

Museo di Archeologia  
e Scienze Naturali  
**G. Zannato**

Montecchio Maggiore



PROPOSTE  
**DIDATTICHE**  
2021/2022



**SISTEMA MUSEALE AGNO CHIAMPO**

Arzignano - Brendola - Castelgomberto

Montebello - Montecchio Maggiore

Montorso - Sovizzo - Trissino - Zermeghedo



Le immagini dei beni archeologici sono riprodotte su concessione del MIBACT - Archivio fotografico Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per le province di Verona, Rovigo e Vicenza.

Intervento finanziato con il contributo della **Regione Veneto** (L.R. 5 settembre 1984, N. 50)



PROVINCIA  
DI VICENZA

# Il Museo “G. Zannato”

Nella sezione naturalistica accoglie gemme e minerali del vicentino e reperti paleontologici, mentre nella sezione archeologica espone reperti di epoca compresa fra il Neolitico e l'età longobarda. Con poche eccezioni, tutti i reperti sono locali (ovest vicentino).

## Il sistema Museale Agno-Chiampo

Il Museo Zannato è il centro operativo ed espositivo per tutto il Sistema Museale, un progetto per ottimizzare la gestione del patrimonio naturalistico e archeologico.

Dal 2001 il Sistema Museale riunisce nove Comuni: **Arzignano, Brendola, Castelgomberto, Montebello, Montecchio Maggiore, Montorso, Sovizzo, Trissino, Zermeghedo.**












## Le proposte rivolte alla scuola

Dal 2001 il Museo propone attività didattiche per le scuole di ogni ordine e grado con attività differenziate per livello scolastico e progettate con massima attenzione alle esigenze e all'età dei ragazzi: giochi e simulazioni divertenti per i più piccoli, esperimenti e approfondimenti scientifici per i più grandi.

La strategia comune alle varie proposte privilegia il metodo IBSE, con un approccio diretto ai materiali esposti in museo e attività di sperimentazione.

## Sommario

	Percorsi attivi	5
	Animazioni	6
	Speciale infanzia	7
	Sezione storico-archeologica	8
	Sezione naturalistica	19
	Proposte specifiche per le scuole secondarie	29
	Speciale gite scolastiche (giornata intera)	33
	I sentieri del territorio	35
	Prenotazioni e pagamenti	37

# SMARTLAB

## DIDATTICA \_ DIGITALE

Moduli didattici in *live streaming*, prodotti all'interno del Museo Zannato, con strumentazione tecnica e contenutistica di qualità, scenografie, sistemi di gestione della regia.

Gli insegnanti e gli alunni avranno quindi così la possibilità di integrare le attività di classe con delle vere e proprie **dirette dal museo** e di discutere con gli operatori didattici e il personale del museo.

La modalità di fruizione delle lezioni, non essendo determinata dalla presenza fisica in classe di un operatore, dà la possibilità di proporre moduli più dinamici rispetto alla situazione tradizionale: ad esempio con durate più brevi (30 minuti) e più frequenti, o con tematiche molto specifiche.

La scelta di produrre e veicolare le lezioni dall'interno del Museo Zannato (che diventa quindi uno **smarhub**) ha l'obiettivo di esplorare nuove modalità di comunicazione: esperienze interattive, strumentazione specifica (normalmente non trasportabile o utilizzabile all'interno della scuola) e l'utilizzo di reperti e oggetti riservati come ad esempio le collezioni di studio o i materiali non esposti.

\* **Le attività smartlab** sono segnalate nel catalogo dalla presenza del simbolo.

Rispetto all'organizzazione specifica indicata per ogni attività, tutti gli smartlab sono divisibili in singoli moduli più piccoli, della durata di 30 minuti o un'ora.



# Un giorno in una casa di 2500 anni fa

Cosa potremmo trovare varcando la soglia di una casa di 2500 anni fa?

A questa domanda possiamo rispondere rimanendo nel nostro territorio, grazie ad alcune straordinarie testimonianze dell'età del Ferro: in particolare la casa di Trissino che dà il titolo alla mostra.

Come in una piccola Pompei, un'antico incendio ha distrutto l'edificio, ma ha conservato al suo interno **numerosi oggetti interessanti, in gran parte interi!**

La mostra *Un giorno in una casa di 2500 anni fa* offre quindi uno spaccato completo della **vita dell'età del Ferro**: il necessario per preparare e conservare il cibo, per filare e tessere, per vestirsi tutti i giorni e per ornarsi nei i giorni di festa...

Alcune "misteriose" sigle incise gettano luce sui riti e sulla scrittura, mentre altri oggetti testimoniano gli scambi economici che l'antica Trissino intesseva.

E ancora, un grande dolio, contenitori per cibi e bevande, e **una decina di tazze, trovate allineate lungo la parete**, hanno consentito di ricostruire un suggestivo angolo della casa e di immaginare le abitudini dei suoi abitanti.

La mostra documenta infine le caratteristiche del villaggio di Trissino, con case profondamente incassate nella roccia, in una posizione che consentiva l'accesso a numerose risorse oltre al controllo della vallata.

La mostra è adatta a tutte le classi dell'Infanzia, primaria e secondaria con contenuti e il linguaggio opportunamente calibrati. La durata della visita, comprensiva di attività laboratoriale, è di 1h30m.

**Trissino:** 18 settembre - 24 ottobre 2021

**Castelgomberto:** 6 novembre - 5 dicembre 2021

**Sovizzo:** 8 - 23 gennaio 2022

**Montecchio Maggiore:** 5 febbraio - 6 marzo 2022



# Percorsi attivi

Sono percorsi tematici della durata complessiva di circa 2 ore, pensati prevalentemente per le scuole esterne al Sistema Museale.

Comprendono la visita alle sale museali e l'approfondimento su una delle tematiche qui indicate, per ognuna delle quali sono previste delle attività pratiche che si riferiscono alla sezione d'interesse. Si svolgono completamente presso il Museo e possono essere richiesti percorsi misti in base ad esigenze specifiche.

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado				
					•	•	•						

## Sezione Naturalistica

- A. Fossili e paleontologia
- B. Rocce e minerali
- C. Valli, vulcani, geologia

## Sezione Archeologica

- D. Dal Paleolitico all'età del Bronzo
- E. L'età del Ferro: i Veneti antichi e i Celti
- F. Romani
- G. Longobardi



# Speciale primo ciclo della scuola Primaria

Le animazioni mirano ad introdurre i più piccoli al museo, alla storia e alle scienze con esperienze e giochi di ruolo in cui i bambini diventano i veri protagonisti. Si svolgono nell'arco di circa due ore e sono specifici per le classi I e II della scuola Primaria.

Vengono svolti normalmente al Museo e in alcuni casi anche a scuola o presso le sedi locali del Sistema Museale Agno-Chiampo.

infanzia			primaria				secondaria I grado			secondaria II grado			
		•	•	•									

## • NON È TUTTO ORO QUEL CHE LUCCICA

Alla ricerca delle pietre più preziose e rare del museo, per scoprire il fascino dei minerali, delle gemme e delle rocce.

## • IL PALEONTOLOGO ESPLORETORE: COME SI FORMA UN FOSSILE

La nostra mascotte, il granchio del museo, ci accompagnerà alla scoperta di antichi animali nascosti tra le rocce. Come sono arrivati lì?

## • IL GEOLOGO ESPLORETORE: COME SI FORMA UN VULCANO

Meraviglia e stupore, fascino ma anche un pò di spavento. I vulcani suscitano sempre grandi emozioni. Il geologo ci farà scoprire il vulcano che un tempo era qui dove siamo noi ora.

## • I VENETI DAI BEI CAVALLI

Chi erano i Veneti antichi? Conosciamo da vicino questo popolo affascinante attraverso i racconti degli antichi e le immagini di sé che ci hanno lasciato.

## • A TEATRO CON GLI ANTICHI ROMANI

Lasciamoci trasportare al tempo degli antichi Romani e scopriamo insieme la loro vita e le loro abitudini attraverso i divertenti personaggi del teatro romano.

## • IL POPOLO DALLE LUNGHE BARBE

I racconti di Paolo Diacono, un antico storico del VIII sec., ci portano nel mondo dei Longobardi, tra re coraggiosi, nobili principesse e cavalieri dalla lunga barba.

