



museo civico
“ f. eusebio ”

MUSEO CIVICO ARCHEOLOGICO E DI SCIENZE NATURALI “FEDERICO EUSEBIO” PROPOSTE DIDATTICHE – A.S. 2010-2011

Come consuetudine, anche per l'anno 2011-2012 il Museo civico archeologico e di scienze naturali “Federico Eusebio” propone numerose attività didattiche con l'auspicio che possano rispondere alle esigenze di insegnanti e studenti

L'offerta didattica è articolata secondo la formula, ormai collaudata, che abbina le visite guidate a laboratori pratici e lezioni di approfondimento, sia in museo che in aula, oppure a brevi escursioni al percorso cittadino, sia dal punto di vista archeologico che naturalistico.

L'intera offerta didattica è modulare e il docente potrà quindi assemblare visite guidate, laboratori pratici, lezioni di approfondimento e escursioni, a seconda di disponibilità e esigenze.

Il Museo, inoltre, al fine di contenere i costi di trasporto che gravano sugli Istituti scolastici, potenzia gli strumenti didattici che possono essere utilizzati direttamente in aula, come premessa della visita alle sale espositive e ai laboratori.

Infine, la direzione e i collaboratori del Museo sono disponibili a elaborare con gli insegnanti interessati progetti specifici e articolati e a calibrare quelli proposti sulla base delle esigenze di ogni singola classe o Istituto.

Con queste premesse auguriamo un buon lavoro e un proficuo anno scolastico a tutti, con la speranza di avervi nostri ospiti con assiduità e soddisfazione reciproca.

La Direzione



Sommario

IN EVIDENZA.....	3
Per tutte le classi.....	4
Il “cubo archeologico”: nasce l’archeologia tascabile!.....	4
Il museo fuori dal museo: il percorso archeologico cittadino.....	4
LE GIORNATE VERDI: dalle sale del museo ai boschi del Roero (in collaborazione con L’ecomuseo delle Rocche).....	4
FORMIKO! Quattro formicai si contendono il prato (apprendimento ludico in aula):.....	4
PROPOSTE DI ARCHEOLOGIA.....	4
Scuola primaria.....	5
.....	5
Evoluzione dell’uomo.....	5
Le armi del cacciatore preistorico.....	5
La scheggiatura, la pietra verde e i manufatti litici.....	5
La capanna del Neolitico.....	5
L’arte nel Neolitico: la pittura rupestre.....	6
L’artigianato del neolitico: la tessitura e la lavorazione della ceramica.....	6
Le Veneri neolitiche e le teste femminili del museo.....	6
Una mattinata nell’età dei metalli: la lavorazione della lamina di rame.....	6
Caccia al tesoro in museo.....	6
Gli Etruschi navigavano sul Tanaro!.....	7
Il mercenario ligure.....	7
La nascita delle religioni.....	8
Imperatore e albese: Publio Elvio Pertinace.....	8
Quanto è affollato l'Olimpo!.....	8
Il museo fuori dal museo: il percorso archeologico cittadino.....	8
La groma dei Romani e i geometri di allora, gli agrimensori.....	8
La cena è servita.....	8
Vita quotidiana ad Alba Pompeia: le lucerne e il mosaico, giochi e mestieri.....	9
Il piacere della vita a Roma, la cosmesi e la toeletta della donna e dell'atleta romano.....	9
PROPOSTE DI ARCHEOLOGIA.....	9
Scuole medie inferiori e superiori.....	10
Mitologia e religione nel mondo romano.....	10
Il mercenario ligure.....	10
Il Museo in classe: i Liguri questi sconosciuti!.....	10
Gli etruschi navigavano sul Tanaro!.....	10
Storia della vite e del vino.....	11
Nascita della religione.....	11
Imperatore e albese: Publio Elvio Pertinace.....	11
Il museo fuori dal museo, i siti visitabili della città romana di Alba Pompeia.....	11
I romani abili ingegneri: urbanistica e architettura nelle città romane.....	11
La groma dei romani e i geometri di allora: gli agrimensori.....	11
Tre città romane a confronto: Alba Pompeia, Pollentia, Augusta Bagiennorum.....	12
Dalla città romana alla città medievale: l’esempio di Alba.....	12
Le epigrafi raccontano.....	12
L’amore al tempo degli dei.....	12
Il piacere della vita a Roma, la cosmesi e la toeletta della donna e dell'atleta romano.....	12
Vita quotidiana ad Alba Pompeia: le lucerne e il mosaico, giochi e mestieri.....	13
Le cento torri di Alba medievale.....	13
Il libro della Catena: Alba libero Comune.....	13
PROPOSTE DI SCIENZE NATURALI.....	14
Scuola per l’infanzia.....	14
Scuola primaria.....	14

.....	14
Attenti al lupo!	14
Sulle ali delle farfalle	14
L'alfabeto degli animali	14
Fruscii nel bosco	15
Questo insetto l'ho fatto io!	15
Api e formiche: che società!	15
Questo vulcano l'ho fatto io!	15
Gli alberi: che amici straordinari!	15
C'era una volta il mare	15
Il nostro cielo	15
Origametri: l'origami incontra la geometria	15
Rocce e minerali	16
Conosciamo il verde di Alba	16
Imparare a riconoscere il canto degli uccelli	16
Pesci, anfibi e rettili	16
Mi faccio un fossile	16
Mammiferi d'Europa	17
2.PROPOSTE DI SCIENZE NATURALI.....	17
Scuola media inferiore e superiore.....	18
.....	18
FORMIKO! Quattro formicai si contendono il prato (apprendimento ludico in aula):	18
Esperimenti di fisiologia umana	18
Evoluzione dell'uomo	18
Pesci, anfibi e rettili	18
Quando la natura si ribella. L'alluvione del '94	19
Mammiferi d'Europa	19
Imparare a riconoscere il canto degli uccelli	19
Insetti: introduzione allo studio dell'entomologia	19
Esperimenti di fisiologia umana	19
Evoluzione dell'uomo	19
LE GIORNATE VERDI:.....	20
DAL MUSEO F. EUSEBIO DI ALBA AI BOSCHI DEL ROERO.....	20
Escursioni sui sentieri attrezzati dell'Ecomuseo delle rocche	20
3.PER INFORMAZIONI:.....	21
4. I COSTI E COME PAGARE.....	21

IN EVIDENZA

Il “cubo archeologico”: nasce l’archeologia tascabile!

