

PROPOSTE DIDATTICHE DEI MUSEI DELLA SPEZIA 2011/12

Sommario

- **Museo del Castello.....pagg. 3-9**
 - 1) “La vita quotidiana in una fortezza medievale”
 - 2) “Invito al simposio greco”
 - 3) “Le pietre raccontano: vita e morte degli antichi Romani”
 - 4) “...Toccare per credere”
 - 5) “Al Museo si impara facendo: **a)** Statue stele: gli antenati di pietra”;**b)** “La vita quotidiana dei romani a Luni
 - 6) “Laboratori delle attività quotidiane alla maniera degli antichi: **a)** “I Cacciatori paleolitici diventano artisti”; **b)** “La ceramica neolitica dalla produzione alla scoperta dell’archeologo” **c)** ”L’archeologo oggi lo faccio io”
 - 7) **a)** “Antichi disegni: diventa anche tu un pittore paleolitico” **b)**“Creazioni di fango: diventa anche tu un ceramista neolitico” **c)**“Tesori tra le onde:impara anche tu a perforare le conchiglie”
 - 8) “Alla scoperta della vita quotidiana nei villaggi preistorici”: **a)** Il primo pane: la macinatura dei cereali nella Preistoria”; **b)**“L’arte della tessitura nella Preistoria: dalla fibra al filo, al tessuto”; **c)**“La fusione del metallo: Statue stele e prima metallurgia”
 - 9) “Il mosaico nel mondo greco e romano”
 - 10)“Alla scoperta del mondo degli Antichi Egizi”
 - 11)“Antichi segni: la comunicazione e la scrittura nel tempo”
 - 12)“A tavola con i Romani”
 - 13)“Oggi il Museo lo faccio io...”

- **CAMeC.....pagg. 10-14**
 - 1) “Zigzagare Celeste”
 - 2) “A tavola con Daniel Spoerri”
 - 3) “Il premio del Golfo”
 - 4) “Impressioni di luce”
 - 5) “Alla scoperta del Camec”
 - 6) “ Le Tecniche Artistiche ”
 - 7) “Il paesaggio”
 - 8) “Colore mare”
 - 9) “Eternare gli oggetti”
 - 10)“La pubblicità diventa arte”
 - 11)“La Stanza dei Sogni”
 - 12)“Il gesto e il segno”
 - 13)“Colore e materia”
 - 14) “Copia un dipinto”

- **Museo Etnografico.....pagg. 15-18**
 - 1) “Suoni antichi per strani...strumenti”
 - 2) “Ci vediamo al lavatoio! Fare il bucato (e lavarsi) prima della lavatrice”
 - 3) “Pane e olio: cosa e come si mangiava nell’Ottocento?”
 - 4) “Gufi e gatti neri”
 - 5) “Seduti intorno al focolare”
 - 6) “Noi e gli altri: impariamo a conoscerci”

- **Museo del Sigillo.....pagg. 19-22**
 - 1) “Sulle tracce del Serpente Piumato. I sigilli degli antichi guerrieri Maya”

- 2) “Sperimentare un’impronta”
- 3) “Scribiamo sumero: Scribi, scrittura e sigilli nel mondo mesopotamico”
- 4) “Con lo stilo e la tavola: scuola, scrittura e sigilli nell’antica Roma”
- 5) “Il segno di Khepri. Sigilli, scrigni, serrature e papiri nell’antico Egitto”
- 6) “L’impronta Del Drago: Sigilli, Scrittura e Pittura nella Cina degli Imperatori”
- 7) “Iconografica”
- 8) “Esoterica”
- 9) “Troppo bello (per essere vero)”
- 10) “La Tigre Bianca e il Drago Verde”
- 11) “Tiflodidattica”

- **Biblioteca d’Arte.....pag. 23**



importante!

INFO: I percorsi si articolano in 2 o 3 fasi (introduzione al tema, visita al museo e laboratorio di verifica) e sono tutti interamente gratuiti per le scuole del Comune della Spezia.

Di norma i percorsi costano € 3,50 a bambino (comprensivi di uno o più incontri guidati, di laboratorio e materiali necessari), salvo quando indicato diversamente di seguito.

SERVIZI DIDATTICI DEL MUSEO DEL CASTELLO

Referente Donatella Alessi



1) La vita quotidiana in una fortezza medievale

a cura della Coop Zoe

Scuola primaria e secondaria di primo grado.

Alla scoperta degli spazi, delle loro funzioni e delle attività che si svolgevano nel castello di San Giorgio. Questo percorso si propone di far conoscere ai ragazzi l'edificio monumentale più rappresentativo della città e di insegnare ad individuare le sue funzioni e le caratteristiche architettoniche. Stimolando le capacità di osservazione e di orientamento, i ragazzi saranno messi in grado di riconoscere il battiponte del ponte levatoio, le feritoie per le armi da fuoco, la santa Barbara, le cisterne, le garritte e la cappella e tutte le attività militari e quotidiane che vi si svolgevano. Il laboratorio prevede a scelta la realizzazione di un modello della fortezza o delle armi usate dai soldati genovesi.

2) Invito al simposio greco

a cura di Donatella Alessi

Scuola primaria e secondaria di primo grado.

Nel mondo greco il simposio era un momento fondamentale della vita pubblica, in cui non solo si godeva dei piaceri della tavola e del vino, ma si discutevano i temi della giornata e della politica, si giocava e si ascoltava la musica. Non tutti potevano però partecipare, chi era escluso dal convivio e perché? Dopo aver individuato i vasi specificatamente destinati al banchetto e abbinati ai cibi e alle bevande, e dopo aver approfondito gli usi e le tematiche sociali inerenti al simposio, i ragazzi allestiranno una vera e propria tavola imbandita ed insceneranno il banchetto. Il laboratorio prevede la realizzazione di pitture ispirate ai meravigliosi vasi attici, da poco esposti in museo.

3) Le pietre raccontano: vita e morte degli antichi Romani

a cura di Cristiana Barandoni

Scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado.

Nell'antichità si scrivevano sulla pietra i messaggi più importanti rivolti a tutta la cittadinanza e destinati a durare nel tempo, queste iscrizioni, oggi ancora visibili, raccontano la vita, le aspirazioni e gli affetti di un mondo passato, che però possiamo cercare di ricostruire.

Il progetto prevede **un unico incontro** al Castello diviso in due momenti: dapprima si assisterà ad una lezione generale su cosa sono le epigrafi, dove erano posizionate, gli usi e i reimpieghi nella storia (i casi più importanti), per concludere con gli esempi del Castello; la parte pratica si svolgerà di fronte alle epigrafi stesse dove gli studenti dovranno cercare di interpretare la funzione, per quanto possibile, decifrando la scrittura e i disegni raffigurati. In questa occasione potranno disegnare su un foglio uno schizzo dell'epigrafe scelta.

Percorsi per le scuole dell'infanzia e primaria

4) ...TOCCARE PER CREDERE

A cura della coop Zoe

Obiettivi.

Il percorso vuole proporre ai piccoli partecipanti un'esperienza particolare: il riconoscimento e l'analisi dei reperti archeologici utilizzando i due sensi, prima il tatto e poi la vista.

I bambini saranno condotti dall'operatore alla riscoperta del valore dei reperti, analizzandone forme e materiali. Dopo un primo approccio ludico, i partecipanti saranno stimolati, in una seconda parte del percorso, alla riflessione sul come oggetti

apparentemente semplici, per noi strani o poco utilizzati, siano stati indispensabili nella storia dell'uomo.

