversa da quella "ufficiale": la storia delle piccole cose, delle attività domestiche, delle preferenze alimentari, dei giochi dei bambini e dei passatempi degli adulti, della vita quotidiana insomma. Il percorso prevede una prima fase di spiegazione dei metodi usati dagli archeologi per "leggere" i rifiuti antichi ed una eventuale visita guidata al museo per mostrare concretamente agli studenti quali siano i "tipi di rifiuti" che si possono trovare in uno scavo archeologico. In fase di rielaborazione, ai partecipanti viene richiesto di analizzare alcuni campioni di rifiuti moderni per risalire da essi all'identità, alle abitudini ed alla storia di chi li ha prodotti in modo da stimolare in loro la riflessione riguardo alla pratica del riuso nell'antichità e del riciclaggio nella nostra epoca.

*Strumenti e sussidi:* Presentazione multimediale, kit per attività pratiche, schede e stampati di ausilio alle lezioni e alla visita

### **Pordenone, Musei Civici , 2011-2012**

*Scarti e rifiuti... tracce di Storia*

Laboratorio sperimentale per la Scuola primaria (dalla classe III), scuole secondarie I e II grado.

Presso l'aula didattica e il Museo Archeologico - Castello di Torre.

Laboratorio finalizzato all'analisi di oggetti e materiali di vario tipo riferibili all'attuale vita quotidiana, scartati o gettati. Attraverso l'attività i partecipanti creano un sistema di classificazione, analisi e recupero di informazioni dalle fonti materiali.

Durata: 3 ore

# Odpadki

## Cilji

Spodbuditi razmislek o tem, da vsakdanji predmeti arheologu predstavljajo pravzaprav materialne vire, in o vprašanju odpadkov v sodobni družbi (recikliranje in ločeno zbiranje odpadkov).

## Ciljne skupine

Osnovna šola (od 3. razreda dalje); srednja šola.

## Znanstvena področja

Zgodovina; državljanska vzgoja; tehnika.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Materiali, ki veljajo za »odpadke«, predvsem keramični in stekleni fragmenti.

## Predlagana aktivnost za učence

Analiza sodobnih odpadkov, da se ugotovijo navade in značilnosti prejšnjih lastnikov, ali odkrivanje tehnik katalogizacije.

## Literatura

Zanimiv pogled na preučevanje odpadkov najdemo v W. Rathje, *Rubbish!: The Archaeology of Garbage*, Harpercollins 1992, o projektu Garbage Project, ki so ga izpeljali v Tucsonu (ZDA) od leta 1973.

## Primeri

### **Castellina in Chianti (SI), Arheološki muzej Chianti, 2011-2012, aktivnosti v razredu in obisk muzeja**

Naziv: *Od odpadkov do arheoloških najdb: arheološke sledi v vsakdanjem življenju*

Ciljna skupina: Osnovne šole, srednje šole

Povezana tematska in predmetna področja: zgodovina, tehnologija

Spretnosti/pogoji: Osnovno poznavanje antične zgodovine

Aktivnosti: 1/2 učni uri s frontalnim delom; obisk muzeja

Potek in trajanje: cikel treh dnevnih srečanj

Cilji: Redstavitvev nekaterih vidikov arheološkega raziskovanja; razvoj sposobnosti opazovanja; osveščanje otrok glede recikliranja.

Opis projekta: Namen projekta je predstavitev arheologije iz zanimivega zornega kota - smeti! Odpadki predstavljajo za arheologe pomemben vir informacij, še zlasti, ker prispevajo k odkrivanju neke davne zgodovine, ki se dokaj razlikuje od t.i. "uradne": zgodovine majhnih predmetov, hišnih opravil, prehranjevalnih navad in okusov, iger, s katerimi so se kratkočasili otroci in odrasli, skratka, zgodovine vsakdanjega življenja. Program predvideva uvodno predavanje o metodah, ki jih arheologi uporabljajo za "razbiranje" antičnih odpadkov, po izbiri pa še ogled muzeja, pri katerem si bodo učenci ogledali, katere "vrste odpadkov" lahko arheologi odkrijejo med izkopavanji.

Ob koncu bodo udeleženci analizirali nekatere vzorce modernih odpadkov in skušali ugotoviti, kdo jih je proizvedel, kakšne so bile njegove navade in življenjska zgodba. Namen te aktivnosti je ta, da razmislijo o ponovni uporabi odpadkov v antiki in o recikliranju v današnjem svetu.

Instrumenti in pripomočki: Multimedijska predstavitev, komplet za praktične dejavnosti, didaktični listi in ostali material za delo v razredu in v muzeju

### **Pordenone, Mestni muzeji, 2011-2012**

*Odpadki in ostanki... sledi zgodovine*

Eksperimentalna delavnica za osnovne šole, srednje šole.

V prostorih Arheološkega muzeja Castello di Torre in v učilnici muzeja.

Namen delavnice je analiza različnih predmetov in materialov iz vsakdanjega življenja, ki so jih ljudje odvrkli v smeti. Učenci izdelajo sistem za klasifikacijo, analizo in ponovno uporabo podatkov, ki jih pridobijo na podlagi preučevanja odvrženih materialov.

Trajanje: 3 ure

## Riti funerari

### Obiettivi

Conoscenza dell'atteggiamento verso la morte in una determinata società antica.

### Destinatari

Dalla classe III della scuola primaria.

### Ambiti disciplinari

Storia; religione; etica; arte e immagine.

### Opere di riferimento in museo

Ricostruzioni di sepolture e corredi funerari.

### Attività proposta agli studenti

Analisi in dettaglio di una tomba con il relativo corredo ovvero predisposizione di un corredo funebre per un individuo con caratteristiche predefinite (sesso, età, *status* sociale, professione o attività quotidiana).

### Esempio

**Ancona, Museo Archeologico Nazionale delle Marche**, in ALDO. *Attività, Laboratori, Didattica, Orientamenti*, Atti del I salone della didattica museale (Macerata, 2003), Macerata 2004, p. 130.

*Laboratorio "Alla scoperta delle necropoli"*

Dopo aver superato i vari livelli del gioco di verifica gli "aspiranti archeologi", forniti di fogli, penne e matite, saranno ammessi alla prova più difficile: l'analisi di una vera tomba, in cui troveranno la riproduzione di uno scheletro sepolto con il proprio corredo funebre.

I ragazzi dovranno riconoscere e interpretare la posizione del cadavere e degli oggetti, passando poi alla catalogazione dei vari reperti; dalle loro caratteristiche stabiliranno poi se si tratta di una tomba maschile o femminile e a quale periodo risale.

Destinatari: scuole elementari, medie e superiori

Durata: 4 ore

## Pogrebni obredi

### Cilji

Spoznavanje odnosa do smrti v določeni antični kulturi.

### Ciljne skupine

Od 3. razreda osnovne šole.

### Znanstvena področja

Zgodovina; verouk; etika; likovna vzgoja.

### Razstavljeni eksponati v muzeju

Rekonstrukcije grobov in grobnih pridatkov.

### Predlagana aktivnost za učence

Podrobna analiza groba z njegovim pridatkom ali priprava grobnega pridatka za pokojnika z vnaprej določenimi lastnostmi (spol, starost, družbeni položaj, poklic ali vsakdanje aktivnosti).

### Primer

**Ancona, Državni arheološki muzej v Markah**, povzeto po ALDO. *Attività, Laboratori, Didattica, Orientamenti*, Akti prvega srečanja muzejske pedagogike (Macerata, 2003), Macerata 2004, str. 130.