Il “cubo archeologico” è un nuovo strumento di didattica per la realizzazione di un vero scavo archeologico simulato, con l’aiuto di un archeologo professionista. I ragazzi potranno vivere l’esperienza di uno scavo archeologico, con spiegazione su stratigrafia, riconoscimento dei reperti e realizzazione di schede US (schede stratigrafiche) e fotografie ricordo dell’esperienza. È possibile unire una visita guidata a un settore specifico del museo (preistoria o età romana) oppure portare il cubo direttamente nelle singole classi come preparazione alla visita del museo, anche per più classi contemporaneamente con percorsi differenziati

Il museo fuori dal museo: il percorso archeologico cittadino

Scopo del progetto è rendere evidente come la storia della città non si trova conservata solo in museo ma anche per le vie e le piazze di essa. Dopo una visita selettiva alla sezione di archeologia romana, incentrata sui modelli urbanistici e sulle principali tipologie dell’edilizia pubblica e privata, la scolaresca sarà accompagnata per i siti e i percorsi archeologici urbani, anche sotterranei, che sono numerosi e visitabili, costituendo la vera prerogativa del patrimonio archeologico albese. Il percorso archeologico monumentale di Alba conta un percorso per l’età romana e uno per l’età medievale

LE GIORNATE VERDI: dalle sale del museo ai boschi del Roero (in collaborazione con L’ecomuseo delle Rocche)

Le Giornate verdi prevedono una visita con laboratorio di approfondimento alle sale del Museo di Alba in orario mattutino, pranzo al sacco e trasferimento, e nel pomeriggio escursioni guidate sui sentieri attrezzati dell’Ecomuseo delle Rocche. Il programma completo è consultabile nella sezione PROPOSTE DI SCIENZE NATURALI

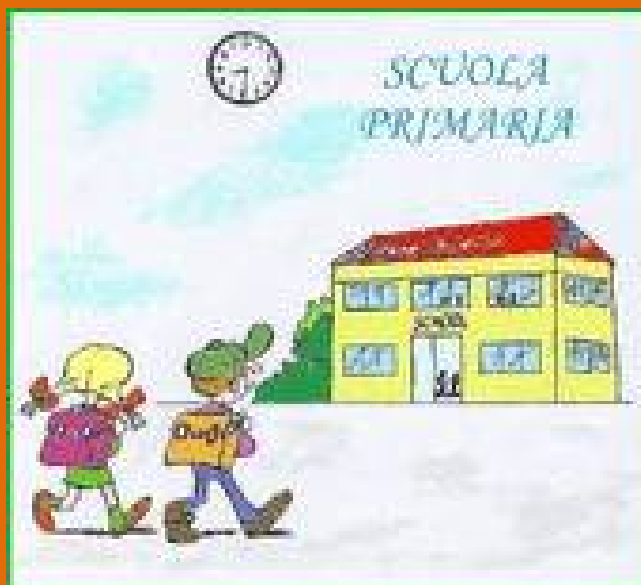
FORMIKO! Quattro formicai si contendono il prato (apprendimento ludico in aula):

scopo del progetto è approfondire l’ecologia dell’insetto sociale per eccellenza, la formica, inserendola nella più vasta rete del suo ecosistema. FormiKo è un libero adattamento di un gioco tipo Risiko, ripensato per riprodurre con esattezza anatomia, fisiologia, comportamento sociale e relazioni di ecosistema di un formicaio di una radura boschiva. Per le scuole è stata pensata una variante con una plancia di gioco di grandi dimensioni, che permette di far partecipare all’attività un’intera classe e di realizzarla in un’aula scolastica.

Destinatari: tutte le classi dalla quinta elementare in poi. E’ opportuno che l’attività sia preceduta da una lezione teorica preliminare di un’ora sulla biologia dell’insetto.

Può essere preliminare a una visita alle ricche collezioni entomologiche del Museo

Scuola primaria



Per le classi terze e quarte:

Evoluzione dell'uomo.

Scopo del progetto: partendo dall'inquadramento sistematico delle scimmie antropomorfe, arrivare alla descrizione dei nostri antenati estinti ed alla nascita dell'uomo moderno.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Le armi del cacciatore preistorico

Scopo del progetto è approfondire le tecniche di caccia caratteristiche dell'età della pietra. Laboratorio con la riproduzione di un arco preistorico.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

La scheggiatura, la pietra verde e i manufatti litici

Scopo del progetto è sperimentare le tecniche di scheggiatura usate nella preistoria, con particolare riferimento al territorio dell'albese ricco di testimonianze dell'utilizzo della pietra verde in alternativa alla selce.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

La capanna del Neolitico

Scopo del progetto è approfondire le usanze abitative nella preistoria locale, sulla base dei ritrovamenti cittadini. Il laboratorio manuale a seguire consiste nella riproduzione di una piccola capanna circolare, ad imitazione della grande riproduzione a grandezza naturale ospitata nelle sale del Museo

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

L'arte nel Neolitico: la pittura rupestre

Scopo del progetto è approfondire la conoscenza del periodo preistorico, in particolare delle prime manifestazioni artistiche. Il laboratorio pratico a seguire consiste nella realizzazione di una grande pittura rupestre corale ad imitazione delle immagini scientifiche di paragone, su una superficie di supporto che mima la parete rupestre

