



ⁱMusei per la Scuola

PERCORSI
DIDATTICI

2	0	2	1
2	0	2	2



Sommario:

	Pag.
Il Museo spazio dell'educare	3
Asilo Nido	5
Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria I e II Anno	6
Scuola Primaria III, IV e V Anno	18
Scuola Secondaria di Primo Grado	36
Scuola Secondaria di Secondo Grado	50
Informazioni e Prenotazioni	62

Il Museo spazio dell'educare

Il museo oggi affianca alla più tradizionale mission di tutela, conservazione ed esposizione, il non meno rilevante obiettivo di valorizzazione e conoscenza del patrimonio anche attraverso la funzione educativa.

Questa esperienza rappresenta per gli allievi un'ulteriore e alternativa fonte di apprendimento e la possibilità di vivere e usufruire di un servizio che la città mette a disposizione attraverso il proprio patrimonio culturale.

I conservatori e gli operatori dei musei sono a disposizione degli insegnanti per la personalizzazione dei percorsi in base alle esigenze delle classi.

NEWS 2021-2022

Quest'anno i musei propongono lezioni e laboratori da svolgersi online tramite piattaforma web e, se possibile, incontri al museo e in classe.

Relativamente alle proposte digitali saranno messi a disposizione delle classi materiali didattici che verranno inviati via mail per gli approfondimenti richiesti. Per le scuole primarie e secondarie di primo grado verrà organizzata a fine anno nei diversi spazi museali una mostra degli elaborati realizzati collettivamente da ogni classe.

Per le scuole secondarie di secondo grado si propone come attività formativa, che produca crediti al pari dell'alternanza scuola /lavoro, un percorso didattico composto da più appuntamenti online o in presenza su tematiche concordate con i professori.

si ringrazia:





COOP E LA SCUOLA

Da quarant'anni Coop Liguria progetta e offre gratuitamente alle scuole proposte di sostegno alla didattica riunite sotto il cappello **"Saperecoop"**, con l'obiettivo di contribuire a crescere cittadini più consapevoli, capaci di comprendere il mondo e di agire in esso in maniera responsabile.

Un impegno coerente con i valori del movimento cooperativo, che da sempre valorizza il legame solidale tra generazioni.

Da alcuni anni, è attivo anche il progetto **"Coop per la scuola"**, che supporta gli istituti scolastici del territorio con premi didattici da richiedere collezionando buoni spesa.

Quest'anno, la proposta è arricchita da webinar gratuiti rivolti agli insegnanti, disponibili sul sito www.cooperlascuola.it, per approfondire le tecnologie a supporto della didattica digitale e l'uso corretto di smartphone e social network.

Le prenotazioni dei percorsi si apriranno dal 13 settembre al 12 novembre 2021 sul sito www.saperecoop.it



Asilo Nido



MUSEI a misura di piccolissimi

L'esperienza di percorsi e laboratori destinati ai bambini degli asili nido è stata avviata nei musei da diversi anni, trasformando un'iniziale proposta sperimentale in prassi consolidata. Il Museo diventa così un luogo bello, unico e speciale dove fare esperienza.

Le attività destinate agli asili nido devono essere concordate con gli operatori museali al fine di armonizzare le tematiche da affrontare con quelle sviluppate dagli educatori.

Questi i percorsi proposti e già sperimentati:

- Museo Lia SPAZIO ZERO: AL MUSEO PER GIOCARE.
- Museo del Sigillo SPERIMENTARE UN'IMPRONTA.
- Museo del Castello ALLA SCOPERTA DEL CASTELLO.
- Museo Etnografico RACCONTAMI UNA STORIA...
- CAMEC: laboratori da concordare in base alle esposizioni in corso.

Modalità di svolgimento: un incontro 1 h

Prevediamo di costruire percorsi digitali tematici concordati in base a specifiche esigenze e alle possibilità di fruizione digitale indicate dagli educatori e dalle educatrici

Museo del Castello



1) TOCCARE PER CREDERE

Aree di interesse: storico-scientifica, sensoriale-manipolativa, espressiva

Modalità di svolgimento: un incontro 1 h 30 con laboratorio

Progetto: 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. A seguire la visita guidata a tema alla ricerca dei reperti trovati e successiva schedatura dell'oggetto, completata dal disegno dello stesso.

2) ALLA SCOPERTA DEL CASTELLO

Aree di interesse: storico-geografica, espressiva

Modalità di svolgimento: un incontro 1 h 30 con laboratorio

Progetto: il castello è pensato come un luogo affascinante e suggestivo da esplorare e conquistare attraverso un avventuroso percorso a tappe, per conoscere i suoi spazi e i misteriosi personaggi che lo abitano: le statue stele, un imponente leone di marmo proveniente dall'antica Luni, le creature marine raffigurate in un mosaico e una paurosa mummia.

3) PERSONAGGI IN CERCA DI PICCOLI AUTORI

Costruiamo "la storia"

Aree di interesse: storico-espressiva, narrativa, arte e immagine

Modalità di svolgimento: 1 h 30 visita tematica e prima fase di laboratorio in museo o, a scelta, proiezione di PowerPoint in classe, 2 h seconda fase di laboratorio in classe

Progetto: il percorso è finalizzato alla creazione di una storia, ambientata in un passato fantastico, avente come protagonisti eroi o mostri suggeriti dalla visita al museo. Saranno infatti presentati alcuni reperti atti a stimolare la curiosità e la fantasia dei bambini, che verranno condotti, sulla base della metodologia dello storytelling, ad attingere alle proprie esperienze emotive e sensoriali per animare i personaggi. La fase laboratoriale prevederà l'illustrazione della storia mediante carta, stoffe, lamine semi, foglie; si darà così vita ad un grande libro polimaterico che potrà essere tradotto anche in formato digitale.

4) AVVENTURE NEL PARCO DEL CASTELLO

Aree di interesse: espressiva, sensoriale-manipolativa

Modalità di svolgimento: un incontro 1 h 30 con laboratorio da svolgere nel periodo aprile-giugno

Progetto: il parco del castello è pensato come dimensione dove vivere una coinvolgente esperienza all'aperto, da esplorare e scoprire per sperimentare l'uso di materiali naturali impiegati dall'uomo fin da tempi antichissimi: terre per dipingere, legno e pietra per comporre, conchiglie e argilla, sassi da suonare.



Museo del Sigillo



1) SPERIMENTARE UN'IMPRONTA

Aree di interesse: arte e immagine, animali, successione e contemporaneità delle azioni e delle situazioni

Modalità di svolgimento: laboratorio in classe 2 h e una visita guidata in museo 1 h

Progetto: il mondo dei sigilli viene proposto ai bambini focalizzando l'attenzione sull'impronta intesa come segno che ci parla di una persona, di un sentimento, di un bisogno. I bambini creeranno impronte di colore e impronte lasciate sull'argilla. Si tratteranno impronte animali utilizzando spugne sagomate a forma di zampa e imbevute di colore, mentre sull'argilla, che ognuno avrà occasione di manipolare, si marcheranno le impronte di piccoli oggetti. Gli elaborati su carta e argilla rimarranno di proprietà del partecipante.

2) LE IMPRONTES DELL'ANTENATO

Aree di interesse: arte e immagine, scienze naturali, successione e contemporaneità delle azioni e delle situazioni, esperienze umane preistoriche

Modalità di svolgimento: laboratorio in classe 2 h e, a scelta, una visita guidata in museo 1 h o proiezione in classe di PowerPoint dedicato alla Preistoria

Progetto: un percorso attraverso i più antichi stampi per il corpo e sull'utilizzo preistorico dell'ocra e dei colori naturali nell'arte e nella religiosità primitive. Al termine i partecipanti potranno creare uno stampo d'argilla in stile preistorico, oppure potranno sperimentare l'utilizzo dell'ocra su fogli di carta-paglia per ricreare gli "stampi delle mani" ritrovati in caverne italiane e spagnole. Gli elaborati rimarranno di proprietà del partecipante come ricordo dell'incontro.

Museo "Amedeo Lia"



1) IL MITO RAPPRESENTATO

Eterne vicende di eroi e dei

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: il percorso consente, attraverso l'analisi di opere pittoriche e di oggetti particolari, di raccontare il mito classico e le sue numerose vicende che hanno come protagonisti eroi, uomini, dei e semidei in una commistione di tradizione e fantasia. Partendo da tale osservazione, nella fase laboratoriale bambini potranno riconoscere i personaggi e le figure che animano quei racconti, creare una propria creatura mitologica e, al termine, combinandola con quelle dei compagni, far nascere un nuovo mito illustrato.

2) L'ARTE DELLA MINIATURA

Parole, note, immagini

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: il percorso è dedicato al libro miniato e ai complessi procedimenti tecnici che la sua stesura necessita non trascurando di analizzare i contesti storico – artistici nei quali fiorisce: la pergamena e gli inchiostri, i colori naturali e la foglia oro, coperte e legature, strumenti, contenuti e forme, scriptoria e botteghe, produzione e destinazione di preziosi codici. Nella fase del laboratorio si darà la possibilità ai bambini di creare o riprodurre una pagina miniata, organizzando e sperimentando il lavoro di trascrizione e decorazione.

3) OGGETTI IN POSA



Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: nel corso del secolo XVII nasce il genere della Natura Morta, in cui fiori, frutta ed oggetti inanimati vengono rappresentati come sulla scena di un teatro a descrivere vicende umane e divine. Attraverso l'osservazione e la lettura di tali opere il percorso permette di comprendere gli aspetti salienti di questo affascinante genere pittorico apparentemente "muto", cercando di cogliere la verità della rappresentazione ed il significato simbolico degli elementi rappresentati.

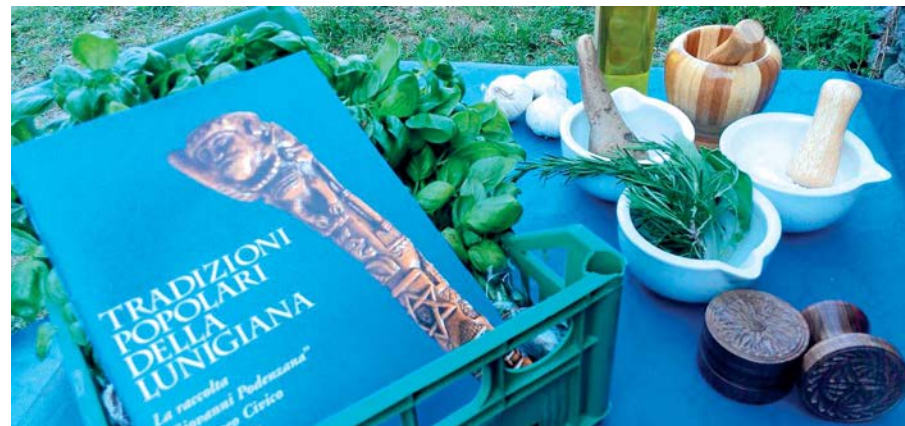
4) LA FABBRICA DEL COLORE

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: il percorso guida i bambini alla scoperta del colore come aspetto fondamentale della realtà e dell'opera d'arte, con i suoi significati e simbolisegreti. Il laboratorio prevede la produzione di colore a tempera e a olio, sperimentare pigmenti e altri materiali naturali.

Museo Etnografico



1) RACCONTAMI UNA STORIA...

Aree di interesse: ludico espressiva, arte e immagine

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (lettura animata e laboratorio)

Progetto: attraverso la lettura di racconti e fiabe, si abitueranno i bambini al piacere della narrazione orale, recuperando i ritmi, le modalità e il fascino del "racconto attorno al focolare o nella stalla", come si usava un tempo. Alla lettura si abbina un laboratorio in cui ogni bambino, proverà a costruire un personaggio della fiaba.

2) IL LABORATORIO DELLE ERBE

A pranzo con la regina dei prati

Aree di interesse: storico-scientifica, sensoriale manipolativa

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (laboratorio sensoriale e pratico)

Progetto: il nostro territorio è ricco di specie vegetali, molte delle quali utilizzate da secoli nell'alimentazione e nella medicina popolare tradizionale. Lo scopo del laboratorio è di far conoscere ai bambini alcune piante selvatiche commestibili che popolano i nostri prati. In un divertente laboratorio "dei sensi" i bambini potranno manipolare le piante, riconoscerle dai loro aromi, comporre un foglio di erbario osservando quelli antichi conservati nel museo.



3) SUONI ANTICHI PER STRANI STRUMENTI

Aree di interesse: storico-antropologica, tecnico-artistica

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita tematica e laboratorio)

Progetto: le raccolte del Museo conservano insoliti strumenti utilizzati durante le feste tradizionali per produrre particolari sonorità che ne scandivano le diverse fasi. Alcuni di questi "strumenti" hanno avuto usi diversi e curiosi nella vita della gente di Lunigiana: la conchiglia fossile di *Triton sp.* era usata come richiamo dai pastori, nei riti del Carnevale e durante i matrimoni fra vedovi. Sonorità perdute che, riproposte ai bambini, entreranno a far parte della loro esperienza sensoriale.