*Delavnica "Odkrijmo nekropole"*

Potem, ko bodo "bodoči arheologi" premestili razne težavnostne stopnje igre za preverjanje znanja, se bodo lahko lotili najbolj težke naloge: analize pravega groba, v katerem bodo našli kopijo skeleta z grobnimi pridatki.

Učenci bodo morali prepoznati in interpretirati položaj pokojnega in predmetov. Zatem bodo arheološke ostaline katalogizirali. Na podlagi pridobljenih informacij bodo ugotovili, ali gre za ženski ali moški grob, in ga bodo datirali.

Ciljna skupina: osnovne šole, srednje šole

Trajanje: 4 ure

# Ritratto

## Obiettivo

Riflettere sulla volontà di autorappresentazione dell'individuo nelle civiltà classiche e sui significati del ritratto.

## Destinatari

Scuola primaria, classe V.

## Ambiti disciplinari

Storia; arte e immagine.

## Opere di riferimento in museo

Sculture e rilievi funerari con ritratti anche non individualizzati.

## Attività proposta agli studenti

Riproduzione di un volto in materiale plastico, eventualmente partendo da uno stampo; lavoro sul ritratto proprio o di un compagno di classe; analisi di ritratti e acconciature.

## Osservazioni

Laboratorio collegato in genere all'età romana, meno diffuso di altri per la necessità di disporre fra i materiali esposti nel museo di ritratti.

## Cenni bibliografici

Schede didattiche *Il ritratto*, Musei Civici di Brescia, 1995.

## Esempio

### **Brescia, Musei Civici, offerta didattica 2011-2012**

#### ***Il ritratto nell'antico. Acconciature in età romana***

Il laboratorio affronta il tema dell'evoluzione del ritratto ufficiale e il suo significato in età romana in riferimento alle acconciature, dato importante nella documentazione storica.

Le pettinature infatti possono divenire mezzo per datare statue e monumenti o riconoscere rango, origine, ruolo della figura rappresentata e tramite per rintracciare, nei mutamenti e nelle rielaborazioni della moda, significati politici e sociali (primaria, secondaria 1° e 2°).

# Portret

## Cilj

Spodbuditi razmislek o človekovi želji po samoupodabljanju v antičnih kulturah in o pomenu portreta.

## Ciljne skupine

5. razred osnovne šole.

## Znanstvena področja

Zgodovina; likovna vzgoja.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Nagrobni kipi in reliefi s portreti, tudi če niso prepoznavni.

## Predlagana aktivnost za učence

Reprodukcija obraza iz plastičnih materialov, pri čemer si lahko po potrebi pomagamo s kalupom; upodobitev lastnega portreta ali portreta sošolca; analiza portretov in frizur.

## Opombe

Ta delavnica se običajno izvaja za rimsko obdobje, manj za druga, in sicer zaradi pomanjkanja razpoložljivih portretov v muzeju.

## Literatura

Pedagoški listi *Il ritratto*, Mestni muzeji iz Brescie, 1995.

## Primer

### **Brescia, Mestni muzeji, pedagoška ponudba 2011-2012**

*Antični portret. Pričeske v rimskem času.*

Delavnica se posveča temi uradnih portretov in njihovega pomena v rimskem času, s poudarkom na pričeskah, ki predstavljajo pomemben vidik zgodovinskega dogajanja.

Na podlagi pričeske lahko datiramo kipe in spomenike, določimo družbeni položaj, izvor ali vlogo portretirane osebe, z njeno pomočjo pa lahko tudi sledimo spremembam modnih smernic in politične in socialne vloge ljudi (osnovne in srednje šole).

## Sbalzo e incisione su rame

### Obiettivi

Approccio ad una tecnica antica di lavorazione del metallo; analisi di motivi decorativi; organizzazione grafica dello spazio.

### Destinatari

Scuola primaria (classi IV e V).

### Ambiti disciplinari

Storia; arte e immagine.

### Opere di riferimento in museo

Situle, lamine, ornamenti metallici, lavorati con questa tecnica, prevalentemente di ambito protostorico ed etrusco, ma anche altomedievale.

### Attività proposta agli studenti

Dopo l'osservazione dei materiali in museo, si propone l'elaborazione di un bozzetto a partire da singoli elementi decorativi forniti su carta e successivamente la trasposizione su laminette di rame, con la tecnica dello sbalzo, dell'incisione o di entrambe. La lamina ottenuta può essere forata e fornita di lacci di cuoio per la trasformazione in collana o bracciale.

### Cenni bibliografici

B. Raimondi, *L'incisione e lo sbalzo del rame. Un'esperienza di didattica museale presso il Centro di Educazione Ambientale del Museo di Storia Naturale del Mediterraneo di Livorno*, in "Quad. Museo Storia Naturale Livorno", 22, 2009, pp. 35-42 (scaricabile da [www.provincia.livorno.it/attivita/museo/Pubblicazioni/22](http://www.provincia.livorno.it/attivita/museo/Pubblicazioni/22)).

## Esempi

### **Bergamo, Civico Museo Archeologico**

Laboratorio riferito a percorsi didattici sul mondo etrusco e sull'Età del Ferro

da [www.museoarcheologicobergamo.it](http://www.museoarcheologicobergamo.it)

Riproduzione della decorazione di una situla secondo le tecniche di lavorazione della lamina di rame a sbalzo (1 ora oppure 1 ora e 30).

### **Montecchio Maggiore, Museo di Archeologia e Scienze Naturali "G. Zannato" (fig. 1) proposte didattiche 2011-2012**

## Cizeliranje in graviranje bakra

### Cilji

Spoznavanje antične tehnike obdelovanja kovine; analiza okrasnih motivov; grafična organizacija prostora.

### Ciljne skupine

Osnovna šola (4. in 5. razred).

### Znanstvena področja

Zgodovina; likovna vzgoja.

### Razstavljeni eksponati v muzeju

Situle, folije, kovinsko okrasje, izdelano s to tehniko, v glavnem iz prazgodovinskega in etruščanskega obdobja, lahko pa tudi iz srednjega veka.

### Predlagana aktivnost za učence

Po ogledu razstavljenih eksponatov učenci na papir skicirajo obravnavane dekorativne elemente, skico pa nato prenesejo na bronaste folije s tehnikama cizeliranja ali graviranja. Izdelano bronasto folijo lahko preluknjamo in ji dodamo usnjene vezalke ter tako dobimo ogrlico ali zapestnico.

### Literatura

B. Raimondi, *L'incisione e lo sbalzo del rame. Un'esperienza di didattica museale presso il Centro di Educazione Ambientale del Museo di Storia Naturale del Mediterraneo di Livorno*, v *Quad. Museo Storia Naturale Livorno*, 22, 2009, str. 35–42 (na voljo na [www.provincia.livorno.it/attivita/museo/Pubblicazioni/22](http://www.provincia.livorno.it/attivita/museo/Pubblicazioni/22)).

### Primeri

#### **Bergamo, Mestni arheološki muzej, delavnica na temo etruščanskega sveta in železne dobe**

Povzeto po spletni strani [www.museoarcheologicobergamo.it](http://www.museoarcheologicobergamo.it)  
Reprodukcija okrasov na situli, obdelava bronaste plošče s tehniko cizeliranja in patiniranja (1 ura ali 1 ura in pol).

#### **Montecchio Maggiore, Arheološki in naravoslovni muzej "G. Zannato", pedagoška ponudba 2011-2012 (sl. 1)**



1

## Scheggiatura della pietra

### Obiettivi

Approfondire lo studio della preistoria o di una sua fase, con l'esame di un'attività fondamentale per la sopravvivenza umana in quel periodo.