NOTA: tutte le Animazioni per la scuola dell'infanzia e del I ciclo della scuola primaria possono essere svolte in modalità Smart Lab



# Speciale Infanzia

Proposte per i più piccoli, per stimolare la loro curiosità, stupirli e coinvolgerli in piccoli viaggi alla scoperta del mondo naturale o archeologico. Incontri di un'ora o un'ora e mezza specifici per le classi dell'infanzia (grandi) con linguaggio e contenuti specifici per questa età.

Vengono svolti normalmente presso la scuola o in alternativa presso il Museo o le sedi locali del Sistema Museale Agno-Chiampo.

infanzia		primaria				secondaria I grado			secondaria II grado				
	•												

## • SULLE ALI DI LALLA: VITA DI FARFALLA

Una storia animata da coloratissime marionette per conoscere il ciclo riproduttivo delle farfalle, osservando le trasformazioni che avvengono prima di spiegare le ali e imparando le principali caratteristiche morfologiche.

## • VEDO E NON VEDO, IL VARIOPINTO MONDO DEGLI ANIMALI

Strategie, forme e colori che gli animali adottano per nascondersi, farsi riconoscere e intimidire i predatori. Sorprese ed emozioni per imparare divertendosi.

## • QUANTO È BUONA LA VERDURA?

Gli ortaggi, le parti commestibili e la stagionalità di frutta e verdura e come piccoli agricoltori proviamo a coltivare alcune specie. Caccia all'ortaggio e scoperta dei profumi.

## • REX IL DINOSAURO E DINO L'UCCELLINO

Caratteristiche e curiosità dei dinosauri raccontate attraverso l'utilizzo di simpatici pupazzi. Grandi o piccoli, colorati o piumati, cerchiamo di comprendere come sono stati scoperti e in che forma sono ancora tra noi.

## • NOI, CACCIATORI DELLA PREISTORIA

Seduti attorno al fuoco, nell'ombra di una caverna, riviviamo le storie dei coraggiosi cacciatori dell'età della pietra, in un mondo popolato da animali come mammoth, orsi delle caverne, rinoceronti e tigri dai denti a sciabola.

## • LA MERENDA DEGLI ANTENATI

Cosa si mangiava nella Preistoria, o al tempo dei Romani o ancora nel Medioevo? Un curioso viaggio nelle cucine e nelle dispense dei nostri antenati ci farà scoprire ingredienti, ricette, strumenti da cucina e sistemi per conservare il cibo quando il frigorifero non esisteva ancora.

## • LE AVVENTURE DI MINERVA E MERCURIO

Lei è la dea della saggezza, lui il famoso messaggero degli dei. Ma gli antichi miti raccontano che anche gli dei più rispettabili possono a volte essere capricciosi e malandrini... siete pronti a conoscere le loro avventure?

**SEZIONE  
ARCHEOLOGIA E  
STORIA**



# IN VIAGGIO NELLA PREISTORIA

## DALLA PIETRA AL RAME

1 o 2 incontri



- L'ETÀ DELLA PIETRA: PALEOLITICO E NEOLITICO 3 ORE
- L'ETÀ DEL RAME E IL COMPLESSO MEGALITICO DI SOVIZZO 3 ORE



### Per chi

Adatto alla classe III della Scuola primaria (secondo quadrimestre).

### Dove

- museo (primo incontro)
- sede locale di Sovizzo - 3dMoVE - Mostra virtuale presso la Biblioteca Civica di Sovizzo, via IV novembre, 10 e area archeologica in località S. Daniele, Viale degli Alpini (secondo incontro)

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
					•						

Facciamo un viaggio alle origini della storia dell'uomo, in quel lunghissimo periodo chiamato Preistoria: un'epoca segnata da grandi scoperte e invenzioni e da vere e proprie rivoluzioni nella vita degli uomini e nel rapporto con l'ambiente.

Nel primo incontro in museo, attraverso un'attività di gioco e con l'aiuto dei reperti esposti nelle vetrine, ripercorreremo le principali tappe dell'Età della Pietra, dal Paleolitico al Neolitico.

Nel secondo incontro, l'escursione allo straordinario complesso megalitico di Sovizzo, unica area archeologica musealizzata del territorio, sarà l'occasione per toccare con mano il passato e approfondire le pratiche rituali e funerarie dell'Età del Rame. L'attività comprende l'utilizzo dello spazio 3dMoVE.

# SULLE TRACCE DEI VENETI ANTICHI

## IL VENETO NELL'ETÀ DEL FERRO

2 incontri



- TI PRESENTO I VENETI ANTICHI 3 ORE
- ABITARE TRA I VENETI ANTICHI NELL'OVEST VICENTINO 3 ORE



### Per chi

Adatto a partire dalla classe IV della Scuola Primaria.

### Dove

scuola, museo o sedi locali nei comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo (primo incontro)

- museo (secondo incontro).

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
					•	•	•	•			

Cosa ci raccontano le fonti e le testimonianze archeologiche sui Veneti Antichi? Proveremo a scoprirlo attraverso una avvincente attività di ricerca, che ci porterà a scoprire, come veri e propri detective della storia, dettagli e aspetti della civiltà che abitò nel Veneto durante l'età del Ferro.

Nel secondo incontro, aiutati dai reperti esposti in Museo e da alcune attività di archeologia sperimentale, proveremo quindi a ricostruire la vita quotidiana e le attività artigianali nei villaggi d'altura dei Veneti Antichi, come Trissino, Montecchio e Montebello.

# TRA VENETI E CELTI

## CULTURE A CONFRONTO NELL'ETÀ DEL FERRO 2 incontri



- CHI ERANO I CELTI? 3 ORE
- PRESENZE CELTICHE NEL TERRITORIO 3 ORE



### Per chi

Adatto a partire dalla classe IV della Scuola primaria.

### Dove

- scuola, museo o sedi locali nei comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo (primo incontro)
- museo (secondo incontro)

infanzia			primaria				secondaria I grado			secondaria II grado				
						•	•	•	•	•				

Alla scoperta del misterioso e affascinante popolo dei Celti, che durante l'età del Ferro entrò in rapporto con diversi popoli italici, come i Veneti Antichi, i Reti e i Romani.

Nel primo incontro i ragazzi saranno guidati a ricostruire in maniera creativa gli aspetti principali della civiltà dei Celti sulla base delle testimonianze storiche e dei dati emersi dalla ricerca archeologica.

Nel secondo incontro i reperti rinvenuti nel territorio, come armi, ganci di cintura in ferro, ornamenti e altri preziosi oggetti di corredo, permetteranno ai ragazzi di approfondire il caso dell'abitato di Montebello, interessante esempio di villaggio di frontiera multietnico di 2500 anni fa.

# ARRIVANO I ROMANI

## L'ETÀ ROMANA NEL NOSTRO TERRITORIO

2 incontri



- VITA DA ANTICHI ROMANI 3 ORE
- I REPERTI RACCONTANO... L'ETA' ROMANA 3 ORE



### Per chi

Adatto a partire dalla classe V della Scuola primaria.

### Dove

- scuola, museo o sedi locali nei comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo (primo incontro)
- museo (secondo incontro)

infanzia		primaria			secondaria I grado				secondaria II grado				

L'arrivo dei Romani nel nostro territorio cambia completamente usi e abitudini degli abitanti dell'Ovest vicentino: aiutati dalle fonti e da ricostruzioni di reperti ritrovati dagli archeologi, proviamo a calarci nei panni di antichi Romani per conoscerli più da vicino e scoprire curiosità e segreti della loro vita quotidiana. Un'attività di laboratorio permetterà di ricostruire un modellino in 3D di una parte della casa e di ornarlo con le tipiche decorazioni romane.

Nel secondo incontro, i numerosi reperti romani rinvenuti nel territorio saranno i protagonisti di una attività di ricerca tra le sale del Museo e di un laboratorio manuale che ci porterà a riprodurre un oggetto tipico della romanità.

# I LONGOBARDI E LE TESTIMONIANZE DEL TERRITORIO

2 incontri



- CHI ERANO I LONGOBARDI? 3 ORE
- TESTIMONIANZE LONGOBARDE NELL'AGNO-CHIAMPO 3 ORE



## Per chi

Adatto alla Scuola secondaria di primo e di secondo grado.

## Dove

- scuola o sedi locali nei Comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo oppure sede museale locale di Sovizzo - 3d MoVE- Mostra virtuale presso la Biblioteca Civica di Sovizzo, via IV novembre, 10 (primo incontro)
- museo (secondo incontro)

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
						•	•	•	•	•	•

Chi erano i Longobardi? Nel primo incontro partiremo dall'analisi delle fonti, presentate in maniera interattiva e coinvolgente, per ricavare informazioni su questo popolo e cercheremo di conoscere più da vicino i loro usi e costumi, provando anche a riprodurre alcuni oggetti tipici della loro arte.

