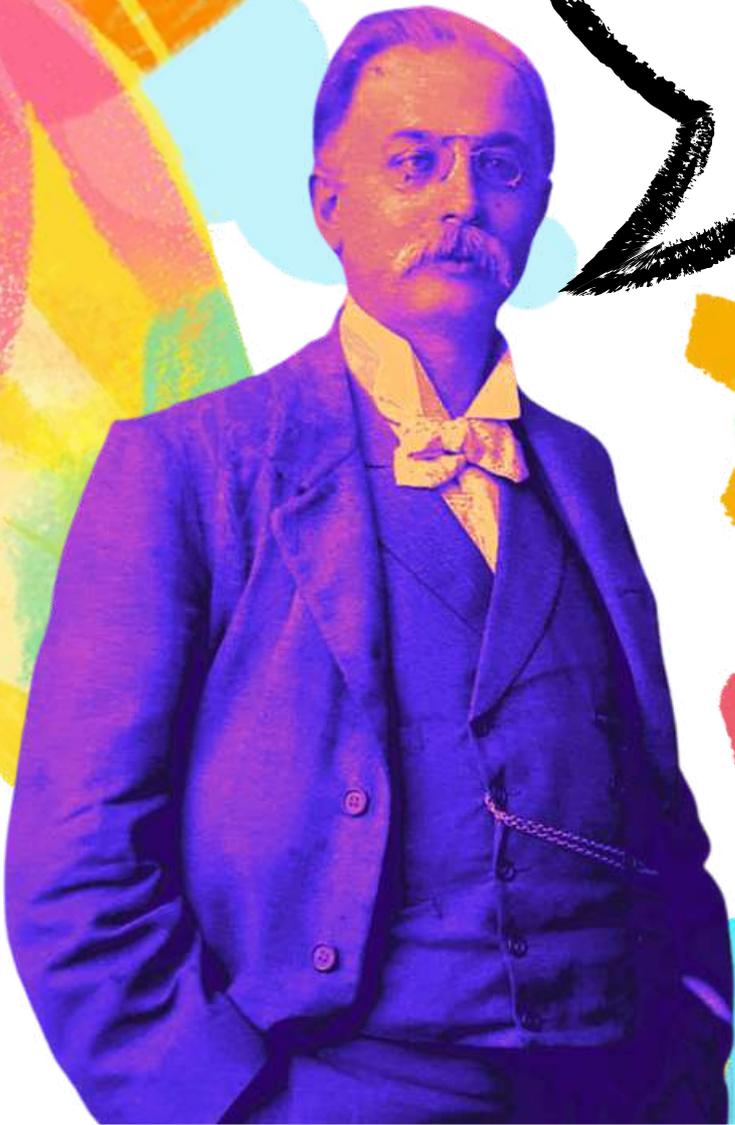


SERVIZIO EDUCATIVO

a.s. 2023-24



POLO MUSEALE CIVICO E BIBLIOTECA "V. BINDI" GIULIANOVA



Città di Giulianova
Assessorato
alla Cultura
Assessorato
alla Pubblica
Istruzione



**POLO
MUSEALE
CIVICO
GIULIANOVA**



**Pinacoteca
Civica
Vincenzo Bindi
Giulianova**



**BIBLIOTECA CIVICA
VINCENZO BINDI
GIULIANOVA**



Presentazione

Il Polo Museale Civico di Giulianova offre da alcuni anni agli istituti scolastici di un'area vasta, nonché alle famiglie, un fondamentale strumento di conoscenza e valorizzazione del patrimonio culturale: il servizio educativo.

I Musei Civici, infatti, in quanto di pubblica proprietà e utilità, hanno il compito di perseguire i dettami costituzionali di promozione dello sviluppo della cultura e della ricerca da un lato e quelli della tutela del paesaggio e del patrimonio storico e artistico dall'altro. Il "Codice di deontologia professionale", adottato dalla quindicesima Assemblea generale dell'ICOM (International Council of Museums), nel 1986, definisce il museo come *"un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo aperta al pubblico, che compie ricerche sulle testimonianze materiali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, le comunica e soprattutto le espone a fini di studio, di educazione e di diletto"*.