### Destinatari

Scuola primaria, III classe; scuola secondaria di secondo grado.

### Ambiti disciplinari

Storia; tecnologia.

### Opere di riferimento in museo

Strumenti preistorici in pietra.

### Attività proposta agli studenti

Viene in genere proposta o l'osservazione di un'attività di costruzione di strumenti mediante scheggiatura della pietra (archeologia sperimentale) o la loro costruzione da parte degli stessi studenti.

## Esempi

### Castello di Torre (PD), Museo Archeologico del Friuli occidentale

#### *Tagli di pietra*

Percorso didattico assistito per la Scuola primaria (dalla classe III) e secondarie di I e II grado.

Presso l'aula didattica e il Museo Archeologico – Castello di Torre

Durante il laboratorio i bambini ed i ragazzi sperimentano i passaggi di alcune tecniche preistoriche di scheggiatura della selce, costruiscono alcuni strumenti utilizzati nelle fasi preistoriche prese in considerazione, affrontano attraverso indovinelli ed in forma di *problemsolving* un itinerario multidisciplinare, che si snoda dai materiali ai manufatti, dai dati di ritrovamento all'interpretazione possibile di oggetti della vita materiale in epoca neolitica e successive.

*Integrabile con il laboratorio Come un vero geologo ... laboratorio rocce di Scienza MuSE.*

Durata: 3 ore.

### Roma, Museo Nazionale Preistorico Etnografico "L. Pigorini"

da [www.pigorini.beniculturali.it/didattica](http://www.pigorini.beniculturali.it/didattica)

*"La scheggiatura della pietra e gli strumenti da caccia"*

*(scuole di ogni ordine e grado)*

Durante il laboratorio si potrà assistere a una dimostrazione completa sulle tecniche di scheggiatura preistoriche dalle più antiche alle più recenti. I ragazzi potranno osservare i gesti e le tecniche che l'archeologo sperimentale usa per riprodurre uno strumentario simile a quello preistorico e realizzare loro stessi un utensile finito, una porzione di freccia o un raschietto.

### Camaiole, Civico Museo Archeologico, 2011-2012

*"La scheggiatura della selce e la fabbricazione di utensili "preistorici"*

Vengono mostrate le materie prime reperibili in natura che servivano all'uomo preistorico nella vita quotidiana (pietra, legno, osso, corno) e si immagina di vivere una giornata preistorica con solo questi materiali a disposizione. Cosa si poteva ricavare da pietra e legno? E cosa si recuperava di utile da un animale cacciato? Si mostrano le proprietà della selce, il suo reperimento, i metodi e tecniche di scheggiatura adottate dai cacciatori-raccoglitori paleolitici e si ipotizzano le principali metodologie di caccia utilizzate nella preistoria cercando di ricostruire, con legni, pietre e corde gli strumenti.

*I materiali saranno forniti dal Museo.*

Durata: 2 ore

# Drobljenje kamna

## Cilji

Spoznavanje prazgodovine ali določenega prazgodovinskega obdobja s preučevanjem ene ključnih dejavnosti za človekovo preživetje v tistem času.

## Ciljne skupine

Osnovna šola (3. razred); srednja šola.

## Znanstvena področja

Zgodovina; tehnika.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Prazgodovinski kamniti predmeti.

## Predlagana aktivnost za učence

Običajno si učenci ogledajo postopek izdelovanja predmetov na podlagi drobljenja kamna (eksperimentalna arheologija) ali pa jih izdelajo sami.

## Primeri

### **Castello di Torre (PD), Arheološki muzej zahodne Furlanije**

*Obdelava kamna*

Didaktične aktivnosti za osnovne šole in srednje šole

Delavnica se bo odvijala v učilnici arheološkega muzeja – Castello di Torre

Učenci in dijaki bodo eksperimentirali s starimi tehnikami drobljenja kremenca, izdelali orodja, ki so ga pri delu uporabljali v obravnavanem prazgodovinskem času, ter reševali uganke in probleme v okviru aktivnosti za različna tematska področja: uporabljene materiale in izdelane predmete, podatke o njihovem odkritju, interpretacijo pomena in vloge predmetov iz neolitskega obdobja in iz poznejših obdobj.

*Aktivnost se lahko dopolni z delavnico Kot pravi geolog ... delavnica na temo kamnin v priredbi Scienza MuSE.*

Trajanje: 3 ure.

### **Roma, Državni prazgodovinski in etnografski muzej "L. Pigorini"**

Povzeto po spletni strani [www.pigorini.beniculturali.it/didattica](http://www.pigorini.beniculturali.it/didattica)

*"Obdelava kamna in lovsko orodje"*

*(za šole vseh stopenj)*

Učenci in dijaki bodo deležni celostne predstavitve prazgodovinskih tehnik obdelave kamna, od antike do danes.

Otroci bodo najprej opazovali arheologa pri izdelavi kopije orodja, ki so ga uporabljali v prazgodovini, nato pa bodo tudi sami izdelali puščico ali strgalo.

### **Camaiore, Mestni arheološki muzej, 2011-2012**

*"Lomljenje in drobljenje kremenca in izdelava "prazgodovinskega" orodja"*

Učenci spoznavajo surovine, ki jih nudi narava in ki jih je prazgodovinski človek uporabljal v vsakdanjem življenju (kamen, les, kosti, rogovi). Pri tem si skušajo predstavljati, kako bi življenje potekalo, če bi imeli na voljo samo navedene surovine. Kaj so naši predniki lahko izdelali iz kamna in lesa? Katere dele ulovljene živali so lahko smotro uporabili? Otroci odkrivajo značilnosti kremenca, metode in tehnike lomljenja in drobljenja, ki so jih uporabljali paleolitski lovci-nabiralci. Pri tem skušajo z izdelavo različnega orodja iz lesa, kamna in vrvi ugotoviti, kako je človek v prazgodovini lovil živali.

*Didaktični material bo priskrbel muzej.*

Trajanje: 2 ure

# Scrittura

## Obiettivi

Far riflettere sull'importanza capitale della scrittura come mezzo di comunicazione fra gli uomini.

## Destinatari

Scuola primaria.

## Ambiti disciplinari

Storia; italiano.

## Opere di riferimento in museo

Documenti scritti, se possibile su materiali diversi.

## Attività proposta agli studenti

L'attività varia in rapporto alla civiltà presa in considerazione: per il mondo egizio, si può focalizzare l'attenzione sui geroglifici (sono anche acquistabili kit per la scrittura con timbri predisposti, ideati dal Metropolitan Museum) oppure sulla tecnica di scrittura su papiro; per il mondo paleoveneto, si può proporre la scrittura a sbalzo su rame; per i Romani, la scrittura su tavolette con cera o materiale simile e lo stilo. Sono utili tavole con i diversi alfabeti in uso nelle civiltà antiche.

## Osservazioni

Si tratta di un laboratorio estremamente diffuso, sia perché applicabile a tutte le civiltà storiche antiche sia per la relativa facilità di realizzazione.

## Esempio

**Padova, Musei Civici, offerta didattica 2011-2012**

Laboratorio per la scuola primaria

*Scribi e artisti all'ombra delle piramidi*

Scriviamo e decoriamo come gli antichi scribi con inchiostro, calami e pennelli.

# Pisava

## Cilji

Spodbuditi razmislek o pomenu pisave kot glavnega sredstva sporočanja med ljudmi.

## Ciljne skupine

Osnovna šola (do 5. razreda).