Se svolta presso la sede museale locale di Sovizzo, l'attività comprende l'esperienza multimediale 3dMoVE.

In museo scopriremo le tracce che i Longobardi hanno lasciato nel nostro territorio, ricercando in maniera attiva le informazioni e formulando ipotesi sugli oggetti esposti in vetrina. Alla fine proveremo a "ridare un volto" ai Longobardi, ricostruendone l'aspetto e l'abbigliamento.

# L'ETÀ DEI CASTELLI

## QUATTRO PASSI NEL MEDIOEVO

1 o 2 incontri



- L'ETA' DEI CASTELLI 3 ORE
- ESCURSIONE AI CASTELLI 3 ORE



### Per chi

Adatto a partire dalla classe I della Scuola secondaria di primo grado; a partire dalla classe IV della Scuola primaria è possibile effettuare la sola uscita.

### Dove

- scuola o sedi locali nei Comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo (primo incontro)
- escursione con ritrovo direttamente presso i siti (Castelli di Montecchio o Rocca di Arzignano) (secondo incontro)

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
					•	•	•	•			

Nel primo incontro, a partire dalle conoscenze dei ragazzi, proveremo a ricostruire la storia, le caratteristiche e la vita di un castello medievale, collocando le testimonianze locali nel contesto della grande storia studiata a scuola. Un'attività creativo-manuale permetterà ai ragazzi di rielaborare in maniera artistica le conoscenze acquisite.

Nel secondo incontro andremo in escursione ai Castelli di Bellaguardia e della Villa di Montecchio Maggiore oppure alla Rocca di Arzignano, dove potremo verificare sul campo quanto appreso e metterci in gioco con un piccolo torneo medievale.

# NEL LABORATORIO DI UN ANTICO VASAI

## LA LAVORAZIONE DELL'ARGILLA

1 incontro di 3 ore



### • COME NASCE UN VASO? 3 ORE



#### Per chi

Adatto a partire dalla classe III della Scuola primaria.

#### Dove

- scuola, museo o sedi locali nei comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado			
				•	•	•	•	•	•			

Fin dalla sua scoperta nel Neolitico, l'argilla si è rivelata un materiale utilissimo alla vita quotidiana degli uomini del passato, per realizzare contenitori da dispensa, da tavola, da cucina e molti altri oggetti.

Lo testimoniano i numerosi vasi esposti anche nelle sale del Museo Zannato, caratterizzati da forme e decorazioni diverse. Ma come nasce un vaso di argilla? Il rinvenimento a Montebello Vicentino della "Casa del Vasai", ci permette di conoscere da vicino il lavoro di un vasai protostorico e di sperimentare tecniche e strumenti per la lavorazione della ceramica nella seconda Età del Ferro.

# APPRENDISTI TESSITORI DALLA FIBRA AL TESSUTO

1 incontro di 3 ore



• COME NASCE UN TESSUTO? 3 ORE



## Per chi

Adatto a partire dalla classe III della Scuola primaria e alla Scuola secondaria di primo grado.

## Dove

- scuola, museo o sedi locali nei comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado			
				•	•	•	•	•	•			

La lavorazione delle fibre nell'antichità risale a tempi antichissimi, come documentato dai ritrovamenti archeologici. Anche alcuni reperti desposti al Museo Zannato, così come la riproduzione di alcuni telai verticali, ci raccontano quanto la tessitura fosse un'attività importante e diffusa anche nel nostro territorio nel corso del tempo.

Dopo aver ripercorso insieme la storia di questa antichissima arte, dalle fibre vegetali a quelle animali, dai primi intrecci ai tessuti realizzati con il telaio verticale, passeremo alla fase di sperimentazione pratica: i ragazzi potranno così provare a riprodurre le antiche tecniche di lavorazione della lana e a realizzare, con l'ausilio di piccoli telai, un semplice manufatto in tessuto.



# IL MESTIERE DELL'ARCHEOLOGO

## LO SCAVO STRATIGRAFICO

1 incontro di 3 ore



- LO SCAVO STRATIGRAFICO 3 ORE



### Per chi

Adatto a partire dalla classe III della Scuola primaria.

### Dove

- museo o sedi locali nei comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
				•	•	•					

Il laboratorio permette di conoscere e di sperimentare in prima persona il mestiere dell'archeologo.

Dopo aver riflettuto sui metodi e le finalità di uno scavo stratigrafico, i ragazzi saranno organizzati in squadre di lavoro e impegnati in una simulazione di scavo in cassoni di un contesto archeologico analogo a quelli ritrovati nel territorio; quindi procederanno alla raccolta dei dati, alla documentazione con fotografie e disegni, interpretando le informazioni acquisite nello scavo, allo scopo di ricostruire la storia.

# UN SMS... DALLA STORIA

## SEGNI, SCRITTURE E LINGUAGGI

2 incontri di 3 ore



- DAI SEGNI ALL'ALFABETO 3 ORE
- MESSAGGI DAI NOSTRI ANTENATI 3 ORE



### Per chi

Adatto a partire dalla classe IV della Scuola primaria.

### Dove

- scuola, museo o sedi locali nei Comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo (primo incontro)
- museo (secondo incontro)

infanzia		primaria			secondaria I grado			secondaria II grado			
				•	•	•	•	•			

Dai segni cuneiformi, agli antichi geroglifici all'invenzione dei primi alfabeti, la storia della scrittura ha affascinato archeologi e storici di tutti i tempi e ha permesso di svelare i segreti di molti popoli antichi.

Nel primo incontro conosceremo da vicino supporti e tecniche di scrittura usati dagli antichi e impareremo a decifrare alcuni di questi preziosi segni, capaci di rivelarci importanti informazioni sul passato.

Il secondo incontro ci porterà alla ricerca delle tracce di antiche scritture presenti nel nostro territorio: i ragazzi saranno messi alla prova con giochi e attività che permetteranno di familiarizzare con la scrittura dei Veneti Antichi e con quella dei Romani.

Un'attività pratica permetterà infine di sperimentare concretamente queste antiche scritture.

# RITRATTO DI UN MUSEO ARCHEOLOGICO

## DAL PASSATO AL FUTURO

1 incontro di 3 ore



• RITRATTO DI UN MUSEO ARCHEOLOGICO 3 ORE



### Per chi

Adatto a partire dalla classe III della Scuola primaria.

### Dove

- museo o sedi locali nei comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado			
				•	•	•	•					

A cosa serve un museo archeologico? Come funziona al suo interno, quali sono le sue caratteristiche essenziali e di cosa si occupano gli archeologi che vi lavorano?

Un tour reale o virtuale all'interno del Museo Zannato ci permetterà di scoprirlo e di capire concretamente l'importanza di azioni come studio, restauro, conservazione, divulgazione delle tracce del nostro passato, per ricostruire la storia e consegnarla al futuro.

Sulla base di quanto appreso, i ragazzi proveranno quindi a progettare e allestire in gruppo il loro personale museo archeologico "contemporaneo", riflettendo su che cosa vorrebbero conservare di sé e del loro quotidiano per consegnarlo agli archeologi di domani.



• QUANDO IL METALLO DIVENTA ARTE 3 ORE



### Per chi

Adatto a partire dalla classe III della Scuola primaria.

### Dove

- scuola, museo o sedi locali nei comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo
- museo (secondo incontro)

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
					•	•	•	•			

Oro, argento, bronzo, ma anche rame e ferro: sono i metalli utilizzati dall'uomo nel corso del tempo per produrre manufatti straordinari, che da sempre sono simbolo di prestigio e potere.

A partire dalle numerose testimonianze rinvenute nel territorio dell'Agno- Chiampo, ripercorreremo la storia della scoperta dei metalli, gli strumenti e le tecniche utilizzati per lavorarli, i personaggi e i contesti a cui tali preziosi oggetti erano destinati.

I ragazzi proveranno quindi a riprodurre alcuni gioielli e manufatti preziosi, scoprendo come lamine lavorate a sbalzo, fibule, pendagli, armille, anelli con sigillo, ganci di cintura e altro ancora siano ancora oggi una testimonianza viva del sapere tecnico e del gusto estetico degli antichi.

# ARCHEO...GIOCHIAMO!

## LE GRANDI CIVILTÀ IN GIOCO

1 incontro di 3 ore



### • LE GRANDI CIVILTÀ IN GIOCO 3 ORE



#### Per chi

Adatto a partire dalla classe IV della Scuola primaria.