Sono previsti due incontri per classe:

- 1) un incontro introduttivo in classe per presentare agli alunni il Museo Archeologico del Castello;
- 2) un incontro in museo con laboratorio "Toccare per credere"; seguito dalla visita guidata a tema alla ricerca dei reperti trovati durante la fase laboratoriale e successiva schedatura dell'oggetto, completata dal disegno dello stesso.

Durata: il I incontro durerà 1h ca. e il II 1 h 30 ca.

Percorsi per le scuole primaria e secondaria di primo grado:

5) AL MUSEO S'IMPARA FACENDO ...

Diventa protagonista della storia giocando

A cura di Donatella Alessi e Coop Zoe

Obiettivi

Approfondimento della storia del territorio e coinvolgimento dei ragazzi nella sua ricostruzione

Contenuti e programma

Il progetto consta di tre percorsi:

- a) **Statue Stele: gli antenati di pietra**
- b) **I castellari della provincia spezzina: dove e come vivevano gli antichi Liguri**
- c) **Vita quotidiana dei romani a Luni**
- d) **Il Castello di San Giorgio nel Medioevo e nel Rinascimento**

Destinatari e modalità di effettuazione

Alunni delle scuole elementari e medie inferiori. Il progetto si articola in tre incontri:

- Incontro introduttivo in classe, con distribuzione di fotocopie; 1 h ca
- Visita guidata tematica al Museo; 1h ca. per il percorso **c** è prevista la visita al centro storico cittadino.
- Attività di laboratorio; 1h ca.: percorso **a**: realizzazione di statue stele con l'argilla; percorso **c**: realizzazione di una tomba a cassetta con corredo personalizzato; percorsi **b, d**: realizzazione di una cartina della città o della Lunigiana con le principali evidenze storiche.

Durata: ogni incontro dura 1 ora circa

PERCORSI DI ARCHEOLOGIA SPERIMENTALE

6) ESERCITAZIONE DELLE ATTIVITA' QUOTIDIANE ALLA MANIERA DEGLI ANTICHI: RIVIVI LA PREISTORIA AL CASTELLO SAN GIORGIO

A cura di Archeolink di Edoardo Ratti

Obiettivi

Il progetto si propone di far sperimentare direttamente ai bambini le antiche tecniche di lavorazione delle diverse materie prime naturali, iniziando con la spiegazione interattiva delle principali conquiste tecnologiche dell'uomo nella preistoria accompagnandola con la manipolazione di riproduzioni fedeli di utensili di uso quotidiano.

Si potrà scegliere tra tre percorsi:

a) I Cacciatori paleolitici diventano artisti

Mettendo in relazione l'evoluzione umana con la sopravvivenza in un ambiente dinamico si analizzano diverse tecniche di procacciamento del cibo con diversi richiami alle diverse manifestazioni artistiche del Paleolitico Superiore.

L'intervento prevede prove di scheggiatura, macinatura dell'ocra, raschiatura delle pelli, levigatura di ossi e diverse pitture corporee.

b) La ceramica neolitica dalla produzione alla scoperta dell'archeologo.

La vita quotidiana dell'uomo neolitico, agricoltore e allevatore, viene messa in relazione con le differenti tecniche di decorazione del vasellame e la riproduzione di un complesso armamentario di utensili come asce, falcetti e macine fino ad arrivare alla simulazione del rinvenimento di un vaso e alla successiva ricomposizione.

L'intervento prevede prove di manipolazione d'argilla, levigatura di un ascia e macinatura di cereali.

Al termine di questi due percorsi si consigliano a scelta i laboratori individuali di seguito al numero 7 a),b),c).

c) L'archeologo oggi lo faccio io

L'attività prevede la simulazione di uno scavo archeologico per due gruppi di 10/12 bambini ciascuno su un differente contesto storico ricostruito in un contenitore posto su di un tavolo. I bambini scaveranno con attrezzi sicuri simili a quelli dell'archeologo i vari reperti e compileranno per ognuno la relativa scheda di reperto archeologico inserendo le misurazioni che avranno raccolto prima della rimozione dell'oggetto.

Modalità di effettuazione

Durante l'incontro viene offerta la possibilità di visitare le sale del Museo e osservare gli oggetti realizzati dagli uomini della Preistoria nel nostro territorio. E' necessaria la prenotazione presso la biglietteria del Castello di San Giorgio **almeno 15 giorni prima**

Durata dell'incontro circa 2 ore. Numero minimo di partecipanti 20

Costo : € 5.00 a partecipante

Laboratori di sperimentazione a cura della coop Zoe

7a) ANTICHI DISEGNI: DIVENTA ANCHE TU UN PITTORE PALEOLITICO

Per approfondire in prima persona le conoscenze sulla Preistoria dei ragazzi, con il supporto di pietre dipinte, materiali naturali ed immagini delle più famose grotte dipinte, si svolge un laboratorio individuale di pittura rupestre su pietra e cartoncino mediante pigmenti naturali a motivi naturalistici emulando gli artisti paleolitici in diverse tecniche.

7b) CREAZIONI DI FANGO: DIVENTA ANCHE TU UN CERAMISTA NEOLITICO

Il laboratorio si propone di far conoscere le tecniche utilizzate nella Preistoria per creare recipienti in argilla con il supporto di riproduzioni di vasellame preistorico dei diversi periodi e materiali naturali utili anche alla decorazione.

7c) TESORI TRA LE ONDE: IMPARA ANCHE TU A PERFORARE LE CONCHIGLIE

Il laboratorio si propone di far conoscere le tecniche di perforazione delle conchiglie nella Preistoria tramite levigatura. Realizzazione di collana in cordame vegetale intrecciato e conchiglia forata o di un sonaglio da parete in materiale vegetale e valve di cozze.

Durata dell'incontro circa 1 ora.

Costi: € 3.50 a partecipante, che diventano € 2.00 se in abbinamento al percorso nr. 6 a), b), comprensivo del materiale utilizzato durante i laboratori.

8) ALLA SCOPERTA DELLA VITA QUOTIDIANA NEI VILLAGGI PREISTORICI

a cura di **Alessandra Berton**

Obbiettivi e Modalità

Laboratori Didattici di Archeologia Sperimentale che si articolano in una parte introduttiva in cui viene approfondita la conoscenza del Neolitico o dell'Età dei Metalli con la visita guidata alle sale dedicate alla Preistoria del Museo. Di seguito i ragazzi sperimenteranno le attività di laboratorio a seconda dell'argomento prescelto.

Contenuti

a) "Il Primo Pane": la macinatura dei cereali nella preistoria.

I ragazzi sperimentano direttamente alcune delle fasi di lavorazione del cereale, dalla battitura delle spighe per ottenere il distacco dei chicchi, alla macinatura con macine e macinelli in pietra per ridurre il farro o l'orzo in farina e infine preparano l'impasto con acqua per realizzare piccoli pani schiacciati, che potranno essere portati a casa per la cottura.

b) L'arte della tessitura nella preistoria:dalla fibra al filo, al tessuto.

I ragazzi sperimentano poi, direttamente su piccoli telai in legno su cui sono fissati i fili dell'ordito, come si possa realizzare un tessuto a trama semplice (tela). Il tessuto così ottenuto, dopo la fase dell'annodatura, potrà essere portato a casa da ciascun alunno.

Quest'anno sarà possibile osservare la riproduzione di un telaio a pesi verticale, ricostruito, sulla base di dati archeologici, a grandezza naturale e provarne la funzionalità.

c) La fusione del metallo: statue-stele e prima metallurgia.