L'Educazione al Patrimonio è un elemento fondamentale della missione del museo nella società odierna e può attivare benefici inaspettati nello sviluppo della persona, della comunità e, di conseguenza, nei contesti economici e sociali di pertinenza. Questo tipo di approccio, già avviato in Italia dalla commissione "Franceschini" negli anni Sessanta, con il merito di aver invertito la rotta della concetto tradizionale dei beni culturali e dei musei, ovvero quella di ascendenza idealista appassionata delle eccellenze estetiche, è stato pienamente recepito e sviluppato nell' "Atto di indirizzo sui criteri tecnico-scientifici e gli standard di funzionamento e sviluppo dei musei" (decreto ministeriale per i Beni e le Attività culturali del 10 maggio 2001). L'ambito VII del decreto, riguardante i rapporti del museo con il pubblico e i relativi servizi, mira a fornire le linee guida per consentire l'accessibilità fisica e intellettuale alla totalità dei visitatori, vedendo nell'istituzione del servizio educativo uno strumento indispensabile per la comprensione delle collezioni. Ancora più interessante è inoltre il ruolo che l'"Atto di indirizzo", con l'ambito VIII, riserva ai musei locali, ridisegnandone il ruolo attivo verso l'esterno con programmi di studio e di ricerca estesi al complesso degli aspetti rilevanti e caratterizzanti il territorio di appartenenza e di riferimento, anche in collaborazione con tutti gli attori culturali e di ricerca.

In questo senso, il Polo Museale Civico giuliese, immerso com'è con le sue sedi espositive nel centro storico cittadino, si presta quale punto di vista privilegiato per l'interpretazione delle testimonianze storiche stratificatesi nei secoli. Il museo si apre così al museo diffuso: peculiarità e punto di forza della nostra città e del nostro Paese.

Proprio con questo spirito, nel voler fare del museo civico il presidio più importante per la conoscenza e per l'approccio del patrimonio culturale comune dentro e fuori le strutture museali, per garantirne la tutela materiale e documentaria in maniera attiva e non come un valore in sé, invitiamo tutte le istituzioni formative e sociali, e soprattutto le scuole di ogni ordine e grado, alla fruizione, alla creazione e all'arricchimento del servizio educativo del Polo Museale Civico di Giulianova.

SIRIO MARIA POMANTE
DIRETTORE DEL POLO MUSEALE CIVICO
E DELLA BIBLIOTECA COM.LE "V. BINDI" DI GIULIANOVA

Il Polo Museale

Pinacoteca casa museo "Vincenzo Bindi"

La Pinacoteca è un'autentica Casa-museo, ovvero un luogo dove le opere d'arte dialogano e trovano posto tra gli oggetti, anche di vita quotidiana, e i ricordi, di Vincenzo Bindi e dei suoi famigliari, che in queste sale incontrarono amici intellettuali e artisti tra Otto e Novecento.

La raccolta spazia su più di tre secoli di Pittura napoletana, meridionale e abruzzese: dal Sei-Settecento di Jusepe de Ribera, Luca Giordano e Francesco Solimena, al Paesaggio napoletano dell'Ottocento e della Scuola di Posillipo, da Giacinto Gigante, Teodoro Duclère, Eduardo Dalbono, Raffaele e Gonsalvo Carelli, fino agli abruzzesi Filippo e Nicola Palizzi, Teofilo Patini, Francesco Paolo Michetti, Raffaello Pagliaccetti, Costantino Barbella, Gennaro Della Monica e Pasquale Celommi.

Gli ambienti ospitano inoltre alcune opere di scultura, arredi di pregio, tendaggi antichi e la collezione ceramica con pezzi di maioliche dal Settecento fino all'Otto-Novecento della Real Fabbrica di Capodimonte, della Ginori di Doccia e di Castelli d'Abruzzo.

Museo archeologico "Torrione La Rocca"

Il rione della "Rocca", posto nel punto più alto della roccaforte di Giulia, era il luogo più fortificato con i suoi tre torrioni: "La Rocca", all'angolo, e a breve distanza gli altri due, detti "il Buscione" e "il Mozzone", oggi non più esistenti. La cinta muraria venne completata con ogni probabilità già entro il 1480, a pochi anni dalla fondazione. La torre, dal 2001, è la sede della sezione archeologica del Polo Museale Civico dove sono conservate le testimonianze della vita della città romana di Castrum Novum Piceni, fondata dai romani attorno al 290 a.C. alla foce del fiume Batinus, l'odierno Tordino a Sud della città, su un insediamento preesistente, come anfore, vasellame, oggetti vari che provengono da sepolture.