L'artigianato del neolitico: la tessitura e la lavorazione della ceramica

Scopo del progetto è approfondire la conoscenza del neolitico, con particolare riferimento ad alcuni aspetti della vita quotidiana all'interno del villaggio preistorico di Alba.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Le Veneri neolitiche e le teste femminili del museo

Scopo del progetto è approfondire la conoscenza del periodo preistorico, focalizzando l'attenzione sull'aspetto del culto della fertilità della terra e delle prime manifestazioni religiose, associate alla figura femminile.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Una mattinata nell'età dei metalli: la lavorazione della lamina di rame

Scopo del progetto è approfondire la conoscenza dell'età dei metalli, con particolare riferimento ad alcuni aspetti della vita quotidiana all'interno del villaggio preistorico di Alba; in aggiunta una video proiezione sulle antiche tecniche estrattive e metallurgiche

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Caccia al tesoro in museo

Scopo del progetto è rendere più divertente e stimolante la visita alla sezione di preistoria (arch. Romana?) mediante un'attività ludica; visita alle sale del Museo dedicate alla storia e all'archeologia di Alba neolitica o romana effettuata attraverso una caccia al tesoro.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

La musica nella Preistoria (Può essere svolto interamente in classe)

scopo del progetto è fornire un approfondimento sui vari tipi di espressione musicale dell'età preistorica attraverso la descrizione degli strumenti musicali. L'attività si compone di due parti: Lezione di approfondimento con videoproiezione e ascolto di brani musicali ricostruiti secondo le indicazioni fornite dalle scoperte

archeologiche. Laboratorio in cui si realizza uno degli strumenti più diffusi nel mondo romano: il bastone della pioggia

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Gli Etruschi navigavano sul Tanaro!

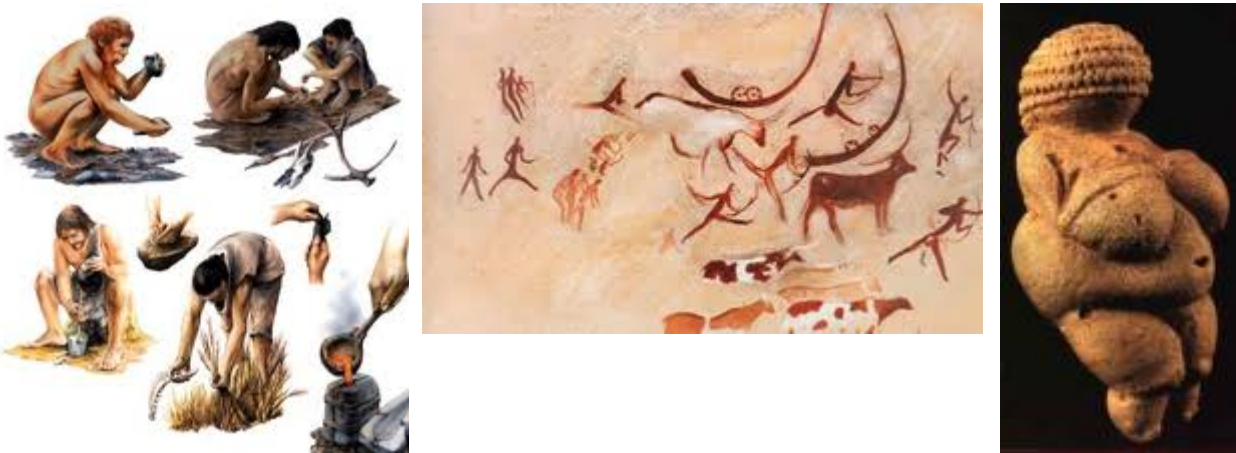
Scopo del progetto è apprendere come la civiltà degli Etruschi avesse contatti commerciali con i Liguri, l'antica popolazione preistorica dell'età del Ferro che venne, secoli dopo, sottomessa dai Romani. La visita proseguirà con un approfondimento con videoproiezione sui rapporti tra Liguri e Etruschi e il ruolo fondamentale del Tanaro nella storia antica della regione e con un laboratorio di riproduzione dell'elmo etrusco rinvenuto nel fiume.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Il mercenario ligure.

Scopo del progetto è approfondire la conoscenza degli Antichi Liguri che popolavano il Piemonte meridionale durante l'Età del Ferro e si opposero strenuamente alla conquista romana, conclusa solo verso la fine del II secolo a.C., e che arrivarono a schierarsi al fianco di Annibale nella seconda guerra punica.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore



Per le classi quinte:

La nascita delle religioni

Scopo del progetto è ripercorrere le principali tappe della storia delle religioni: dall'animismo al politeismo fino al monoteismo e l'avvento del cristianesimo, con una visita alle sale dell'intero museo mirata ai reperti di interesse storico-religioso e un'uscita finale fino ai resti del tempio di Alba Pompeia, tappa del percorso archeologico monumentale cittadino.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Imperatore e albese: Publio Elvio Pertinace

Scopo del progetto è approfondire la conoscenza del periodo imperiale romano, tramite un approfondimento sull'eccezionale figura dell'imperatore Publio Elvio Pertinace, cittadino di Alba Pompeia, e della storia numismatica peculiare delle monete battute durante il suo brevissimo regno

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Quanto è affollato l'Olimpo!