Si analizzano le scoperte che hanno portato alla realizzazione dei primi oggetti in metallo nel Vicino Oriente. Sulla base di questi elementi i ragazzi preparano le matrici di fusione in cui verrà versato il metallo fuso (stagno) per la produzione di asce, pugnali o altri oggetti, che una volta raffreddati dovranno essere rifiniti e levigati per una eventuale immanicatura.

Durata: 2.30 ore circa a percorso

(gruppi di minimo 20 ragazzi e di massimo 30)

Costo : € 5.00 a partecipante

9 IL MOSAICO NEL MONDO GRECO E ROMANO

A cura di **Cristiana Barandoni**

IL MOSAICO A SOGGETTO MARINO NEL MONDO ANTICO: per celebrare il meraviglioso mosaico detto "della Nereide su mostro marino" giunta al Museo del Castello dopo un lungo e meticoloso restauro, i laboratori musivi quest'anno saranno legati alla tematica del mondo marino. Un laboratorio di archeologia sperimentale dove i bambini dovranno immedesimarsi nella figura del mosaicista greco (mosaico di ciottoli di fiume colorati) o romano (mosaico di tessere) e dovranno produrre un elaborato attraverso la tecnica diretta, incollando su supporto ligneo i materiali.

TEORIA: Le lezioni in classe introdurranno alla tecnica del mosaico nel mondo antico, partendo dalla Grecia fino ad arrivare al mondo romano, passando attraverso lo sviluppo dell'arte nelle provincie dell'Impero che più ne eccelsero, quali l'Africa Proconsolare con i

meravigliosi mosaici del Museo del Bardo e la Syria, con due città capostipiti quali Antiochia e Zeugma. Ampio spazio sarà dato a Luni, colonia romana, dalla quale provengono i mosaici che oggi si trovano al Museo del Castello.

PRATICA: su osservazione diretta dei mosaici di Luni, i bambini deriveranno un particolare decorativo da tradurre con la pietra: il mosaico (greco o romano) così ottenuto rimarrà a ciascun partecipante come ricordo del laboratorio svolto.

Durata 1.30h circa il I incontro e 2 ore circa il II
(gruppi di minimo 20 ragazzi e di massimo 30)

Costo : € 5.00 a partecipante

PERCORSI SULL'ANTICO EGITTO

10) ALLA SCOPERTA DEL MONDO DEGLI ANTICHI EGIZI

A cura di Cristiana Barandoni

Un viaggio interessante alla scoperta di tradizioni, storia, personaggi che hanno reso l'Egitto una terra magica ed eterna.

Ogni percorso affronterà singolarmente un tema, svolgendosi secondo la modalità di una lezione frontale in classe ed un laboratorio "pratico" al Museo:

- A. **LO SBENDAMUMMIE**. TEORIA: storia della mummificazione, ritualità, religione e pratiche culturali. PRATICA: i bambini dovranno imparare a leggere un reperto (nel nostro caso la ricostruzione di un sarcofago) grazie al quale avranno la possibilità di conoscere a fondo la mummia che vi si trova all'interno; in seguito sbenderanno la stessa trovando nascosti tra le bende preziosi amuleti che rimarranno a loro come ricordo del laboratorio.
- B. **IL GIOCO DELL'OLTRETOMBA**. TEORIA: questo laboratorio ben si adatta a chi vuole concludere il percorso di studi fatto a scuola con un'attività riassuntiva; nella lezione in classe si affronteranno tutti gli argomenti più importanti del mondo degli Egizi, quali la piramide sociale, il ruolo del faraone, delle divinità e dei sacerdoti; la cultura materiale, la vita del popolo, le leggende e le superstizioni legate al mondo dell'aldilà. PRATICA: questo è forse il laboratorio più divertente ma anche più impegnativo poiché i bambini, divisi in squadre, dovranno affrontare un vero gioco a caselle fungendo essi stessi da pedine: tirando il dado affronteranno un vero e proprio viaggio e per superarne le difficoltà dovranno essere in grado di rispondere ai quesiti della sfinge, pena la mummificazione e dunque l'esclusione dal gioco.

Durata: 2 ore circa ad incontro (gruppi di minimo 20 ragazzi e di massimo 30)

Costo : € 5.00 a partecipante

Percorsi rivolti sia alle scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado con diverso grado di approfondimento

11) ANTICHI SEGNI:

LA COMUNICAZIONE E LA SCRITTURA NEL TEMPO

A cura di Donatella Alessi e Coop Zoe

Obbiettivi

Itinerario che avvicina i ragazzi alla storia della scrittura a partire dai più remoti sistemi di comunicazione della Preistoria, all'invenzione degli antichi sistemi di scrittura dei Sumeri e degli Egizi, fino alle forme di scrittura alfabetiche etrusche e romane. **Si può scegliere tra un percorso incentrato sulla scrittura sumerica ed egizia e uno sulla scrittura etrusca, greca e romana.**

Destinatari e modalità di effettuazione

Il progetto si articola in **due** fasi per le scuole primarie e secondarie di primo grado:

- Incontro introduttivo in classe. I bimbi potranno osservare copie di reperti, con distribuzione fotocopie o proiezione diapositive.
- Visita alla collezione del museo. Attraverso l'osservazione dei reperti si esamineranno gli usi e costumi della vita quotidiana degli antichi e impareremo a conoscere i diversi tipi di scrittura dell'antichità.

Attività di laboratorio nell'aula didattica del museo. Si potrà scegliere tra diversi tipi di attività: Scrivere con i caratteri geroglifici o cuneiformi; Fabbricare un antico amuleto; Realizzare un ushabti in argilla; Riprodurre in un cartiglio il proprio nome con pigmenti e stilo;

Il progetto si articola in **tre** fasi per le scuole secondarie di secondo grado

- 1) Incontro con la classe per presentare i percorsi, con proiezione di diapositive, 1 h ca.
- 2) Visita guidata al Museo, 1 h ca.
- 3) Visita guidata a Luni, 2 h ca.

12) A TAVOLA CON I ROMANI

A cura di Donatella Alessi

Obbiettivi

Attraverso l'osservazione dei materiali ceramici presenti nel museo i bambini/ragazzi vengono stimolati alla conoscenza degli alimenti e delle abitudini eno-gastronomiche del mondo romano.

Contenuti e programma

Il progetto didattico tratterà del tema dell'alimentazione al tempo dei Romani seguendo un percorso che farà riferimento agli spazi "ad mensam" (*triclinia, tabernae*,...) e al vasellame proveniente dagli scavi di varie "domus", conservati nel museo.

Destinatari e modalità di effettuazione

Percorso rivolto sia alle scuole elementari e medie inferiori sia agli istituti superiori con diverso grado di approfondimento. Il percorso si articola in tre incontri:

- Incontro introduttivo in classe dedicato alla *domus* romana e agli utensili usati dalle donne in cucina e negli altri luoghi destinati all'uso e al consumo del cibo: le osterie e i mercati.
- Visita al museo. Attraverso l'osservazione dei materiali si esamineranno le consuetudini romane relative alla preparazione e al consumo dei pasti e delle bevande che scandivano la giornata; si racconteranno i modi di preparare il cibo

fornendo notizie su gusti e abitudini alimentari delle varie classi sociali (distinzione tra *mensa* dei ricchi e *mensa* dei poveri).

- Attività di laboratorio. Si potrà scegliere tra diversi percorsi in base all'età dei ragazzi: questionario e cruciverba; riproduzione, con l'argilla del vasellame da cucina prendendo spunto dall'osservazione diretta dei reperti.

Durata: ogni incontro dura 1 ora ca.

13) OGGI IL MUSEO LO FACCIO IO ...

