

**Offerta didattica Parco Archeologico di Altino
A.S. 2026/2027**

Scuola secondaria di I grado

Percorso museale (sola visita)

A tutto Museo

Descrizione: Esperienza di visita finalizzata alla conoscenza complessiva del Museo con *focus* particolare sugli antichi Veneti oppure sull'età romana o sul confronto tra le due epoche.

Durata 1h30

Percorso museale + aree archeologiche (sola visita)

Descrizione: Esperienza di visita finalizzata alla conoscenza complessiva del Museo e delle Aree archeologiche. *N.B. Le aree archeologiche sono visitabili dalla primavera all'autunno inoltrato; in caso di maltempo non saranno visitabili.*

Durata 2h

Attività da "mezza giornata"

Descrizione: attività progettata su misura in base agli interessi dei partecipanti, che comprende la visita al museo e alle aree archeologiche unitamente ad una proposta laboratoriale (laboratorio lungo da 1h30 oppure laboratorio breve da 1h + Vietato NON Toccare).

N.B. Le aree archeologiche sono visitabili dalla primavera all'autunno inoltrato; in caso di maltempo non saranno visitabili.

Durata 4h

Altino & Torcello prima di Venezia (Aree Archeologiche di Torcello)

L'attività comprende la visita alla sede espositiva del Parco archeologico di Altino (durata massima 1h30), il trasferimento autonomo sull'isola di Torcello e una passeggiata archeologica nelle aree adiacenti alla Basilica di Santa Maria Assunta.

N.B. I trasferimenti e i relativi costi di trasporto sono a carico dei partecipanti e devono essere organizzati autonomamente.

Durata: intera giornata (mattino e pomeriggio)

Percorso museale + laboratorio breve (durata 2h)- a scelta tra:

Titolo 1: Intervista al reperto (tradizionale)

Descrizione: Il reperto, visto da vicino con l'aiuto dell'archeologo, risponderà ad alcune domande fornendo informazioni sulla sua natura e sulla sua funzione.

Scatola Cultura s.c.s.
Via Faggiana, 11
36072 Chiampo (VI)
C.F. e P.VA 04033830243

Prodotto: un depliant in formato A5, da rielaborare ulteriormente in classe per recuperare le conoscenze acquisite durante l'esperienza fatta in Museo.

Titolo 2: **Vietato NON Toccare**

Descrizione: Si tratta di un'esperienza emotivo-cognitiva di manipolazione di reperti originali, sotto la guida di un archeologo specializzato, per vivere l'emozione della scoperta.

Prodotto: *esperienza pratica, senza realizzazione di un prodotto finale.*

Titolo 3: **V come Vetro**

Descrizione: Nel corso della visita verrà dato particolare risalto ai manufatti in materiale vetroso conservati nelle vetrine del Museo: da dove vengono, quali tecnologie sono state utilizzate per realizzarli, dove venivano reperite le materie prime.

Prodotto: una perla in pasta termoindurente, ispirata ai reperti esposti in museo.

Titolo 4: **Esprimi un desiderio!**

Descrizione: Fra le testimonianze del mondo – a tratti magico – della religiosità popolare di età romana vi sono piccole lamine di piombo iscritte con preghiere o addirittura maledizioni: scopriamo insieme il significato delle pratiche della *devotio* e della *defixio*.

Prodotto: una laminetta di rame alluminio con inciso il proprio desiderio.

Titolo 5: **La grafia di un soldato**

Descrizione: Nel corso della visita verrà data particolare attenzione all'attenzione alle testimonianze della Prima guerra mondiale conservate nel museo, con riferimento ai graffiti lasciati dai soldati italiani durante il conflitto. Gli studenti saranno invitati a riflettere sul valore delle tracce materiali come strumenti per conoscere le esperienze e le emozioni delle persone del passato. A conclusione del percorso, ciascun partecipante realizzerà una piccola tela ispirata a uno dei graffiti osservati, rielaborandone forme e significati attraverso un'attività creativa.

Prodotto: una piccola tela con raffigurato un graffito realizzato con matita a carboncino

Percorso museale + laboratorio lungo (durata 3h) – a scelta tra:

Titolo 1: **Per terra e per mare: focus su strade & itinerari romani**

Descrizione: In età antica i traffici commerciali sfruttavano vie d'acqua e di terra; il laboratorio analizza le principali tipologie di merci transitanti da Altino, proponendo un focus sulle vie di comunicazione che interessavano la città in età romana.

Prodotto: una plancia cartacea in formato A3, solcata da una piccola imbarcazione e attraversata da un carro.

Titolo 2: **Intervista al reperto (con copia dal vero)**

Descrizione: Il reperto, visto da vicino con l'aiuto dell'archeologo, risponderà ad alcune domande fornendo informazioni sulla sua natura e sulla sua funzione.

Durante l'esperienza in museo gli studenti realizzeranno uno schizzo dell'oggetto che verrà poi riportato su carta da acquerello e colorato con matite acquerellabili.

Prodotto: un depliant in formato A5, da rielaborare ulteriormente in classe per recuperare le conoscenze acquisite durante l'esperienza fatta in Museo, ed un disegno ad acquerello del reperto selezionato.

Titolo 3: *Altino dall'alto*

Descrizione: Attraverso lo studio delle foto aeree e delle immagini satellitari gli archeologi possono individuare e mappare strutture sepolte come strade, corsi d'acqua o edifici antichi.

Prodotto: gli studenti, divisi in piccoli gruppi, analizzeranno alcune foto aeree individuando le anomalie presenti e compilando una scheda ad hoc. Al termine della ricerca i gruppi presenteranno le proprie scoperte al resto della classe.

Titolo 4: *Immagini nel Tempo. Esplorare il Passato Attraverso Fotografie e Parole*

Descrizione: Un laboratorio pratico/esperienziale dove fotografia, scrittura e parole saranno strumenti per creare uniche e coinvolgenti relazioni tra passato e presente, indagando il Tempo attraverso i reperti esposti e le aree interne ed esterne del museo. Un archeologo esperto e un fotografo professionista guideranno questo speciale viaggio attraverso le epoche.

Prodotto: fotografie istantanee e fogli con appunti/racconti/pensieri raccolti durante l'esperienza.