

DIDATTICA MUSEALE 2017/2018

RICOSTRUIRE IL MONDO

Guardare il mondo, interpretarlo, sperimentarlo

Per conoscere l'arte, la storia, le tradizioni della Romagna, attraverso "il saper fare", la creatività, la realizzazione di oggetti. Le esperienze didattiche proposte sono legate agli oggetti del quotidiano contemporaneo ed in particolare sul lungo percorso che da un'esperienza tradizionale porta ai nostri giorni.

Didattica dell'antropologia, delle tradizioni e della cultura materiale al MET Museo Etnografico; didattica dell'arte, della storia, dell'archeologia al MUSAS Museo Storico Archeologico.

Laboratori per la scuola dell'Infanzia, primaria e secondaria di primo e secondo grado

ARTE

Miro' e le costellazioni

(3/8 anni)

"Lo spettacolo del cielo mi sconvolge. Rimango sconvolto quando vedo, in un cielo immenso, un quarto di luna o il sole. Del resto, esistono nei miei quadri delle forme piccole in grandi spazi vuoti. Gli spazi vuoti, gli orizzonti vuoti, le pianure vuote, tutto ciò che è spoglio mi ha sempre fatto molta impressione". Ispirandoci alle "Costellazioni" di Mirò i bambini creeranno e giocheranno a lanciare dei cubi di carta con segni e simboli ricorrenti nei suoi quadri e si divertiranno a realizzare un cielo alla sua maniera.

Pollock e lo sgocciolamento

(3/8 anni)

Pollock è stato uno dei maggiori esponenti dell'*Action Painting*. Abolì il cavalletto, preferendo dipingere appoggiando la tela a terra e facendo colare le vernici dall'alto a ritmo di musica attraverso la tecnica del *dripping*. Con i bambini intendiamo ricreare il suo stile e realizzare tavole confuse e originali che possono diventare lo stimolo e lo strumento per inventare e creare storie fantastiche.

Haring e gli omini snodabili

(6/10 anni)

Sagome di carta in varie posizioni daranno vita a quadri ispirati al pittore e fumettista Keith Haring. I suoi "omini in movimento" sono conosciuti in tutto il mondo e le sue tecniche sono molto semplici e riproducibili da tutti, in special modo dai bambini che l'artista amava tanto. I piccoli artisti realizzeranno le loro opere ispirandosi alle tecniche e agli strani personaggi del pittore entrando in mondo fantastico dove le figure prendono vita attraverso il movimento e il colore.

Klimt e l'albero della vita

(6/10 anni)

Gustav Klimt, famosissimo artista noto per i suoi quadri dorati e stravaganti. I colori, le forme, le spirali, i puntini, i riccioli, il mosaico di G. Klimt stimolano la fantasia anche dei più piccoli e li stupiscono. Ispirandoci a questo artista e riflettendo sull'importanza dell'albero, simbolo di energia i bambini creeranno degli alberi preziosi con la tecnica del mosaico utilizzando carte, cartone, stoffe ed elementi naturali.

Picasso e le facce strane, cubiste e divertenti

(6/10 anni)

La ricchezza dell'essere differenti, di non essere omologati. Il laboratorio si ispira all'artista Picasso. Ogni bambino realizzerà delle facce strane, originali, storte, un po' cubiste e divertenti per creare personaggi fantastici e non solo. Le opere che verranno tutte assemblate tra loro per dare vita ad un lungo libro di classe. Il libro potrà essere arricchito di contenuti (frasi, testi, filastrocche, poesie...) e potrà diventare uno stimolo per riflettere sull'identità e la diversità.

Van Gogh e la notte stellata

(6/10 anni)

Un viaggio nella notte tra le stelle e la luna nel cielo blu del grande artista olandese. Alberi, fiori e stelle in movimento dai colori vivaci, che suscitano intense emozioni e vibrazioni, condurranno i piccoli artisti nella danza dell'arte dove tutto può accadere e trasformarsi come per magia. I bambini realizzeranno un'opera ispirandosi a questo tormentato artista ricreando il movimento tipico delle sue opere, utilizzando la tecnica del collage con carte, cartoncini, stoffe, bottoni, materiali di recupero e materiali naturali.