4) DIRE, FARE, MANGIARE

Aree di interesse: sensoriale-manipolativa, storia dell'alimentazione, antropologia

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita tematica e laboratorio)

Progetto: il mugnaio, il contadino, il fabbro, il carbonaio, l'impagliatore, sono tutti mestieri di un tempo, molti dei quali oggi non esistono più, eppure ancora oggi facciamo il pane, produciamo l'olio e il vino con i metodi di sempre. Dopo la visita alla sezione della cucina per capire come si viveva due secoli fa, i bambini passeranno a una fase laboratoriale con il riconoscimento e la manipolazione delle diverse farine, dei semi e di altri elementi come spezie ecc.

5) STORIE DA RISCOPRIRE

La tradizione del carnevale della Spezia

Aree di interesse: storia del territorio, costume, antropologia

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita guidata tematica e laboratorio)

Progetto: immergendosi nella suggestiva atmosfera creata da costumi, fotografie e canzonette, si esploreranno le origini e gli sviluppi storici del Carnevale spezzino, per comprendere come nel passato si viveva e condivideva la festa e di quale significato sociale e simbolico si caricava: riscopriremo Batiston e Maia, sé mogé, personaggi tipici riconducibili alla spezzinità. Nel laboratorio, lavorando su sagome-burattino che li rappresentano, si ricreeranno i loro costumi, i volti e i gesti.

6) RiciclARTE

Aree di interesse: storia del territorio, arte

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita tematica e laboratorio)

Progetto: un percorso per scoprire la pratica del riuso nelle comunità lunigianesi del passato e stimolare a riflettere sulla necessità di impiegare con più consapevolezza le risorse, differenziando e riciclando, con uno sguardo alle antiche abitudini. Si scopriranno oggetti della vita pastorale contadina costruiti con materiali insoliti e inaspettati, utensili rotti, ma perfettamente riparati, giocattoli nati dalla fantasia dei bambini impiegando i pochi, semplici materiali a loro disposizione. I partecipanti realizzeranno manufatti creativi con oggetti inusuali e materiali di riciclo tra i più disparati, per i quali potranno immaginare una nuova vita, attribuendogli un'altra funzione e un altro scopo.

CAMeC



1) STREGA COMANDA COLORE



Aree d'interesse: arte e immagine,

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h in presenza o in collegamento da remoto con modalità didattica a distanza

Progetto: il percorso consentirà di entrare nel mondo del colore e imparare a distinguere i colori tra primari, secondari e terziari, scoprendo come si formano, esaminandone le caratteristiche, distinguendoli tra caldi e freddi e accostandoli alle emozioni che suscitano. L'allegro giallo, il rosso arrabbiato e il blu rilassante si mescoleranno tra loro, in modo tale da formare tutti i colori dell'arcobaleno. E con la tavolozza pronta inizieremo a dipingere!

Materiale necessario: fogli A3 o cartelloni, pennelli, tempere, contenitori per mescolare i colori.

2) LA MAGIA DELLE PAROLE

Accendipensieri



Aree d'interesse: artistica, linguaggio

Modalità di svolgimento: incontro 2 h in presenza o che si svolge in modalità didattica a distanza con l'operatore che si collega in diretta con la classe, stimolando il dialogo e l'interazione con visione commentata di un video e di una presentazione di immagini tematiche.

Progetto: il libro "Accendipensieri" dell'artista Sabrina D'Alessandro ci farà da guida nel magico mondo della parola, per riscoprire vocaboliche rimangono dimenticati nelle pagine di vecchi libri e inventare parole nuove, per poi plasmarle, disegnarle e trasformarle lasciandoci ispirare da significati, sonorità e sensazioni evocate. Potranno nascere neologismi e oggetti poetici come ad esempio l'asciugacielo, la macchina per asciugare il cielo dopo che ha piovuto.

Materiale necessario: cartoncino colorato, matita, pastelli, pennarelli, materiali tattili.

Il laboratorio ha un costo di 3 € a bambino e comprende il libro *Accendipensieri* dell'artista Sabrina D'Alessandro, con il quale si può proseguire l'esperienza laboratoriale.

3) COMICS

**Dai super eroi a Topolino e Pinocchio
il mondo del fumetto incontra il CAMEC**



Aree d'interesse: artistica, linguaggio

Modalità di svolgimento: incontro 2 h in presenza o che si svolge in modalità didattica a distanza con l'operatore che si collega in diretta con la classe, stimolando il dialogo e l'interazione con visione commentata di un video sull'argomento e di immagini tematiche.

Progetto: prendendo spunto dalla mostra di Paolo Mottura impareremo che cos'è un fumetto e come realizzarlo, comprendendo il legame tra testo e disegno.

Materiale necessario: cartoncino bianco, pennello, tempera, pennarelli, matite colorate.

Palazzina delle Arti



1) MATRICE, INCHIOSTRO, TORCHIO

Alla scoperta dell'incisione

Aree di interesse: xilografia, tecniche artistiche

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h

Progetto: la prima fase del laboratorio prevede l'osservazione di alcune xilografie scelte dall'Archivio Righetti, integrata da una spiegazione teorica sulla tecnica incisoria e sul ruolo della xilografia nel corso del XX secolo. I partecipanti si avvicineranno così in maniera più stimolante ai materiali e agli strumenti che sono all'origine delle stampe e delle matrici incise. Nella seconda fase sperimenteranno direttamente la preparazione e realizzazione di una matrice in legno e le successive fasi di inchiostatura e prova di stampa al torchio.

2) LA CITTÀ CHE CAMBIA

La metamorfosi dello spazio

da Agostino Fossati (1830-1904) ai giorni nostri

Aree di interesse: fotografia, tecniche artistiche

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h

Progetto: il laboratorio prevede un confronto tra alcune opere scelte di Agostino Fossati - che raffigurano scorci della Spezia e del suo circondario nella seconda metà dell'800 - e fotografie attuali dei medesimi panorami. La selezione di immagini comprende aspetti architettonici e paesaggistici della città e del territorio circostante, i partecipanti al laboratorio saranno quindi chiamati ad individuare le mutazioni dei luoghi avvenute nei decenni, conseguenti alle trasformazioni urbanistiche, industriali e militari.



Museo Diocesano



1) NOI PROTAGONISTI NELLE OPERE DEL NATALE

novembre e dicembre 2021

Aree di interesse: teatrale, artistica, storica e creativa

Modalità di svolgimento: un incontro 1 h 30 o 2 h a seconda dell'età dei partecipanti, lezione laboratorio

Costo: 4 € a partecipante

Progetto: da alcune notissime opere del ciclo della Natività sono scomparsi i protagonisti! Sostituiamoli noi con costumi e travestimenti ed entriamo nelle opere di cui è rimasto lo sfondo. Un gioco divertente per conoscere le più note opere d'arte sulla Natività e i personaggi del presepe; scopriremo chi erano, da dove venivano, cosa indossavano e tanto altro ancora.

2) LIBRI, GIGLI, TORRI E LEONI

Indovina chi !

Aree di interesse: teatrale, ludica, artistica, storica

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h, visita tematica e attività di laboratorio variabile in base all'età dei partecipanti

Costo: 5 € a partecipante

Progetto: un divertentissimo gioco che attraverso il racconto di storie, la lettura delle immagini e simpatici travestimenti porterà alla conoscenza dei personaggi rappresentati nelle opere d'arte e ad imparare a confrontare testi scritti e rappresentazioni iconografiche.

A ottobre e novembre sarà possibile approfondire il percorso visitando la mostra dedicata all'iconografia dei Santi con numerose opere provenienti dal nostro territorio e non solo.

3) BASTEREBBE CAMBIARE COLORE ALLE VERDURE !!!

Teoria del colore e alimentazione

Aree di interesse: artistica, creativa, sensoriale ed alimentare

Modalità di svolgimento: lezione di teoria del colore con produzione e sperimentazione creativa e a seguire incontro con un cuoco a scuola o al museo che mostrerà ricette con verdure colorate, sperimentazioni e assaggi

Costo: da stabilirsi in base al numero ed al tipo di incontri scelti dai docenti.

Progetto: in collaborazione con cuochi esperti in alimentazione per l'infanzia. Un progetto in più incontri per approfondire la teoria del colore applicata all'approccio all'alimentazione da parte dei bambini. Un percorso di gioco, creatività, sperimentazione e assaggi per capire che a dispetto del loro colore le verdure sono buone!

4) DAL SEGNO ALLE LETTERE

Aree di interesse: artistica, creativa, sensoriale, avviamento alla scrittura

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (lezione, visita tematica e laboratorio)

Costo: 5 € a partecipante

Progetto: il laboratorio serve a riflettere sul tema del segno inteso come traccia del passaggio. Segno volontario o involontario, chiaro o misterioso... I bambini si divertiranno a leggere ed interpretare segni altrui per poi provare ad esprimersi a loro volta con segni grafici e non più o meno stabili e duraturi. Si giungerà ad accennare anche il tema della differenza tra oralità e scrittura.

5) MAESTRO INFIORATORE PER UN GIORNO

Aree di interesse: storica, artistica, creativa e manipolativa

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita tematica e laboratorio)

Costo: 6 € a partecipante

Progetto: nota e suggestiva tradizione del nostro territorio, ma non solo, è l'infiorata del Corpus Domini in cui le vie dei borghi si ricoprono di bellissimi e coloratissimi tappeti floreali. I ragazzi potranno incontrare un maestro infioratore che li accompagnerà alla scoperta delle tecniche per pigmentare il riso e preparare petali, semi e fiori nella composizione dei tappeti che poi realizzeremo insieme nel laboratorio.

Museo del Castello



1) VIAGGIO NELL'ABITARE...

Dalla grotta alla capanna

Aree di interesse: storico-geografica, espressivo-manipolativa

Modalità di svolgimento: incontro in classe per introdurre l'argomento, con proiezione di PowerPoint, 1 h; visita guidata tematica al museo e attività di laboratorio 2 h

Progetto: un viaggio attraverso le tracce archeologiche per conoscere le diverse tipologie di abitazioni, i materiali utilizzati per costruirle e come si viveva la quotidianità a partire dal Paleolitico fino all'epoca degli antichi Liguri. Durante il laboratorio ogni alunno potrà realizzare un plastico della capanna neolitica e dell'ambiente circostante con materiali naturali.

2) AL MUSEO S'IMPARA FACENDO...

Con le statue stele della Lunigiana

Aree di interesse: storico-geografica, espressivo-manipolativa

Modalità di svolgimento: incontro in classe per introdurre l'argomento con proiezione di PowerPoint, 1 h, visita guidata tematica al museo e attività di laboratorio 2 h

Progetto: i monumenti megalitici più importanti del territorio lunigianese vengono fatti conoscere, capire e anche toccare, tramite copie in grandezza naturale. Alla fine del percorso le statue stele di 5000 anni fa non saranno poi più così misteriose, ma se ne capiranno le figurazioni, i metodi e i materiali di lavorazione, le strategie di posizionamento e i significati simbolici-religiosi. Nel laboratorio verranno realizzate piccole statue stele in argilla.

3) RIVIVI LA PREISTORIA AL CASTELLO SAN GIORGIO:

Esercitazione delle attività quotidiane alla maniera degli antichi

Aree di interesse: storico-geografica, scientifica, espressivo-manipolativa

Modalità di svolgimento: incontro al museo con lezione interattiva 1 h 30

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
- b) La ceramica neolitica dalla produzione alla scoperta dell'archeologo
- c) Viaggio alla fine della nostra Preistoria: l'età dei metalli e gli antichi Liguri

4) LABORATORI SULLA PREISTORIA

Al termine dei precedenti percorsi, o indipendentemente da quelli, si consiglia a scelta i laboratori individuali di seguito proposti:

PALEOLITICO

1) **Antichi disegni: diventa anche tu un pittore paleolitico.** Un laboratorio di pittura rupestre su pietra e mediante pigmenti naturali a motivi naturalistici emulando gli artisti paleolitici

2) **Tesori tra le onde: impara anche tu a perforare le conchiglie.** Per conoscere le tecniche di perforazione delle conchiglie e mitili nella Preistoria tramite levigatura

3) **Steatite: morbida come la pietra.** Impariamo a conoscere e lavorare questa straordinaria pietra tenera, bucadola con trapani a volano e ad inciderla con schegge di selce per realizzare originali ciondoli neolitici.