A cura di Archeolink di Edoardo Ratti

Obbiettivi

Il percorso si propone di far conoscere in maniera coinvolgente il Museo nei suoi aspetti meno conosciuti, quelli "dietro le quinte", ossia come si forma una collezione, come si studiano, si catalogano e si espongono i reperti fino ad arrivare a individuare quali sono le professionalità che lavorano nei Musei.

Contenuti e programma

Il percorso si svolge al Museo partendo con una lezione introduttiva coadiuvata da proiezione di diapositive in cui si spiega come funziona la "macchina-museo" nelle sue varie attività di ricerca e di divulgazione per il pubblico.

Per la seconda parte del percorso, i ragazzi portano da casa un oggetto del loro mondo quotidiano, che ritengano importante e significativo. Ciascuno "nasconde" il proprio oggetto vicino ad un reperto del Museo che considera in collegamento ideale con il suo e si inscena una divertente caccia "al tesoro" che farà ritrovare gli oggetti a ragazzi che non ne siano proprietari.

Quindi viene proposta ai partecipanti, divisi in piccoli gruppi, di allestire una mostra. Gli oggetti portati da casa vengono così trattati come se fossero dei reperti museali ed i ragazzi hanno la libertà di scegliere autonomamente ogni aspetto della propria esposizione. Si creerà così un dialogo tra antico e moderno, che permetterà di avvicinarsi in maniera autonoma e creativa al mestiere del museologo.

Destinatari: Percorso rivolto alle classi IV e V della scuola primaria e a tutte le classi delle secondarie di primo grado.

Durata : 2 ore e 30 ca.

Costo : € 5.00 a partecipante

Per Informazioni: Referente: Donatella Alessi

Museo del Castello di S.Giorgio

Via XXVII marzo – Tel. e Fax 0187/ 751142

e-mail: sangiorgio@laspeziacultura.it

Orari : dal mercoledì al lunedì 9.30 – 12.30 / 14.00 – 17.00, martedì e lunedì pomeriggio chiuso

Progetti didattici CAMEC

2011-2012

Referente Cristiana Maucci



1) Zigzagare Celeste a cura della Coop Zoe

Scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado.

Il titolo del percorso evoca il tema assegnato a Fillia e Prampolini per la decorazione della torre del Palazzo delle Poste, "Le vie del cielo e del mare".

Quest'opera rappresenterà il punto di partenza per conoscere le tendenze e le tensioni che eleggono La Spezia a vitale centro propulsore del Secondo Futurismo.

L'attività di laboratorio si ispirerà ai mosaici del Palazzo delle Poste e alle opere esposte nella sezione futurista del CAMEC, per creare strutture tridimensionali costruite incastrando superfici modulari in cartone dalle forme stilizzate, che richiameranno forme dinamiche e pulsanti. I giochi di incastri non daranno corpo a una struttura fissa ma a una struttura trasformabile, mutevole, in movimento, da comporre, scomporre e ricomporre liberamente

2) A tavola con Daniel Spoerri a cura della Coop Zoe

Scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado.

Nei "quadri-trappola" di Daniel Spoerri, cibi avanzati e stoviglie da mensa vengono bloccati e assemblati su tavole e supporti, che trasformano il cibo in un oggetto estetico e fissano nel tempo il ricordo di un banchetto che è stato consumato, tra simbologie nascoste e rimandi alla quotidianità. Il percorso consentirà di riflettere sul tema del cibo da un punto di vista insolito e stimolante, tra spunti ironici, trasformazioni e rovesciamenti di prospettiva.

Il laboratorio consentirà agli alunni di allestire un piatto da portata accumulando elementi collegati al mondo del cibo – stoviglie, posate, tovaglie, tovaglioli, scarti, imballaggi, alimenti commestibili, materiali evocativi ma immangiabili, – per preparare una "pietanza estetica" a metà tra realtà e fantasiosa creazione, preziosa testimonianza dell'esperienza vissuta.

3) Il Premio del Golfo a cura della Coop Artemisia

Scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado.

Il percorso offre un'occasione unica per comprendere e approfondire il Premio di pittura del Golfo della Spezia fondato nel 1933 dal futurista Filippo Tommaso Marinetti.

Gli alunni, guidati dall'operatore, potranno conoscere e riconoscere, attraverso la lettura delle tele i principali movimenti artistici che caratterizzano la vasta e eterogenea collezione del Premio del Golfo. Nel laboratorio, adattato ai diversi target di età, verrà richiesto agli alunni di scegliere l'opera piaciuta maggiormente; l'originalità del laboratorio consiste nel trasformare un'opera appartenente a una corrente artistica in una tela appartenente a un altro periodo individuato nel percorso, imparando quindi a leggerne le differenze e a trasferirle a livello pittorico.

4) Impressioni di luce a cura della Coop Artemisia

Scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado.

Il percorso prevede una visita didattica al patrimonio fotografico del CAMEC, in cui i ragazzi impareranno a osservare e interpretare le immagini fotografiche conservate, e il loro rapporto con l'arte estemporanea e la body art, per prepararsi poi ad una rielaborazione creativa e essenzialmente pittorica delle immagini, attraverso le nuove tecnologie. Dopo la visita sarà possibile scegliere fra due laboratori. Nel primo, i ragazzi vedranno elaborare delle immagini fotografiche mediante un programma di fotoritocco, con cui verranno effettuate modifiche legate all'utilizzo della luce. Successivamente i ragazzi rielaboreranno pittoricamente, attraverso l'uso delle tempere, degli acquarelli o dei pastelli ad olio, gli effetti di luce visti sugli stessi soggetti fotografici. Nel secondo laboratorio, le immagini verranno rielaborate in modo sostanziale, attraverso le tecniche di postproduzione fotografica. In seguito i

ragazzi, partendo da un'immagine fotografica ne realizzeranno un'interpretazione personale, sperimentando diverse tecniche pittoriche, sulla base di quanto visto in sala proiezioni



a cura della

Cooperativa Zoe – Gestione Servizi Culturali

PERCORSI TEMATICI IN COLLEGAMENTO CON LE COLLEZIONI PERMANENTI

Prendendo spunto dalle tre collezioni permanenti che offrono un'ampia panoramica sulle più significative correnti artistiche del Novecento, sia figurative che astratte, si propongono alcuni percorsi per avvicinare i bambini e i ragazzi all'arte contemporanea. La visita alle sale espositive consentirà di soffermarsi sull'analisi delle opere inerenti al tema prescelto e in seguito di realizzare un elaborato personale.

Destinatari: tutte le classi di ogni ordine e grado

Luogo di svolgimento: CAMEc

5) ALLA SCOPERTA DEL CAMEc

Durata: 1 incontro unico di 3 h circa (visita guidata e laboratorio)

Obiettivi e svolgimento: il museo viene inteso non solo come contenitore di opere d'arte ma come luogo da esplorare, per conoscerne la storia e la struttura. A seconda della fascia d'età degli utenti verranno approfonditi concetti di spazialità e architettura più o meno elementari, comunque sempre coinvolgendo la sfera motoria e fisica, per aiutare a familiarizzare con il luogo museo attraverso il movimento e le dimensioni del proprio corpo.

Il laboratorio prevede giochi ludici ed esperienze motorie per i più piccoli, con l'ausilio di forme geometriche, volumi e costruzioni bidimensionali e tridimensionali, mentre agli studenti delle scuole secondarie sarà data l'opportunità di trasformarsi in architetti per un giorno, provando a capire come ragiona e lavora un progettista.