#### Dove

- scuola, museo o sedi locali nei comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
				•	•	•	•				

L'attività si pone come integrativa allo studio delle grandi civiltà e ha l'obiettivo di conoscerle meglio attraverso un aspetto curioso e insolito, quello del gioco.

L'archeologia ci ha restituito infatti notizie e reperti sui giochi antichi, una preziosa fonte di conoscenza per comprendere il mondo e il pensiero dei popoli del passato.

I ragazzi saranno guidati a sperimentare antichi giochi che li renderanno protagonisti di un'avvincente partita... con la storia.

A seconda del programma svolto, il laboratorio verterà sui giochi di Sumeri, Egizi, Greci, Romani

**SEZIONE  
NATURA  
E SCIENZA**



- FORMA, GEOMETRIA E MINERALI 2 ORE
- VISITA ALLA COLLEZIONE MINERALOGICA DEL MUSEO 2 ORE
- ESCURSIONE AL MONTE NERO 3 ORE



### Per chi

Adatto a partire dalla classe III della Scuola primaria (programma specifico per ogni livello/ciclo).

### Dove

- scuola, museo o sedi locali del Sistema Museale Agno-Chiampo (primo incontro)
- museo (secondo incontro)
- escursione al Monte Nero - Montecchio Maggiore (importante giacimento di cristalli e zeoliti).

**EQUIPAGGIAMENTO PER L'ESCURSIONE:** scarpe comode e robuste, pantaloni lunghi, maglia e giacca adeguate alla giornata.

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
				•	•	•	•				

Un viaggio per esplorare i minerali partendo dalla loro formazione fino alle loro caratteristiche distintive di base: osserveremo e manipoleremo alcuni campioni e faremo alcune prove pratiche sulle proprietà fisiche, chimiche ed ottiche più importanti.

Il laboratorio ci aiuterà a classificare le rocce sedimentarie, magmatiche e metamorfiche, attraverso l'utilizzo di uno stereomicroscopio e la manipolazione e l'osservazione di rocce caratteristiche del nostro territorio e della storia geologica italiana.

Presso il museo potremo osservare la collezione mineralogica oltre ad altri reperti non esposti.

L'uscita prevede la visita del famoso giacimento mineralogico del Monte Nero lungo il sentiero didattico dedicato.

# FOSSIL LAB

## DETECTIVE DELLA STORIA



- IL FILO DEL TEMPO 2 ORE
- SMARTBOX 2 ORE
- ESCURSIONE PALEONTOLOGICA 3 ORE



### Per chi

Adatto a partire dalla classe III della Scuola primaria (programma specifico per ogni livello/ciclo).

### Dove

- scuola, museo o presso le sedi locali nei Comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo (primo incontro)
- escursione alle Spurghe di Sant'Urbano

EQUIPAGGIAMENTO PER L'ESCURSIONE: scarpe comode e robuste, pantaloni lunghi, maglia e giacca adeguate alla giornata.

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		

Un laboratorio per ripercorrere le tappe dell'evoluzione e della storia della Terra attraverso l'analisi dei fossili.

Con un divertente gioco a squadre, filo e mollette, ricostruiremo la linea del tempo per capire il ruolo importante del paleontologo e quello che sappiamo fino ad oggi.

Nella seconda parte avremo la possibilità di lavorare ad uno dei tre differenti laboratori denominati smartbox:

- 1 - fossili guida e alla biostratigrafia
- 2 - paleoambienti e formazione delle rocce
- 3 - tafonomia e condizioni di morte degli organismi

Tutti e tre i laboratori si basano sul metodo IBSE e daranno ai ragazzi la possibilità di lavorare da soli o in gruppo e di verificare ipotesi e ragionamenti.

In l'uscita i ragazzi potranno sperimentare il ruolo del paleontologo: con l'utilizzo della strumentazione specifica andranno alla ricerca di fossili e delle tracce della vita passata.



# STRATI, ROCCE E PIEGHE, LA STORIA GEOLOGICA DEL VENETO



- QUANTI SONO I SASSI 20RE
- DALLE ROCCE ALLE FORME DEL PAESAGGIO 2 ORE
- ESCURSIONE 3 ORE



## Per chi

Adatto a partire dalla classe V della Scuola primaria (programma specifico per ogni livello/ciclo).

## Dove

- scuola, museo o sedi locali nei Comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo (primo incontro)
- escursione nel territorio (secondo incontro)

EQUIPAGGIAMENTO PER L'ESCURSIONE: scarpe comode e robuste, pantaloni lunghi, maglia e giacca adeguate alla giornata.

infanzia			primaria			secondaria I grado		secondaria II grado		
				•	•	•	•			

Il Territorio che vediamo oggi è il risultato di una lunga storia geologica: dove oggi troviamo alte catene montuose si nascondono le tracce di antichi mari ricchi di vita, vulcani sottomarini, o ghiacciai scomparsi.

Partiremo dal definire i tre fondamentali tipi di roccia (sedimentaria, vulcanica e metamorfica) attraverso alcuni esperimenti pratici su appositi campioni. Cercheremo poi di riconoscere alcuni reperti (reali o digitali) e capire quali sono le caratteristiche importanti da osservare e rilevare.

Nella seconda parte comprenderemo il principio di sovrapposizione degli strati, con accenni importanti alle tappe fondamentali di storia della scienza geologica, fino ad analizzare le deformazioni alle quali sono sottoposte le rocce che formano il Veneto, giocando con fogli, spaghi e colori e ricostruendo una semplice ma reale successione stratigrafica.

# FAGLIE, TERREMOTI E VULCANI, LA FORZA DELLA TERRA

1 o 2 incontri



- L'ENERGIA E LA STRUTTURA DELLA TERRA 2 ORE
- SISMOGRAFO / VULCANI 2 ORE
- ESCURSIONE SUL MONTE NERO 3 ORE



## Per chi

Adatto a partire dalla classe III della Scuola primaria (programma specifico per ogni livello/ciclo).

## Dove

- scuola o museo (primo incontro)
- escursione al Monte Nero di Montecchio Maggiore

EQUIPAGGIAMENTO PER L'ESCURSIONE: scarpe comode e robuste, pantaloni lunghi, maglia e giacca adeguate alla giornata.

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

La deriva dei continenti: quali prove abbiamo a disposizione per affermare che i continenti si muovono?

Partendo da questa domanda analizziamo i principi della tettonica a placche, tra vulcani, terremoti e punti caldi fino al motore che muove questo grande sistema.

Andremo a cercare online tra gli archivi dei terremoti in tempo reale per verificare quanti sono e dove avvengono.

Nella seconda parte, per la scuola primaria, costruiremo un sismografo con cartone e pennarelli, per comprendere la base del suo funzionamento.

Per le secondarie, utilizzeremo alcune simulazioni online per verificare il comportamento dei diversi tipi di lava (viscosità, acidità, temperatura) e struttura vulcanica (aerea o sottomarina).

L'escursione al Monte nero sarà l'occasione per scoprire alcune caratteristiche peculiari di questo antico vulcano e conoscerne le caratteristiche.

# A COME ATMOSFERA INVISIBILE CONTENITORE DI VITA

2 incontri



- STRATI, FISICA, CHIMICA, EFFETTO SERRA 2 ORE
- ANALIZZIAMO L'INQUINAMENTO DELL'ARIA 2 ORE



## Per chi

Adatto alla Scuola primaria e alla Scuola secondaria.

## Dove

- scuola o museo o presso le sedi locali nei Comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo (primo incontro)
- museo (secondo incontro)
- escursione alle Rotte del Guà, Arzignano (terzo incontro)

## EQUIPAGGIAMENTO PER

L'ESCURSIONE: scarpe comode e robuste, pantaloni lunghi, maglia e giacca adeguate alla giornata.

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado			
				•	•	•	•	•	•			

La qualità dell'aria che respiriamo è un importante fattore di benessere e salute: conoscere quindi l'atmosfera, la sua composizione e osservarne il grado di inquinamento con semplici esperimenti da realizzare a scuola, rappresenta un primo passo per rendersi conto del suo effettivo valore.

Una prima parte di laboratorio ci farà capire le basi fisiche e chimiche dell'aria, la sua composizione e i cambiamenti che avvengono dal livello del mare fin verso lo spazio.

Per le primarie, seguirà la predisposizione di alcuni esperimenti da installare presso la scuola (fogli con vaselina cattura polveri) che saranno poi l'oggetto di analisi nella seconda parte della proposta (da fare necessariamente ad almeno una settimana di distanza dalla prima).