NEOLITICO

4) **Creazioni di fango: diventa anche tu un ceramista neolitico.** Il laboratorio per conoscere le tecniche utilizzate nella Preistoria per creare recipienti in argilla

5) **"Il Primo Pane": la macinatura dei cereali nella Preistoria.** Si sperimentano le fasi di lavorazione dei cereali, dalla battitura delle spighe alla macinatura con macine in pietra per ridurre il farro o l'orzo in farina ed infine si prepara l'impasto per realizzare piccoli pani schiacciati che infine verranno cotti

6) **L'arte della tessitura nella Preistoria: dalla fibra al filo, al tessuto.** I ragazzi sperimentano su piccoli telai in legno su cui sono fissati i fili dell'ordito, come si possa realizzare un tessuto a trama semplice che si potrà indossare come un bracciale

ETÀ DEI METALLI

7) **Nella cucina del fabbro preistorico.** Si conosce l'intera catena operativa di lavorazione dei metalli dell'età del Rame e poi si realizzano originali ciondoli "a doppia spirale" avvolgendo un filo di rame e poi rifinandoli

8) **La fusione del metallo e la prima metallurgia.** I ragazzi preparano le matrici di fusione in cui verrà versato il metallo fuso per la produzione di punte di freccia, che una volta raffreddate dovranno essere rifinite e levigate. Durata dell'incontro 2 h

5) GRECI IN ROSSO E NERO

Aree d'interesse: storico-geografica, espressivo-manipolativa

Modalità di svolgimento: una lezione in classe 1 h 30 e un incontro in museo con laboratorio per un impegno complessivo 2 h 30

Progetto: il percorso didattico è volto alla presentazione della vita quotidiana degli antichi Greci attraverso i soggetti rappresentati sui vasi attici a figure nere e rosse. Gli alunni impareranno inoltre a riconoscere

le principali forme vascolari che scandivano le fasi della vita dell'uomo greco, distinguendo quelle che erano protagoniste dei simposi, che premiavano agli atleti, che sancivano i riti nuziali, che contenevano la dolcezza dei profumi. La fase laboratoriale prevede la realizzazione di soggetti pittorici greci su vasi di terracotta.

6) IL BUON "FRESCO"

Aree d'interesse: storico-geografica, tecnico-scientifica, espressivo-manipolativa

Modalità di svolgimento: una lezione in classe con proiezione di PowerPoint 1 h e un incontro in museo con visita guidata e laboratorio 2 h 30

Progetto: l'affresco nel mondo antico romano viene introdotto in classe in tutte le sue fasi di realizzazione passando attraverso i luoghi a cui era destinato nell'antica Roma, la produzione dei colori di origine naturale, ma anche chi erano le maestranze ed i committenti. Con la visita al museo si approfondiscono tutti i segreti dell'affresco e durante il laboratorio i bambini sperimentano la stesura dell'intonaco appena impastato su cui realizzeranno il proprio dipinto con il processo dello spolvero, toccando con mano i materiali.

7) GLI ANTICHI ROMANI E L'OLIO: Lucerne e Profumi

Aree di interesse: storica, scientifica, manipolativa

Modalità di svolgimento: un incontro in classe 1 h (introduzione all'argomento con proiezione di un PowerPoint), un incontro in museo 2 h con laboratorio

Progetto: per gli antichi Romani, la produzione e la commercializzazione dell'olio erano importantissime: durante la lezione in classe si introdurrà l'argomento con particolari riferimenti al territorio e alla villa romana del Varignano. Il laboratorio approfondirà due particolari usi in cui l'olio era protagonista: gli alunni potranno infatti ricostruire un'antica lucerna romana, alimentabile a olio, e si cimenteranno nella produzione di essenze profumate, seguendo le indicazioni fornite delle fonti antiche.

8) EGITTOLOGI PER UN GIORNO: Una casa per l'aldilà

Aree di interesse: storico-geografica, espressivo-manipolativa

Modalità di svolgimento: incontro in classe per introdurre l'argomento, con proiezione di PowerPoint 1 h, visita guidata tematica al museo e attività di laboratorio 2 h

Progetto: da una semplice fossa nel terreno, alle grandiose piramidi fino alle tombe scavate nella roccia con i loro meravigliosi corredi e pitture. Attraverso il racconto dell'evoluzione delle sepolture, cercheremo di capire l'importanza degli elementi che rendevano la "dimora per l'aldilà" perfetta per affrontare il viaggio dopo la morte, sia che fosse di un semplice artigiano o di un potente faraone: Al termine si scende nei sotterranei del museo per scoprire una tomba egizia. Il laboratorio prevede la realizzazione di gioielli e amuleti oppure, a scelta, i bambini realizzeranno a sbalzo una copia della maschera funeraria del famoso "faraone fanciullo" Tutankhamon, vissuto più di 3000 anni fa!

9) LO SCAVO ARCHEOLOGICO OGGI LO FACCIO IO

Aree di interesse: storico-scientifica, logico-matematica

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h

Progetto: un'esperienza unica per calarsi nelle vesti dell'Archeologo: dopo un'introduzione, tramite PowerPoint, sulle finalità e i metodi dell'archeologia, si passa ad una simulazione di scavo archeologico e di schedatura dei reperti rinvenuti.

10) "MITICO!"

Viaggiamo insieme nei miti Greci e Romani

Aree di interesse: lingua e letteratura italiana, epica, arte e immagine, storia del territorio

Modalità di svolgimento: una lezione introduttiva in classe 1 h e una visita tematica con attività laboratoriale in museo 2 h

Progetto: un percorso per conoscere il potere e le debolezze degli dèi, i viaggi avventurosi degli eroi, le insidie dei mari, gli incontri e gli scontri tra i popoli, le conquiste dell'uomo. Un coinvolgente itinerario tra i culti ufficiali e l'intima religiosità dell'uomo greco e romano. A conclusione della visita si svolgerà un torneo di mitologia per imparare l'iconografia del mito in una divertente competizione a squadre. Il percorso può essere fruibile in due moduli distinti:

a) mitico... in Grecia b) mitico... a Roma

Museo del Sigillo



1) MESSAGGI DAL NEOLITICO

Arte, religione e commerci dei primi agricoltori

Aree di interesse: civiltà antiche, religiosità, storia dell'arte e del commercio preistorico

Modalità di svolgimento: laboratorio in classe 2 h e, a scelta, una visita guidata in museo 1 h o proiezione di PowerPoint dedicato

Progetto: il Neolitico è il periodo preistorico in cui si sviluppano le tecnologie che hanno permesso l'evoluzione della nostra società. Un percorso attraverso i più antichi stampi per il corpo (*pintaderas*) e sull'utilizzo dell'ocra e dei colori naturali introdurrà all'arte, alla religiosità ed ai contatti commerciali testimoniati dai diversi simboli utilizzati su ceramiche, stoffe e sugli stessi corpi dei nostri antenati (la Dea Madre, il labirinto, la spirale, ecc.). Al termine gli alunni decoreranno con *pintaderas* e colori borse di stoffa che rimarranno di loro proprietà.

2) SCRIBIAMO SUMERO

Scribi, scrittura e sigilli nel mondo mesopotamico

Aree di interesse: arte e immagine, storia della scrittura, storia delle grandi civiltà

Modalità di svolgimento: laboratorio in classe 2 h e, a scelta, una visita guidata in museo 1 h o proiezione in classe di PowerPoint dedicato alle civiltà mesopotamiche

Progetto: 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 e 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, che rimarrà di loro proprietà, "firmandola" con un sigillo.

3) IL SEGNO DI KHEPRI

Sigilli, scrigni, serrature e papiri nell'antico Egitto

Aree di interesse: arte e immagine, storia della scrittura, storia delle grandi civiltà

Modalità di svolgimento: laboratorio in classe 2 h e, a scelta, una visita guidata in museo 1 h o proiezione in classe di PowerPoint dedicato alla civiltà egiziana

Progetto: partendo dai sigilli egiziani a cilindro (importati dalla Mesopotamia) ed arrivando ai più famosi sigilli-scarabeo, raffiguranti il dio Khepri, i partecipanti impareranno a scrivere utilizzando i geroglifici e osserveranno le applicazioni dei sigilli su cofanetti, vasi e papiri sino ad incontrare i grandi sigilli delle necropoli reali. 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.

4) IL SIGILLO DI PORSENNA

Come gli italici "principi dell'ambra" divennero lo splendido popolo degli etruschi

Aree di interesse: arte e immagine, storia della scrittura, storia delle grandi civiltà

Modalità di svolgimento: laboratorio in classe 2 h e, a scelta, una visita guidata in museo 1 h o proiezione in classe di PowerPoint dedicato alla civiltà etrusca

Progetto: partendo dai Villanoviani, i raffinati "principi dell'ambra" che commerciavano con i mercanti di tutto il Mediterraneo, gli alunni percorreranno le tappe e gli incontri che hanno trasformato questo popolo italico nei potenti Etruschi; conosceranno la loro cultura esaminando le testimonianze archeologiche, aiutati da riproduzioni fedeli di materiali di scavo. Al termine, utilizzando le tecniche antiche, scriveranno in etrusco su una lamina aurea ornata da una perla di bucchero che rimarrà di loro proprietà.

5) CON LO STILO E LA TAVOLA

Scuola, scrittura e sigilli nell'antica roma

Aree di interesse: arte e immagine, storia della scrittura, storia delle grandi civiltà

Modalità di svolgimento: laboratorio in classe 2 h e, a scelta, una visita guidata in museo 1 h o proiezione in classe di PowerPoint dedicato alla civiltà romana.

Progetto: un viaggio nella scuola ai tempi della Roma imperiale farà conoscere i metodi educativi e gli strumenti adoperati nella trasmissione del sapere. Gli scolari comprenderanno l'evoluzione dei diversi sistemi di grafia e di sigillatura di *volumina*, tavolette, anfore e scrigni. Ogni partecipante sperimenterà la propria abilità su rigorose riproduzioni di *tabulae* e di *styli* risalenti al I secolo d.C. Al termine gli alunni scriveranno su papiro utilizzando il *calamus* e firmeranno, con un sigillo, il documento che rimarrà di loro proprietà.

6) L'IMPRONTA DEL DRAGO

Sigilli, scrittura e pittura nella Cina degli imperatori

Aree di interesse: storia della scrittura, storia delle grandi civiltà, arte, educazione interculturale

Modalità di svolgimento: laboratorio in classe 2 h e, a scelta, una visita guidata in museo 1 h o proiezione in classe di PowerPoint dedicato alla civiltà cinese

Progetto: l'attività favorisce la conoscenza della storia e dell'arte di popoli che sono venuti in contatto con la nostra collettività. I bambini utilizzeranno gli strumenti orientali di scrittura e pittura (la "pietra da inchiostro", il pennello tradizionale, la carta di riso) e, al termine, realizzeranno un dipinto raffigurante antiche scritture o disegni proposti da un manuale della dinastia Ming. Gli alunni sigleranno il dipinto, che rimarrà di loro proprietà, con un sigillo cinese ed il prezioso inchiostro detto "Pasta degli Otto Tesori".

Museo "Amedeo Lia"



1) IL MITO RAPPRESENTATO

Eterne vicende di eroi e dei

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: il percorso consente, attraverso l'analisi di opere pittoriche e di oggetti particolari, di raccontare il mito classico e le sue numerose vicende che hanno come protagonisti eroi, uomini, dei e semidei in una commistione di tradizione e fantasia. Partendo da tale osservazione, nella fase laboratoriale i bambini potranno riconoscere i personaggi e le figure che animano quei racconti, creare una propria creatura mitologica e, al termine, combinandola con quelle dei compagni, far nascere un nuovo mito illustrato.

2) L'ARTE DELLA MINIATURA

Parole, note, immagini

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: il percorso è dedicato al libro miniato e ai complessi procedimenti tecnici che la sua stesura necessita non trascurando di analizzare i contesti storico – artistici nei quali fiorisce: la pergamena e gli inchiostri, i colori naturali e la foglia oro, coperte e legature, strumenti, contenuti e forme, scriptoria e botteghe, produzione e destinazione di preziosi codici. Nella fase del laboratorio si darà la possibilità ai bambini di creare o riprodurre una pagina miniata, organizzando e sperimentando il lavoro di trascrizione e decorazione.



3) OGGETTI IN POSA

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: nel corso del secolo XVII nasce il genere della Natura Morta, in cui fiori, frutta ed oggetti inanimati vengono rappresentati come sulla scena di un teatro a descrivere vicende umane e divine. Attraverso l'osservazione e la lettura di tali opere il percorso permette di comprendere gli aspetti salienti di questo affascinante genere pittorico apparentemente "muto", cercando di cogliere la verità della rappresentazione ed il significato simbolico degli elementi rappresentati.



4) ACQUA, TERRA, ARIA, FUOCO FORZE SEGRETE DELLA NATURA

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: il percorso ha come obiettivo principale quello di far conoscere come i quattro elementi naturali vengono rappresentati nei dipinti, nelle miniature e negli oggetti d'arte del museo. Un'esperienza visiva, emozionale e sensoriale che avvicina i bambini ai segreti degli elementi naturali.

5) FACCIA A FACCIA

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: ognuno ha il suo volto e siamo tutti diversi. Cerchiamo nei ritratti presenti in Museo le diversità di genere, di età, di condizione sociale, indaghiamo insieme la posa, l'espressione e l'abbigliamento delle persone ritratte, il ruolo, il carattere del personaggio e la moda del tempo.