6) LE TECNICHE ARTISTICHE

Durata: 1 incontro unico di 3 h circa (visita guidata e laboratorio)

Obiettivi e svolgimento: il percorso si propone di aiutare lo studente a comprendere o semplicemente familiarizzare con le tecniche usate nell'arte moderna e contemporanea, sperimentandole poi fattivamente nella parte laboratoriale. Tecniche miste, collages e dècollages, supporti metallici, sovrapposizioni e assemblaggi di oggetti e materiali, frottages e molto altro: riflessioni sulla varietà e complessità progettuale e tecnica nelle opere d'arte, per non limitarsi al frequente giudizio "Ma questo lo so fare anch'io!"

7) IL PAESAGGIO

Durata: 1 incontro unico di 3 h circa (visita guidata e laboratorio)

Obiettivi e svolgimento: il percorso si propone di aiutare lo studente a comprendere o semplicemente familiarizzare con la rappresentazione del paesaggio nell'arte moderna e contemporanea tra realismo e astrazione. L'attenzione degli artisti per la natura attraverso vedute marine o campestri ma anche per paesaggi antropizzati dominati da architetture industriali, l'impressione cromatica delle stagioni e le emozioni interiori di paesaggi ricordati o immaginati: da questi temi verranno tratti spunti di riflessioni e idee per il laboratorio nel corso del quale, impiegando diversi materiali e tecniche, si sperimenteranno le molteplici possibilità di rappresentazione del paesaggio

8) COLORE MARE

Durata: 1 incontro unico di 3 h circa (visita e laboratorio)

Obiettivi e svolgimento: il percorso stimolerà i bambini a superare lo stereotipo del mare blu-azzurro per scoprire quanti e diversi possano essere i colori che ne raccontano la mutevolezza, suscitando emozioni, pensieri e sensazioni. La fase laboratoriale consentirà ai partecipanti di realizzare la propria, personalissima porzione di mare, che attraverso l'utilizzo di materiali diversi acquisterà una qualità materica e tattile

9) ETERNARE GLI OGGETTI

Durata: 1 incontro unico di 3 h circa (visita guidata e laboratorio)

Obiettivi e svolgimento: riflettendo sull'accumulazione di oggetti nelle opere di Arman e Spoerri i giovani utenti si confronteranno con aspetti divertenti dell'arte contemporanea che portano a ripensare il valore e il ruolo di semplici oggetti d'uso quotidiano solitamente ritenuti "usa e getta". La tavola di Spoerri fornirà lo spunto per un personale "paesaggio alimentare"

10) LA PUBBLICITÀ DIVENTA ARTE

Durata: 1 incontro unico di 3 h circa (visita guidata e laboratorio)

Obiettivi e svolgimento: gli artisti della POP-ART tra cui Warhol, Liechtenstein, Rosenquist rivelano come ciò che fa parte dell'immaginario popolare attraverso la pubblicità o il fumetto possa diventare protagonista del linguaggio artistico contemporaneo. Bambini e ragazzi metteranno in pratica questa esperienza con la tecnica del collage.

LABORATORI DIDATTICI a cura di:



I quattro laboratori didattici della Cooperativa ARTEmisia sono stati pensati per avvicinare i **bambini e i ragazzi della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria** all'arte contemporanea, ai suoi linguaggi e alle sue tecniche. Attraverso un approccio ludico-scientifico, tipico della didattica museale, si educano i ragazzi all'arte contemporanea, privilegiando una metodologia di apprendimento fondata su scambi di emozioni e interazioni, anziché su sole nozioni. La proposta didattica prevede i seguenti percorsi:

11) La Stanza dei Sogni. Viaggio attraverso le opere surrealiste della Collezione Cozzani.

Il progetto si propone di promuovere e divulgare le opere surrealiste presenti nella Collezione Cozzani del Museo d'Arte Moderna e Contemporanea della Spezia, attraverso un approccio stimolante e formativo, studiato per avvicinare diverse fasce di pubblico a questo periodo della storia dell'arte.

Lo scopo è, infatti, quello di far familiarizzare sia grandi e piccini con una delle più importanti e suggestive avanguardie artistiche aventi caratteristiche fortemente interdisciplinari. Il gusto per l'immaginario fantasioso e onirico, il legame con l'inconscio, la polemica contro la centralità del pensiero logico tipici del Surrealismo sono in grado di esercitare un forte fascino in tutte le fasce di età aprendosi a molteplici possibilità di approfondimenti.

Il progetto prevede una serie di proposte a carattere ludico- scientifico rivolte a bambini della scuola materna e elementare, ragazzi delle scuole medie, docenti degli Istituti Scolastici e cittadinanza; il metodo usato sarà quello del coinvolgimento attivo dei visitatori attraverso la sollecitazione suscitata dai lavori esposti nella Collezione Cozzani del Camec.

Il progetto prevede i seguenti momenti così articolati:

- Visita alle opere surrealiste della collezione Cozzani. Verranno prese in esame attraverso il metodo tipico della didattica museale, ossia attraverso un coinvolgimento attivo dei partecipanti, alcune opere dei più importanti esponenti di questa corrente artistica quali Victor Brauner, Gianni Dova, Max Ernst, Wifredo Lam, Sebastian Matta, Édouard Leon Théodord Mesens. Verrà inoltre prestata una particolare attenzione alle nuove tecniche sperimentate da questa corrente, la cui analisi verrà successivamente ripresa nei laboratori didattici (frottage – collage- la pittura a fumo etc)
- Laboratorio per le scuole materne e elementari *La Stanza dei sogni*. In questo laboratorio si cercherà di evocare nei bambini attraverso suoni e immagini il gusto per l'immaginario fantasioso e onirico che contraddistingue questo movimento. Suoni e immagini porteranno il bambino a sviluppare il senso della meraviglia, dello stupore e del mistero e trasporlo in una loro re-interpretazione attraverso le tecniche surrealiste.
- Laboratorio per le scuole medie. Questo laboratorio prevede la pratica dei *cadavres exquis*. La tecnica dei cadaveri squisiti, inventata dagli stessi surrealisti, offrirà lo spunto per approfondire con rigore scientifico la polemica surrealista contro la centralità del pensiero logico, la liberazione dell'individuo dalle convenzioni sociali a favore della libera immaginazione, dell'irrazionale, del gioco, della magia e della scoperta dell'inconscio.

Al termine dei laboratori si proporrà ai ragazzi di invitare i loro familiari, durante il fine settimana, al Camec per conoscere e sperimentare attraverso una visita guidata e i laboratori didattici, l'arte surrealista. La visita guidata sarà tenuta dai ragazzi stessi con il supporto di un operatore museale.

12) Il gesto e il segno. Il percorso, pensato per le scuole elementari e medie, vuole portare i ragazzi a concentrarsi sul segno come traccia visiva di un gesto, a comprendere quanto nell'arte, e soprattutto in quella contemporanea, non è sempre e solo importante la rappresentazione fedele del vero ma anche l'abilità nel saper esprimere emozioni.

Dopo una visita guidata alle opere esposte nel museo, in cui leggeremo i segni come tracce di gesti meccanici o emozionali, i ragazzi verranno stimolati con l'ascolto di musica e suoni che possano creare sensazioni diverse e guidarli nella realizzazione di loro segni. Dopo che ognuno avrà fissato la propria comunicazione gestuale, le classi saranno guidate nella creazione di un'opera collettiva in cui, seppur sperimentando diverse soluzioni compositive, ognuno potrà riconoscere il proprio intervento.