## Znanstvena področja

Zgodovina; italijanski jezik.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Pisni dokumenti, po možnosti na različnih podlagah.

## Predlagana aktivnost za učence

Aktivnosti se razlikujejo glede na obravnavano civilizacijo: pri Egipčanih se lahko osredotočimo na hieroglife (obstajajo posebni paketi za pisanje z žigi, ki jih je izdelal Metropolitan Museum) ali na tehniko pisanja na papirusih; pri starovenetski civilizaciji se lahko učenci preizkusijo v bakrorezu, pri Rimljanih pa v pisanju s stilom (*stilus*) na voščeni ali drugih ploščicah.

Priporočljiva je uporaba preglednic z različnimi abecedami, ki so se uporabljale v antičnih kulturah.

## Opombe

To je zelo razširjena delavnica, ker jo lahko prilagodimo za vse antične civilizacije in ker je sorazmerno preprosto izvedljiva.

## Primer

### **Padova, Mestni muzeji, didaktična ponudba 2011-2012**

Delavnica za osnovno šolo

*Pisarji in umetniki v senci piramid*

Pišemo in krasimo kot pisarji s črnilom, peresi in čopiči.

# Scultura

## Obiettivi

Conoscenza di una forma espressiva dell'antichità e dei suoi significati, a seconda della civiltà considerata e dell'ambito d'uso (religione, politica...).

## Destinatari

Scuola primaria, dalla classe IV.

## Ambiti disciplinari

Arte e immagine; storia.

## Opere di riferimento in museo

Piccola plastica in terracotta, metallo, marmo; grande plastica.

## Attività proposta agli studenti

Realizzazione in materiale plastico di una piccola statua (di animale, uomo, divinità), in connessione con gli esemplari visibili in museo, oppure di un bassorilievo; studio delle sculture attraverso l'espressione corporea (v. anche Schede di attività: Laboratorio teatrale).

## Esempi

### **Castellina in Chianti (SI), Museo Archeologico del Chianti senese, 2011-2012, attività in classe**

Titolo: *Parlare con il corpo. Il linguaggio dei gesti nell'antichità*

A chi si rivolge: Scuole primarie, scuole secondarie di I grado e di II grado

Discipline interessate: Storia, educazione all'immagine (per le scuole primarie e secondarie di I grado); storia dell'arte, lingua e letteratura (per le scuole secondarie di II grado)

Abilità/requisiti: Conoscenze di base sullo studio della storia antica e sulle civiltà greca e romana

Azioni / Attività : 1/2 lezioni frontali; 1 lezione di rielaborazione

Svolgimento e durata: ciclo di 3 incontri da 2 ore circa ciascuno

Finalità: Presentare alcuni aspetti specifici della civiltà antica, sviluppare lo spirito di osservazione e di interpretazione delle immagini, apprendere l'importanza di tutte le forme di comunicazione

Descrizione del progetto: Il linguaggio del corpo ed in particolare quello dei gesti era molto importante nell'antichità così come lo è ancora oggi. Lo si deduce facilmente dai testi antichi dedicati a questo argomento, ma anche dall'arte, che in Grecia e a Roma sfrutta ampiamente il "codice gestuale" per "dar voce" alle immagini, rendendole più comprensibili e spesso anche più efficaci. Questo percorso didattico presenta ai ragazzi l'importanza del linguaggio dei gesti nell'antichità e spiega loro il significato di alcuni tra i più comuni. In fase di elaborazione delle nozioni apprese, gli studenti sono chiamati a "leggere" i gesti di alcune immagini antiche o a cercare possibili esempi di "gesti antichi" nelle immagini odierne.

Strumenti e sussidi Presentazione multimediale, kit per attività pratiche, schede e stampati di ausilio alle lezioni e alla visita.

Altre informazioni Numero massimo di bambini partecipanti: 30 circa

Spostamenti a cura delle scuole

Materiale didattico fornito dalla cooperativa

### **Padova, Musei Civici, offerta didattica 2011-2012**

Laboratorio per la scuola primaria

*Tra i bassorilievi dell'antica Roma*

Dopo l'osservazione di alcuni reperti a bassorilievo nelle sale romane del Museo Eremitani, i ragazzi emuleranno gli antichi scultori realizzando una piccola opera.

### **Verona, Civico Museo Archeologico, proposte didattiche 2011-2012**

*La scultura romana*

La scultura è stata in età romana un mezzo espressivo importante nella diffusione di idee politiche e di tendenze

# Kiparstvo

## Cilji

Spoznavanje ene od izraznih oblik antičnega sveta in njenih pomenov za obravnavano civilizacijo ter področje njene uporabe (vera, politika ...).

## Ciljne skupine

Osnovna šola, 4. in 5. razred.

## Znanstvena področja

Likovna vzgoja; zgodovina.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Kipci iz terakote, kovine, marmorja; večji kipi.

## Predlagana aktivnost za učence

Izdelava manjšega kipa iz plastičnih materialov (živali, človek, božanstva) po vzoru razstavljenih eksponatov ali izdelava ploskega reliefa; analiza kipov s pomočjo telesnega izražanja (glej tudi Delovni listi, *Gledališka delavnica*).

## Primeri

### **Castellina in Chianti (SI), Arheološki muzej Chianti e, 2011-2012, aktivnosti v razredu**

Naziv: Govorica telesa v antiki

Ciljna skupina: Osnovne šole, srednje šole

Povezana tematska področja: zgodovina, slikanje (za osnovne šole); zgodovina umetnosti, jezik in literatura (za srednje šole),

Spretnosti/pogoji: Osnovno znanje na področju antične zgodovine, grške in rimske civilizacije

Aktivnosti: 1/2 učni uri s frontalnim delom; 1 učna ura za ponovitev obravnavane snovi

Potek in trajanje ciklus treh dvournih srečanj

Cilji: predstavitev nekaterih vidikov starih civilizacij, razvoj sposobnosti opazovanja in interpretacije slik, pomen vseh oblik komunikacije

Opis projekta: Govorica telesa, še posebej pa gestikulacija, sta imeli pomembno vlogo v antičnem svetu, tako kot jo imata še danes. To lahko razberemo iz antičnih del, ki obravnavajo to tematiko, pa tudi iz rimske in grške umetnosti, kjer so ta »kodeks telesne govornice« s pridom uporabljali pri »oživljanju« slikovnih likov, katerih sporočilo je prav zaradi njega bolj razumljivo in pogostoma tudi bolj učinkovito.

Otroci odkrivajo pomen gibov in telesne govornice v antiki nasploh, kot tudi nekaterih vsakdanjih gest. V fazi predelave pridobljenega znanja morajo učenci "razbrati" pomen gibov, ki so ponazorjeni v nekaterih antičnih slikah ali poiskati "starodavne geste" v modernih slikah.

Instrumenti in pripomočki: Multimedijaska predstavitev, komplet za praktične dejavnosti, didaktični listi in drugi material za delo v razredu in v muzeju

Druge informacije: največje število udeležencev: približno 30

Prevoze organizira šola

Didaktično gradivo pripravi zadruga

### **Padova, Mestni muzeji, didaktična ponudba 2011-2012**

Delavnica za osnovne šole

*Med reliefi starega Rima*

Otroci si bodo v muzejskih prostorih z rimskimi arheološkimi ostalinami ogledali reliefe, nato pa bodo po sledih antičnih kiparjev tudi sami izdelali oziroma izklesali majhen relief.