Museo Etnografico



1) UN DIARIO, TANTE AVVENTURE

Aree di interesse: antropologia, etnografia, storia, geografia

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita guidata tematica e laboratorio)

Progetto: personalità eclettica, grande studioso e viaggiatore, durante le sue esplorazioni Giovanni Podenzana portava sempre con sé un diario, annotando dettagli e aneddoti. La sua consultazione rappresenterà un'interessante opportunità per conoscere e confrontarsi con usi e costumi di popoli lontani, che riveleranno similitudini con le tradizioni del nostro territorio. Un viaggio intrigante e avventuroso, che nella fase laboratoriale si concluderà con la realizzazione di uno dei manufatti esotici scoperti durante la visita e scelti in base alle esigenze della classe come le borracce di zucca incise, i gonnellini di fibra vegetale, le stuoie intrecciate e dipinte.

2) STORIE DA RISCOPRIRE

La tradizione del carnevale della Spezia

Aree di interesse: storia del territorio, costume, antropologia

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita guidata tematica e laboratorio)

Progetto: immergendosi nella suggestiva atmosfera creata da costumi, fotografie e canzonette, si esploreranno le origini e gli sviluppi storici del Carnevale spezzino, per comprendere come nel passato si viveva e divideva la festa e di quale significato sociale e simbolico si caricava: riscopriremo Batiston e Maia, sé mogé, personaggi tipici riconducibili alla spezzinità. Nel laboratorio, lavorando su sagome-burattino che li rappresentano, si ricreeranno i loro costumi, i volti e i gesti.

3) RACCONTAMI UNA STORIA...

Aree di interesse: ludico espressiva, arte e immagine

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (lettura animata e laboratorio)

Progetto: attraverso la lettura di racconti e fiabe, si abitueranno i bambini al piacere della narrazione orale, recuperando i ritmi, le modalità e il fascino del "racconto attorno al focolare o nella stalla", come si usava un tempo. Alla lettura si abbina un laboratorio in cui ogni bambino, proverà a costruire un personaggio della fiaba.

4) IL LABORATORIO DELLE ERBE:

A pranzo con la regina dei prati

Aree di interesse: storico-scientifica, sensoriale manipolativa

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (laboratorio sensoriale e pratico)

Progetto: il nostro territorio è ricco di specie vegetali, molte delle quali utilizzate da secoli nell'alimentazione e nella medicina popolare tradizionale. Lo scopo del laboratorio è di far conoscere ai bambini alcune piante selvatiche commestibili che popolano i nostri prati. In un divertente laboratorio "dei sensi" i bambini potranno manipolare le piante, riconoscerle dai loro aromi, comporre un foglio di erbario osservando quelli antichi conservati nel museo.

5) DIRE, FARE, MANGIARE

Aree di interesse: sensoriale-manipolativa, storia dell'alimentazione, antropologia

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita tematica e laboratorio)

Progetto: il mugnaio, il contadino, il fabbro, il carbonaio, l'impagliatore, sono tutti mestieri di un tempo, molti dei quali oggi non esistono più, eppure ancora oggi facciamo il pane, produciamo l'olio e il vino con i metodi di sempre. Dopo la visita alla sezione della cucina per capire come si viveva due secoli fa, i bambini passeranno a una fase laboratoriale con il riconoscimento e la manipolazione delle diverse farine, dei semi e di altri elementi come spezie ecc.

6) ACQUA COME VITA

Aree di interesse: scienze naturali, storia del territorio

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h visita guidata tematica

Progetto: l'acqua è da sempre al centro delle scelte di vita dell'uomo, sin dai tempi in cui da nomade si spostava da un posto all'altro in cerca di cibo e riparo. Con l'acqua si coltiva, si disseta il bestiame e la popolazione, si cucina e ci si lava ed è elemento principale della vita quotidiana di ogni società. Pozzi, trezzi, mulini sono testimonianze ben visibili del suo utilizzo, riconoscibili anche nella toponomastica del territorio. L'acqua costituiva il centro di pratiche rituali e religiose ed era protagonista di favole e leggende. Ai ragazzi saranno forniti spunti per guardare con occhi più consapevoli un elemento che oggi diamo per scontato.

7) RiciclARTE

Aree di interesse: storia del territorio, arte

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita tematica e laboratorio)

Progetto: un percorso per scoprire la pratica del riuso nelle comunità lunigianesi del passato e stimolare a riflettere sulla necessità di impiegare con più consapevolezza le risorse, differenziando e riciclando, con uno sguardo alle antiche abitudini. Si scopriranno oggetti della vita pastorale contadina costruiti con materiali insoliti e inaspettati, utensili rotti, ma perfettamente riparati, giocattoli nati dalla fantasia dei bambini impiegando i pochi, semplici materiali a loro disposizione. I partecipanti realizzeranno manufatti creativi con oggetti inusuali e materiali di riciclo tra i più disparati, per i quali potranno immaginare una nuova vita, attribuendogli un'altra funzione e un altro scopo.



CAMeC



1) STREGA COMANDA COLORE



Aree d'interesse: arte e immagine,

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h in presenza o in collegamento da remoto con modalità didattica a distanza

Progetto: il percorso consentirà di entrare nel mondo del colore e imparare a distinguere i colori tra primari, secondari e terziari, scoprendo come si formano, esaminandone le caratteristiche, distinguendoli tra caldi e freddi e accostandoli alle emozioni che suscitano. L'allegro giallo, il rosso arrabbiato e il blu rilassante si mescoleranno tra loro, in modo tale da formare tutti i colori dell'arcobaleno. E con la tavolozza pronta inizieremo a dipingere!

Materiale necessario: fogli A3 o cartelloni, pennelli, tempere, contenitori per mescolare i colori.

2) LA MAGIA DELLE PAROLE

Accendipensieri



Aree d'interesse: artistica, linguaggio

Modalità di svolgimento: incontro 2 h in presenza o che si svolge in modalità didattica a distanza con l'operatore che si collega in diretta con la classe, stimolando il dialogo e l'interazione con visione commentata di un video e di una presentazione di immagini tematiche.

Progetto: il libro "Accendipensieri" dell'artista Sabrina D'Alessandro ci farà da guida nel magico mondo della parola, per riscoprire vocaboliche rimangono dimenticati nelle pagine di vecchi libri e inventare parole nuove, per poi plasmarle, disegnarle e trasformarle lasciandoci ispirare da significati, sonorità e sensazioni evocate. Potranno nascere neologismi e oggetti poetici come ad esempio l'asciugacielo, la macchina per asciugare il cielo dopo che ha piovuto.

Materiale necessario: cartoncino colorato, matita, pastelli, pennarelli, materiali tattili.

Il laboratorio ha un costo di 3 € a bambino e comprende il libro Accendipensieri dell'artista Sabrina D'Alessandro, con il quale si può proseguire l'esperienza laboratoriale.

3) COMICS

Dai super eroi a Topolino e Pinocchio il mondo del fumetto incontra il CAMeC



Aree d'interesse: artistica, linguaggio

Modalità di svolgimento: incontro 2 h in presenza o che si svolge in modalità didattica a distanza con l'operatore che si collega in diretta con la classe, stimolando il dialogo e l'interazione con visione commentata di un video sull'argomento e di immagini tematiche.

Progetto: prendendo spunto dalla mostra di Paolo Mottura impareremo che cos'è un fumetto e come realizzarlo, comprendendo il legame tra testo e disegno.

Materiale necessario: cartoncino bianco, pennello, tempera, pennarelli, matite colorate.

4) POP SHOP

Arte e consumismo

Aree d'interesse: arte e immagine, storico-espressiva, sensoriale-manipolativa

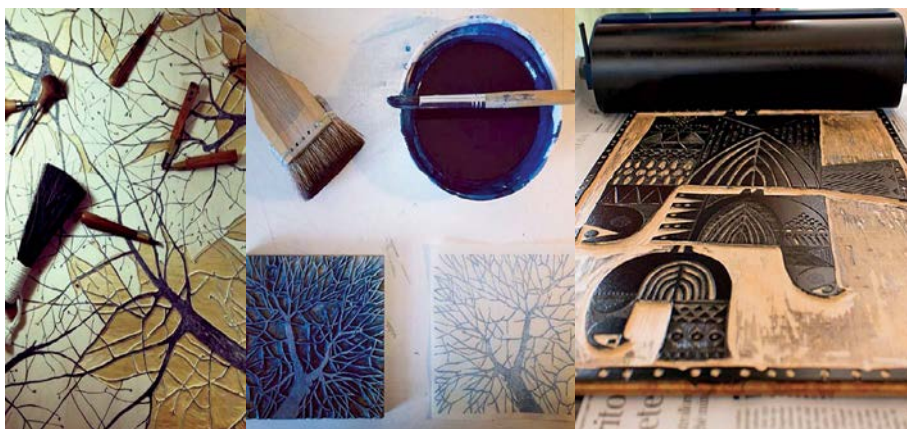
Modalità di svolgimento: incontro 2 h in presenza o che si svolge in modalità didattica a distanza con l'operatore che si collega in diretta con la classe, stimolando il dialogo e l'interazione. Visione commentata di un video e presentazione di immagini tematiche, laboratorio.

Progetto: un percorso per guardare alla società dei consumi, del benessere e degli eccessi a partire dalle riflessioni e dalle prospettive suggerite dalla Pop Art, per arrivare a considerazioni sull'attualità.

Le opere del Centro - da Warhol a Rosenquist, da Arman a Spoerri -, ci parleranno con linguaggi diversi dei nostri gusti standardizzati, dei simboli del nostro tempo, dei desideri della quotidianità: idoli da venerare, oggetti da accumulare, cibo da sprecare e celebrare, la pubblicità che diventa arte. Nella fase laboratoriale ci lasciamo andare al piacere di giocare con il linguaggio per immagini tipico della società dei consumi, assemblando ritagli pubblicitari e scarti di imballaggi.

Materiale necessario: un cartoncino bianco, ritagli pubblicitari e scarti di imballaggi, pennello, tempere, matite colorate, pennarelli, forbici, colla stick, colla vinilica; ulteriori materiali possono essere eventualmente concordati.

Palazzina delle Arti



1) MATRICE, INCHIOSTRO, TORCHIO

Alla scoperta dell'incisione

Aree di interesse: xilografia, tecniche artistiche

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h

Progetto: la prima fase del laboratorio prevede l'osservazione di alcune xilografie scelte dall'Archivio Righetti, integrata da una spiegazione teorica sulla tecnica incisoria e sul ruolo della xilografia nel corso del XX secolo. I partecipanti si avvicineranno così in maniera più stimolante ai materiali e agli strumenti che sono all'origine delle stampe e delle matrici incise. Nella seconda fase sperimenteranno direttamente la preparazione e realizzazione di una matrice in legno e le successive fasi di inchiostratura e prova di stampa al torchio.

2) LA CITTÀ CHE CAMBIA

La metamorfosi dello spazio

da Agostino Fossati (1830-1904) ai giorni nostri

Aree di interesse: fotografia, tecniche artistiche

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h

Progetto: il laboratorio prevede un confronto tra alcune opere scelte di Agostino Fossati - che raffigurano scorci della Spezia e del suo circondario nella seconda metà dell'800 - e fotografie attuali dei medesimi panorami. La selezione di immagini comprende aspetti architettonici e paesaggistici della città e del territorio circostante, i partecipanti al laboratorio saranno quindi chiamati ad individuare le mutazioni dei luoghi avvenute nei decenni, conseguenti alle trasformazioni urbanistiche, industriali e militari.

Museo Diocesano



1) LA TRADIZIONE DEL NATALE NELLA STORIA

novembre e dicembre 2021

Aree di interesse: storica, artistica e creativa

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (lezione, visita tematica e laboratorio)

Costo: 4 € a partecipante

Progetto: perché festeggiare il Natale il 25 dicembre e non in estate? Perché si addobbano gli alberi? Qual è l'origine del presepe? Un percorso alla scoperta della storia del Natale: dal Natale avanti Cristo dei riti pagani, sui quali è stato impostato, ai festeggiamenti dei primi cristiani, fino alle moderne tradizioni diverse da paese a paese. L'attività prevede una lezione frontale ed un laboratorio artistico creativo a scelta tra diverse possibilità (sbalzo, pittura su vetro, bassorilievo in argilla, costruzione prospettica).

2) NOI PROTAGONISTI NELLE OPERE DEL NATALE

novembre e dicembre 2021

Aree di interesse: teatrale, artistica, storica e creativa

Modalità di svolgimento: un incontro 1 h 30 o 2 h a seconda dell'età dei partecipanti, lezione laboratorio

Costo: 4 € a partecipante

Progetto: da alcune notissime opere del ciclo della Natività sono scomparsi i protagonisti! Sostituiamoli noi con costumi e travestimenti ed entriamo nelle opere di cui è rimasto lo sfondo. Un gioco divertente per conoscere le più note opere d'arte sulla Natività e i personaggi del presepe; scopriremo chi erano, da dove venivano, cosa indossavano e tanto altro ancora.

3) PORTI E APPRODI ANTICHI E MODERNI

**Dalla protostoria a Cavour
una vocazione alla portualità che viene dal lontano**

Aree di interesse: storia locale, storico-artistica, creativa, sociale

Modalità di svolgimento: da concordare a seconda del programma scelto. Conferenze e visite tematiche ai musei o sul territorio, lezioni frontali a scuola con proiezione di materiale specifico.