Tra i reperti spiccano le interessanti lucerne istoriate che prodotte a Castrum, venivano imbarcate dal suo porto e raggiungevano gli angoli più lontani dell'Impero.

Sala di Scultura "Raffaello Pagliaccetti"

La sezione Scultura del Polo Museale espone alcune tra le opere più importanti della carriera artistica di Raffaello Pagliaccetti (Giulianova, 1839 - 1900), tra i rappresentanti più illustri della scultura degli ultimi decenni dell'Ottocento. All'interno della sala si possono ammirare il gesso del colossale Sant'Andrea, realizzato in marmo per la facciata della Cattedrale di Santa Maria del Fiore a Firenze, i bozzetti preparatori del monumento a Vittorio Emanuele II per la piazza di Giulianova e il grande gesso raffigurante papa Pio IX inviata all'Esposizione Universale di Parigi nel 1877 e fusa in bronzo per papa Leone XIII nel 1888.

Cosa offriamo

01 Percorsi attivi

02 Manipolazione dell'argilla e del gesso

03 Grafica e pittura

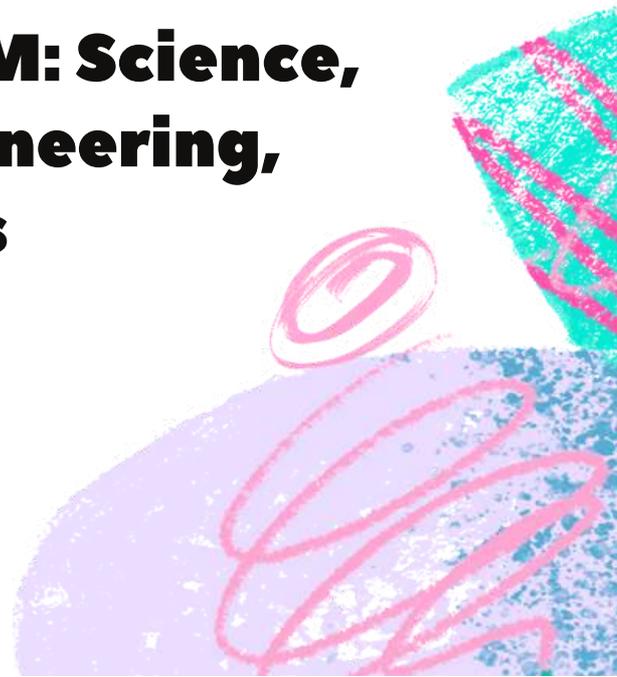
04 Lettura

05 Musica

06 Archeologia

07 Teatro

08 Laboratori STEAM: Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics



01 Percorsi attivi

I percorsi attivi si pongono come **percorsi guidati tematici interattivi che si svolgono sia all'esterno che all'interno dei luoghi della cultura.**

L'obiettivo è quello di far immergere i partecipanti nel contesto storico scelto, con il fine di aumentare la consapevolezza circa la ricchezza del patrimonio culturale locale, spesso non conosciuto rispetto a quello dei grandi centri di fama. Ogni percorso teminerà con un tavolo di confronto su ciò che si è visto e cosa ha suscitato, al fine di **sviluppare competenze analitiche e di osservazione.**
Tutti i percorsi termineranno con un confronto attivo e partecipato sull'esperienza vissuta.



Medioevo

IL MEDIOEVO CHE NON C'È PIÙ: CASTEL SAN FLAVIANO E LA CHIESA DI SANTA MARIA A MARE

Inf.	P	S1	S2
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DESTINATARI: Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado

DURATA: 180'

COSTO: € 150,00 a classe

La chiesa romanica di Santa Maria a mare è l'unica testimonianza architettonica rimasta in piedi dell'antica Giulianova medievale, ovvero Castel San Flaviano (prima Castrum Novum Piceni), distrutta dalla battaglia del Tordino nel 1460. Esempio di architettura romanica, la chiesa si presta all'esame delle sue forme anche in relazione alle trasformazioni dell'area circostante. Il portale istoriato è ricco di scene e di animali fantastici da scovare.