### **Verona, Mestni arheološki muzej, didaktična ponudba 2011-2012**

*Rimsko kiparstvo*

Kiparstvo je imelo v rimskem času pomembno vlogo pri širjenju političnih idej in kulturnih gibanj.

culturali, basti pensare ai ritratti degli imperatori, elaborati a Roma ma diffusi in tutto l'Impero come immagini del potere, e al loro influsso nei vari ambiti locali.

Il percorso didattico si propone di far conoscere gli aspetti principali della produzione scultorea romana tramite le opere d'arte esposte nel Museo, soffermandosi su caratteristiche, funzioni e finalità delle varie tipologie di scultura (rilievo storico, rilievo decorativo, scultura funeraria, scultura celebrativa, ritratto, copie romane di statue greche), spiegandone l'evoluzione e la tecnica.

Si invitano inoltre i ragazzi a riflettere sugli aspetti della scultura che possono fornirci informazioni sulla civiltà romana, operando stimolanti confronti fra l'epoca antica e l'attuale.

Per la scuola primaria, il percorso si conclude con un'attività di laboratorio, in cui - utilizzando matrici con fattezze umane, da riempire con Das - si procede alla realizzazione di un volto, che sarà poi perfezionato a piacimento dai ragazzi.

## Sport

### Obiettivi

Conoscenza del valore dello sport nelle civiltà classiche, della figura dell'atleta e delle strutture architettoniche dedicate a queste attività.

### Destinatari

Scuola primaria, dalla classe IV.

### Ambiti disciplinari

Storia; educazione fisica.

### Opere di riferimento in museo

Reperti attinenti ad attività sportive, dagli strigili alle raffigurazioni di atleti su ceramica, nella statuaria ecc.

### Attività proposta agli studenti

Si propone un'attività atletica praticata in antico, di difficoltà compatibile con la fascia di età.

### Osservazioni

L'attività necessita di spazi all'aperto e di istruttori esperti.

## Esempio

### **Parchi della Val di Cornia**

(da [www.parks.it/parchi.valdicornia/edu.detttaglio.php?id=799](http://www.parks.it/parchi.valdicornia/edu.detttaglio.php?id=799))

*Le Olimpiadi a Populonia*

Laboratori archeologici

Nel "Parco archeologico di Baratti" e nel "Museo archeologico del territorio di Populonia"

Tiro con l'arco, corsa, lancio del peso, del disco e del giavellotto sono i giochi a cui si può partecipare, secondo lo spirito di amicizia, condivisione e lealtà che fu delle antiche gare olimpiche greche. Premi ai vincitori!

Dovolj je, da pomislimo na številne kipe in portrete cesarjev, ki so jih izklesali iz kamna kiparski mojstri v Rimu in ki jih najdemo na območju celotnega Rimskega imperija kot simbole moči, ter na vpliv, ki so ga ta kiparska dela imela na krajevni ravni.

Učenci odkrivajo glavne značilnosti rimskega kiparstva na podlagi muzejskih eksponatov. Pri tem se osredotočijo predvsem na lastnosti, vlogo in pomen posameznih vrst skulptur ( zgodovinski relief, okrasni relief, nagrobni relief, spominski relief, portreti, rimske kopije grških kipov) in skušajo obrazložiti kiparske tehnike in njihov razvoj.

Učence skozi primerjavo antike in sedanosti spodbujamo k razmisleku o tistih lastnostih kiparskih del, ki nam lahko posredujejo informacije o rimski civilizaciji.

Učenci osnovnih šol zaključijo aktivnosti z delavnico, na kateri izdelajo kiparske portrete s pomočjo matric, ki jih napolnijo z maso za oblikovanje, in jih zatem dokončajo po lastnem okusu.

## Šport

### Cilji

Spoznavanje pomena športa za antične civilizacije, vloge atleta in arhitektonskih objektov, ki so se uporabljali za športne dejavnosti.

### Ciljne skupine

Osnovna šola, 4. in 5. razred.

### Znanstvena področja

Zgodovina; telesna vzgoja.

### Razstavljeni eksponati v muzeju

Najdbe, ki se nanašajo na športne dejavnosti: od strigilov do upodobitev atletov na keramiki, kipih itd.

### Predlagana aktivnost za učence

Učenci se preizkusijo v športni aktivnosti, ki so jo poznali že v antiki in jo v ta namen prilagodimo starosti učencev.

### Opombe

To dejavnost izvajamo na odprtem in z izkušenimi učitelji.

## Primer

### **Parki Val di Cornia**

(povzeto po spletni strani [www.parks.it/parchi.valdicornia/edu.dettaglio.php?id=799](http://www.parks.it/parchi.valdicornia/edu.dettaglio.php?id=799))

*Olimpijade v Populoniji*

Arheološke delavnice

V "Arheološkem parku Baratti" in v "Arheološkem muzeju območja Populonije"

Učenci se bodo preizkusili v različnih panogah, kot so streljanje z lokom, tek, met uteži, kopja in diska, vse pa v duhu prijateljstva, druženja in poštenosti, ki so predstavljali bistvo antičnih grških olimpijskih iger. Zmagovalce čaka nagrada!

## Strade e trasporti

### Obiettivi

Esaminare le strade come veicolo di civiltà, elementi di modificazione del paesaggio, opere in cui l'abilità costruttiva degli antichi trovò modo di eccellere.

### Destinatari

Scuola primaria, classi IV e V; scuola secondaria di secondo grado.

### Ambiti disciplinari

Storia; geografia; tecnologia.

### Opere di riferimento in museo

Resti archeologici di strade e di insediamenti; reperti riferibili a mezzi di trasporto, in particolare a carri, ma anche, ad esempio, elementi di bardatura di cavalli, contenitori da trasporto; merci commerciate su medie e lunghe distanze.

### Attività proposta agli studenti

Si possono proporre attività pratiche di "costruzione" di un tratto di strada (con materiali reali o come plastico), in particolare per le scuole primarie, oppure attività di analisi, ad esempio di foto aeree per l'individuazione di percorsi stradali antichi, o di carte geografiche, per implementare la conoscenza del territorio di appartenenza o di ambiti più vasti.

## Esempi

**Sassoferrato, Parco Archeologico di Sentinum**, in ALDO. *Attività, Laboratori, Didattica, Orientamenti*, Atti del I salone della didattica museale (Macerata, 2003), Macerata 2004, p. 141.

*Laboratorio "Tutte le strade partono da Roma"*

Si compone di tre momenti: alla visita dei resti della città romana, dove sono visibili tratti di strada ottimamente conservati, seguirà una fase teorica, nella quale l'operatore introdurrà alla viabilità antica. L'attività pratica coinvolgerà in prima persona i ragazzi nella simulazione della costruzione. In appositi contenitori verrà ricostruito un tratto di strada romana secondo le tecniche originali. La fossa di fondazione sarà ottenuta predisponendo uno strato di terra che gli allievi, divisi in gruppi, provvederanno a scavare con l'ausilio di palette, fino a realizzare le fondazioni stradali. I ragazzi sovrapporranno quindi i vari strati, utilizzando materiali lapidei di diverso formato: pietre, ciottoli, ghiaia, sabbia e lastre piatte per la pavimentazione finale.

Destinatari: scuole elementari e medie

Durata: 3 ore

### **Padova, Musei Civici, offerta didattica 2011-2012**

Laboratorio per la scuola primaria

*Il mestiere dell'agrimensore*

Quali erano le conoscenze tecniche dell'agrimensore e come progettava e costruiva le strade? Con che mezzi si viaggiava in epoca romana? Scopriamolo insieme ricostruendo, con semplici materiali, antichi strumenti e realizzando un piccolo plastico di una sezione di strada romana.