Costo: da concordare in base al tipo di attività scelta

Progetto: il progetto è fondato su uno studio approfondito della nostra zona e delle sue varie valenze (geografica, antropologica, storica) e volto a sensibilizzare i ragazzi sui temi dell'importanza dell'identità e della tutela del patrimonio culturale espresso dal nostro territorio. E' divisibile in diversi moduli declinati:

Modulo 1 - Il Portus Lunae: dal porto degli antichi liguri ai porti dei pellegrini. Scali commerciali e percorsi di fede, oggetto di questo modulo saranno i siti di Ameglia, Luni – San Maurizio, Bocca di Magra, Villa Romana del Varignano, Levante (Porto e Via del sale);

Modulo 2 - La Spezia: un golfo tra Genova e Pisa, oggetto di questo modulo saranno La Spezia e i borghi di Porto Venere e di Lerici;

Modulo 3 - La Spezia: da Golfo dei Poeti a golfo militare. La percezione del Golfo da parte dei corografi, dei poeti, dei vedutisti e del Genio Militare.

4) L'ULTIMA CENA

Gesti emozioni stoviglie e pietanze

Aree di interesse: storia, artistica, creativa

Modalità di svolgimento: un incontro di due ore (lezione e laboratorio)

Costo: 5 € a partecipante

Progetto: l'Ultima Cena che Gesù consuma insieme ai discepoli alla vigilia della sua passione è uno dei momenti più intensi e drammatici del racconto dei Vangeli, ma è anche il fulcro del Mistero cristiano. Il percorso parte dall'indagine di alcune tra le più note opere rappresentanti l'Ultima Cena e porta ad un'indagine dell'evento storico e dei suoi risvolti nella storia e nella liturgia. Il laboratorio è pretesto anche per riflettere sulla storia dell'alimentazione, dell'allestimento di tavole e banchetti e della rappresentazione di questi. Protagonisti principali dell'indagine saranno ovviamente il pane ed il vino.

5) CLICCA SULL'ICONA

Area di interesse: storica, artistica e creativa

Modalità di svolgimento: lezione con visita all'esposizione di preziose icone con approfondimento mirato in base all'interesse della classe scolastica che sceglie il percorso; si può approfondire l'aspetto storico, tecnico, iconografico o liturgico e il laboratorio seguente può riguardare la scrittura di un'icona dal punto di vista grafico pittorico o la realizzazione della copertura metallica liturgicamente usata per impreziosire o proteggere questi preziosi oggetti.

Progetto: in occasione della donazione della prestigiosa collezione di antiche icone il Museo Diocesano della Spezia propone un percorso di avvicinamento alla tecnica e al significato di questa affascinante forma d'arte. Sarà possibile conoscere la tecnica di scrittura dell'icona dalla preparazione del supporto ligneo fino alla stesura del colore e la realizzazione della doratura e imparare a conoscerne le profonde e vaste simbologie.

6) MAESTRO INFIORATORE PER UN GIORNO

Aree di interesse: storica, artistica, creativa e manipolativa

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita tematica e laboratorio)

Costo: 6 € a partecipante

Progetto: nota e suggestiva tradizione del nostro territorio, ma non solo, è l'infiorata del Corpus Domini in cui le vie dei borghi si ricoprono di bellissimi e coloratissimi tappeti floreali. I ragazzi potranno incontrare un maestro infioratore che li accompagnerà alla scoperta delle tecniche per pigmentare il riso e preparare petali, semi e fiori nella composizione dei tappeti che poi realizzeremo insieme nel laboratorio.



Museo del Castello



1) IL MEDIOEVO E LA CITTÀ

Tracce da riscoprire

Aree di interesse: storia medievale, conoscenza del territorio, archeologia

Modalità di svolgimento: incontro in classe per introdurre l'argomento, con proiezione di PowerPoint 1 h; visita al centro storico cittadino che comprende la visita al castello di San Giorgio e attività di laboratorio 2 h 30

Progetto: è previsto un percorso nel centro storico spezzino, alla ricerca delle evidenze storiche e monumentali del passato, il culmine sarà la visita alla fortezza di San Giorgio e alle mura urbane. Il laboratorio prevede la realizzazione di una carta topografica su cui individuare le maggiori emergenze di età medievale della città.

2) "MITICO!"

Viaggiamo insieme nei miti greci e romani

Aree di interesse: lingua e letteratura italiana, epica, arte e immagine, storia del territorio

Modalità di svolgimento: una lezione introduttiva in classe 1 h e una visita tematica con attività laboratoriale in museo 2 h

Progetto: un percorso per conoscere il potere e le debolezze degli dèi, i viaggi avventurosi degli eroi, le insidie dei mari, gli incontri e gli scontri tra i popoli, le conquiste dell'uomo. Un coinvolgente itinerario tra i culti ufficiali e l'intima religiosità dell'uomo greco e romano. A conclusione della visita si svolgerà un torneo di mitologia per imparare l'iconografia del mito in una divertente competizione a squadre. Il percorso può essere fruibile in due moduli distinti:

a) mitico... in Grecia b) mitico... a Roma

3) A TAVOLA CON I ROMANI

Aree di interesse: archeologia, storia antica, vita sociale

Modalità di svolgimento: incontro in classe per introdurre l'argomento, con proiezione di PowerPoint 1 h; incontro al museo con visita guidata tematica e laboratorio 2 h

Progetto: nell'incontro introduttivo si analizza una *domus* romana con gli utensili usati in cucina e gli altri luoghi destinati alla vendita e al consumo del cibo: le osterie, i termopoli e i mercati. Al museo, attraverso l'osservazione dei materiali ceramici in esposizione, i ragazzi vengono stimolati a conoscere gli alimenti e le abitudini eno-gastronomiche del mondo romano. Laboratorio con realizzazione di ricette di epoca romana e macinatura di cereali.

4) LA VIA FRANCIGENA

Il pellegrino medievale e il suo bagaglio

Aree di interesse: storica, scientifica, manipolativa

Modalità di svolgimento: un incontro in classe 1 (introduzione all'argomento con proiezione di un PowerPoint), un incontro in museo 2 h con laboratorio

Progetto: i pellegrini che nel medioevo percorrevano la Via Francigena si trovavano ad attraversare Aulla, Luni e, più tardi, Sarzana; la lezione in classe introdurrà l'argomento con particolare attenzione al nostro territorio e agli aspetti che riguardano il viaggio del pellegrino: dalla preparazione fino all'arrivo a Roma. Il laboratorio al museo consisterà nella realizzazione della bisaccia del pellegrino e di alcuni altri peculiari oggetti che lo identificavano come tale.

Museo del Sigillo



1) AVERE UN BUON CARATTERE

"Lettere" dal medioevo

Aree di interesse: storia della civiltà, arte e immagine, storia della scrittura

Modalità di svolgimento: laboratorio in classe 2 h e, a scelta, una visita guidata in museo 1 h o proiezione in classe di PowerPoint dedicato ai centri di creazione della scrittura e della stampa

Progetto: la forma delle lettere stampate che state leggendo in questo momento deriva da uno stile di scrittura creato ai tempi di Carlo Magno! Gli scolari percorreranno, dai monasteri irlandesi alle corti principesche, l'avventurosa storia d'Europa attraverso i suoi antichi tipi di scrittura, sino ad arrivare ai primi libri stampati del Rinascimento. Li guiderà Flavio Biondo, inventore della parola medioevo, il cui sigillo è conservato nel museo spezzino. I partecipanti scriveranno un testo personale con gli strumenti di uno *scriptorium* dell'anno Mille (penna d'oca, inchiostro, righello, ecc.), su un foglio pergameneato che rimarrà di loro proprietà.

2) L'IMPRONTA DEL DRAGO

Sigilli, scrittura e pittura nella Cina degli imperatori

Aree di interesse: storia della scrittura, storia delle grandi civiltà, arte, educazione interculturale

Modalità di svolgimento: laboratorio in classe 2 h e, a scelta, una visita guidata in museo 1 h o proiezione in classe di PowerPoint dedicato alla civiltà cinese

Progetto: l'attività favorisce la conoscenza della storia e dell'arte di popoli che sono venuti in contatto con la nostra collettività. I bambini utilizzeranno gli strumenti orientali di scrittura e pittura (la "pietra da inchiostro", il pennello tradizionale, la carta di riso) e, al termine, realizzeranno un dipinto raffigurante antiche scritture o disegni proposti da un manuale della dinastia Ming. Gli alunni sigleranno il dipinto, che rimarrà di loro proprietà, con un sigillo cinese ed il prezioso inchiostro detto "Pasta degli Otto Tesori".

Museo "Amedeo Lia"



1) IL MITO RAPPRESENTATO

Eterne vicende di eroi e dei

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: il percorso consente, attraverso l'analisi di opere pittoriche e di oggetti particolari, di raccontare il mito classico e le sue numerose vicende che hanno come protagonisti eroi, uomini, dei e semidei in una commistione di tradizione e fantasia. Partendo da tale osservazione, nella fase laboratoriale i bambini potranno riconoscere i personaggi e le figure che animano quei racconti, creare una propria creatura mitologica e, al termine, combinandola con quelle dei compagni, far nascere un nuovo mito illustrato.

2) L'ARTE DELLA MINIATURA

Parole, note, immagini

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: il percorso è dedicato al libro miniato e ai complessi procedimenti tecnici che la sua stesura necessita non trascurando di analizzare i contesti storico – artistici nei quali fiorisce: la pergamena e gli inchiostri, i colori naturali e la foglia oro, coperte e legature, strumenti, contenuti e forme, scriptoria e botteghe, produzione e destinazione di preziosi codici. Nella fase del laboratorio si darà la possibilità ai bambini di creare o riprodurre una pagina miniata, organizzando e sperimentando il lavoro di trascrizione e decorazione.





3) OGGETTI IN POSA

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: nel corso del secolo XVII nasce il genere della Natura Morta, in cui fiori, frutta ed oggetti inanimati vengono rappresentati come sulla scena di un teatro a descrivere vicende umane e divine. Attraverso l'osservazione e la lettura di tali opere il percorso permette di comprendere gli aspetti salienti di questo affascinante genere pittorico apparentemente "muto", cercando di cogliere la verità della rappresentazione ed il significato simbolico degli elementi rappresentati.

4) L'OPERA D'ARTE RACCONTA

La vita quotidiana nel Medioevo e nel Rinascimento

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: un percorso per dare voce a dipinti, arredi e oggetti che raccontano la quotidianità con la forza di testimonianze che emozionano, incuriosiscono e meravigliano, per creare confronti e riflessioni tra passato e presente.

5) RITRATTO E AUTORITRATTO

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: un percorso teorico e pratico dedicato all'autoritratto, espressione della ricerca di conoscenza di sé e della consapevolezza della propria immagine. Segue attività laboratoriale allo specchio.

6) QUANDO IL MUSEO ERA UN CONVENTO

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: il percorso fa luce su un capitolo della storia della Spezia a partire dall'edificio che oggi ospita il museo e nasce come convento dei frati di San Francesco da Paola agli inizi del XVII secolo. Un viaggio di esplorazione munito di mappe e antiche carte, per ricercare le tracce del passato.

Museo Etnografico



1) ACQUA COME VITA

Aree di interesse: scienze naturali, storia del territorio

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h visita guidata tematica

Progetto: l'acqua è da sempre al centro delle scelte di vita dell'uomo, sin dai tempi in cui da nomade si spostava da un posto all'altro in cerca di cibo e riparo. Con l'acqua si coltiva, si disseta il bestiame e la popolazione, si cucina e ci si lava ed è elemento principale della vita quotidiana di ogni società. Pozzi, trezzi, mulini sono testimonianze ben visibili del suo utilizzo, riconoscibili anche nella toponomastica del territorio. L'acqua costituiva il centro di pratiche rituali e religiose ed era protagonista di favole e leggende. Ai ragazzi saranno forniti spunti per guardare con occhi più consapevoli un elemento che oggi diamo per scontato.

2) L'OFFICINA VERDE

Impariamo a conoscere le piante della tradizione

Aree di interesse: scienze naturali, storia, storia del territorio, botanica, antropologia

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (laboratorio sensoriale e pratico)

Progetto: il nostro territorio è ricco di specie vegetali, molte delle quali utilizzate nell'alimentazione e nella medicina popolare tradizionale. Questo percorso avvicinerà i ragazzi al mondo delle erbe e delle loro molteplici virtù. Con il supporto di proiezioni, i ragazzi conosceranno le proprietà di alcune piante, le toccheranno per capirne la consistenza e l'aroma, ne osserveranno campioni. Infine la realizzazione del calendario delle erbe o di un foglio di erbario trasformerà il laboratorio in una vera e propria "officina verde".