Scopo del progetto è approfondire la conoscenza dei culti politeistici greco-romani e delle mitologie ad essi associati, tramite una visita selettiva alle sale di archeologia romana del museo e un gioco finale sulla complessa mappa genealogica delle divinità classiche.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Il museo fuori dal museo: il percorso archeologico cittadino

Scopo del progetto è rendere evidente come la storia della città non è conservata solo in museo ma anche per le vie e le piazze di essa. Dopo una visita alla sezione di archeologia romana, la scolaresca sarà accompagnata per i siti e i percorsi archeologici urbani, anche sotterranei, che sono numerosi e visitabili, costituendo la vera prerogativa del patrimonio archeologico albese.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

La groma dei Romani e i geometri di allora, gli agrimensori

Scopo del progetto è approfondire la civiltà romana, soprattutto per quanto riguarda la pianificazione territoriale degli spazi urbani e agricoli. La groma è lo strumento usato dagli agrimensori romani per tracciare sul terreno allineamenti semplici ed ortogonali, necessari alla costruzione di strade, città, templi e centuriazione di terreni agricoli. Nella seconda parte del progetto la scolaresca verrà invitata a utilizzare una groma riprodotta e funzionante, per dividere in centurie uno spazio aperto.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

La cena è servita

Scopo del progetto è approfondire alcuni aspetti relativi alle abitudini alimentari nel mondo romano, in particolare cosa, come, dove si mangiava. L'attività consiste in una lezione di approfondimento con videoproiezioni, seguita dalla visita mirata ad alcune sale del museo. Eventualmente la lezione può essere seguita da un laboratorio in cui si cucinano pietanze seguendo i ricettari romani. E' possibile realizzare il laboratorio solo nelle scuole che sono dotate di una cucina

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

• La musica dell'antica Roma (Può essere svolto interamente in classe)

scopo del progetto è fornire un approfondimento sui vari tipi di espressione musicale dell'età romana attraverso la descrizione degli strumenti musicali. L'attività si compone di due parti: Lezione di approfondimento con

videoproiezione e ascolto di brani musicali ricostruiti secondo le indicazioni fornite dalle scoperte archeologiche. Laboratorio in cui si realizza uno degli strumenti più diffusi nel mondo romano: il flauto di Pan
Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Vita quotidiana ad Alba Pompeia: le lucerne e il mosaico, giochi e mestieri

Scopo del progetto è approfondire alcuni aspetti relativi agli aspetti della vita quotidiana e delle tecniche artistiche di Alba Pompeia; visita alla sezione archeologica romana con un laboratorio pratico finale a scelta.

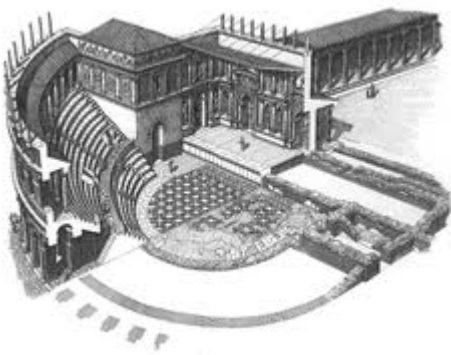
Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Il piacere della vita a Roma, la cosmesi e la toeletta della donna e dell'atleta romano

Lo scopo del progetto è approfondire alcuni aspetti relativi alla sfarzosa vita condotta dalle classi dominanti del mondo romano. Si indagheranno le varie espressioni del piacere a Roma: dalla passione per il teatro all'ostentazione di gioielli e vesti preziose fino alla ricerca continua di pietanze prelibate e profumi conturbanti.

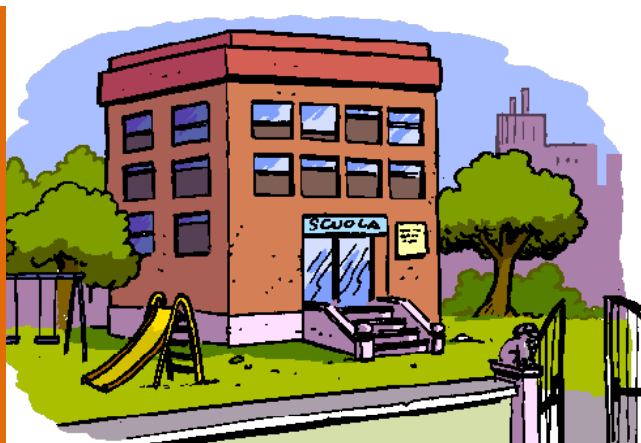
Lezione di approfondimento con videoproiezioni seguita da una visita mirata ad alcune sale del Museo; laboratorio in cui si realizza un unguento profumato con sostanze naturali.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore



PROPOSTE DI ARCHEOLOGIA

Scuole medie inferiori e superiori



Mitologia e religione nel mondo romano

Scopo del progetto è affrontare attraverso l'analisi dei reperti, tematiche piuttosto miseroe, e proprio per questo affascinanti, come la mitologia e la religione.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due ore

Il mercenario ligure

Scopo del progetto è approfondire la conoscenza degli Antichi Liguri che popolavano il Piemonte meridionale durante l'Età del Ferro e si opposero strenuamente alla conquista romana, conclusa solo verso la fine del II secolo a.C., e che arrivarono a schierarsi al fianco di Annibale nella seconda guerra punica.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione):due - tre ore

:

Il Museo in classe: i Liguri questi sconosciuti!

Si propone una lezione di approfondimento in classe, con il supporto di videoproiezioni, alla scoperta dell' antico popolo considerati l' antenato della nostra cultura: i Liguri

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Gli etruschi navigavano sul Tanaro!

Scopo del progetto è apprendere come la grande civiltà degli Etruschi avesse contatti commerciali con i Liguri, l'antica popolazione preistorica dell'età del Ferro che venne, secoli dopo, sottomessa dai Romani. La visita proseguirà con un approfondimento con videoproiezione sui rapporti tra Liguri e Etruschi e il ruolo fondamentale del Tanaro nella storia antica della zona.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due - tre ore

Storia della vite e del vino

Scopo del progetto è ripercorrere le tappe principali della storia della vite e del vino, sia dal punto di vista geografico euromediterraneo che locale. Il progetto prevede una lezione di approfondimento e una visita selettiva a tutte le sezioni del museo che espongono reperti collegati alla storia del vino.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Nascita della religione

Scopo del progetto è ripercorrere le principali tappe della storia delle religioni: dall'animismo al politeismo fino al monoteismo e l'avvento del cristianesimo, con una visita alle sale dell'intero museo mirata ai reperti di interesse storico-religioso e un'uscita finale fino ai resti del tempio di Alba Pompeia, tappa del percorso archeologico monumentale cittadino.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Imperatore e albese: Publio Elvio Pertinace.