Klee e la città fantastica a colori

(6/10 anni)

Ispirandoci alle opere del pittore dei sogni P. Klee i bambini saranno invitati a immaginare città fantastiche miste alla realtà, città alternative, atmosfere oniriche, immagini di città molto colorate, castelli, palazzi, case pervase da un'atmosfera di magia, con linee, forme, spazi, forme geometriche e gradazioni di colori.

Monet e il giardino acquatico

(6/10 anni)

Il lago è blu, ma anche azzurro e bianco con sfumature di verde. Il lago è un luogo di pace e di contemplazione, come lo stagno del giardino di C. Monet. Ispirandoci alla serie di "Ninfee" di questo famosa artista impressionista i bambini ricreano un paesaggio acquatico con le carte veline colorate e poi realizzano con il cartoncino colorato i fiori sovrapposti che verranno incollati sopra.

(a cura della Compagnia Le Pu-pazze)

Alexander Calder e le sue sculture cinetiche

(8-10 anni)

il filo di ferro cotto è un materiale della tradizione, usato da sempre in campagna; questo materiale povero e duttile è stato riscoperto dagli artisti contemporanei che lo hanno usato per costruire opere d'arte, sculture e oggetti decorativi; utilizzandolo insieme a cartoncini e colori costruiremo un'ambientazione cinetica sull'ambiente del mare o del bosco.

(a cura di Erica Angelini)

Laboratorio di pittura medievale. Impariamo a dipingere come gli artisti del Medioevo

(6/14 anni)

1 fase: Seguendo il libro del Pittore medioevale Cennino Cennini - Preparazione dei materiali. Macinazione su pietra di alcuni pigmenti, carbone, terra di siena, come esempio. Preparazione del legante, tempera all'uovo, gomma agar agar da mischiare al pigmento. Ricalco da un disegno preimportato dei contorni del dipinto e trasporto con carboncino e puntine sul supporto.

2 fase: Si dipingerà la forma ricalcata utilizzando le tempere e i pigmenti macinati e legati con i leganti preparati assieme. Alla fine si creeranno dei piccoli particolari (stelle, aureole, corone) attaccando con della colla della porporina dorata

(a cura di Francesca Morri per Ass.ne AmarMet)

ARCHEOLOGIA

Il lavoro dell'archeologo: lo scavo archeologico e la stratigrafia.

(8-10 anni)

Due diverse proposte per uno stesso scopo: fare capire ai bambini qual'è il lavoro dell'archeologo, partendo dallo studio delle fonti, passando dall'osservazione del territorio e concludendo con un vero scavo archeologico.

A SCELTA

- Il villaggio preistorico.
- Fornaci santarcangiolesi.

Segni, disegni e disguidi preistorici

(8-10 anni)

Bella e facile la vita nella preistoria! Niente scuola e niente libri da leggere. Ma.. cosa succede quando si sente il bisogno di scrivere una lettera d'amore!? Segni disegni e disguidi "pre-istorici"! Dopo la lettura animata "Ugo e Uga una amore preistorico" seguirà un laboratorio sulla macinatura delle pietre per produrre colori e realizzare una meravigliosa pittura rupestre.

(a cura di Erica Angelini)

Gladiatori in 3D

(9/14 anni)

L'anfiteatro è sicuramente un simbolo della romanità e il gladiatore è da sempre una figura suggestiva e affascinante. Si va dunque alla scoperta dell'architettura tipica dell'anfiteatro, della genesi degli spettacoli di lotta già in età etrusca, del reclutamento e dell'addestramento dei gladiatori, delle loro diverse "specializzazioni", dei diversi tipi di spettacoli per arrivare a comprendere chi erano davvero questi "campioni" del mondo antico, sfrondatei dei miti e delle leggende che ci ha consegnato il cinema.

Il laboratorio propone la realizzazione di un gladiatore personalizzato in 3D. Per farlo si utilizzerà un modello in cartone opportunamente ripiegato e sorretto con l'ausilio di uno stecchino da barbecue. Agli alunni sarà chiesto di armare il loro gladiatore disegnando e colorando l'equipaggiamento, ritagliandolo e poi incollandolo sul modello in cartone.