3) LA LETTERA

Fonte storica, racconto e memoria

Aree di interesse: storia, arte, informatica

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (lezione interattiva e laboratorio pratico)

Progetto: lasciti testamentari, missive o semplicemente comunicati, a partire dall'età moderna sono state e continuano ad essere, un fondamentale mezzo di comunicazione. Un'attenta lettura, dopo averne attestato la veridicità, può fornirci una notevole quantità di informazioni su un dato periodo focalizzando meglio vicende e protagonisti. Ad essere prese in esame saranno proprio corrispondenze e cartoline scritte ed inviate dal fronte di combattimento. Partendo dall'analisi di cartoline scritte da un giovane milite volontario nella Grande Guerra, l'attività laboratoriale si suddividerà in due parti: la trascrizione e digitalizzazione del loro contenuto per creare un primo database tematico sulla Grande Guerra, seguita dalla scrittura di una missiva "dal fronte".

4) RicicLARTE

Aree di interesse: storia del territorio, arte

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita tematica e laboratorio)

Progetto: un percorso per scoprire la pratica del riuso nelle comunità luniginesi del passato e stimolare a riflettere sulla necessità di impiegare con più consapevolezza le risorse, differenziando e riciclando, con uno sguardo alle antiche abitudini. Si scopriranno oggetti della vita pastorale contadina costruiti con materiali insoliti e inaspettati, utensili rotti, ma perfettamente riparati, giocattoli nati dalla fantasia dei bambini impiegando i pochi, semplici materiali a loro disposizione. I partecipanti realizzeranno manufatti creativi con oggetti inusuali e materiali di riciclo tra i più disparati, per i quali potranno immaginare una nuova vita, attribuendogli un'altra funzione e un altro scopo.

5) VIAGGI E VIAGGIATORI

Nelle raccolte dei musei della Spezia

Aree di interesse: storia, storia locale, scienze naturali, antropologia

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita tematica e proiezioni)

Progetto: un percorso alla scoperta del grande patrimonio di oggetti e storie conservato nei "musei civici spezzini" per capire come si sono formate le ottocentesche raccolte di etno-antropologia dei popoli extraeuropei. Attraverso la visione dei materiali originali e le immagini proiettate l'incontro sarà un tuffo negli usi e nei riti di culture tanto lontane da noi.

6) LEGGERE LA CITTÀ

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h, visione commentata di un video tematico, visione commentata di una presentazione di immagini tematiche.

Progetto: il percorso invita a interpretare i nomi delle vie, delle piazze, dei quartieri e dei luoghi che caratterizzano il tessuto urbano della Spezia, per scoprire le ragioni storiche che esistono dietro a toponimi e odonimi.

La storia della città da leggere attraverso questi nomi si intreccerà alla storia della città da raccontare attraverso gli oggetti conservati in museo che rimandano alla tradizione della spezzinità.

7) IL SACRO PROFANO: DAGLI AMULETI AI RELIQUIARI

Colori, simboli e forme tra magia, religione e arte

Area di interesse: storia arte e tradizione.

Modalità di svolgimento: visita alle opere esposte nel Museo Etnografico e nel Museo Diocesano della Spezia, laboratorio guidato a distanza o in presenza a seconda delle disposizioni in atto, si può scegliere se ricevere materiale cartaceo in pdf da stampare, colorare e ritagliare per verificare e memorizzare quanto appreso durante la lezione in forma ludico didattica, o utilizzare materiale di recupero consigliato dagli operatori per la realizzazione di un semplice manufatto apotropaico, la scelta verrà guidata in base all'età dei partecipanti al progetto.

Progetto: attraverso l'osservazione di alcuni oggetti esposti presso il Museo Etnografico e il Museo Diocesano della Spezia indagheremo la spiritualità popolare e la religiosità. Troveremo della liturgia e nei riti cristiani il ricordo di gesti pagani. Tradizioni e superstizioni che affondano nella notte dei tempi e che hanno da sempre come destinatari le divinità del cielo e della terra.

Cercheremo nella natura e nell'arte simboli, forme e colori dal misterioso e profondo significato, impareremo a riconoscere richiami e somiglianze in storie ed immagini antiche e recenti.



1) COMICS

**Dai super eroi a Topolino e Pinocchio
il mondo del fumetto incontra il CAMeC**



Aree d'interesse: artistica, linguaggio

Modalità di svolgimento: incontro 2 h in presenza o che si svolge in modalità didattica a distanza con l'operatore che si collega in diretta con la classe, stimolando il dialogo e l'interazione con visione commentata di un video sull'argomento e di immagini tematiche.

Progetto: prendendo spunto dalla mostra di Paolo Mottura impareremo che cos'è un fumetto e come realizzarlo, comprendendo il legame tra testo e disegno.

Materiale necessario: cartoncino bianco, pennello, tempera, pennarelli, matite colorate.

2) POP SHOP

Arte e consumismo



Aree d'interesse: arte e immagine, storico-espressiva, sensoriale-manipolativa

Modalità di svolgimento: incontro 2 h in presenza o che si svolge in modalità didattica a distanza con l'operatore che si collega in diretta con la classe, stimolando il dialogo e l'interazione. Visione commentata di un video e presentazione di immagini tematiche, laboratorio.

Progetto: un percorso per guardare alla società dei consumi, del benessere e degli eccessi a partire dalle riflessioni e dalle prospettive suggerite dalla Pop Art, per arrivare a considerazioni sull'attualità.

Le opere del Centro - da Warhol a Rosenquist, da Arman a Spoerri - ci parleranno con linguaggi diversi dei nostri gusti standardizzati, dei simboli del

nostro tempo, dei desideri della quotidianità: idoli da venerare, oggetti da accumulare, cibo da sprecare e celebrare, la pubblicità che diventa arte. Nella fase laboratoriale ci lasciamo andare al piacere di giocare con il linguaggio per immagini tipico della società dei consumi, assemblando ritagli pubblicitari e scarti di imballaggi.

Materiale necessario: un cartoncino bianco, ritagli pubblicitari e scarti di imballaggi, pennello, tempere, matite colorate, pennarelli, forbici, colla stick, colla vinilica; ulteriori materiali possono essere eventualmente concordati.

3) THE POWER OF COLORS



Aree d'interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Modalità di svolgimento: incontro 2 h in presenza o che si svolge in modalità didattica a distanza con l'operatore che si collega in diretta con la classe, stimolando il dialogo e l'interazione. Visione commentata di un video tematico, visione commentata di una presentazione di immagini tematiche, laboratorio.

Progetto: il percorso si propone di analizzare i colori e la loro potenzialità comunicativa, sia in ambito artistico, pensando ad autori che hanno dato il nome ad un colore o ne hanno comprato i diritti di uso esclusivo come è successo con il blu Klein o il Vantablack di Anish Kapoor, o in quello del marketing prendendo esempio da alcuni prodotti iconici come le Smarties o la Apple, o da marchi che si identificano con un colore specifico come accade con il turchese Tiffany o il rosso Ferrari. Le opere esposte consentiranno di scoprire l'impatto emotivo della materia colore e nella fase laboratoriale i partecipanti potranno sperimentare stesure, campiture, graffi, tonalità, consistenze e gesti, per comunicare e veicolare il proprio stato d'animo creando un personale "marchio cromatico".

Materiale necessario: supporti diversi, pennelli, spugne, spatole, colori a tempera e acrilici.

Palazzina delle Arti



1) MATRICE, INCHIOSTRO, TORCHIO:

Alla scoperta dell'incisione

Aree di interesse: xilografia, tecniche artistiche

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h

Progetto: la prima fase del laboratorio prevede l'osservazione di alcune xilografie scelte dall'Archivio Righetti, integrata da una spiegazione teorica sulla tecnica incisoria e sul ruolo della xilografia nel corso del XX secolo. I partecipanti si avvicineranno così in maniera più stimolante ai materiali e agli strumenti che sono all'origine delle stampe e delle matrici incise. Nella seconda fase sperimenteranno direttamente la preparazione e realizzazione di una matrice in legno e le successive fasi di inchiostatura e prova di stampa al torchio.

2) LA CITTÀ CHE CAMBIA

La metamorfosi dello spazio

da Agostino Fossati (1830-1904) ai giorni nostri

Aree di interesse: fotografia, tecniche artistiche

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h

Progetto: il laboratorio prevede un confronto tra alcune opere scelte di Agostino Fossati - che raffigurano scorci della Spezia e del suo circondario nella seconda metà dell'800 - e fotografie attuali dei medesimi panorami. La selezione di immagini comprende aspetti architettonici e paesaggistici della città e del territorio circostante, i partecipanti al laboratorio saranno quindi chiamati ad individuare le mutazioni dei luoghi avvenute nei decenni, conseguenti alle trasformazioni urbanistiche, industriali e militari.

Museo Diocesano



1) LA TRADIZIONE DEL NATALE NELLA STORIA

novembre e dicembre 2021

Aree di interesse: storica, artistica e creativa

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (lezione, visita tematica e laboratorio)

Costo: 4 € a partecipante

Progetto: perché festeggiare il Natale il 25 dicembre e non in estate? Perché si addobbano gli alberi? Qual è l'origine del presepe? Un percorso alla scoperta della storia del Natale: dal Natale avanti Cristo dei riti pagani, sui quali è stato impostato, ai festeggiamenti dei primi cristiani, fino alle moderne tradizioni diverse da paese a paese. L'attività prevede una lezione frontale ed un laboratorio artistico creativo a scelta tra diverse possibilità (sbalzo, pittura su vetro, bassorilievo in argilla, costruzione prospettica).

2) ALLESTIRE UNA MOSTRA AL MUSEO

Aree di interesse: artistica, storica, tecnica, museologica

Modalità di svolgimento: da concordare a seconda del tipo di ricerca (uno o più incontri, lezioni frontali, ricerca guidata e attività di allestimento)

Costo: da definire a seconda del tipo e del numero degli incontri

Progetto: sulla base di quanto già avviene al museo da qualche anno, le classi potranno proporre argomenti di studio e svolgere la ricerca relativa autonomamente con i loro insegnanti o con l'ausilio dei professionisti del museo per poi diventare protagonisti e sfruttare gli spazi museali per dare forma visibile ai risultati della ricerca svolta o della loro produzione creativa, imparando, affiancati dagli esperti, il linguaggio del museo e le tecniche di allestimento.

3) VIAGGIO NELLA STORIA DELL'ARCHITETTURA LOCALE

Aree di interesse: storia locale, storico-artistica, creativa, sociale

Modalità di svolgimento: da concordare (visite sul territorio e/o lezione frontale e/o laboratorio)

Costo: variabile a seconda della scelta della modalità di svolgimento

Progetto: un viaggio nell'architettura attraverso l'indagine degli esempi visibili sul territorio; le tre sedi storiche della Diocesi, le cattedrali e le sezioni territoriali del museo. Nella proposta anche scavi di Luni, area archeologica dell'isola del Tino, santuari e monasteri storici del territorio, archivio vescovile di Sarzana, indagine di borghi storici e della città della Spezia potendo approfondire epoche diverse, dalla ricerca delle tracce della città medievale fino alla crescita ottocentesca e alle emergenze liberty e futuriste. Lezioni frontali con proiezione di immagini, visite sul territorio e osservazione delle fonti materiali e documentarie esposte e conservate al museo o laboratorio a scelta per sperimentare tecniche artistiche e costruttive (mosaico, bassorilievo, vetrata ...)

4) PORTI E APPRODI ANTICHI E MODERNI

**Dalla protostoria a Cavour
una vocazione alla portualità che viene dal lontano**

Aree di interesse: storia locale, storico-artistica, creativa, sociale

Modalità di svolgimento: da concordare a seconda del programma scelto. Conferenze e visite tematiche ai musei o sul territorio, lezioni frontali a scuola con proiezione di materiale specifico.

Costo: da concordare in base al tipo di attività scelta

Progetto: il progetto è fondato su uno studio approfondito della nostra zona e delle sue varie valenze (geografica, antropologica, storica) e volto a sensibilizzare i ragazzi sui temi dell'importanza dell'identità e della tutela del patrimonio culturale espresso dal nostro territorio. E' divisibile in diversi moduli declinati:

Modulo 1 - Il Portus Lunae: dal porto degli antichi liguri ai porti dei pellegrini. Scali commerciali e percorsi di fede, oggetto di questo modulo saranno i siti di Ameglia, Luni - San Maurizio, Bocca di Magra, Villa Romana del Varignano, Levante (Porto e Via del sale);

Modulo 2 - La Spezia: un golfo tra Genova e Pisa, oggetto di questo modulo saranno La Spezia e i borghi di Porto Venere e di Lerici;

Modulo 3 - La Spezia: da Golfo dei Poeti a golfo militare. La percezione del Golfo da parte dei corografi, dei poeti, dei vedutisti e del Genio Militare.