Scopo del progetto è approfondire la conoscenza del periodo imperiale romano, tramite un approfondimento sull'eccezionale figura dell'imperatore Publio Elvio Pertinace, cittadino di Alba Pompeia, e della storia numismatica peculiare delle monete battute durante il suo brevissimo regno.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Quanto è affollato l'Olimpo!

Scopo del progetto è approfondire la conoscenza dei culti politeistici greco-romani e delle mitologie ad essi associati, tramite una visita selettiva alla sale di archeologia romana del museo e un gioco finale sulla complessa mappa genealogica delle divinità classiche.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Il museo fuori dal museo, i siti visitabili della città romana di Alba Pompeia.

Scopo del progetto è rendere evidente come la storia della città è conservata solo in museo ma anche per le vie e le piazze di essa. Dopo una visita alla sezione di archeologia romana, la scolaresca sarà accompagnata per i siti e i percorsi archeologici urbani, anche sotterranei, che sono numerosi e visitabili, costituendo la vera prerogativa del patrimonio archeologico albese.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

I romani abili ingegneri: urbanistica e architettura nelle città romane.

Scopo del progetto è approfondire lo studio dei principi fondamentali dell'urbanistica e dell'architettura nelle città romane; lezione frontale (con eventuale proiezione di immagini) e visita alle sale del Museo dedicate all'architettura e all'urbanistica di Alba Pompeia; visita ai resti archeologici di epoca romana presenti ad Alba

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

La groma dei romani e i geometri di allora: gli agrimensori.

Scopo del progetto è approfondire la civiltà romana, soprattutto per quanto riguarda la pianificazione territoriale degli spazi urbani e agricoli. La groma è lo strumento usato dagli agrimensori romani per tracciare sul terreno

allineamenti semplici ed ortogonali, necessari alla costruzione di strade, città, templi e centuriazione di terreni agricoli. Nella seconda parte del progetto la scolaresca verrà invitata a utilizzare una groma riprodotta e funzionante, per dividere in centurie uno spazio aperto.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Tre città romane a confronto: Alba Pompeia, Pollentia, Augusta Bagiennorum.

Scopo del progetto è ricostruire le caratteristiche principali delle città romane del Piemonte meridionale con particolare riferimento ad Alba, Pollenzo e Bene Vagienna; lezione frontale con proiezione di immagini (facoltativa), visita alle sale del Museo dedicate all'architettura e all'urbanistica di *Alba Pompeia*. Visita ai resti romani di Alba, Pollenzo e Benevagienna.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): intera giornata

Dalla città romana alla città medievale: l'esempio di Alba.

Scopo del progetto è ripercorre l'evoluzione urbanistica della città di Alba dal periodo romano al medioevo; Lezione frontale con proiezione di immagini, visita alle sale del Museo dedicate all'architettura e all'urbanistica di *Alba Pompeia*. Visita ai resti archeologici di epoca romana e agli edifici medievali presenti ad Alba.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due - tre ore

Le epigrafi raccontano...

Scopo del progetto è approfondire la conoscenza dell'epigrafia attraverso la lettura delle lapidi che consentono di ricostruire il quadro economico e sociale della città romana di *Alba Pompeia*; introduzioni sugli aspetti principali dell'epigrafia latina. Osservazione, lettura e interpretazione, supportata da schede, delle numerose epigrafi esposte in Museo.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

L'amore al tempo degli dei.

Scopo del progetto è approfondire, prestando particolare attenzione all'aspetto socio-culturale, le varie forme di espressioni amorose che caratterizzano l'antica Grecia per arrivare al confronto con la società romana; parallelamente si segue lo sviluppo della tematica amorosa in letteratura.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Il piacere della vita a Roma, la cosmesi e la toeletta della donna e dell'atleta romano.

Lo scopo del progetto è approfondire alcuni aspetti relativi alla sfarzosa vita condotta dalle classi dominanti del mondo romano. Si indagheranno le varie espressioni del piacere a Roma: dalla passione per il teatro all'ostentazione di gioielli e vesti preziose fino alla ricerca continua di pietanze prelibate e profumi conturbanti. Lezione di approfondimento con videoproiezioni seguita da una visita mirata ad alcune sale del Museo; laboratorio in cui si realizza un unguento profumato con sostanze naturali.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): tre ore

Vita quotidiana ad Alba Pompeia: le lucerne e il mosaico, giochi e mestieri

Scopo del progetto è approfondire alcuni aspetti relativi agli aspetti della vita quotidiana e delle tecniche artistiche di Alba Pompeia; visita alla sezione archeologica romana con un laboratorio pratico finale a scelta.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due - tre ore

Le cento torri di Alba medievale.

Scopo del progetto è approfondire la storia medievale della città, tramite una lezione di approfondimento con videoproiezione e presentazione di documenti d'archivio e una visita al percorso archeologico medievale cittadino, con particolare riferimento alle torri, sia quelle tuttora esistenti che quelle scomparse.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due - tre ore

Il libro della Catena: Alba libero Comune.

Scopo del progetto è approfondire la storia medievale della città e in particolare la sua esperienza comunale, tramite una lezione di approfondimento con videoproiezione e presentazione di documenti d'archivio e una visita al percorso archeologico medievale cittadino, che si concluderà in Municipio con la visione del Libro della Catena, il più importante documento cittadino del comune medievale.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due - tre ore



PROPOSTE DI SCIENZE NATURALI

Scuola per l'infanzia

Scuola primaria



Scuola per l'infanzia

Attenti al lupo!