Per le scuole secondarie, seguirà l'esperimento dedicato all'effetto serra (anidride carbonica creata dalle rocce con conseguente innalzamento della temperatura) che permetterà di introdurre le questioni legate al cambiamento climatico.

Tra archeologia, storia e natura



- CELLULA E DNA 2 ORE
- LABORATORIO DI ESTRAZIONE DEL DNA 2 ORE



### Per chi

La proposta è adattabile alle esigenze della classe per numero di lezioni e contenuti.

### Dove

- scuola o sedi locali nei comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo.
- scuola o museo per la parte laboratoriale di estrazione del dna

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
						•	•	•	•		

Il funzionamento cellulare, oltre ad essere argomento dei percorsi scolastici, è anche un sapere basilare di conoscenza scientifica importante, legato a temi di attualità come riposte immunitarie e malattie.

Per approfondire questi temi in questa proposta affronteremo dapprima la struttura della cellula, (procariote ed eucariote) utilizzando alcuni modelli digitali infine valuteremo le differenze tra cellule animali e vegetali utilizzando delle riproduzioni.

Nella parte di laboratorio ciascuno potrà cimentarsi nell'estrazione del filamento di DNA a partire da una semplice banana: preparazione del filtrato, lisi delle pareti cellulari, eliminazione delle proteine, ecc.



- LE STRUTTURE DEGLI ALBERI 3 ORE
- ESCURSIONE DI RACCOLTA E PREPARAZIONE DI UN ERBARIO 3 ORE



### Per chi

Adatto a tutte le classi delle scuole dell'obbligo (programma specifico per ogni livello/ciclo).

### Dove

• scuola, museo o presso le sedi locali nei Comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo

### EQUIPAGGIAMENTO PER

L'ESCURSIONE: scarpe comode e robuste, pantaloni lunghi, maglia e giacca adeguate alla giornata.

infanzia			primaria					secondaria I grado		secondaria II grado			
			•	•	•	•	•	•					

Foglie, fiori, tronchi, radici: sappiamo davvero come funzionano gli alberi e quanto importante sia la loro presenza nel nostro ambiente? Dopo aver analizzato le strutture vegetali e la loro funzione, analizziamo le trasformazioni di queste strutture nel corso del ciclo vitale.

Impariamo la differenza tra erba, arbusto, cespuglio e albero provando poi a riconoscere almeno dieci specie di alberi/erbe comuni, dalla forma delle foglie al colore della corteccia, imparando ad utilizzare una scheda dicotomica in una simulazione di classificazione in classe, con campioni appositi.

Durante l'escursione conosceremo l'ambiente che ci circonda e con l'utilizzo della chiave che abbiamo imparato ad usare classificheremo le specie vegetali che troveremo nel nostro cammino.

Dove possibile, raccoglieremo campioni naturali per comporre un vero erbario in grado di fissare le nostre conoscenze e accompagnarci nelle scoperte future.

# ARTROPODI ABC

## INSETTI, CROSTACEI & CO

2 o 3 incontri



- INSETTO PUZZLE: CAPO, TORACE ADDOME 2 ORE
- QUANTE ZAMPE! 2 ORE
- ESCURSIONE ENTOMOLOGICA 3 ORE



### Per chi

La proposta è adattabile alle esigenze della classe per numero di lezioni e contenuti.

### Dove

- scuola o sedi locali nei comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo.
- escursione in natura lungo uno dei percorsi del sistema museale Agno-Chiampo

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado			
				•	•	•	•	•	•			

Il Museo conserva un'importantissima collezione di crostacei fossili: analizzare le forme e immaginare le relative funzioni così come gli adattamenti allo stile e agli ambienti di vita sono solo alcune delle importanti possibilità che questi reperti di permettono di sviluppare.

Per questo motivo è importante, come conoscenza di base, saper confrontare i modelli corporei principali, le parti del corpo, le omologie e imparare le differenze tra insetti, ragni, anellidi e appunto, crostacei.

Nel laboratorio proveremo a ricostruire, in un vero puzzle anatomico, questi gruppi animali, daremo un senso alle nostre ricostruzioni e cercheremo di classificare i principali gruppi.

In escursione potremmo andare alla ricerca di insetti e altri artropodi per cercare di analizzarne dal vivo le caratteristiche.

# PIPISTRELLI E SUPERPOTERI

## I NOSTRI ALLEATI SILENZIOSI

1 incontro



• ORIGINE, CARATTERISTICHE, DIVERSITÀ DELLE SPECIE (2 O 3 ORE)



### Per chi

Adatto a tutte le classi delle scuole dell'obbligo (programma specifico per ogni livello/ciclo)

### Dove

• scuola o sedi locali nei Comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo

infanzia			primaria				secondaria I grado			secondaria II grado			
		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	

I pipistrelli, protagonisti della notte, nascondono incredibili capacità: volano con le mani, vedono con le orecchie, dormono per interi mesi a testa in giù....

Ecco allora che un piccolo viaggio alla scoperta di questi incredibili animali ci aiuterà a sfatare miti e paure, a comprendere come gli animali si adattano all'ambiente nel quale vivono e a dare il giusto valore e rispetto ad uno dei gruppi animali più importanti, già protetti da importanti leggi europee e nazionali.

Un laboratorio fatto con origami, ultrasuoni, quiz, video e reperti del museo per raccontare curiosità, etologia, ecologia, ambienti e fare ordine nella grande biodiversità di questo gruppo animale.



- L'IMPORTANZA DELL'AGRICOLTURA 2 ORE
- INSETTI AMICI, INSETTI NEMICI 2 ORE
- ESCURSIONE AGLI ORTI URBANI 3 ORE



### Per chi

Adatto a tutte le classi della Scuola primaria (programma specifico per ogni livello/ ciclo). Per la Scuola dell'infanzia riduzione della tempistica in aula ad 1,5 ore per incontro, escursione invariata

### Dove

- museo o sedi locali nei Comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo o presso la scuola
- escursione presso gli orti urbani di Montecchio Maggiore (Orti Castellani) o Montebello Vicentino (secondo incontro)

infanzia			primaria				secondaria I grado			secondaria II grado				
	•	•	•	•	•	•	•							

In collaborazione con le iniziative sugli orti urbani di alcune Amministrazioni Comunali nasce il laboratorio sull'agricoltura.

Che cos'è e come è nata l'agricoltura? Quanti tipi di agricoltura ci sono? Quali piante vengono coltivate nel mondo? E soprattutto, come possiamo essere anche noi degli agricoltori?

Scopriamo frutta e verdura di stagione, seguiamo il ciclo dal seme alla raccolta, parliamo di cibo e valore nutrizionale.

E poi ancora, gli insetti alleati del contadino, gli insetti nemici e la lotta biologica per salvare frutta e ortaggi dai parassiti.

Pannelli con la geografia dei prodotti tipici, il labirinto del biologico, la piramide alimentare sono alcuni degli strumenti che verranno utilizzati.

L'uscita agli orti urbani di Montecchio o Montebello sarà l'occasione per fare conoscere le iniziative cittadine e per cimentarsi in una divertente caccia all'ortaggio!



# COME UN VERO NATURALISTA

## LO SCIENZIATO DEL MUSEO

2 incontri



- LA VALIGIA DELLE MERAVIGLIE 2 ORE
- ESCURSIONE: RACCOLTA DI CAMPIONI NATURALI 3 ORE



### Per chi

Adatto a tutte le classi della Scuola primaria (programma specifico per ogni livello/ciclo). Per la Scuola dell'infanzia lezione in aula di 1,5 ore per incontro, escursione invariata.

### Dove

- scuola, museo o sedi locali nei Comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo (primo incontro)

- escursione sui sentieri dell'Agno-Chiampo

EQUIPAGGIAMENTO PER L'ESCURSIONE: scarpe comode e robuste, pantaloni lunghi, maglia e giacca adeguate alla giornata.

infanzia		primaria				secondaria I grado			secondaria II grado			
	•	•	•	•	•							

Chi è il Naturalista? Che lavoro fa al Museo Zannato? Quali sono i suoi strumenti? Cosa si nasconde nella sua valigia?

Scopriamo gli strumenti da campo (lenti di ingrandimento, binocoli, quaderni di appunti) e le diverse aree di studio delle scienze naturali: dai fossili agli animali, fino alle piante e alle rocce, lasciandoci guidare dalla curiosità che è l'arma segreta di ogni vero scienziato!