### **Camaiore, Civico Museo Archeologico, 2011-2012**

*La città e le strade in età romana*

Con l'ausilio di diapositive, ed altro materiale illustrativo, ed attraverso l'uso della toponomastica e della fotografia aerea, viene analizzata l'urbanistica delle città romane, in particolare le colonie di Luni e Lucca con i loro monumenti e complessi edilizi tipici.

Vengono poi illustrate le tecniche di costruzione degli edifici e infrastrutture quali strade, ponti e acquedotti e si evidenziano i percorsi delle principali vie che attraversavano la Versilia romana e le caratteristiche dei luoghi destinati alla sosta lungo i percorsi viari.

- Struttura della città romana: gli esempi di Luni e Lucca.

# Ceste in prevozi

## Cilji

Preučevanje cestnih komunikacij kot motorja civilizacije in dejavnika spreminjanja krajine ter spoznavanje objektov, ki dokazujejo gradbeno spretnost antičnih kultur.

## Ciljne skupine

Osnovna šola (4. in 5. razred); srednja šola.

## Znanstvena področja

Zgodovina; naravoslovje; tehnika.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Arheološki ostanki cest in naselij; najdbe, ki se nanašajo na prevozna sredstva, zlasti na vozove, a tudi na konjsko opremo; posode, ki so se uporabljale pri prevozi; blago, s katerim se je trgovalo na kratke in dolge razdalje.

## Predlagana aktivnost za učence

Zlasti učencem osnovnih šol lahko predlagamo praktično »izgradnjo« cestnega odseka (s pravimi materiali ali v obliki makete) ali pa preučevanje npr. zračnih posnetkov za odkrivanje antičnih cestnih tras ali zemljevidov za spoznavanje lokalnega območja.

## Primeri

**Sassoferrato, Arheološki park Sentinum**, glej ALDO. *Attività, Laboratori, Didattica, Orientamenti*, Akti prvega srečanja muzejske pedagogike ke (Macerata, 2003), Macerata 2004, str. 141.

*Delavnica "Vse poti vodijo v Rim"*

Delavnica zajema tri sklope: ogled arheoloških ostalin rimskega mesta in odsekov odlično ohranjene rimske ceste. Ogledu bo sledil teoretični del, v katerem bo muzejski delavec predstavil antične cestne povezave.

Praktični del pa predvideva simulacijo gradnje ceste, ki jo bodo izvajali sami učenci. V posebnih zabojih bodo zgradili odsek rimske ceste z uporabo originalnih antičnih tehnik. Učenci, porazdeljeni v skupine, bodo z lopatami skopali jarek za spodnji nosilni sloj. Zatem bodo nanесли druge sloje, pri čemer bodo uporabili kamne različnih oblik in velikosti: kamne, kamninski drobir, gramoz, pesek in ploske kamnite plošče za zgornji sloj ceste.

Ciljna skupina: osnovne in nižje srednje šole

Trajanje: 3 ure

### **Padova, Mestni muzeji, didaktična ponudba 2011-2012**

Delavnica za osnovne šole

*Delo geodeta v starem Rimu*

Kakšno je bilo tehnično znanje takratnih geodetov? Kako so načrtovali in gradili ceste? Kakšna prevozna sredstva so uporabljali v rimskem času? Učenci bodo odgovarjali na ta vprašanja tako, da bodo s preprostimi materiali izdelali antična orodja in maketo majhnega odseka rimske ceste.

### **Camaiole, Arheološki mestni muzej, 2011-2012**

*Mesto in ceste v rimskem času*

S pomočjo diapozitivov in drugega slikovnega gradiva, zračnih posnetkov in toponomastike učenci analizirajo urbanistično zasnovi rimskih mest, s posebnim poudarkom na mestih Luni in Lucca, njihovimi spomeniki in značilnimi zgradbami.

Zatem spoznajo gradbene tehnike raznih poslopij in infrastruktur, kot so ceste, mostovi in viadukti, glavnih poti, ki vodijo skozi rimsko Versilio v Toskani ter značilnosti postaj, ki ležijo ob teh cestah.

- Struktura rimskega mesta: primeri mest Luni in Lucca.

- Analiza tipičnih gradbenih objektov v rimskem mestu: gledališče teater, amfiteater, kopališče - terme.

- Od vodnega izvira do mestnih kanalov za oskrbo z vodo: vodovodi.

- Cesta via Aurelia in cesta via Aemilia: gradbene tehnike rimskih cest in obcestnih postaj, t.i. mansiones (postaje).

*Praktično delo in aktivnosti za preverjanje znanja:* Učenci bodo s peskom, gramozom in kamni izdelali odsek rimske ceste.



Muzej bo preskrbel potrebne materiale. Šola bo morala preskrbeti eno vrečko morskega ali rečnega peska (ca. 5 kg), 1 vrečo gramoz , 1 vrečo zemlje (ca. 5 kg) in 1 vrečo rečnih ploščatih rečnih kamnov, ki merijo 6 cm.

Trajanje: 2 uri

Izvedenim aktivnostim lahko sledi še preverjanje znanja na terenu. Arheološko območje Luni – ostaline rimskega mesta.

## Površinski pregledi (survey)

### Cilji

Spoznavanje nekaterih vidikov arheološkega dela (površinski pregledi najdišč); preučevanje prostora.

### Ciljne skupine

V okviru pedagoških aktivnosti zlasti učenci srednjih šol; program za družine.

### Znanstvena področja

Zgodovina.

### Razstavljeni eksponati v muzeju

Učenci si lahko v muzeju predhodno ogledajo materiale, na katere pogosto naletimo med površinskimi terenskimi pregledi (npr. ostanki keramike, opeke itd.).

### Predlagana aktivnost za učence

Aktivnost poteka v arheološkem parku, na najdišču ali na terenu pod vodstvom izkušenega arheologa, ki pozna ne samo tehniko površinskih pregledov (*survey*), ampak tudi značilnosti tal. Aktivnost lahko poteka samo enkrat (glej *Primeri*), vendar je koristna za spoznavanje arheoloških potencialov nekega območja in za oblikovanje pravilnega pristopa do varstva arheološke dediščine; lahko pa je tudi del širšega in daljšega projekta. V tem primeru je treba predhodno izvesti vrsto pripravljanih srečanj, na katerih prikažemo metode dela, predstavimo možne rezultate, nudimo ustrezna navodila za evidentiranje ostankov in prenašanje obstoječih informacij na obravnavano območje.

### Primer

**Arheološki park Forcello (Bagnolo San Vito, Mantova), 2012**

Raziskovalne aktivnosti "Iskanje izgubljenega mesta"

## Teatro antico

### Obiettivi

Conoscere un importante aspetto della cultura antica e comprenderne il significato nella vita sociale.

### Destinatari

Scuola primaria (classi IV e V); secondaria di primo grado, classe I; secondaria di secondo grado.

### Ambiti disciplinari

Storia; arte e immagine; letteratura; latino.

### Opere di riferimento

Presenza di resti di un teatro; oggetti riconducibili all'attività teatrale (rilievi o affreschi con maschere, ad esempio).

### Attività proposta agli studenti

Il laboratorio può prevedere: la riproduzione grafica o plastica di maschere in uso nel teatro classico; la recitazione, se possibile con l'ausilio di riproduzioni di maschere e semplici costumi, di brani tratti da antiche *pièces*, di complessità calibrata sulla fascia d'età; se si intende porre l'accento sugli aspetti architettonici, la costruzione di un piccolo modellino di teatro in materiale plastico o carta, su un modello predisposto.