Scopo del progetto: avvicinare i più piccoli alla conoscenza dei mammiferi del nostro territorio. Lezione con attenta osservazione della vetrina dei mammiferi; quiz ed individuazione di silhouettes; colorazione di disegni dei diversi mammiferi osservati.

Durata:

Sulle ali delle farfalle.

Scopo del progetto: conoscenza delle farfalle attraverso una lezione ed osservazione nella sala di zoologia; animazione attraverso la quale si apprende il significato della metamorfosi; colorazione di disegni.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

L'alfabeto degli animali.

Scopo del progetto: approccio all'alfabeto attraverso la conoscenza dei diversi animali presenti nella sala di zoologia; rappresentazione, attraverso animazione, delle lettere dell'alfabeto correlate a diversi animali; colorazione di disegni relativi agli animali.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Scuola elementare

Fruscii nel bosco.

Scopo del progetto: stimolare l'osservazione della morfologia dei mammiferi delle nostre zone; lezione nella sala di zoologia; gioco a quiz sull'individuazione degli animali; completamento e colorazione di disegni.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Questo insetto l'ho fatto io!

Scopo del progetto: stimolare l'osservazione ed il riconoscimento delle sezioni anatomiche degli insetti; lezione nella sala di zoologia davanti alla collezione entomologica; realizzazione su cartoncino degli insetti e loro assemblaggio; confronto dei vari lavori.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Api e formiche: che società!

Scopo del progetto: conoscenza della morfologia degli insetti e in particolare del comportamento e socialità di api e formiche; lezione nella sala di zoologia davanti alla collezione entomologica; osservazione diretta della loro struttura abitativa.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Questo vulcano l'ho fatto io!

Scopo del progetto: approccio alle scienze della terra attraverso l'analisi della struttura del vulcano; lezione nella sala di geologia; attività pratica nell'aula didattica mediante la costruzione di un apparato vulcanico in cartoncino.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Gli alberi: che amici straordinari!

Scopo del progetto: conoscenza dell'ecologia e fisiologia delle principali conifere e latifoglie locali; lezione nella sala di botanica; osservazione diretta della loro morfologia.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

C'era una volta il mare

Scopo del progetto: conoscenza della storia geologica locale; visita alla sala di geologia e paleontologia; nell'aula di didattica approfondimento con videoproiezione sull'antico mare da cui sono emerse le Langhe e il Roero.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Il nostro cielo

Scopo del progetto: fornire le elementari nozioni di Astronomia.

La lezione supportata da immagini porterà alla conoscenza di fenomeni celesti, informazioni su astri galassie, pianeti, costellazioni... Un piccolo Sistema Solare didattico aiuterà nella comprensione.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Origametria: l'origami incontra la geometria

Obiettivo: rendere familiari alcuni concetti geometrici attraverso l'origami, ossia l'arte di piegare la carta. L'approccio ludico e manuale che l'origami può fornire facilita la comprensione di semplici figure geometriche realizzate solamente con un foglio di carta adeguatamente piegato.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Rocce e minerali

Scopo del progetto: conoscenza della geologia locale; lezione nella sala di geologia con particolare attenzione ai minerali esposti; nell'aula di didattica si osservano, maneggiandoli, i diversi minerali delle nostre zone, con l'ausilio del microscopio si metteranno in evidenza le loro peculiarità.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Conosciamo il verde di Alba.

Scopo del progetto: approccio alla botanica; con un'uscita attraverso i viali, le aiuole ed i giardini pubblici si verrà a conoscenza delle specie arboree, arbustive ed erbacee che abbelliscono la nostra città.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Ma questo insetto/minerale è enorme! (in museo o in aula):

scopo del progetto è mettere a disposizione dell'insieme degli alunni le possibilità didattiche fornite dal microscopio digitale collegato alla LIM (lavagna interattiva multimediale), oppure al più classico videoproiettore. Agli alunni sarà offerta la possibilità di vedere un insetto, un fossile, un minerale di piccole o minuscole dimensioni riprodotto sul "grande schermo", con puntuale spiegazione dei dettagli impercettibili a occhio nudo, facendo così esperienza di come possa essere sorprendente la prospettiva dell'infinitamente piccolo". Realizzabile in museo o nelle scuole dotate di proiettore o di LIM.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Imparare a riconoscere il canto degli uccelli.

Scopo del progetto: fornire gli elementi indispensabili per il riconoscimento attraverso il canto delle specie più comuni del nostro territorio; visita alla sala di zoologia del museo e laboratorio in cui si ascoltano i canto di alcune specie.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Pesci, anfibi e rettili.

Scopo del progetto: studiare l'anatomia di pesci, anfibi e rettili e i fenomeni di adattamento per la conquista degli ecosistemi terrestri; introduzione alla fauna locale e visita alla sala di zoologia.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Mi faccio un fossile.

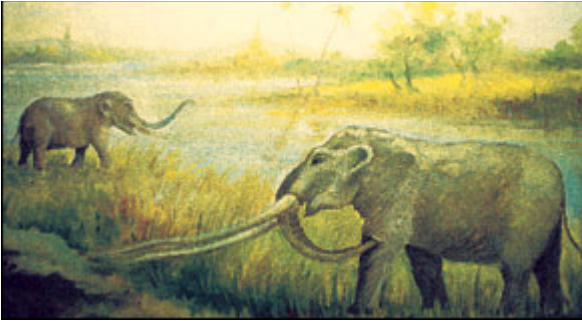
Scopo del progetto: scoprire il valore scientifico dei fossili e comprendere il processo di fossilizzazione; introduzione ai fossili davanti alla vetrina di paleontologia e realizzazione di calchi in gesso di conchiglia.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Mammiferi d'Europa.