5) L'ULTIMA CENA

Gesti emozioni stoviglie e pietanze

Aree di interesse: storia, artistica, creativa

Modalità di svolgimento: un incontro di due ore (lezione e laboratorio)

Costo: 5 € a partecipante

Progetto: l'Ultima Cena che Gesù consuma insieme ai discepoli alla vigilia della sua passione è uno dei momenti più intensi e drammatici del racconto

dei Vangeli, ma è anche il fulcro del Mistero cristiano. Il percorso parte dall'indagine di alcune tra le più note opere rappresentanti l'Ultima Cena e porta ad un'indagine dell'evento storico e dei suoi risvolti nella storia e nella liturgia. Il laboratorio è pretesto anche per riflettere sulla storia dell'alimentazione, dell'allestimento di tavole e banchetti e della rappresentazione di questi. Protagonisti principali dell'indagine saranno ovviamente il pane ed il vino.

6) CLICCA SULL'ICONA

Area di interesse: storica, artistica e creativa

Modalità di svolgimento: lezione con visita all'esposizione di preziose icone con approfondimento mirato in base all'interesse della classe scolastica che sceglie il percorso; si può approfondire l'aspetto storico, tecnico, iconografico o liturgico e il laboratorio seguente può riguardare la scrittura di un'icona dal punto di vista grafico pittorico o la realizzazione della copertura metallica liturgicamente usata per impreziosire o proteggere questi preziosi oggetti.

Progetto: in occasione della donazione della prestigiosa collezione di antiche icone il Museo Diocesano della Spezia propone un percorso di avvicinamento alla tecnica e al significato di questa affascinante forma d'arte. Sarà possibile conoscere la tecnica di scrittura dell'icona dalla preparazione del supporto ligneo fino alla stesura del colore e la realizzazione della doratura e imparare a conoscerne le profonde e vaste simbologie.

7) MAESTRO INFIORATORE PER UN GIORNO

Aree di interesse: storica, artistica, creativa e manipolativa

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita tematica e laboratorio)

Costo: 6 € a partecipante

Progetto: nota e suggestiva tradizione del nostro territorio, ma non solo, è l'infiorata del Corpus Domini in cui le vie dei borghi si ricoprono di bellissimi e coloratissimi tappeti floreali. I ragazzi potranno incontrare un maestro infioratore che li accompagnerà alla scoperta delle tecniche per pigmentare il riso e preparare petali, semi e fiori nella composizione dei tappeti che poi realizzeremo insieme nel laboratorio.

8) L'OPERA D'ARTE

Dalla produzione al restauro

Aree di interesse: storico-artistica, artistica, creativa, scientifica, manipolativa

Modalità di svolgimento: lezioni frontali, laboratori sperimentali ed incontri con restauratori al lavoro

Costo: variabile a seconda del tipo di attività scelta e del materiale necessario allo svolgimento della stessa

Progetto: l'aspetto tecnico e materiale della produzione artistica è spesso molto affascinante, le opere d'arte verranno analizzate approfonditamente attraverso l'osservazione dei materiali usati dagli artisti nelle diverse epoche, si approfondirà anche tutto ciò che riguarda la conservazione, la manutenzione ed il restauro delle opere incontrando professionisti del settore ed osservandoli mentre svolgono il loro lavoro e sperimentando in prima persona le loro tecniche.

Museo del Castello



1) A TAVOLA CON I ROMANI

Aree di interesse: archeologia, storia antica, vita sociale

Modalità di svolgimento: incontro in classe per introdurre l'argomento, con proiezione di PowerPoint 1 h; incontro al museo con visita guidata tematica e laboratorio 2 h

Progetto: nell'incontro introduttivo si analizza una *domus* romana con gli utensili usati in cucina e gli altri luoghi destinati alla vendita e al consumo del cibo: le osterie, i termopoli e i mercati. Al museo, attraverso l'osservazione dei materiali ceramici in esposizione, i ragazzi vengono stimolati a conoscere gli alimenti e le abitudini eno-gastronomiche del mondo romano.

2) LA STORIA NEL MITO

Cultura materiale e modi vivendi delle società greche e latine dal confronto fra letteratura e archeologia

Aree di interesse: lingua e letteratura italiana, greca e latina, epica, storia, storia del territorio

Modalità di svolgimento: una o più lezioni in classe 1 h, una visita tematica in museo 2 h, attività didattica conclusiva

Progetto: il percorso mira a rintracciare nella mitologia greca e latina gli aspetti economici, sociali, antropologici, che possiamo definire "storici". Saranno considerate le pratiche funerarie, gli itinerari di viaggio, i riti di fondazione, ma anche la quotidianità, per stimolare un approccio all'epica e al mito quali realtà stratificate necessitanti di un'indagine di tipo archeologico. Al termine gli studenti diverranno "narratori di vicende mitiche", illustrando a insegnanti e compagni alcuni reperti del museo inerenti al tema trattato.

3) L'UNITÀ NELLA DIVERSITÀ

L'Apporto delle culture dei "vinti" alla civiltà romana attraverso i reperti lunensi della collezione fabbricotti

Area d'interesse: storico-archeologica

Modalità di svolgimento: 1 h 30 lezione in classe e 2 h visita in museo

Progetto: un percorso per comprendere come la civiltà romana, con l'ampliar-si dei propri confini, si nutrí di alcuni tratti delle culture dei popoli sottomessi. Attraverso reperti provenienti da Luni, metteremo in evidenza l'attrazione che la cultura greca esercitò su quella romana e il diffondersi di una moda egittizzante; conosceremo, quindi, attraverso il materiale epigrafico, schiavi e liberti di origine greco-orientale, che nei propri nomina tramandarono le origini extra-italiche. I reperti museali saranno infine integrati dalle fonti letterarie che presenteranno uomini che, nei limiti della propria condizione sociale, percorrendo le strade di Roma, contribuirono alla formazione di una "romanitas" multiethnica.

4) UNA GIORNATA NELL'ANTICA LUNI



Area d'interesse: archeologica, storica e sociale

Modalità di svolgimento: conferenza, visita al Museo e visita sul territorio

Progetto: come trascorrevano le giornate gli antichi Romani? Osservando la mappa di Luni ripercorreremo le attività quotidiane: dai mestieri, legati alla lavorazione e vendita del marmo o di altri prodotti nelle botteghe del Foro, alle attività peculiari del mondo femminile nelle *domus*, la vita politica nella Basilica e quella religiosa nei templi.

Non mancherà un approfondimento dei momenti di relax alle terme o di divertimento nel teatro e nell'anfiteatro. Attraverso i reperti conservati nel Museo Archeologico si potranno conoscere gli arredi e gli oggetti di uso comune e si proporrà al termine la visita guidata agli scavi di Luni o alla villa del Varignano.

Museo "Amedeo Lia"



1) L'OPERA D'ARTE RACCONTA

La vita quotidiana nel Medioevo e nel Rinascimento

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: un percorso per dare voce a dipinti, arredi e oggetti che raccontano la quotidianità con la forza di testimonianze che emozionano, incuriosiscono e meravigliano, per creare confronti e riflessioni tra passato e presente.

2) L'IMMAGINE DEL SÉ

Dal ritratto a facebook

Aree di interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Durata: un incontro 1 h 30

Progetto: il percorso indaga i diversi modi di comunicare il sé tra passato e presente: dalla scultura, al ritratto letterario; dal ritratto dipinto ai profili social del nostro tempo. Mezzi differenti con l'analoga finalità di descrivere uomini e donne, la loro posizione nella società, le ambizioni, le passioni, i pensieri ed i sentimenti, il desiderio di apparire e di essere ricordati. Attraverso una scelta ragionata il percorso fornisce gli strumenti necessari alla comprensione di questo affascinante fenomeno.

Museo Etnografico



1) PROFONDO BLU

Piccola storia universale del jeans

Aree di interesse: storia, storia del territorio, arte e immagine

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita tematica)

Progetto: un filo blu attraversa la storia del costume, quello del jeans: percorre continenti, intreccia nella sua trama viaggiatori medievali, tessitrici della Val di Vara, marinai genovesi e carrettieri provenzali, cercatori d'oro e cowboy. La storia del jeans è come un romanzo d'avventura, la trama è piena di sorprese (a cominciare dal nome) di curiosità e di personaggi leggendari ...ma dove è stato scritto il primo capitolo, e da chi? Certamente uno dei modi per scoprirlo sarà questo percorso, che condurrà a un'occasione unica: vedere da vicino gli abiti originali dell'Ottocento esposti al museo realizzati con la stoffa turchina antenata dell'attuale jeans.

2) IL MUSEO DIETRO LE QUINTE

Aree di interesse: storico-scientifica, museologica, arte e immagine

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (laboratorio pratico e discussione)

Progetto: cosa si nasconde dietro alle sale del museo? Il percorso metterà in luce il lavoro che vi si svolge all'interno, le fasi per realizzare i percorsi espositivi, le mostre temporanee, la catalogazione dei reperti. Il laboratorio comporterà, dopo un percorso di visita alle sale e una conversazione con l'operatore, la compilazione di un fac-simile di scheda di catalogo e l'ideazione di un semplice allestimento di vetrina espositiva a tema. Un buon modo per conoscere da vicino attività complesse e affascinanti e per avvicinare i ragazzi a possibili, future realtà lavorative.

3) VIAGGI E VIAGGIATORI

Nelle raccolte dei musei della spezia

Aree di interesse: storia, storia locale, scienze naturali, antropologia

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita tematica e proiezioni)

Progetto: un percorso alla scoperta del grande patrimonio di oggetti e storie conservato nei "musei civici spezzini" per capire come si sono formate le otto-centesche raccolte di etno-antropologia dei popoli extraeuropei. Attraverso la visione dei materiali originali e le immagini proiettate l'incontro sarà un tuffo negli usi e nei riti di culture tanto lontane da noi.

4) LA LETTERA

Fonte storica, racconto e memoria

Aree di interesse: storia, arte, informatica

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (lezione interattiva e laboratorio pratico)

Progetto: lasciti testamentari, missive o semplicemente comunicati, a partire dall'età moderna sono state e continuano ad essere, un fondamentale mezzo di comunicazione. Un'attenta lettura, dopo averne attestato la veridicità, può fornirci una notevole quantità di informazioni su un dato periodo focalizzando meglio vicende e protagonisti. Ad essere prese in esame saranno proprio corrispondenze e cartoline scritte ed inviate dal fronte di combattimento. Partendo dall'analisi di cartoline scritte da un giovane milite volontario nella Grande Guerra, l'attività laboratoriale si suddividerà in due parti: la trascrizione e digitalizzazione del loro contenuto per creare un primo database tematico sulla Grande Guerra, seguita dalla scrittura di una missiva "dal fronte".

5) LEGGERE LA CITTÀ

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h, visione commentata di un video tematico, visione commentata di una presentazione di immagini tematiche.

Progetto: il percorso invita a interpretare i nomi delle vie, delle piazze, dei quartieri e dei luoghi che caratterizzano il tessuto urbano della Spezia, per scoprire le ragioni storiche che esistono dietro a toponimi e odonimi.

La storia della città da leggere attraverso questi nomi si intreccerà alla storia della città da raccontare attraverso gli oggetti conservati in museo che rimandano alla tradizione della spezzinità.

6) IL SACRO PROFANO

Dagli amuleti ai reliquiari, colori, simboli e forme tra magia, religione e arte

Area di interesse: storia arte e tradizione.

Modalità di svolgimento: visita alle opere esposte nel Museo Etnografico e nel Museo Diocesano della Spezia, laboratorio guidato a distanza o in presenza a seconda delle disposizioni in atto, si può scegliere se ricevere materiale cartaceo in pdf da stampare, colorare e ritagliare per verificare e memorizzare quanto appreso durante la lezione in forma ludico didattica, o utilizzare materiale di recupero consigliato dagli operatori per la realizzazione di un semplice manufatto apotropaico, la scelta verrà guidata in base all'età dei partecipanti al progetto.

Progetto: attraverso l'osservazione di alcuni oggetti esposti presso il Museo Etnografico e il Museo Diocesano della Spezia indagheremo la spiritualità popolare e la religiosità. Troveremo della liturgia e nei riti cristiani il ricordo di gesti pagani. Tradizioni e superstizioni che affondano nella notte dei tempi e che hanno da sempre come destinatari le divinità del cielo e della terra.

Cercheremo nella natura e nell'arte simboli, forme e colori dal misterioso e profondo significato, impareremo a riconoscere richiami e somiglianze in storie ed immagini antiche e recenti.





1) COMICS

**Dai super eroi a Topolino e Pinocchio
il mondo del fumetto incontra il CAMeC**



Aree d'interesse: artistica, linguaggio

Modalità di svolgimento: incontro 2 h in presenza o che si svolge in modalità didattica a distanza con l'operatore che si collega in diretta con la classe, stimolando il dialogo e l'interazione con visione commentata di un video sull'argomento e di immagini tematiche.

Progetto: prendendo spunto dalla mostra di Paolo Mottura impareremo che cos'è un fumetto e come realizzarlo, comprendendo il legame tra testo e disegno.

Materiale necessario: cartoncino bianco, pennello, tempera, pennarelli, matite colorate.