## Esempi

### **Villa romana di Russi, 2003**

*Il teatro nell'antichità: laboratorio teatrale*

Il laboratorio intende avvicinare gli alunni a quella originale espressione della cultura antica che è rappresentata dal teatro romano in relazione ai suoi aspetti più caratteristici e significativi. Si propone un'articolazione in due momenti distinti, da svolgersi nell'ambito di una medesima lezione: lezioni frontali sul teatro in generale (dagli edifici all'allestimento scenico, dai costumi alle maschere, dagli autori agli attori, dal pubblico all'importanza della rappresentazione nella società romana) con un particolare riguardo al mondo ed ai contenuti plautini; messa in scena di un'opera classica adatta alle esigenze degli alunni.

La visita alla zona archeologica porterà ad un esame sul campo di una parte degli aspetti affrontati durante la fase delle pre-conoscenze.

Come per gli alunni delle scuole elementari e medie inferiori, si consiglia una visita al piccolo museo comunale della Rocca dell'ex Ospedale.

**Tolentino, Abbadia di Fiastra**, in ALDO. *Attività, Laboratori, Didattica, Orientamenti*, Atti del I salone della didattica museale (Macerata, 2003), Macerata 2004, p. 153.

Laboratorio *Il teatro antico*

Dopo una breve lezione teorica saranno presentate le tecniche espressive della drammatizzazione attraverso l'uso della voce e del gesto.

Sarà quindi messa in scena una breve rappresentazione tratta dal repertorio classico: i ragazzi potranno eseguire la loro *performance* direttamente sulla scena del Teatro Romano di Urbisaglia, usando gli spazi previsti per gli attori nell'antichità: l'entrata centrale per il protagonista, quella laterale per l'antagonista, il proscenio per il coro, etc.

Destinatari: scuole elementari, medie e superiori. Durata: 2 ore.

**Falerone, Parco Archeologico e Teatro romano**, *ibidem*, pp. 158-159.

Laboratorio *Scene, costumi e maschere nel teatro romano*

Il percorso muove dalla visita al teatro, occasione per analizzare le tecniche costruttive romane e per scoprire l'aspetto funzionale dell'edificio, le abitudini, gli usi e i costumi dell'attività teatrale. L'ultima fase prevede la realizzazione di una maschera in cartapesta o in argilla ispirata alle maschere teatrali antiche. Durata: 2 incontri di 2 ore.

# Antično gledališče

## Cilji

Spoznavanje pomembnega vidika antične kulture in njenega pomena za tedanjo družbo.

## Ciljne skupine

Od 4. do 6. razreda osnovne šole; srednja šola.

## Znanstvena področja

Zgodovina; likovna vzgoja; književnost; latinščina.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Ostanki antičnega gledališča; predmeti, ki so vezani na gledališko dejavnost (npr. reliefi ali freske z maskami).

## Predlagana aktivnost za učence

V okviru delavnice lahko načrtujemo likovno ali praktično reprodukcijo mask, ki so se uporabljale v antičnem gledališču; uprizorjanje odlomkov iz antične dramatike, ki jih prilagodimo starosti učencev, po možnosti z uporabo reprodukcij mask in preprostih gledaliških oblek; če je poudarek bolj na arhitekturnih elementih, lahko iz plastičnih materialov ali papirja izdelamo maketo gledališča na podlagi predhodno pripravljene skice.

## Primeri

### **Rimska vila v kraju Russi, 2003**

*Gledališče v antiki. Gledališka delavnica*

Učenci bodo odkrili enkratno izrazno moč antične kulture, ki jo predstavlja rimsko gledališče. Spoznali bodo najpomembnejše in najbolj značilne značilnosti teatra. Delavnica se deli na dva ločena sklopa: frontalno delo, splošno predavanje na temo gledališča (ki zaobjema naslednje vidike: zgradba, postavitve scene, kostumi in maske, dramski avtorji in igralci, občinstvo in pomen gledališke uprizoritve v rimski družbi) s posebnim poudarkom na delih in motivih Plavta; drugi sklop pa predvideva uprizoritev antične gledališke igre, prilagojene specifičnim potrebam učencev.

Ogled arheološkega območja bo omogočil podoživljanje predhodno obravnavanih tem na terenu.

Učencem osnovnih šol in dijakom srednjih šol priporočamo tudi ogled majhnega občinskega muzeja Rocca na območju bivše bolnišnice.

**Tolentino, Samostan Fiastra**, glej ALDO. *Attività, Laboratori, Didattica, Orientamenti*, Akti prvega srečanja muzejske pedagogike (Macerata, 2003), Macerata 2004, str. 153.

*Delavnica Antični teater Antično gledališče*

Po kratkem uvodnem predavanju bomo učencem predstavili tehnike dramaturške izraznosti s pomočjo glasu in gibov.

Zatem bodo učenci uprizorili kratko gledališko predstavo, izbrano med antičnimi deli. Otroci bodo igro uprizorili na odru rimskega gledališča v Urbisagli in pri tem uporabljali prostore, ki so bili v antiki namenjeni igralcem: glavni vhod za glavnega junaka, stranski vhod za antagonist, proscenij (podaljšan oder v orkestro za zbor) itd.

Ciljna skupina: osnovne, srednje in višje šole.

Trajanje: 2 uri.

### **Falerone, Arheološki park in rimski teater, ibidem, str. 158-159.**

*Delavnica Scena, kostumi in maske v rimskem teatru*

Program predvideva ogled teatra, analizo rimskih tehničnih in gradbenih značilnosti, ki prispevajo k razumevanju zasnove in uporabnosti objekta, kot tudi navad in običajev v gledališkem svetu. Ob koncu je na sporedu še delavnica, na kateri bodo učenci izdelali masko iz papirja ali iz gline. Navdih bodo črpali iz antičnih gledaliških mask.

Trajanje: 2 dvourni srečanja

# Tessitura

## Obiettivi

Conoscenza di un aspetto caratterizzante dell'economia e della vita femminile nel mondo antico.

## Destinatari

Scuola primaria, dalla classe III.

## Ambiti disciplinari

Storia; tecnologia.

## Opere di riferimento in museo

Pesi da telaio; fusaiole e fusi; rocche per filare; complementi di abbigliamento; resti (o impronte) di tessuto.

## Attività proposta agli studenti

Il laboratorio può vertere sulla riproduzione con materiale plastico di un peso da telaio o sull'attività di tessitura, su telai appositamente ricostruiti oppure su piccoli telai disponibili in commercio e abbastanza simili a quelli in uso nell'antichità.

## Osservazioni

Si tratta di uno dei laboratori più diffusi nello studio della preistoria, ma è adatto come approfondimento anche per le civiltà protostoriche e classiche, in rapporto alla vita quotidiana della donna e all'abbigliamento.

## Esempi

**Como, Civico Museo Archeologico (fig. 1)**  
dalle schede didattiche Alla scoperta del Museo Archeologico: *Dalla preistoria all'Età del Ferro*, 1999

**Provincia autonoma di Trento - Soprintendenza per i Beni librari archivistici e archeologici Settore Beni archeologici, A scuola con l'archeologia**, proposte didattiche 2011-2012 (fig. 2)



# Tkanje

## Cilji

Spoznavanje enega od značilnih elementov gospodarstva in vsakdanjega življenja žensk v preteklosti.

## Ciljne skupine

Od 3. do 5. razreda osnovne šole.