Città e cittadini tra Greci e Romani

(9/14 anni)

Nel mondo greco-romano, il centro della vita politica, sociale ed economica era costituito dalla città. Più o meno grandi che fossero, ogni polo urbano aveva proprie forme di governo, proprie leggi e propria amministrazione della giustizia. Erano le città a calamitare le risorse prodotte sul territorio e a ridistribuirle nei circuiti commerciali. Attraverso la presentazione di alcuni casi archeologicamente noti si spiegherà l'evoluzione della città nel corso del tempo e le varie componenti architettoniche e urbanistiche che rendevano tale una città.

NOTA: a discrezione dell'insegnante si potrà scegliere se focalizzare l'attenzione sulla città greca o su quella romana.

Al termine della spiegazione, agli studenti sarà chiesto a ognuno di disegnare un "pezzo" di città (casa, tempio, mura, piazza, strade, ecc.) che poi verranno collocate su un cartellone in modo da realizzare una città immaginaria nata dalla progettazione collettiva della classe.

Rocce e fossili

(3/10 anni)

Impariamo a conoscere il nostro territorio attraverso le profondità della Terra. Piccola spiegazione sulla classificazione delle rocce mediante uno schema semplice e l'osservazione di campioni. In seguito dopo una piccola introduzione sulla natura dei fossili e qualche esempio, verranno create insieme alcune riproduzioni di fossili con l'argilla

Creazione di un fossile con argilla e conchiglie - Creazione di fossile di foglia - Creazione di fossile di piante da disegnare con tempere

(a cura di Francesca Morri e Michele Vescio per Ass.ne AmarMet)

TRADIZIONI E NATURA

I colori della Natura

(3/10 anni)

Dopo la lettura animata, che ci farà riflettere su come la Natura vada amata e rispettata per averne buoni frutti, conosceremo con tutti i sensi le piante tintorie del nostro territorio; vedremo come estrarre il colore a caldo e a freddo poi faremo esperimenti sul quaderno didattico "I colori della Natura". Realizzeremo un piccolo erbario e esploreremo su carta e su stoffa (ecoprinting) i colori ottenuti; con alcuni reagenti casalinghi faremo esperimenti chimici sui colori naturali.

Foglie ai raggi X: Esperimenti e creazioni con i tavoli luminosi

(3/10 anni)

La Natura è sempre meravigliosa ma se la guardiamo ai raggi x vedremo cose che normalmente non possiamo vedere! Dopo aver raccolto diversi tipi di oggetti Naturali (in parte portati dall'esperto e in parte reperiti fuori dal Museo) cominceremo la nostra esperienza dividendoli per colore e poi per materiale; osserveremo le foglie e le parti che le compongono attraverso i tavoli luminosi poi con alcuni materiali didattici portati dall'esperto e quelli reperiti in Natura creeremo delle opere d'arte naturali. Documenteremo l'esperienza sul quaderno didattico " foglie a raggi x".

(a cura di Erica Angelini)

Il mestiere di bambini

Scuola primaria

Il punto di partenza saranno le filastrocche di Gianni Rodari e altri testi inerenti ai mestieri (come per es.: I. C. Felling, [Naso che guarda](#), 2016, Fulmino edizioni). Dopo una visita alle sale del museo etnografico, con particolare attenzione alle figure del contadino, del fabbro e del tegliaro (con l'aiuto anche di video) ogni bambino riceverà un puzzle che ritrae uno dei tre mestieri (si propone di utilizzare immagini dall'archivio fotografico del museo, facili da scomporre in pochi pezzi). Dopodiché si propone quanto segue:

Per le classi 1° - 2°:

Ogni bambino disegna una caratteristica che si addica al mestiere di bambino, un oggetto o un'azione che lo identifichi per comporre il *Manifesto del mestiere di bambino* (si può avvalersi dell'ausilio di immagini già stampate)

Per le classi 3° - 4° - 5°:

Dopo un momento ludico di mimo si propone la stesura assistita di una filastrocca / annuncio / manifesti del mestiere di bambino unita al disegno.

*il laboratorio può essere svolto anche in classe. Si propone l'utilizzo di attrezzi caratteristici dei mestieri facili da trasportare e mostrare.