2) POP SHOP

Arte e consumismo

Aree d'interesse: arte e immagine, storico-espressiva, sensoriale-manipolativa

Modalità di svolgimento: incontro 2 h in presenza o che si svolge in modalità didattica a distanza con l'operatore che si collega in diretta con la classe, stimolando il dialogo e l'interazione. Visione commentata di un video e presentazione di immagini tematiche, laboratorio.

Progetto: un percorso per guardare alla società dei consumi, del benessere e degli eccessi a partire dalle riflessioni e dalle prospettive suggerite dalla Pop Art, per arrivare a considerazioni sull'attualità.

Le opere del Centro - da Warhol a Rosenquist, da Arman a Spoerri - ci parleranno con linguaggi diversi dei nostri gusti standardizzati, dei simboli del

nostro tempo, dei desideri della quotidianità: idoli da venerare, oggetti da accumulare, cibo da sprecare e celebrare, la pubblicità che diventa arte. Nella fase laboratoriale ci lasciamo andare al piacere di giocare con il linguaggio per immagini tipico della società dei consumi, assemblando ritagli pubblicitari e scarti di imballaggi.

Materiale necessario: un cartoncino bianco, ritagli pubblicitari e scarti di imballaggi, pennello, tempere, matite colorate, pennarelli, forbici, colla stick, colla vinilica; ulteriori materiali possono essere eventualmente concordati.

3) THE POWER OF COLORS



Aree d'interesse: arte e immagine, storico-espressiva

Modalità di svolgimento: incontro 2 h in presenza o che si svolge in modalità didattica a distanza con l'operatore che si collega in diretta con la classe, stimolando il dialogo e l'interazione. Visione commentata di un video tematico, visione commentata di una presentazione di immagini tematiche, laboratorio.

Progetto: il percorso si propone di analizzare i colori e la loro potenzialità comunicativa, sia in ambito artistico, pensando ad autori che hanno dato il nome ad un colore o ne hanno comprato i diritti di uso esclusivo come è successo con il blu Klein o il Vantablack di Anish Kapoor, o in quello del marketing prendendo esempio da alcuni prodotti iconici come le Smarties o la Apple, o da marchi che si identificano con un colore specifico come accade con il turchese Tiffany o il rosso Ferrari. Le opere esposte consentiranno di scoprire l'impatto emotivo della materia colore e nella fase laboratoriale i partecipanti potranno sperimentare stesure, campiture, graffi, tonalità, consistenze e gesti, per comunicare e veicolare il proprio stato d'animo creando un personale "marchio cromatico".

Materiale necessario: supporti diversi, pennelli, spugne, spatole, colori a tempera e acrilici.

Palazzina della Arti



1) MATRICE, INCHIOSTRO, TORCHIO

Alla scoperta dell'incisione

Aree di interesse: xilografia, tecniche artistiche

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h

Progetto: la prima fase del laboratorio prevede l'osservazione di alcune xilografie scelte dall'Archivio Righetti, integrata da una spiegazione teorica sulla tecnica incisoria e sul ruolo della xilografia nel corso del XX secolo. I partecipanti si avvicineranno così in maniera più stimolante ai materiali e agli strumenti che sono all'origine delle stampe e delle matrici incise. Nella seconda fase sperimenteranno direttamente la preparazione e realizzazione di una matrice in legno e le successive fasi di inchiostatura e prova di stampa al torchio.

2) LA CITTÀ CHE CAMBIA

La metamorfosi dello spazio

da Agostino Fossati (1830-1904) ai giorni nostri

Aree di interesse: fotografia, tecniche artistiche

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h

Progetto: il laboratorio prevede un confronto tra alcune opere scelte di Agostino Fossati - che raffigurano scorci della Spezia e del suo circondario nella seconda metà dell'800 - e fotografie attuali dei medesimi panorami. La selezione di immagini comprende aspetti architettonici e paesaggistici della città e del territorio circostante, i partecipanti al laboratorio saranno quindi chiamati ad individuare le mutazioni dei luoghi avvenute nei decenni, conseguenti alle trasformazioni urbanistiche, industriali e militari.

Museo Diocesano



1) 10 IN MUSEO!

Conferenze di storia e di arte al museo diocesano

Aree di interesse: archeologica, storica e artistica

Modalità di svolgimento: conferenza o visita guidata agli allestimenti o alle mostre temporanee

Costo: 1 € a partecipante

Progetto: un percorso pensato per avvicinare i giovani delle classi superiori all'arte, all'archeologia, alla storia locale, alle tecniche artistiche e all'iconografia attraverso accattivanti conversazioni che li avviino ad una "formulazione didattica da adulti". Ogni 10 del mese si terrà una conferenza presso la sede del museo Diocesano secondo un programma consultabile sulla brochure dedicata.

2) ARTE ALLA SPEZIA E NEL CONTESTO NAZIONALE

Aree di interesse: artistica, storica e storia locale

Modalità di svolgimento: un incontro 2 h (visita tematica all'esposizione e proiezione di materiale di confronto)

Costo: 5 € a partecipante

Progetto: le opere esposte al museo Diocesano ci parlano della cultura artistica locale ma ci guidano anche nel viaggio nella storia dell'arte universale. Con l'aiuto di specifico materiale didattico e comparativo metteremo in relazione il nostro patrimonio locale con una produzione artistica geograficamente più ampia e altisonante cogliendone somiglianze e differenze. Un interessante percorso per comprendere la posizione ed i rapporti storici e sociali del nostro territorio nel panorama nazionale ed internazionale.

3) ALLESTIRE UNA MOSTRA AL MUSEO

Aree di interesse: artistica, storica, tecnica, museologica

Modalità di svolgimento: da concordare a seconda del tipo di ricerca (uno o più incontri, lezioni frontali, ricerca guidata e attività di allestimento)

Costo: da definire a seconda del tipo e del numero degli incontri

Progetto: sulla base di quanto già avviene al museo da qualche anno, le classi potranno proporre argomenti di studio e svolgere la ricerca relativa autonomamente con i loro insegnanti o con l'ausilio dei professionisti del museo per poi diventare protagonisti e sfruttare gli spazi museali per dare forma visibile ai risultati della ricerca svolta o della loro produzione creativa, imparando, affiancati dagli esperti, il linguaggio del museo e le tecniche di allestimento.

4) VIAGGIO NELLA STORIA DELL'ARCHITETTURA LOCALE

Aree di interesse: storia locale, storico-artistica, creativa, sociale

Modalità di svolgimento: da concordare (visite sul territorio e/o lezione frontale e/o laboratorio)

Costo: variabile a seconda della scelta della modalità di svolgimento

Progetto: un viaggio nell'architettura attraverso l'indagine degli esempi visibili sul territorio; le tre sedi storiche della Diocesi, le cattedrali e le sezioni territoriali del museo. Nella proposta anche scavi di Luni, area archeologica dell'isola del Tino, santuari e monasteri storici del territorio, archivio vescovile di Sarzana, indagine di borghi storici e della città della Spezia potendo approfondire epoche diverse, dalla ricerca delle tracce della città medievale fino alla crescita ottocentesca e alle emergenze liberty e futuriste. Lezioni frontali con proiezione di immagini, visite sul territorio e osservazione delle fonti materiali e documentarie esposte e conservate al museo o laboratorio a scelta per sperimentare tecniche artistiche e costruttive (mosaico, bassorilievo, vetrata ...)

5) PORTIE APPRODI ANTICHI E MODERNI

**Dalla protostoria a Cavour
una vocazione alla portualità che viene dal lontano**

Aree di interesse: storia locale, storico-artistica, creativa, sociale

Modalità di svolgimento: da concordare a seconda del programma scelto. Conferenze e visite tematiche ai musei o sul territorio, lezioni frontali a scuola con proiezione di materiale specifico.

Costo: da concordare in base al tipo di attività scelta

Progetto: il progetto è fondato su uno studio approfondito della nostra zona e delle sue varie valenze (geografica, antropologica, storica) e volto a sensibilizzare i ragazzi sui temi dell'importanza dell'identità e della tutela del patrimonio culturale espresso dal nostro territorio. E' divisibile in diversi moduli declinati:

Modulo 1 - Il Portus Lunae: dal porto degli antichi liguri ai porti dei pellegrini. Scali commerciali e percorsi di fede, oggetto di questo modulo saranno i siti di Ameglia, Luni - San Maurizio, Bocca di Magra, Villa Romana del Varignano, Levanto (Porto e Via del sale);

Modulo 2 - La Spezia: un golfo tra Genova e Pisa, oggetto di questo modulo saranno La Spezia e i borghi di Porto Venere e di Lerici;

Modulo 3 - La Spezia: da Golfo dei Poeti a golfo militare. La percezione del Golfo da parte dei corografi, dei poeti, dei vedutisti e del Genio Militare.

6) CLICCA SULL'ICONA

Area di interesse: storica, artistica e creativa

Modalità di svolgimento: lezione con visita all'esposizione di preziose icone con approfondimento mirato in base all'interesse della classe scolastica che sceglie il percorso; si può approfondire l'aspetto storico, tecnico, iconografico o liturgico e il laboratorio seguente può riguardare la scrittura di un'icona dal punto di vista grafico pittorico o la realizzazione della copertura metallica liturgicamente usata per impreziosire o proteggere questi preziosi oggetti.

Progetto: in occasione della donazione della prestigiosa collezione di antiche icone il Museo Diocesano della Spezia propone un percorso di avvicinamento alla tecnica e al significato di questa affascinante forma d'arte. Sarà possibile conoscere la tecnica di scrittura dell'icona dalla preparazione del supporto ligneo fino alla stesura del colore e la realizzazione della doratura e imparare a conoscerne le profonde e vaste simbologie.

7) L'OPERA D'ARTE

Dalla produzione al restauro

Aree di interesse: storico-artistica, artistica, creativa, scientifica, manipolativa

Modalità di svolgimento: lezioni frontali, laboratori sperimentali ed incontri con restauratori al lavoro

Costo: variabile a seconda del tipo di attività scelta e del materiale necessario allo svolgimento della stessa

Progetto: l'aspetto tecnico e materiale della produzione artistica è spesso molto affascinante, le opere d'arte verranno analizzate approfonditamente attraverso l'osservazione dei materiali usati dagli artisti nelle diverse epoche, si approfondirà anche tutto ciò che riguarda la conservazione, la manutenzione ed il restauro delle opere incontrando professionisti del settore ed osservandoli mentre svolgono il loro lavoro e sperimentando in prima persona le loro tecniche.

INFORMAZIONI GENERALI:

Visite Guidate riservate agli insegnanti

Agli insegnanti sono riservate visite guidate gratuite ai musei.

Visite Guidate generali

Oltre ai percorsi tematici proposti, le classi possono svolgere visite guidate generali a pagamento:

Museo del Castello, Museo del Sigillo, Museo Etnografico e Palazzina delle Arti - € 23 a classe.

Museo Lia e CAMeC - € 30 a classe.

Il Museo del Sigillo, il Museo del Castello, il CAMeC il Museo Etnografico e la Palazzina delle Arti offrono la possibilità di svolgere alcuni percorsi interamente in classe su richiesta.

I COSTI DEI PROGETTI SONO DI € 2 A PARTECIPANTE
comprensivi di ingresso al museo, lezione in classe o in didattica a distanza e materiali didattici per i laboratori.

In caso di prezzo diverso si troverà indicazione nel progetto stesso.



Museo Civico del Castello di San Giorgio

Responsabile della didattica Donatella Alessi
via XXVII Marzo - La Spezia - Tel. 0187.751142
museo.sangiorgio@comune.sp.it - museodelcastello.museilaspezia.it



Museo Civico Amedeo Lia

Museo Civico "Amedeo Lia"

Responsabile della didattica Francesca Giorgi
via del Prione, 234 - La Spezia - Tel. 0187.727220
francesca.giorgi@comune.sp.it - museolia.museilaspezia.it



Museo Civico Etnografico "Giovanni Podenzana"

Responsabile della didattica Giacomo Paolicchi
via del Prione 156 - La Spezia - Tel. 0187.727781
museo.etnografico@comune.sp.it - etnografico.museilaspezia.it



CAMeC - Centro Arte Moderna e Contemporanea

Responsabile della didattica Cristiana Maucci
piazza C. Battisti, 1 - La Spezia - Tel. 0187.727530
cristiana.maucci@comune.sp.it - camec.museilaspezia.it



Museo Civico del Sigillo e Palazzina delle Arti "L. R. Rosaia"

Responsabile della didattica Barbara Viale
via del Prione, 234 - La Spezia - Tel. 0187.727220
barbara.viale@comune.sp.it
sigillo.museilaspezia.it - palazzinadellearti.museilaspezia.it



Museo Diocesano della Spezia

Responsabile della didattica Vincenza Porfidio
via del Prione 156 - La Spezia - Cell. 338.3607452
museodiocesano.sp@libero.it

Operatori Didattici:

Coop Zoe Servizi Educativi, CoopARTEmisia Servizi Culturali s.c.r.l.,
Edoardo Ratti Archeolink, Alessandro Filippi e Sara Lenzi



in collaborazione con



Musei per la Scuola

PERCORSI
DIDATTICI

2 0 2 1
2 0 2 2