ATTIVITÀ

VISITA + LABORATORIO DI MANIPOLAZIONE

Gli studenti, dopo l'osservazione della chiesa e la sua contestualizzazione storica, si cimenteranno nella riproduzione di una formella, partendo da una matrice in legno.

MOSTRI E ALTRE LEGGENDE: IL PORTALE DI SANTA MARIA A MARE

Inf.	P	S1	S2
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

DESTINATARI: Scuola primaria

DURATA: due incontri da 90' (uno in loco e uno a scuola)

COSTO: € 150,00 a classe

Le notizie più antiche sulla chiesa romanica di Santa Maria a mare si collocano attorno all'anno 1.000. Fondata a poca distanza dalle strutture portuali e dunque in stretto rapporto con l'imbarco dei pellegrini e dei soldati in partenza per la Terra Santa. Particolare attenzione sarà prestata all'analisi del prezioso portale scolpito tra la fine del Duecento e l'inizio del Trecento e alle "misteriose" formelle del sottarco che ritraggono scene stragavanti e animali fantastici.

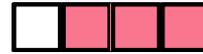
ATTIVITÀ

VISITA + LABORATORIO DI LETTURA O DI INGEGNERIA DELLA CARTA (Primaria)

Rinascimento

LA CITTÀ IDEALE DEL RINASCIMENTO

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola primaria, Scuola secondaria di I e II grado

DURATA: 120' - 150' (inclusa sosta merenda)

COSTO: € 6,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Dal 1471 circa, Giulia diviene uno tra i primi esperimenti architettonici e urbanistici del Quattrocento, una “città ideale del Rinascimento” ispirata alle idee più avanzate degli umanisti Leon Battista Alberti e Francesco Di Giorgio Martini; un sistema di strade e piazze, di chiese e di strutture difensive, tutto da scoprire, che risponde ad un progetto generale di funzionalità e vivibilità, ricco di colti rimandi simbolici.

ATTIVITÀ

In pieno spirito rinascimentale, gli studenti saranno i protagonisti della visita dei luoghi simbolo della città ideale e saranno guidati al riconoscimento dei caratteri peculiari dell'urbanistica e dei valori alla base dell'Umanesimo.



Barocco

PERCORSO NEL BAROCCO

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola primaria, Scuola secondaria di I e II grado

DURATA: 120' - 150' (inclusa sosta merenda)

COSTO: € 6,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Il patrimonio sei-settecentesco abruzzese è stato oggetto di una vera e propria opera di cancellazione tra fine '800 e gli anni Sessanta del '900. Una delle poche testimonianze barocche abruzzesi è all'interno della Chiesa di Sant'Antonio, a Giulianova. L'interno, con le sue sculture e i suoi rilievi in stucco, è un sorprendente trionfo del tardo-barocco: tra i principali monumenti del Settecento in Abruzzo, è opera delle maestranze guidate da Girolamo Rizza da Veglio.

ATTIVITÀ

Gli studenti si interfaceranno con la storia di “cancellazione“, come riportato da ricerche storico-documentarie, del Barocco in Abruzzo, immaginando l'arte laddove non c'è più e scrutando i particolari dell'arte barocca che ha resistito ai restauri e ai cambiamenti. Il percorso terminerà con un confronto diretto e partecipato sui temi affrontati.

L'Ottocento italiano

L'OTTOCENTO A GIULIANOVA: VITA, SOCIETÀ ED ARTE NELLA COSTRUZIONE DELL'ITALIA UNITA

Inf.	P	S1	S2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

DESTINATARI: Scuola secondaria di I e II grado

DURATA: 120' - 150' (inclusa sosta merenda)

COSTO: € 6,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

L'Ottocento a Giulianova è stato un periodo di forte cambiamento sociale e culturale. Dalla città collinare cinta nelle sue mura quattrocentesche, Giulianova si apre con la costruzione del Belvedere, l'erezione del monumento di Vittorio Emanuele II, con le ville, i palazzi e i giardini nella parte alta fino all'espansione litoranea con la realizzazione della linea ferroviaria e della stazione.

ATTIVITÀ

Gli studenti avranno la possibilità di conoscere l'Ottocento italiano seguito all'Unità d'Italia analizzandone gli aspetti di novità e di cambiamento su diversi temi, dall'arte all'economia, alla società. Il percorso terminerà con un confronto diretto e partecipato sui temi affrontati.