## Znanstvena področja

Zgodovina; tehnika.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Uteži za statve; glinena vretenca; valjasti navitki; dodatki k oblačilom; ostanki (ali sledi) tkanin.

## Predlagana aktivnost za učence

Delavnica se lahko osredotoči na izdelavo uteži za statve iz plastičnih snovi ali na tkanje z uporabo rekonstruiranih statev ali manjših statev, ki so na voljo na tržišču in ki so podobne antičnim primerkom.

## Opombe

To je ena najbolj razširjenih delavnic za preučevanje prazgodovine, primerna pa je tudi za spoznavanje prazgodovinskih in klasičnih kultur v razmerju do sodobnega življenja žensk in sodobnih oblačil.

## Primeri

### Como, Mestni arheološki muzej (sl. 1)

povzeto po pedagoških listih Odkrivajmo arheološki muzej: *Od prazgodovine do železne dobe*, 1999

Avtonomna pokrajina Trento – Nadzorništvo za arheološko dediščino, arhive in knjižno gradivo, Oddelek za arheološko dediščino, *V šoli z arheologijo*, didaktična ponudba 2011-2012 j (sl. 2)



# Vetro

## Obiettivi

Conoscenza dei materiali in uso nell'antichità e delle loro proprietà; tecniche di produzione; commerci; aspetti della società romana.

## Destinatari

Scuola primaria (classi IV e V); scuola secondaria di primo grado (classe I).

## Ambiti disciplinari

Storia; arte e immagine; scienze; geografia; tecnologia.

## Opere di riferimento in museo

Vasi e ornamenti in vetro.

## Attività proposta agli studenti

Si può proporre agli studenti la realizzazione di semplici dipinti su vetro, fornendo modelli adatti (e mostrando illustrazioni di vetri dipinti antichi, se non presenti in museo), utilizzando colori appositi e contenitori di recupero, eventualmente portati dagli studenti stessi.

In alternativa, possono essere esaminate tipologie di vetro-mosaico, riproducendole con la realizzazione di "canne" in materiale plastico colorato (ad esempio il pongo), ad imitazione della tecnica antica.

## Osservazioni

Alle scuole secondarie di secondo grado può essere proposto lo studio tipologico-funzionale delle forme in vetro, anche in connessione con approfondimenti sul lavoro dell'archeologo, o un approccio più articolato alle variegate tecniche di produzione antiche.

## Esempio

### Altino, Museo Archeologico Nazionale, 2012-2013

(da [www.studiodarcheologia.it/info/didattica/museo/altino](http://www.studiodarcheologia.it/info/didattica/museo/altino))

Speciale mostra "VETRO MURRINO. Da Altino a Murano"

Scuole primarie

*Murrina fa rima con...pedina*, attività di 2 ore:

- ½ ora di percorso tematico in museo
- 1 ora e ½ di laboratorio.

Oggetto del laboratorio un reperto che saprà catturare per la propria bellezza e divertire per il proprio uso: una speciale pedina da gioco.

Scuole secondarie di primo grado

*I mille colori dei millefiori*, attività di 2 ore:

- ½ ora di percorso tematico in museo
- 1 ora e ½ di laboratorio.

Analizzata la policroma tecnica del vetro mosaico ognuno sperimenterà le proprie capacità di artigiano di Venere creando il proprio monile.

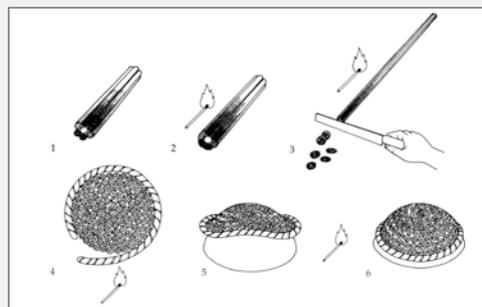
Scuole secondarie di secondo grado

*Da Plinio a Sabellico... la natura "riflessa" nel vetro*, attività di 2 ore:

- percorso tematico con approfondimento laboratoriale.

Le fonti scritte raccontano la gara tra vetro e natura per raggiungere la somma bellezza.

Riscopriamola tra le vetrine.



# Steklo

## Cilji

Spoznavanje materialov, ki so se uporabljali v antiki in njihovih lastnosti; tehnike izdelave; trgovanje; povezave z rimsko družbo.

## Ciljne skupine

Osnovna šola (od 4. do 6. razreda).

## Znanstvena področja

Zgodovina; likovna vzgoja; naravoslovje; zemljepis; tehnika.

## Razstavljeni eksponati v muzeju

Steklene posode in dekorativni predmeti.

## Predlagana aktivnost za učence

Učenci se lahko preizkusijo v preprostih tehnikah barvanja stekla na podlagi abstraktnih vzorcev (pred tem jim pokažemo ilustracije antičnega barvanega stekla, če ni primernih eksponatov v muzeju) z uporabo ustreznih barv in odpadnih posod, ki jih po potrebi prinesejo sami učenci.

Kot alternativo pa lahko preučimo različne vrste mozaičnega stekla, ki jih lahko reproduciramo z uporabo pisane-ga plastičnega materiala (npr. plastelina).

## Opombe

Učencem srednjih šol lahko predlagamo tipološko-funkcionalno analizo steklenih predmetov tudi v razmerju do arheologovega dela ali pa preučevanje različnih antičnih tehnik izdelovanja stekla.

## Primer

### **Altino, Državni arheološki muzej, 2012-2013**

(Povzeto po spletni strani [www.studiodarcheologia.it/info/didattica/museo/altino](http://www.studiodarcheologia.it/info/didattica/museo/altino))

Razstava "MURANSKO STEKLO. Od Altina do Murana«

Osnovne šole

*Muransko steklo in ... igralna figurica* trajanje aktivnosti: 2 uri

- Voden tematski ogled muzeja: ½ ure

- Delavnica: 1 ura in pol

Delavnica se osredotoča na arheološko najdbo, ki bo s svojo lepoto prevzela učence in jih pozabaval s svojo razigranostjo: t.j. igralno figurico.

Višji razredi osnovnih šol.

*Tisoč barv živopisnega stekla*, aktivnosti trajajo dve uri:

- Voden tematski ogled muzeja: ½ ure

- Delavnica: 1 ura in pol

Učenci bodo odkrili večbarvne podobe steklenega mozaika, zatem pa bodo še sami preizkusili svoje obrtniške sposobnosti in izdelali svoj nakit.

Srednje šole

*Od Plinija do Sabellica... "odsev" narave v steklu*, aktivnosti trajajo dve uri:

- tematski program in delavnica.

Pisni viri poročajo o tekmi med steklom in naravo pri doseganju vrhunca lepote.

Učenci bodo več o tem izvedeli med ogledom razstavnih vitrin.

Finito di stampare nel mese di novembre 2013  
nello stabilimento tipografico Biblos Srl  
a Cittadella, Padova - Italia

Progetto strategico **Parco Archeologico dell'Alto Adriatico - PArSJAd** (CB017)  
finanziato nell'ambito del Programma per la Cooperazione Transfrontaliera  
Italia-Slovenia 2007-2013, dal Fondo europeo di sviluppo regionale  
e dai fondi nazionali

Strateški projekt **Arheološki parki severnega Jadrana - PArSJAd** (CB017)  
sofinanciran v okviru Programa čezmejnega sodelovanja Slovenija-Italija 2007-2013  
iz sredstev Evropskega sklada za regionalni razvoj in nacionalnih sredstev



Ministero dell'Economia  
e delle Finanze



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA GOSPODARSKI  
RAZVOJ IN TEHNOLOGIJO