Come veri detective cimentiamoci quindi in un'indagine naturalistica: esaminando indizi e tracce scoviamo chi frequenta boschi e prati del nostro territorio, in un viaggio alla scoperta della biodiversità.

Durante l'escursione con alcuni giochi metteremo in pratica le conoscenze acquisite, cercando di indagare l'ambiente che ci circonda, gli animali che ci vivono e le relazioni esistenti tra fauna, flora e ambiente.

# KEY TO NATURE, UN LIBRETTO DI ISTRUZIONI PER GLI ALBERI

2 incontri



- TASSONOMIA E CLASSIFICAZIONE DEGLI ALBERI 2 ORE
- ESCURSIONE DI RICERCA E CLASSIFICAZIONE 2 ORE



## Per chi

Adatto a tutte le classi della Scuola primaria (programma specifico per ogni livello/ ciclo). Per la Scuola dell'infanzia riduzione della tempistica in aula ad 1,5 ore per incontro, escursione invariata

## Dove

- museo o sedi locali nei Comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo o presso la scuola
- escursione/laboratorio presso il giardino della scuola o un giardino pubblico o un'area verde delimitata

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
						•	•	•			

Come funziona una chiave dicotomica? A che cosa serve?

Per classificare e indentificare gli alberi della nostra scuola o del nostro parco giochi, sfruttiamo il progetto Dryades del Dipartimento di Scienze della Vita dell'Università di Trieste che ad oggi ha creato più di 600 guide interattive a piante, animali e funghi.

Per raggiungere questo obiettivo dovremmo analizzare e dividere le forme e le caratteristiche, elencarle, archivarle e lavorare in gruppo alla creazione di una chiave di identificazione digitale, consultabile da smartphone o da pc e condivisibile poi sul sito della scuola, utile a tutti quelli che vorranno conoscere meglio quel determinato luogo che abbiamo scelto di analizzare.



- L'UOMO E LA BIODIVERSITÀ 3 ORE
- ESCURSIONE URBANA NELLA RETE ECOLOGICA 3 ORE



### Per chi

Adatto a partire dalla classe IV della Scuola primaria (programma specifico per ogni livello/ciclo)

### Dove

- scuola o sedi locali nei Comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo
- escursione cittadina con partenza dalla scuola

**Alle classi aderenti verrà fornita una cassetta nido per uccelli da installare presso la scuola** (fino ad esaurimento scorte)

infanzia			primaria				secondaria I grado			secondaria II grado				
						•	•	•	•	•				

La biodiversità è la ricchezza di specie e relazioni che coesistono in un ecosistema: la comprensione di questo fondamentale valore è uno dei temi dell'agenda 2030 e la sua salvaguardia una delle grandi sfide che l'uomo oggi deve affrontare.

Anche nelle nostre città e nei nostri paesi possiamo intervenire direttamente con le nostre azioni, per migliorare la condizione della natura che qui riesce a vivere e a proliferare.

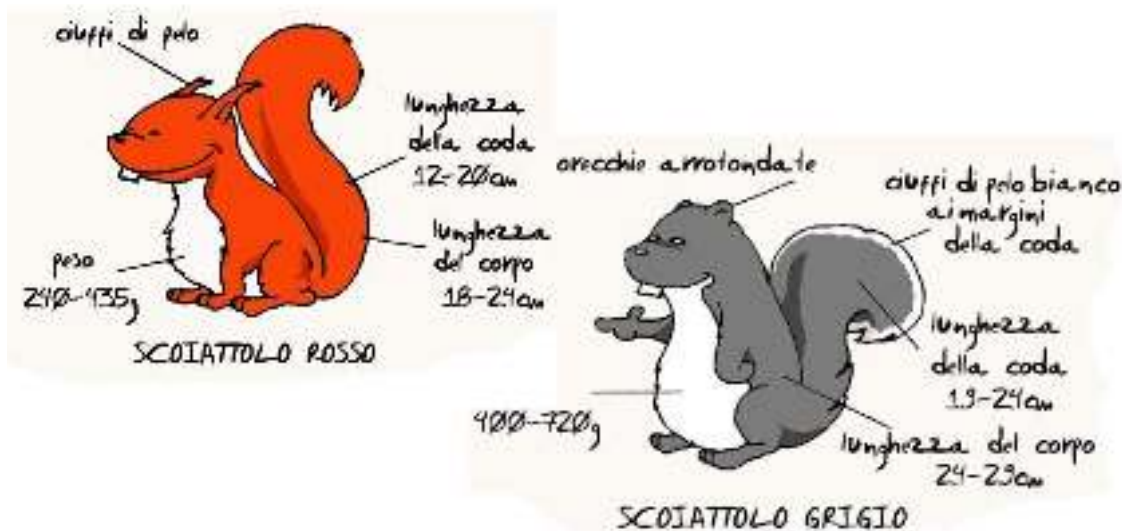
Nel laboratorio in classe si parlerà quindi di biodiversità e di reti ecologiche e ricercheremo nella mappa della città i luoghi utili alle nostre ricerche in una vera analisi geografica del nostro quartiere o della nostra scuola.

Andremo quindi a cercare e ad analizzare i luoghi della rete ecologica cittadina, armati di checklist e mappa: per le primarie aggiungeremo un laboratorio creativo di *seed bombing*, per le secondarie un'indagine digitale con smartphone e app iNaturalist.

# PIATTO SCOIATTOLO

## UN VERO PROGETTO DI CITIZEN SCIENCE

2 incontri



- SCOIATTOLI E ALTRI ALIENI 2 ORE
- ESCURSIONE DI CITIZEN SCIENCE: TUTTI SCIENZIATI 3 ORE
- USCITA DI RICERCA E RACCOLTA DATI 3 ORE



### Per chi

La proposta è adattabile alle esigenze della classe per numero di lezioni e contenuti.

### Dove

- scuola o sedi locali nei comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo
- escursione sui sentieri dell'Agno-Chiampo

### EQUIPAGGIAMENTO PER

L'ESCURSIONE: scarpe comode e robuste, pantaloni lunghi, maglia e giacca adeguate alla giornata.

infanzia		primaria			secondaria I grado			secondaria II grado					
				•	•	•	•	•	•				

Flatty è uno scoiattolo rosso (*Sciurus vulgaris* è il suo nome scientifico) che ha deciso di promuovere la causa di tutti gli scoiattoli rossi, cioè gli scoiattoli nativi dell'Europa che stanno ora affrontando una grande minaccia: gli scoiattoli grigi!

Gli scoiattoli grigi (*Sciurus carolinensis* è il loro nome scientifico) sono una specie aliena e invasiva, introdotta dal Nord America dagli esseri umani e ormai ben stabilita in Europa: più grossi ed aggressivi, in pochi anni hanno decimato gli scoiattoli europei.

Nel primo incontro conosceremo le specie di scoiattoli, e le problematiche conseguenti alla diffusione di specie aliene.

Durante l'escursione di citizen science andremo alla ricerca di tracce e segni della presenza degli animali, con l'obiettivo di riportare le informazioni in una piattaforma web nata con lo scopo di analizzare i dati di presenza e monitorare così la presenza degli scoiattoli grigi in Veneto: in questo senso, saremo veri e propri scienziati della biodiversità!

# BECCO ZAMPE E PENNE, GLI ADATTAMENTI DEGLI UCCELLI

1 incontro



• LABORATORIO IBSE SU UCCELLI E LORO ADATTAMENTI 3 ORE



## Per chi

Adatto alla Scuola primaria e alla Scuola secondaria.

## Dove

- museo (primo incontro)
- museo o sedi locali nei Comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo (secondo incontro);
- escursione lungo i sentieri del Sistema Museale Agno Chiampo (terzo incontro).

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		

Per Charles Darwin, uccelli e becchi sono stati un'importante fonte di ispirazione e analisi: dai fringuelli delle Galapagos ai piccioni inglesi, l'osservazione delle loro caratteristiche ha ispirato in modo decisivo la teoria della selezione naturale.

Ecco allora che in un vero e proprio laboratorio IBSE, fatto di osservazione e ipotesi, cercheremo di comprendere i principi di base della selezione naturale e dell'evoluzione.

1 - *La battaglia dei becchi* ci insegnerà come ad ogni forma corrisponda un cibo adatto

2 - *Becchi, zampe e ambienti*, con un gioco divertente di puzzle impossibili, ci farà scoprire come ogni specie si sia evoluta in uno specifico contesto ambientale

3 - *Leggeri come l'aria*, infine, ci insegnerà quanto il volo sia un gioco delicato fatto di dettagli e migliorie.