13) Colore e materia. Il percorso è pensato e modulato per le scuole materne, elementari e medie e ha come obiettivo la riflessione sul vocabolario minimo che sta alla base di una possibile grammatica visiva; il colore verrà trattato come materia e la materia non esiste solo in funzione di forma e rappresentazione ma anche per se stessa, corrispondendo ad un percorso interiore.

Dopo una visita guidata alle opere alla ricerca di matericità e supporti emozionali, i ragazzi verranno invitati ad abbinare oggetti e concetti a colori e superfici; lavoreranno in seguito con i supporti e sarà presentata la carta come materia da alterare, strappare e comporre utilizzando la tecnica del collage.

14) Copia un dipinto - Le principali Avanguardie Artistiche del Novecento nelle collezioni del Camec. Il percorso è pensato e modulato per le scuole materne, elementari e medie e si propone di introdurre alla lettura dell'immagine artistica secondo i livelli iconografico, stilistico, compositivo e storico, prestando particolare attenzione alle opere simbolo dei principali movimenti dell'arte contemporanea presenti nelle Collezioni del Camec.

A seguito della specifica visita didattica ogni bambino sceglierà un'opera appartenente ad una delle Avanguardie Artistiche del Novecento e proverà a riprodurla sperimentando tecniche diverse.

Durata:La durata di ogni laboratorio didattico è di 120 minuti circa.

PER INFO: tel. 0187/734593, fax 0187/256773, cristiana.maucci@comune.sp.it

MUSEO ETNOGRAFICO GIOVANNI PODENZANA

Storie antiche e moderne di terre, uomini e cose.

Referente: Rossana Piccioli

I contenuti della proposta didattica:

Il Museo Etnografico sviluppa per l'anno scolastico **2011/2012** una programmazione didattico-formativa destinata sia alle scuole sia all'utenza adulta, attraverso la quale stimolare la curiosità e promuovere la conoscenza delle tradizioni, dell'arte popolare e delle consuetudini della Lunigiana attraverso l'osservazione delle proprie collezioni.

Il Museo Etnografico si propone anche come centro di educazione ambientale, per sensibilizzare, attraverso modalità ludico-scientifiche, i temi dell'acqua, degli animali, della conservazione del territorio.

Destinatari e modalità di svolgimento:

Le proposte didattiche sono rivolte sia alle scuole elementari e medie inferiori sia agli istituti superiori con diverso grado di approfondimento. Alcuni degli incontri tematici saranno accompagnati da proiezioni multimediali e saranno rivolti, con taglio diversificato, all'utenza adulta.

Le classi avranno la possibilità di concordare a scelta la **visita guidata** alle raccolte del Museo oppure uno fra gli **incontri tematici di approfondimento**.

(La presenza di un eventuale handicap motorio non pregiudica lo svolgimento delle attività e della visita del museo etnografico in quanto la struttura è dotata di ascensore).



PERCORSI TEMATICI:

1) Suoni antichi per strani...strumenti

Scuola dell'infanzia e scuola primaria.

Le raccolte del Museo conservano strani strumenti utilizzati anticamente durante le feste tradizionali e religiose per produrre particolari sonorità acustiche che scandivano il ritmo e le diverse fasi. Alcuni di questi insoliti "strumenti" hanno avuto una vita lunghissima, con usi diversi e curiosi nella vita quotidiana della gente di Lunigiana e non solo, come la *lūmaga*, conchiglia fossile di *Triton sp.* usata prima come richiamo dai pastori, poi passata nei riti del Carnevale e infine a segnalare i matrimoni fra vedovi. Sonorità perdute, che riproposte oggi ai bambini entreranno a far parte della loro esperienza sensoriale e del loro immaginario. Il progetto prevede **un unico incontro** al Museo.

2) Ci vediamo al lavatoio! Fare il bucato (e lavarsi) prima della lavatrice

Scuola primaria e scuola secondaria di primo grado.

Lavare i panni prima dell'avvento della lavatrice era un'attività svolta seguendo modi oggi del tutto scomparsi: il lavatoio pubblico era il luogo di svolgimento del lavoro, ma anche il luogo in cui si ritrovavano le donne del borgo o del quartiere e perciò rivestiva anche un importante ruolo di socializzazione. Agli alunni sarà proposta la scoperta delle modalità secondo le quali si svolgeva questa indispensabile funzione e, in generale, si illustreranno le consuetudini legate alla pratica della pulizia personale fra l'Ottocento e il Novecento. Un modo per avvicinare i ragazzi all'evoluzione del costume e alla riflessione sui cambiamenti profondi portati dalla crescita del benessere nella nostra

società. Il percorso, diviso in due momenti, prevede un incontro al Museo e la visita a un antico lavatoio pubblico della città.

**3) PANE E OLIO: COSA E COME SI MANGIAVA NELL'OTTOCENTO?
MERAVIGLIOSO VIAGGIO NELLA CULTURA TRADIZIONALE
ENOGASTRONOMICA DELLA LUNIGIANA DI UN TEMPO.**

(a cura di Rossana Piccioli)

Un tema complesso e multidisciplinare sull'antropologia dell'alimentazione, riproposto anche dalla rete internazionale di Slowfood, alla scoperta degli ingredienti e delle cotture "lente" e delle mense contadine di un tempo. Un modo per educare i ragazzi di oggi all'importanza di un'alimentazione semplice e corretta al valore del rispetto dell'ambiente e del ritmo delle stagioni.

Il percorso è rivolto alle Scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado
Gli incontri si svolgeranno al Museo e avranno una durata di 1 h. Gruppi di max 20 alunni.

**4) GUFÌ & GATTI NERI
APPROFONDIMENTI GIOCOSI SULLE SUPERSTIZIONI DEGLI ANIMALI ATTRAVERSO
I TEMPI.**

(a cura di Rossana Piccioli)

L'analisi delle superstizioni legate al mondo animale dall'epoca romana fino ai giorni nostri aprirà ai ragazzi uno scenario insospettato sulla cultura rurale e non solo: molti letterati, artisti, intellettuali hanno prestato fede ai miti, alle false paure e alla credulità popolare sull'influsso degli animali sulla vita dell'uomo.

Attraverso questo curioso percorso, accompagnato dall'osservazione e dal commento di opere d'arte, da letture di testi e da proiezioni multimediali, i ragazzi potranno smascherare l'infondatezza delle superstizioni e, allo stesso tempo, conoscere da vicino alcune specie animali del territorio, il loro habitat e le loro abitudini di vita.

Il percorso è rivolto alle Scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado.
(Su questo tema sono previsti incontri speciali anche per l'utenza adulta)

**Gli incontri con proiezione si svolgeranno al Museo e avranno la durata di 1h e 30.
Gruppi di max 25 alunni**



a cura della
Cooperativa Zoe – Gestione Servizi Culturali

**5) SEDUTI INTORNO AL FOCOLARE
INCONTRO-LABORATORIO DI LETTURA ANIMATA.**

Il nuovo percorso didattico vuole avvicinare i ragazzi al tipo di società dell'antica Lunigiana. Grazie agli oggetti esposti nelle vetrine del Museo, si ricostruirà "la giornata

normale” di una famiglia contadina dell’Ottocento, portando i ragazzi a riflettere davanti a oggetti e utensili non più in uso ma un tempo comuni e indispensabili alla vita di tutti i giorni. La conoscenza della collezione avverrà perciò attraverso un viaggio virtuale indietro nel tempo, che sarà reso più realistico grazie anche alla **formula narrativa**, come se veramente ci si trovasse seduti intorno a un vecchio focolare. L’incontro con l’operatore si svolgerà con il supporto di una lettura animata, che saprà coinvolgere i ragazzi, chiamandoli a interagire e a esporre le loro impressioni. I brani delle letture a carattere etnografico saranno scelti volta a volta da autori e fonti diverse, usando anche testimonianze orali dell’epoca.