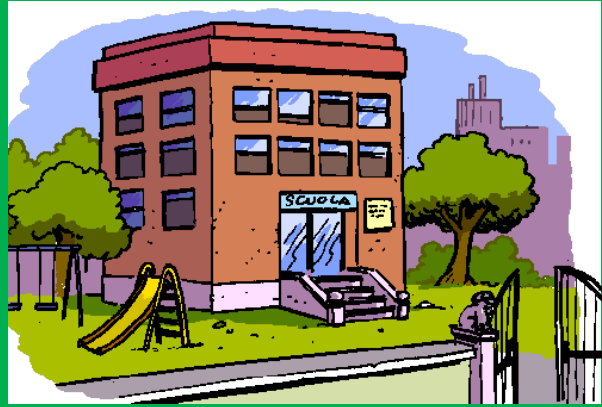
Scopo del progetto: conoscere i mammiferi che abitano i nostri territori ed imparare a riconoscere le specie europee più importanti; proiezione di un “atlante dei mammiferi europei e osservazione nella sala di zoologia degli esemplari che vivono nel nostro territorio.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore



2.PROPOSTE DI SCIENZE NATURALI

Scuola media inferiore e superiore



FORMIKO! Quattro formicai si contendono il prato (apprendimento ludico in aula):

scopo del progetto è approfondire l'ecologia dell'insetto sociale per eccellenza, la formica, inserendola nella più vasta rete del suo ecosistema. FormiKo è un libero adattamento di un gioco tipo Risiko, ripensato per riprodurre con esattezza anatomia, fisiologia, comportamento sociale e relazioni di ecosistema di un formicaio di una radura boschiva. Per le scuole è stata pensata una variante con una plancia di gioco di grandi dimensioni, che permette di far partecipare all'attività una o due classi e di realizzarla in un'aula scolastica.

Destinatari: tutte le classi dalla quinta elementare in poi. Qualora l'insegnante lo ritenesse opportuno l'attività può essere preceduta da una lezione teorica preliminare di un'ora sulla biologia dell'insetto.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Esperimenti di fisiologia umana.

Scopo del progetto: conoscere le basi di parte della fisiologia umana attraverso semplici esperimenti condotti con metodo scientifico; esercizi pratici attraverso cui si cercherà di misurare la velocità del nostro sistema nervoso, di studiare come cambia la sensibilità tattile e di capire alcuni aspetti del funzionamento della vista.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Evoluzione dell'uomo.

Scopo del progetto: partendo dall'inquadramento sistematico delle scimmie antropomorfe, arrivare alla descrizione dei nostri antenati estinti ed alla nascita dell'uomo moderno.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Pesci, anfibi e rettili.

Scopo del progetto: studiare l'anatomia di pesci, anfibi e rettili e i fenomeni di adattamento per la conquista degli ecosistemi terrestri; introduzione alla fauna locale e visita alla sala di zoologia.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Quando la natura si ribella. L'alluvione del '94.

Scopo del progetto: conoscenza del nostro territorio dal punto di vista geomorfologico.

Lezione nella sala di geologia; nell'aula didattica continua l'approfondimento sui rischi geologici e idrologici a cui è soggetto il nostro territorio: frane ed inondazioni.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Mammiferi d'Europa.

Scopo del progetto: conoscere i mammiferi che abitano i nostri territori ed imparare a riconoscere le specie europee più importanti; proiezione di un "atlante dei mammiferi europei e osservazione nella sala di zoologia degli esemplari che vivono nel nostro territorio.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Imparare a riconoscere il canto degli uccelli.

Scopo del progetto: fornire gli elementi indispensabili per il riconoscimento attraverso il canto delle specie più comuni del nostro territorio; visita alla sala di zoologia del museo e laboratorio in cui si ascoltano i canto di alcune specie.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Insetti: introduzione allo studio dell'entomologia.

Scopo del progetto: conoscere gli ordini più comuni di insetti, la loro anatomia e la loro ecologia e socialità; approfondimento e visita alla vastissima collezione di insetti del museo.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Esperimenti di fisiologia umana.

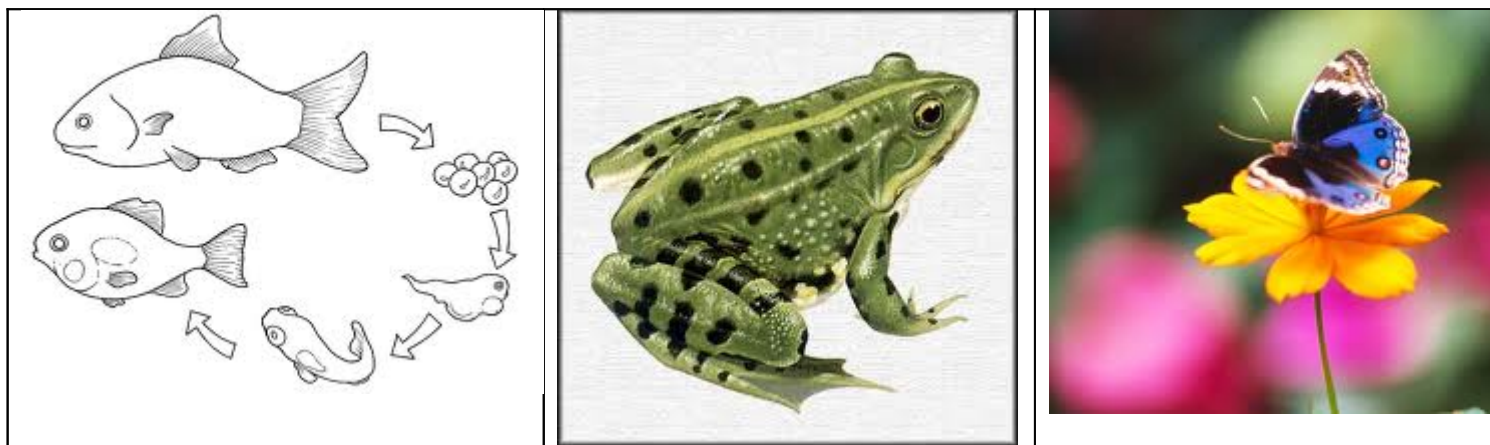
Scopo del progetto: conoscere le basi di parte della fisiologia umana attraverso semplici esperimenti condotti con metodo scientifico; esercizi pratici attraverso cui si cercherà di misurare la velocità del nostro sistema nevoso, di studiare come cambia la sensibilità tattile e di capire alcuni aspetti del funzionamento della vista.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore

Evoluzione dell'uomo.