**SPECIALE  
SCUOLA  
SECONDARIA**



- IL CICLO DEL CARBONIO 2 ORE
- THE BUTTERFLY EFFECT 2 ORE
- HOMO DEUS 2 ORE



### Per chi

Scuola secondaria, esclusivamente online in modalità **SMARTLAB**

*"L'impatto dell'umanità sul pianeta ha lasciato un'impronta distinta, anche sulla scala del tempo geologico: questa ipotesi ha recentemente guadagnato molti sostenitori tra gli esperti. Cambiamenti climatici globali, mutamento dei cicli del clima, inquinamento diffuso, ricaduta radioattiva, accumulo di plastica, aumento delle specie invasive ed estinzione di massa di altre specie - questi sono solo alcuni dei molti indicatori che lasciano tracce indelebili negli strati profondi del sottosuolo, base scientifica per riconoscere nuovi intervalli di tempo nella storia della Terra".*

Erle C. Ellis

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
						•	•	•	•	•	•

Una nuova proposta didattica sviluppata in modalità smartlab, che racconta e analizza il ruolo dell'uomo nel pianeta terra.

Tre moduli distinti nei quali gli studenti acquisiranno prima alcune basi scientifiche per comprendere l'argomento e metteranno poi alla prova le loro capacità deduttive e di work-group nella risoluzione di quesiti e problemi.

### - IL CICLO DEL CARBONIO

Come l'uomo ha modificato il mondo

### - THE BUTTERFLY EFFECT

Gli impatti della società globale

### - HOMO DEUS

Il futuro e le azioni della nostra specie

# MACROINVERTEBRATI, BIOINDICATORI E QUALITÀ DELL'ACQUA

2 o 3 incontri



- I MACROINVERTEBRATI ACQUATICI E LA LORO CLASSIFICAZIONE 2 ORE
- IL FIUME E I SUOI PARAMETRI FISICI E CHIMICI 2 ORE
- USCITA IN AMBITO FLUVIALE 3 ORE



## Per chi

La proposta è adattabile alle esigenze della classe per numero di lezioni e contenuti.

## Dove

- scuola o sedi locali nei comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo.
- escursione in ambiente fluviale, da valutare in base alla posizione della scuola

EQUIPAGGIAMENTO PER L'ESCURSIONE: scarpe comode e robuste, pantaloni lunghi, maglia e giacca adeguate alla giornata.

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
						•	•	•	•		

Analizzare l'ambiente fluviale attraverso una sistema standard (Indice Biotico Esteso, semplificato) per valutare la qualità e ipotizzare eventuali metodi di miglioramento: larve di insetti, piccoli crostacei, molluschi e anellidi diventano le sentinelle delle condizioni ecologiche.

Impareremo a riconoscere la fauna fluviale attraverso chiavi dicotomiche, uno degli strumenti scientifici utilizzati nella classificazione.

Proveremo a distinguere sorgenti, fiumi e risorgive, attraverso diverse caratteristiche morfologiche e tecniche e a comprendere le diverse parti del fiume e parametri fisici e chimici che lo caratterizzano.

Un'occasione per conoscere e applicare sistemi tecnici di valutazione e per approfondire aspetti riguardanti gli habitat acquatici.



# TESSERE COME GLI ANTICHI

## LABORATORIO SPERIMENTALE DI TESSITURA

3 ore



### • TESSERE COME GLI ANTICHI 3 ORE



#### Per chi

Adatto alla Scuola  
secondaria superiore

#### Dove

- museo o sedi locali nei comuni del Sistema Museale Agno-Chiampo

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
						•	•	•			

In questo laboratorio esploreremo l'antica arte della tessitura utilizzando alcuni piccoli telai e proveremo a riprodurre le tecniche degli antichi, così come documentate dall'archeologia.

I frammenti di tessuto mineralizzato ritrovati nella necropoli longobarda dell'ospedale a Montecchio Maggiore e la ricostruzione di un telaio verticale con vari tipi di lavorazione presenti al Museo Zannato saranno lo spunto per provare a familiarizzare con diversi tipi di armatura, dalla più semplice lavorazione a tela, fino a motivi più complessi.

# RITORNO AL PASSATO

## L'ETÀ DEL RAME A SOVIZZO

1 incontro di 3 ore



### • L'ETÀ DEL RAME A SOVIZZO 3 ORE



#### Per chi

Adatto alla scuola  
secondaria superiore.

#### Dove

- Area archeologica Via degli Alpini, Sovizzo
  - Sede museale locale - 3d MoVE - Mostra virtuale presso la Biblioteca Civica di Sovizzo, via IV novembre, 10
- Sovizzo è facilmente raggiungibile in autobus da Vicenza (SVT linea urbana 14).

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
						*	*	*	*	*	*

Si inizia con la visita all'area archeologica di via degli Alpini a Sovizzo, straordinaria testimonianza dell'età del Rame "vicino a casa nostra".

Ci si sposta poi alla Biblioteca Civica di Sovizzo; qui la Mostra virtuale 3d MoVE immerge i ragazzi nella storia utilizzando le tecnologie multimediali, che rendono più accattivante e accessibile lo studio del passato.

Un'attività di ricerca, individuale o a piccoli gruppi, su fonti, documenti e testi selezionati, guida infine i ragazzi a contestualizzare le testimonianze dell'età del Rame di Sovizzo in ambito provinciale e nazionale.

# LONGOBARDI 3DMOVE

## LA MOSTRA VIRTUALE A SOVIZZO

1 incontro di 2 ore



• LONGOBARDI 3DMOVE 3 ORE



### Per chi

Adatto alla scuola  
secondaria superiore

### Dove

• Sede Museale Locale - 3D MoVE - Mostra virtuale presso la Biblioteca Civica di Sovizzo, via IV novembre, 10

Sovizzo è facilmente raggiungibile in autobus da Vicenza (SVT linea urbana 14).

infanzia			primaria			secondaria I grado			secondaria II grado		
									•	•	

Presso la Biblioteca Civica di Sovizzo, la mostra virtuale 3dMoVE immerge i ragazzi nella storia utilizzando le tecnologie multimediali. Così l'Alto Medioevo risulta più accessibile ed è più accattivante intraprenderne la

scoperta. Un'attività di ricerca, individuale o a piccoli gruppi, su fonti, documenti e testi selezionati, guida infine i ragazzi a contestualizzare le testimonianze longobarde di Sovizzo in ambito provinciale e nazionale.

Si consiglia di completare l'attività con la visita alla sezione longobarda del Museo Naturalistico Archeologico di Vicenza, dove sono esposti i reperti longobardi da Sovizzo e da Dueville.

**UNA  
GIORNATA  
INTERA AL  
MUSEO**

# ANDAR PER VILLE E CASTELLI TRA STORIA, ARTE E LETTERATURA

giornata intera



- VILLA DA PORTO A MONTORSO
- I CASTELLI DI ROMEO E GIULIETTA A MONTECCHIO MAGGIORE



## Per chi

Adatto alla Scuola primaria e alla Scuola secondaria.

## Dove

- ritrovo presso Villa Da Porto, Montorso Vicentino (VI), in tarda mattinata trasferimento e pranzo presso l'area dei Castelli di Bella Guardia e della Villa a Montecchio Maggiore (VI)

infanzia			primaria				secondaria I grado			secondaria II grado			
			•	•	•	•	•	•	•				

Una villa veneta nel '500, una celebre novella di cinque secoli fa, e ancora, le lotte tra famiglie all'epoca delle Signorie del Trecento e il fascino dei castelli, sono gli ingredienti di questo itinerario che ci porterà alla scoperta del territorio tra mito e storia.

Luigi da Porto, letterato vicentino degli inizi del '500, ci accompagnerà alla scoperta di Villa Da Porto a Montorso, interessante esempio di Villa Veneta, tra le cui mura fu scritta la novella di Giulietta e Romeo, poi resa immortale da Shakespeare.

La storia dei due famosi innamorati ci condurrà quindi ai castelli di Montecchio Maggiore, dove l'immaginario collettivo e le suggestioni del racconto hanno voluto collocare la vicenda: un salto indietro nel tempo, fino all'epoca degli Scaligeri, tra mura e torri che ancora oggi raccontano architetture e modi di vita del Medioevo.

# CAVE, VULCANI E CASTELLI

## LA NATURA A MONTECCHIO

giornata intera



- IL MUSEO CIVICO "G. ZANNATO"
- LE PRIARE E I CASTELLI DI MONTECCHIO MAGGIORE
- IL MONTE NERO



### Per chi

Adatto alla Scuola Primaria e alla Scuola secondaria.