Piede lento, occhio attento

Scuola primaria

Questa proposta ripercorre l'importanza della lentezza nella vita di tutti (con particolare riferimento all'insegnamento del maestro Gianfranco Zavalloni). Aiutandoci con l'immagine della chiocciola e della bicicletta (quest'ultimo presente del museo etnografico), si focalizzerà l'attenzione sull' *osservazione* (ruota/raggi della bicicletta → ampiezza di vedute/apertura), quindi sul *fare tesoro* nei *cassetti della memoria* (chiocciola).

Per le classi 1° - 2° - 3°:

Nella prima parte la classe sarà divisa in gruppetti per le sale del museo e dovrà osservare un determinato spazio espositivo. Nella seconda costruiranno una scatola-chiocciola che racchiuda ciò che osservano o raccolgono.

Per le classi 4° - 5°:

Tramite un gioco da compiersi nelle sale del museo, la classe diventerà una chiocciola vagante che dovrà fare tesoro di alcuni oggetti/parole che incontra nel suo viaggio. La classe ha il compito di portare all'ultima chiocciola tutto quello che incontra e che deve tenere a mente. Al termine del gioco, e dopo una riflessione sull' *osservazione*, sul *prendersi tempo* e sulla *cooperazione*, ogni alunno costruirà una chiocciola-gioco-da-viaggio. (È consigliabile avere una sola classe per tutto il tempo a disposizione).

Scuola secondaria di primo grado:

Prima proposta

Utilizzando l'immagine della ruota di bicicletta, come primo approccio si utilizzerà un gioco in cerchio con una corda/filo di lana/tessuti; tramite i concetti di *equidistanza* dal centro della ruota ai punti e di *uguaglianza* tra i raggi, si rifletterà su **equità** ed **uguaglianza**. Dopodiché ogni alunno creerà seguendo la propria fantasia e ciò che ha percepito dalla riflessione, un cerchio con piccoli telai e lana/cotone;(i cerchi andranno passati in colla vinilica. Sui raggi del cerchio sarà possibile attaccare i concetti chiave desunti dall'attività. È possibile creare il cerchio anche in piccoli gruppi.

Seconda proposta

Questa vuole ricalcare il legame diretto con la città di Santarcangelo tramite l'utilizzo della lumaca come simbolo della *Città Slow*. Ripercorrendo il tema della lentezza e soprattutto del buon vivere, si rifletterà sugli spazi di Santarcangelo dove i ragazzi 11-14 anni si sentono di poter *rallentare* (spazi aperti, biblioteche, ecc). Il laboratorio prevede poi la redazione di una proposta per *Spazi lenti per giovani menti*. La classe potrà dividersi in gruppetti con compiti diversi: disegnatore, articolista, impaginatore ecc. per creare un manifesto.

[Da valutare l'eventuale proposta anche per classi di scuola secondaria di secondo grado di Santarcangelo]

Parlami d'alberi

Scuola dell'infanzia: La proposta si apre con la visita all'esterno del museo etnografico alla scoperta degli alberi che lo circondano. (Periodi ottimali: autunno – primavera). Durante la scoperta saranno d'ausilio alcuni testi inerenti al tema. La seconda parte prevede la riproduzione tramite disegno/materiali di riuso delle foglie osservate e la creazione di un semenzaio (ogni bambino avrà il suo piccolo porta-seme)

Scuola primaria

Per le classi 1° e 2°: La prima parte sarà dedicata alla lettura/racconto di alcuni testi sul tema, in modalità di partecipazione con la classe. La seconda parte è dedicata all'osservazione in esterno degli alberi; l'attività successiva verterà sulla riproduzione di una foglia con materiali diversi. Parola chiave: *diversità, gruppo*.

Per le classi 3° - 4° - 5°: Avvalendosi di un testo per ragazzi, verrà affrontata con la classe la tematica della *diversità* (con riferimenti particolare alla dimensione *classe*) attraverso le caratteristiche degli alberi. In un secondo momento, tramite la modalità gioco, ogni alunno si darà un nome e un aggettivo preso dal mondo degli alberi e si presenterà agli altri. L'attività successiva consisterà nella creazione di una chioma d'albero dove ogni bambino crea la propria foglia con diversi materiali proposti. Si propone altresì la partecipazione del gruppo docenti per creare le radici dell'albero. Il tronco sarà un contenitore di parole e concetti che la classe propone durante la riflessione sull'attività. Parole chiave: *diversità, risorsa, gruppo*.