Per i più piccoli, questo ritorno al passato non troppo remoto, avverrà anche attraverso la lettura e il commento di fiabe, antiche leggende e fatti realmente accaduti. Il Museo Etnografico potrà essere così vissuto come un luogo di stupore, come palestra di immaginazione e di scoperta di un mondo ormai lontano.

Il percorso è rivolto alle Scuole primarie e secondarie di primo grado

Gli incontri si svolgeranno al Museo e avranno la durata di 1h . Gruppi di max 20 alunni

Laboratori didattici a cura di



I laboratori didattici della Cooperativa ARTEmisia sono stati pensati per avvicinare i bambini e i ragazzi alla conoscenza del patrimonio museale attraverso un approccio ludico-scientifico e privilegiando una metodologia di apprendimento fondata su scambi di emozioni e interazioni, anziché su sole nozioni.

Incontro-laboratorio

6) NOI E GLI ALTRI: IMPARIAMO A CONOSCERCI PERCORSI DIDATTICI PER IL DIALOGO FRA LE CULTURE

LABORATORIO DEL GUSTO

Attraverso un approccio ludico-pratico che porterà i ragazzi a contatto diretto con spezie, aromi e sapori di tutto il mondo, il percorso si propone di sviluppare un interesse e una sensibilità consapevole verso il tema della multiculturalità. Le caratteristiche educative e formative del laboratorio sono fortemente trasversali e aperte a suggerimenti e spunti che possono venire dagli insegnanti e dalle stesse comunità di cittadini immigrati interessati a un coinvolgimento attivo.

Il percorso si sviluppa in due fasi:

- una visita alle raccolte del Museo durante la quale si esamineranno con l’operatore i materiali attinenti al tema **dei sapori e del gusto**, alla ricerca di spunti e di confronti tra le diverse cucine degli alunni italiani e stranieri e sugli utensili e stoviglie utilizzati nelle ricette. **Durata 30 m.**

della

- **Laboratorio Didattico: “Dimmi cosa mangi...”**: esplorazione pratica e giocosa (**esperienze olfattive e di gusto**) alla scoperta di ricette e usanze gastronomiche dei vari paesi, per imparare ad apprezzare profumi, sapori, ingredienti e usi culinari delle culture del mondo. Sotto la guida dell’operatore i bambini saranno coinvolti nell’esame tattile, visivo e olfattivo delle spezie o delle erbe volta a volta presentate, a esaminarne le caratteristiche e a individuarne le diverse provenienze, tenendo presente il fenomeno del noto “scambio colombiano” che, illustrato all’inizio del laboratorio, è alla base del gioco e riguarda l’appartenenza degli elementi alle tre macro aree: Asia, Europa, Americhe. **Durata 1 h. circa.**

Il percorso è rivolto alle Scuole primaria e secondaria di primo grado
Le visite e il laboratorio si svolgeranno al Museo. Classi singole max di 20 alunni.

Per Informazioni: Referente: Rossana Piccioli

Museo Etnografico Giovanni Podenzana

Via del Prione 156 - Tel. 0187/ 258570 - Fax 0187/ 257426
e-mail: museo.etnografico@laspeziacultura.it

Orari

giovedì 10 - 12.30 - venerdì e sabato 10 - 12.30/ 16-19
mercoledì solo su prenotazione
lunedì chiuso

- **PROGETTO FORMATIVO CIVICO MUSEO DEL SIGILLO**

Referente Anna Rozzi

INCONTRI DEDICATI ALLA SCUOLA ELEMENTARE E MEDIA INFERIORE

Progetti didattici del Museo del Sigillo

Da quest'anno sarà possibile svolgere in classe anche l'incontro di presentazione del Museo, con videoproiezione, e della tematica trattata.



1) Sulle tracce del Serpente Piumato. I sigilli degli antichi guerrieri Maya

Scuola primaria e secondaria di primo grado.

L'attività didattica sulle civiltà dell'America Latina vuole favorire la conoscenza delle eredità storiche e artistiche di popolazioni che, negli ultimi decenni, sono venuti in contatto con la nostra collettività.

Attraverso l'esame di accurate riproduzioni di reperti i partecipanti scopriranno la storia e l'arte precolombiana e l'utilizzo di matrici di terracotta (*paintaderas* e *sellos*) impiegate in tutta l'antica America per decorare vesti, mura di templi e, soprattutto, il corpo stesso di guerrieri, sacerdoti, dame e imperatori; saranno decifrati i simboli raffinati incisi sui sigilli. Al termine i bambini potranno creare, con simboli maya o aztechi, una personale *paintadera* di argilla, che rimarrà di loro proprietà.

2) Sperimentare un'impronta

Esperienza ludica e animata rivolta alla scuola dell'infanzia.

Il mondo dei sigilli sarà proposto ai bambini focalizzando l'attenzione sull'impronta intesa come segno che ci parla di una persona, di un sentimento, di un bisogno o come segno che ferma un momento, un incontro, un passaggio.

Nella fase di laboratorio i bambini potranno sperimentare la creazione di impronte sulla sabbia asciutta e umida, impronte di colore e impronte lasciate sull'argilla, non mancando di riflettere sui concetti di effimero e duraturo. Le impronte sulla sabbia saranno impresse dalle mani e dai piedi dei partecipanti che creeranno un racconto figurato fatto di segni unici; si tracceranno, poi, impronte animali utilizzando spugne sagomate a forma di zampa e imbevute di colore, mentre sull'argilla, si marcheranno le impronte di piccoli oggetti. Il percorso si svolgerà in **un unico incontro** della durata di h. 1,30 circa.

Gli elaborati su carta e argilla rimarranno di proprietà del partecipante.

3) SCRIBIAMO SUMERO

SCRIBI, SCRITTURA E SIGILLI NEL MONDO MESOPOTAMICO

Gli scolari potranno seguire (e scoprire) i primi passi della scrittura e della sigillatura attraverso rigorose riproduzioni realizzate con gli stessi materiali e le stesse tecniche degli originali.

Saranno presentati lettere, leggi, documenti del periodo tra il IV ed il I millennio a.C. e, al termine, i bambini riusciranno a scrivere, con uno stilo di legno, la propria tavoletta su argilla.

Ogni scolaro potrà tracciare una frase di sua composizione in lettere cuneiformi traslitterate dall'italiano e "firmare" con un sigillo la tavoletta che rimarrà a lui come ricordo dell'incontro.

Museo del Sigillo (durata 1,30 h.) ed un incontro in classe (durata 2,00 h.).

4) CON LO STILO E LA TAVOLA

SCUOLA, SCRITTURA E SIGILLI NELL'ANTICA ROMA

Un viaggio nel mondo della scuola ai tempi della Roma imperiale consentirà di conoscere i metodi educativi e gli strumenti adoperati nella trasmissione del sapere. Particolare

rilievo sarà dato agli aspetti sociali del rapporto tra istruzione e condizione economica, tra scuole pubbliche e private, tra insegnante ed allievo (cosa e come imparava un bambino romano? Come scriveva? Dove scriveva?).

Gli scolari saranno guidati a comprendere l'evoluzione dei diversi stili di grafia a seconda del supporto da scrittura utilizzato (papiro, pietra, piombo, cera, argilla) ed i sistemi di sigillatura di **volumina**, tavolette, anfore e scrigni.