### Dove

- ritrovo presso il complesso ipogeo delle Priare (area castelli di Montecchio Maggiore) e visita
- escursione lungo il sentiero del Monte Nero
- pausa pranzo al museo con visita più laboratorio

infanzia			primaria				secondaria I grado			secondaria II grado			
			•	•	•	•	•	•	•				

Un percorso per vivere da vicino la geologia e la storia, attraverso antichi ambienti marini e vulcanici, per conoscere e osservare la diversità che ci circonda e che si modifica nel tempo.

Il racconto inizia dalla visita alle antiche cave dette Le Priare che conservano un ambiente affascinante dove la roccia racconta la storia del lavoro dell'uomo.

Dopo la pausa merenda, si procede con la discesa lungo il sentiero del Monte Nero, con le particolarità floristiche legate alle rocce vulcaniche, che lo hanno reso celebre nel tempo.

Arrivo in museo per ora di pranzo e nel pomeriggio visita/laboratorio negli spazi del museo con la sala dedicata alle caratteristiche e agli ambienti del Monte Nero, attraversando poi l'esposizione della sala dei fossili provenienti dal territorio locale.

La giornata può essere organizzata in modo diverso, in base alle esigenze specifiche delle classi coinvolte.

# I sentieri del territorio del Sistema Museale

## Arzignano

### Castello di Arzignano

Aspetti di interesse: geologia, botanica (vegetazione termofila).

## Brendola

### Sentiero da via Valle

Aspetti di interesse: geologia, vegetazione mediterranea, ambiente rurale, edifici storici.

### Sentiero dei Monti Comunali

Aspetti di interesse: bosco con essenze tipiche della macchia mediterranea. Speciale per alunni diversamente abili.

### Sentiero di San Vito

Aspetti di interesse: bosco, grotte, sorgenti e tracce di animali. Dal secondo ciclo della scuola primaria.

## Castelgomberto

### Sentiero Natura delle Poscole

Aspetti di interesse: zone umide, ambiente rurale.

### Val di Lonte

Aspetti di interesse: ambiente rurale, specie arboree coltivate, apiario e laboratorio apistico, stalla.

## Montebello e Zermeghedo

### Sentiero Mario Filotto

Aspetti di interesse: ambiente collinare, ambiente rurale, geologia.

## Montecchio Maggiore

### Monte Nero

Aspetti di interesse: geologia, mineralogia, botanica (presenza di microclima termofilo).

### Percorso Carbonara

Aspetti di interesse: ambiente e civiltà rurale, colture tradizionali della campagna vicentina.

### Castelli

Aspetti di interesse: paleontologia, botanica, ambiente rurale. Formazione e composizione della Pietra tenera di Vicenza.

### **Le Priare**

Aspetti di interesse storico e naturalistico legato all'estrazione e alla lavorazione della Pietra Tenera di Vicenza.

### **Spurghe di Sant'Urbano**

Aspetti di interesse: geologia e botanica.

## **Montecchio Maggiore/Castelgomberto**

### **Le Mamre**

Aspetti di interesse: ambiente rurale (coltivazione di olivipresenza di apiari, pecore e asini).

## **Montorso**

### **Sentiero Natura di San Marcello**

Aspetti di interesse: ambiente collinare, geologia (affioramenti basaltici).

## **Sovizzo**

### **Da Sovizzo Colle a Vigo**

Aspetti di interesse: botanica, ambiente agrario, boschi collinari.

### **Attorno a Montemezzo**

Aspetti di interesse: boschi collinari, botanica.

## **Trissino**

### **Rotte del Guà**

Aspetti di interesse: zone umide (argini del fiume Agno-Guà), avifauna.

### **Piana Cattiva**

Aspetti di interesse: ambiente rurale; punto d'interesse: albero storico ("Maronaro" di Piana Cattiva).



# Prenotazioni

La segreteria didattica del Museo "G. Zannato" è attiva il martedì e il venerdì mattina dalle 8.30 alle 12.30 (tel. **0444 492565**).

La prenotazione va richiesta telefonicamente o tramite posta elettronica alla segreteria didattica **museo.didattica@comune.montecchio-maggiore.vi.it**

Successivamente, stabiliti date e orari, va formalizzata compilando il modulo di adesione reperibile nella sezione didattica del sito [www.museozannato.it](http://www.museozannato.it)

ATTENZIONE: non saranno accettate richieste pervenute con modalità difformi da quelle sopra descritte.

## COSTI

Percorsi attivi (vedi pagina 5):

- **€ 65,00**: tariffa dell'intero pacchetto

Tutte le attività (tranne i Percorsi attivi):

- **€ 40,00/h**: tariffa oraria intera
- **€ 6,00/h**: tariffa oraria ridotta (per le scuole del sistema museale Agno-Chiampo)

I costi indicati si intendono per singola classe, comprensivi di ogni onere.

Le scuole del sistema museale Agno-Chiampo usufruiscono del costo ridotto, sino al raggiungimento della quota proporzionale stabilita per ogni Comune del Sistema: oltre tale soglia, anche le scuole del sistema museale Agno-Chiampo dovranno sostenere il costo pieno.

NOTA: per usufruire delle attività a costo ridotto le prenotazioni vanno effettuate entro e non oltre il 15.01.2020.

La disdetta dell'attività deve pervenire entro 7 giorni dalla data fissata per il primo incontro, tramite comunicazione scritta (indicare scuola, classe, attività prenotata, date e orari stabiliti). In caso di mancata comunicazione nei termini sopra indicati verrà richiesto il versamento del 50% del costo dell'attività oggetto della disdetta.

L'organizzazione e gli oneri del trasporto sono a carico delle scuole.

## MODALITÀ DI PAGAMENTO

Il pagamento avviene in seguito al rilascio di regolare fattura da parte del Comune di Montecchio Maggiore.

- **Per gli ENTI PUBBLICI (scuole/istituti comprensivi)**

Tramite fatturazione elettronica, in seguito all'invio da parte del Comune di Montecchio Maggiore secondo le modalità standard previste (sistema fatturaPA) in base ai dati comunicati nel modulo di adesione.

- **Per PRIVATI (scuole private o altri soggetti)**

Tramite fattura tradizionale, in seguito all'invio da parte del Comune di Montecchio Maggiore in base ai dati comunicati nel modulo di adesione.

In entrambi i casi (enti pubblici o soggetti privati) è obbligatorio inviare copia della contabile attestante il versamento alla segreteria didattica.

## TRASPORTI

L'organizzazione e gli oneri del trasporto sono a carico delle scuole.

## SICUREZZA

In museo è necessario rispettare le norme COVID così come previsto dalle vigenti normative e dalle successive eventuali modifiche, alle quali tutti i partecipanti dovranno attenersi scrupolosamente.

Per quanto riguarda le attività che verranno svolte a scuola, sarà carico degli operatori prendere contatto con i responsabili scolastici per garantire tutte le necessarie procedure di sicurezza previste da ciascun istituto comprensivo o singolo plesso scolastico.

## DA RICORDARE

La responsabilità della classe è degli insegnanti accompagnatori, che dovranno essere sempre presenti durante le attività.

È richiesta la massima puntualità. In caso di imprevisti si prega di contattare tempestivamente il Museo per valutare la possibilità di uno spostamento di data e/o di orario.

Per le escursioni è necessario un abbigliamento adeguato. In caso di maltempo contattare direttamente gli operatori ai numeri che saranno comunicati in fase di prenotazione o successivamente.





**Supervisione generale attività didattiche**  
dr. Roberto Ghiotto

**Supervisione scientifica attività archeologiche**  
dr. Annachiara Bruttomesso

**Supervisione scientifica attività naturalistiche**  
dr. Roberto Battiston

**Progettazione e realizzazione attività didattiche**  
Biosphaera s.c.s



**biosphaera**



**Museo di Archeologia e Scienze Naturali "G. Zannato"**  
Piazza Marconi, 17 • 36075 Montecchio Maggiore (VI)  
Tel. 0444 492565 • Fax 0444 496109

museo: [museo@comune.montecchio-maggiore.vi.it](mailto:museo@comune.montecchio-maggiore.vi.it)  
didattica: [museo.didattica@comune.montecchio-maggiore.vi.it](mailto:museo.didattica@comune.montecchio-maggiore.vi.it)  
[www.museozannato.it](http://www.museozannato.it) | Facebook | Instagram | Youtube