Scuola secondaria di primo grado

Classi 1° - 2°: Prendendo spunto dal testo *Manuale del perfetto cercatore d'alberi* di Tiziano Fratus, la proposta laboratoriale prevede un esercizio di orientamento tramite la conoscenza degli alberi. Dopo una prima ricognizione all'esterno del museo (o della scuola di appartenenza), la classe, divisa in gruppi, cercherà di produrre una mappa tramite la posizione degli alberi che saranno i nostri punti di riferimento. Il progetto delle mappe si articolerà in punti: decisione del punto di partenza e di arrivo, realizzazione grafica con legenda, breve descrizione del luogo. Le mappe, una volta concluse, potranno essere messe a disposizione della scuola ed, eventualmente, utilizzate per un'esposizione presso l'Istituto dei Musei Comunali di Santarcangelo.

[Se il laboratorio viene svolto presso la scuola, sarà necessario un sopralluogo per l'osservazione degli alberi presenti.]

Classi 3°: La prima lezione che potremmo trarre dal libro è che la disobbedienza acquista un senso solo quando diventa una disciplina morale più ardua e rigorosa di quella a cui ci si ribella.

Avvalendosi del testo *Il barone rampante* di Italo Calvino e della riflessione sopra citata dello stesso autore, la classe sarà invitata a riflettere sui temi di *disobbedienza, rifugio e fiducia*.

L'immagine dell'albero servirà come metafora del luogo dove rifugiarsi, su cui appoggiarsi.

La proposta laboratoriale prevede il progetto di un'installazione ad opera dei ragazzi sui temi trattati; la classe deciderà cosa rappresentare, il materiale da usare, etc.

Si propone una eventuale messa in opera del lavoro presso l'Istituto dei Musei comunali di Santarcangelo.

(a cura di Claudia Gallo)

L'erbario

(6/14 anni)

Raccolta e riconoscimento di erbe aromatiche e fiori presenti nelle nostre campagne, approfondimento sulle loro proprietà e creazione di un Erbario su carta

- Creazione di riquadri su 2 fogli A4, con pastelli a cera o lampostil, con righello e squadra, più foglio A4 di velina
- Bucare i fogli con bucatrice e unirli con cordino colorato, per creare un quaderno scrivere sul fronte L'erbario di
- Scegliere da fiori semi pressati portati dai bambini o da me, 4 fiori e 4 foglie (si deve sapere il numero dei bambini esatto)
- Incollare con vinavil i fiori e le foglie nei riquadri, si possono fare 2 A4 o di più in base al tempo rimasto
- Scrivere su foglietti prestampati da me, nome, provenienza uso della pianta incorniciata e incollarli nel riquadro accanto al fiore

Laboratorio sui semi. L'orto in scatola

(3/10 anni)

Come creare il vostro orto tascabile e riconoscere e conservare i semi

1 fase

Riconoscimento dei semi ed eventuale raccolta in giardino, metodo di essiccamento e conservazione.

Piccola spiegazione sulla forma del seme, con possibilità di creare un quadernino con disegni.

Ad ogni partecipante verranno consegnati dei fogli e dei colori per disegnare il seme.

Piccola spiegazione sulle piante e sugli insetti utili nell'orto.

Ad ogni partecipante verranno consegnate delle schede con dei disegni da ritagliare e montare su degli stuzzicadenti.

2 fase:

Con dei materiali di riciclo verranno creati dei piccoli vasetti, (portauova, fondi di bottiglia), verrà messo del terriccio nei vasetti e seminati semini e piccole piantine.

Per ogni tipologia verrà scritto il nome con una etichetta. Sarà insegnato come mantenerlo, naffiarlo a casa. Sulla terra verranno applicati i bastoncini con gli insetti.

(a cura di Francesca Morri per Ass.ne AmarMet)

STORIE ANIMATE E LABORATORI

Una macchia, tante cose

(6/10 anni)

Una macchia può essere solo una macchia? Una macchia con la fantasia può trasformarsi e diventare altro o parte di qualcosa di altro e cambiare la sua stessa forma. Invitiamo i bambini a usare la fantasia per realizzare un libro dove le forme cambiano e si arricchiscono. Utilizzeranno la tecnica del collage e uniranno forme stilizzate e geometriche per ricreare paesaggi o personaggi.