Ogni partecipante all'incontro potrà sperimentare la propria abilità di scolaro dell'antica Roma su rigorose riproduzioni di **tabulæ** e di **styli** risalenti al I secolo d.C.

Il percorso comprende una visita guidata al Museo del Sigillo (durata 1,30 h.) ed un incontro in classe (durata 2,00 h.).

5) IL SEGNO DI KHEPRI

SIGILLI, SCRIGNI, SERRATURE E PAPIRI NELL'ANTICO EGITTO

Il percorso è dedicato agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado e consiste nell'approfondimento della conoscenza della scrittura e della sigillatura dal periodo predinastico al Nuovo Regno. Partendo dai sigilli egiziani a cilindro (importati dalla Mesopotamia) ed arrivando ai più famosi sigilli-scarabeo, raffiguranti il dio Khepri, gli scolari impareranno a scrivere utilizzando i geroglifici, potranno osservare le diverse applicazioni dei sigilli su cofanetti, vasi, alabastra e papiri, capire come funzionavano le serrature dell'antichità ed incontrare i grandi sigilli delle necropoli reali...accompagnati da Miw-Sherit, un'amica un po' particolare.

Al termine gli alunni potranno scrivere su papiro utilizzando una fedele riproduzione dell'equipaggiamento di uno scriba e siglare, con un sigillo-scarabeo, il rotolo che rimarrà di loro proprietà.

Il percorso comprende una visita guidata al Museo del Sigillo (durata 2,00 h.) ed un incontro in classe (durata 1,30 h.).

6) L'IMPRONTA DEL DRAGO

SIGILLI, SCRITTURA E PITTURA NELLA CINA DEGLI IMPERATORI

Il percorso è dedicato agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado. I bambini, dopo una introduzione sull'uso dei sigilli nell'antica Cina con l'aiuto di riproduzioni fedeli di oggetti e documenti, impareranno ad utilizzare gli strumenti orientali di scrittura e pittura.

Sciogliendo le stecche di inchiostro sopra una speciale macina di pietra ed utilizzando i pennelli tradizionali potranno cimentarsi nella realizzazione di un dipinto in stile cinese, su originale carta di riso, raffigurante antichi caratteri di scrittura nello stile detto "del Piccolo Sigillo" o copiare le facili disegni di piante ed animali (bambù, glicine, orchidea, gambero, pulcino, ecc.) proposte da un manuale di pittura della dinastia Ming.

Al termine gli alunni sigleranno il dipinto, che rimarrà di loro proprietà, con un tipico sigillo cinese ed il prezioso inchiostro rosso detto "Pasta degli Otto Tesori".

Il percorso comprende una visita guidata al Museo del Sigillo (durata 2,00 h.) ed un incontro in classe (durata 1,30 h.).

INCONTRI DEDICATI ALLA SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

7) ICONOGRAFICA: LE MATRICI DEI SIGILLI COME SPECCHIO DI COSTUMI, POSE, STILI E STATUS SYMBOL

Il sigillo è un elemento figurativo profondamente simbolico; attraverso il suo disegno una persona o un ente proponeva un'immagine di sé che aveva il compito di suggerire al destinatario lo stato sociale e culturale del mittente (o come al mittente facesse piacere apparire!); ciò ha portato all'elaborazione di un vero e proprio codice iconografico,

applicato al sigillo, che si è ispirato alla pittura, alla moda, alla scultura ed all'architettura.

Temi proposti:

- Il “linguaggio” dei sigilli (*ad effigie, agiografico, parlante, onomastico, ecc.*)
- Collegamenti tra sigilli e arti maggiori
- La rappresentazione di sé e del proprio potere attraverso le figurazioni dei sigilli personali
- I sigilli dei re
- L'araldica

8) ESOTERICA

SETTEMILA ANNI DI SIGILLI MAGICI E SIGILLI-AMULETO

Da sempre custode delle proprietà personali e astratta rappresentazione del proprietario stesso, il sigillo è stato spesso considerato come un potente amuleto.

Temi proposti:

- *Kunukku*, i sigilli divini nell'area mesopotamica
- *Khepri*, lo scarabeo sacro egiziano ed i nomi segreti di Aton
- I sigilli-amuleto d'età classica
- Sigilli e magia tra Medioevo e Barocco
- I sigilli-amuleto islamici e dell'Estremo Oriente
- Sigilli ed alchimia: un chiarimento di terminologie.

9) TROPPO BELLO (PER ESSERE VERO)

DAI SIGILLI CONTRAFFATTI ALLE GRIFFE TAROCCATE:

LE MOTIVAZIONI DEL FALSARIO, LE COMPLICITÀ DELL'ACQUIRENTE

La falsificazione del sigillo, nata contemporaneamente al sigillo stesso, si è evoluta secondo schemi e motivazioni imprevedibili. Se un falsario mesopotamico o rinascimentale creava una falsa matrice per realizzare un'impronta illegale, un suo collega Ottocentesco elaborava una falsa matrice per venderla sul mercato antiquario. Per quanto riguarda i falsari dei nostri giorni...

Temi proposti:

- I falsi nell'antichità: tecniche e motivi della contraffazione
- Dei falsari e delle pene
- Le “pietre di scavo” e i falsi del XVIII secolo
- L'Ottocento tra Egitto e Medioevo. Il collezionismo e il revival gotico come stimoli alla falsificazione
- Il marchio. Da semplice identificazione del fabbricante a simbolo di rango culturale ed economico. Chi, dove, come, quando e (soprattutto) perché.

10) LA TIGRE BIANCA E IL DRAGO VERDE

ALLA SCOPERTA DEI SIGILLI DELL'ESTREMO ORIENTE

Nella Cina della dinastia Ming l'eleganza dell'intaglio dei sigilli fu considerata un vero e proprio banco di prova per gli intellettuali raffinati; le impugnature proponevano temi e figure ispirati dalla tradizione taoista e buddhista e dalle millenarie figure leggendarie come la Tigre Bianca e il Drago Verde, simboli di femmina/maschio e di Occidente/Oriente.

Temi proposti:

- La nascita del sigillo orientale
- L'invenzione della carta

- Wenren: i calligrafi filosofi
- Iconografia delle impugnature
- Oriente ed Occidente: un incontro che dura da duemila anni.

I percorsi comprendono una visita guidata al Civico Museo del Sigillo (durata 1,30 h.) ed incontri in classe da concordare secondo il livello di approfondimento desiderato.

11) TIFLODIDATTICA

*Il percorso **per il pubblico ipovedente e non vedente di qualsiasi età** comprende una visita guidata al Civico Museo del Sigillo (durata 1,30 h.) con l'utilizzo di riproduzioni di matrici e di impronte per la comprensione della storia e degli stili dei sigilli.*

Info: tel. museo 0187/778544, tel. ufficio 0187/739537, fax 0187/257629

BIBLIOTECA D'ARTE
Referente Roberta Correggi

La Biblioteca d'Arte, che ha sede presso la Palazzina delle Arti L.R. Rosaia, fornisce come ogni anno testi e assistenza alla preparazione e alla realizzazione dei progetti didattici dei musei, mettendo a disposizione i volumi di storia dell'arte e archeologia agli operatori impegnati nella didattica e coadiuvandone le ricerche sui vari temi di volta in volta affrontati. Si propone la **visita guidata gratuita** alla Biblioteca per le scuole secondarie. E' inoltre proposto un percorso sul "**libro d'artista**" già attivo nel programma didattico delle Biblioteche Civiche.

Info: tel. biblioteca d'arte (Via del Prione, 238) 0187/778544, fax 0187/777179