Scopo del progetto: partendo dall'inquadramento sistematico delle scimmie antropomorfe, arrivare alla descrizione dei nostri antenati estinti ed alla nascita dell'uomo moderno.

Durata consigliata (comprensiva di visita alla sezione): due – tre ore



LE GIORNATE VERDI:

DAL MUSEO F. EUSEBIO DI ALBA AI BOSCHI DEL ROERO

Le Giornate verdi prevedono una visita con laboratorio di approfondimento alle sale del Museo di Alba in orario mattutino, pranzo al sacco e trasferimento, e nel pomeriggio escursioni guidate sui sentieri attrezzati dell'Ecomuseo delle Rocche:

h. 9.00: arrivo al Museo civico archeologico e naturalistico F. Eusebio. Visita alla ricca sezione di scienze naturali del museo e laboratorio di approfondimento, a scelta fra quelli offerti, nell'aula didattica attrezzata, guidati da un operatore didattico specificatamente formato.

h. 12 circa: trasferimento a Montà, per i sentieri tematici Religioso e dell'Apicoltura, entrambi di interesse naturalistico oltreché tematico; oppure a Monteu Roero, per il sentiero della Fossa dei Cinghiali, interessante per i fossili dell'antico mare piemontese, o per il Sentiero della Castagna Granda, rilevante per la presenza di alberi secolari.

Pranzo al sacco o, facoltativo, Bio pic nic fornito dall'Ecomuseo.

Nel pomeriggio l'escursione lungo il sentiero prescelto sarà animata dalla guida didattica, in approfondimento dei contenuti trattati il mattino nel Museo.

h. 17.30 circa: ritorno ad Alba.

Per gli istituti scolastici interessati ma provenienti all'area albese è possibile riprogrammare la tempistica e la logistica della giornata, previa prenotazione con largo anticipo. Per gli Istituti scolastici provenienti dal torinese è possibile invertire l'ordine delle attività.

Escursioni sui sentieri attrezzati dell'Ecomuseo delle rocche.

Le escursioni per i sentieri attrezzati dell'Ecomuseo con guida e approfondimenti dell'operatore didattico accompagnatore, hanno una durata compresa tra le due e le tre ore.

Sono selezionabili in base alle attività mattutine svolte in Museo ad Alba.

Le escursioni sono anche possibili in orario mattutino anche disgiuntamente dall'offerta didattica del museo.

I sentieri sono adatti a tutti, ma si richiede abbigliamento e calzature adeguate.

Per scaricare i depliant dei quattro sentieri (Religioso, dell'Apicoltura, della Fossa dei Cinghiali e della Castagna Granda):

<http://www.ecomuseodellerocche.it/sentieri.html>

Ingresso e attività al Museo Eusebio	Pro-capite*	4 €
Escursione sui sentieri dell'Ecomuseo	Pro-capite*	3 €
Bio pic nic (facoltativo)	Pro-capite	6 €

*: minimo 20 partecipanti, per numeri inferiori di partecipanti la quota aumenta proporzionalmente.

Massimo: 30 partecipanti, per numeri superiori o più classi nello stesso giorno il costo è di euro 150 per classe.

3.PER INFORMAZIONI:

1. PER INFORMAZIONI:

Progetti di archeologia

Luisa Albanese (Museo civico "F. Eusebio") tel. 0173.292475; fax: 0173.292474

Marco Mozzone tel. 339.7349949

Chiara Mozzone tel. 3291874595

Progetti di scienze naturali

Luisa Albanese (Museo civico "F. Eusebio") tel. 0173.292475; fax: 0173.292474

Emanuela Bianchi tel. 348.0522479

Ivan Franco tel. 329.8508696

Contatti web:

e-mail: museo@comune.alba.cn.it

per la didattica: info@ambientecultura.it

www.ambientecultura.it

4. I COSTI E COME PAGARE

1. I COSTI E COME PAGARE

Le attività (visita più laboratorio) hanno un costo orario di € 20 per ogni singola classe.

Due classi con pochi alunni, a discrezione dell'insegnante, possono essere aggregate in gruppi-classe non superiori a 30 alunni

il pagamento può essere effettuato presso la biglietteria del museo il giorno dell'attività,

oppure,

per versamento sul conto corrente (IL PAGAMENTO DEVE ESSERE EFFETTUATO IN ANTICIPO E LA RICEVUTA DELL'AVVENUTO PAGAMENTO DEVE ESSERE ESIBITA ALL'INGRESSO IN MUSEO):

Poste Italiane

iban: it 48 k 07601 10 200 00000 7704077

intestato a: Ambiente e cultura.

Causale: Visita con esperto e attività museale.

Per convenzioni: mandare la bozza di convenzione a
info@ambientecultura.it

Le disdette di prenotazioni sono valide solo se comunicate almeno tre giorni lavorativi prima della data disdetta. La mancata disdetta comporta il pagamento dell'attività prenotata, a tutela della disponibilità e della professionalità dell'operatore coinvolto.