Un libro, un teatrino

(6/10 anni)

Una storia si può leggere, ma anche raccontare e animare con l'uso di personaggi -burattini.

Il teatrino è il luogo ideale per inventare e improvvisare storie e cambiarle se ci va. I bambini saranno invitati a costruire un libro che a sua volta diventa scenografia e luogo per raccontare favole e fiabe note o fantastiche

Storie scadute

(3/10 anni)

C'è una strana cucina in cui gli oggetti fanno quello che dovrebbero e così a colazione, invece di fare il caffè, la moka diventa una perfida regina e un vecchio frigo diventerà un lupo cattivo... Fiabe classiche raccontate e animate con vecchi oggetti della cucina per stimolare la fantasia e l'immaginazione. Dopo la storia laboratorio "Trasforma gli oggetti"

Storie naturali

(3/10 anni)

Il piccolo seme crescerà lentamente nonostante le difficoltà e la lenta lumaca uscita dalla tana comincia a correre come non si è mai visto... ma dove andrà? C'era una volta un bambino che andava a visitare tutti giorni l'albero ed era contento di stare con lui. Il tempo passa e cosa succederà? Storie animate da pupazzi che vogliono sensibilizzare i bambini al rispetto della natura. A seguire laboratorio "Il libro del piccolo seme"

Storie di Romagna

(3/10 anni)

C'era una volta una buffa piadina che per non farsi mangiare iniziò a rotolare e poi a cantare e tre gallinelle simpatiche, astute e belle che volevano andare alla festa del paese ma lungo la strada incontrarono un lupo e...un giorno la perfida matrigna di Prezzemolina decide di liberarsi di lei ma per fortuna incontra una vecchina che le dà un buon consiglio. Storie della tradizione rivisitate e animate con oggetti. Storie che ci trasportano ai tempi dei nonni e dei cantastorie. A seguire laboratorio "I timbri romagnoli"

(a cura della Compagnia Le Pu-pazze)

"Leggere" ad occhi chiusi e "vedere" con naso e mani"

(3/10 anni)

Questo laboratorio racconta di Olga, morbidissima pecorella, e delle sue avventure. Dopo aver sperimentato con i sensi diversi materiali, ogni bambino costruirà un bel libro tattile ed olfattivo, raccontando la sua personale storia di Olga poi, ad occhi chiusi, proveremo a "leggere con naso e mani" le storie degli altri!

Fiabe classiche nel libro teatro

(3/10 anni)

"che cos'è un libro?": è fatto di pagine e di figure, è di carta morbida e dura, si legge la sera con la mamma...ma soprattutto serve per RACCONTARE! Laboratorio per costruire libri strani che ci serviranno per raccontare le nostre storie.

(a cura di Erica Angelini)

Laboratorio sulle ombre. Le figure nascoste

(3/6 anni)

Disegniamo all'aperto le ombre degli oggetti.

Stesi sui tappeti, disegniamo adssieme le ombre delgi oggetti che vediamo.

Procuriamo degli oggetti che contro sole produrranno delle ombre che su dei fogli saranno ricalcate dai bambini.

I disegni verranno poi colorati, con varie tecniche.

Anche in girno per il parco ci sono molte forme nascoste, cerchiamole e disegnamole assieme.

(a cura di Ass.ne Amarmet)

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione ai laboratori prevede il costo di € 3 a bambino/studente partecipante.

Il costo del laboratorio prevede:

- _ intervento dell'operatore e svolgimento del laboratorio
- _ materiale didattico

È necessaria una preventiva prenotazione telefonica al n. 0541.624703; seguirà l'iscrizione tramite trasmissione via fax o via mail di un apposito modulo che sarà inviato dal museo, dopo il contatto telefonico, nel quale verrà specificata anche la modalità di pagamento.

La visita ai musei può essere libera, oppure con visita guidata ad un costo di € 30 a gruppo/classe.

IL MUSEO VA A SCUOLA. Scegli e porta a casa il laboratorio scelto. Qualora esistessero problemi organizzativi (trasporto) i percorsi possono essere svolti a scuola.

Info: Istituto Musei Comunali – tel. 0541.624703 - Mail: didattica@museisantarcangelo.it
www.museisantarcangelo.it FB: Istituto Musei Comunali Santarcangelo