VINCENZO BINDI E I SUOI LIBRI: LA STORIA DEL LIBRO ATTRAVERSO LA COLLEZIONE ANTICA DELLA BIBLIOTECA CIVICA

Inf.	P	S1	S2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

DESTINATARI: Scuola secondaria di II grado

DURATA: 120' - 150' (inclusa sosta merenda)

COSTO: € 6,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

La biblioteca personale di Vincenzo Bindi conta una tra le raccolte di volumi antichi più rare e interessanti della regione, concepita e costruita dal collezionista con cura e ricerca da appassionato bibliofilo e studioso dell'Abruzzo. La sua terra viene dunque raccontata attraverso centinaia di opere, dalla fine del Quattrocento al primo Ottocento, permettendoci di percorrere la storia del libro e dell'editoria.

ATTIVITÀ

Attraverso una selezione di volumi, prendendo le mosse dagli incunaboli del Quattrocento, gli studenti prenderanno visione diretta del percorso che ha portato il libro alla sua forma attuale, approfondendo ed esaminando le sue caratteristiche formali, materiali e storiche.

GENESI DI UN'IDENTITÀ REGIONALE: VINCENZO BINDI E L'ABRUZZO

Inf.	P	S1	S2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

DESTINATARI: Scuola secondaria di II grado

DURATA: 120' - 150' (inclusa sosta merenda)

COSTO: € 6,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Gli Abruzzi, nella loro pluralità di paesaggi, città, popoli, dialetti e tradizioni, sono stati per secoli la periferia del grande regno di Napoli e poi delle Due Sicilie. Con l'Unità d'Italia, artisti, intellettuali e studiosi hanno iniziato a definire l'identità regionale su caratteristiche comuni che ancora oggi riconosciamo come tali. Tra costoro, Vincenzo Bindi con le sue ricerche storiche e artistiche e con la sua attività da consigliere provinciale ricopre un ruolo determinante.

ATTIVITÀ

Il percorso si snoderà tra i documenti e la corrispondenza dell'archivio personale di Vincenzo Bindi, le opere di cui è stato autore come i "Monumenti storici e artistici degli Abruzzi" del 1889, per finire tra i dipinti e le sculture degli artisti abruzzesi suoi contemporanei.

CASE VIP: ARTISTI, SCIENZIATI, LETTERATI, STORICI E MUSICISTI. TOUR TRA LE DIMORE DEI GIULIESI ILLUSTRI.

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola primaria, secondaria di I e II grado

DURATA: 120' - 150' (inclusa sosta merenda)

COSTO: € 6,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

ATTIVITÀ

Gli studenti e le studentesse parteciperanno ad una passeggiata mattutina nel centro storico cittadino per conoscere i personaggi di fama nazionale che hanno dato lustro a Giulianova, toccando le loro abitazioni: da Giulio Antonio Acquaviva a Venanzo Crocetti, da Gaetano Braga a Raffaello Pagliaccetti, da Francesco Contaldi a Raffaele Roscioli ed altri ancora, per terminare a Palazzo Bindi.

Il percorso terminerà con un confronto diretto e partecipato sui temi affrontati.

LA PITTURA DI PAESAGGIO NELL'OTTOCENTO: LA SCUOLA DI POSILLIPO

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola Primaria, Scuola secondaria di I e II grado

DURATA: 120' - 150' (inclusa sosta merenda)

COSTO: € 6,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Grazie al lascito della collezione di Vincenzo Bindi, Giulianova possiede ed espone nella Pinacoteca civica una delle più ampie e rappresentative raccolte della pittura di paesaggio napoletana e meridionale, soprattutto con il nucleo della "Scuola di Posillipo", gruppo di artisti che per gran parte dell'Ottocento ha rappresentato l'identità del vedutismo napoletano.

ATTIVITÀ

Visita delle sale della Pinacoteca con particolare attenzione alle opere della Scuola di Posillipo con artisti tra i quali Anton Pitloo, Giacinto Gigante, Raffaele e Gonsalvo Carelli, Teodoro Duclère, Edoardo Dalbono.

Il percorso terminerà con un confronto diretto e partecipato sui temi affrontati.

Se il docente lo desidera, è possibile sviluppare argomenti specifici in relazione al percorso didattico affrontato in classe.



il Polo Museale Civico di Giulianova offre anche la possibilità di realizzare **visite guidate** nel Centro storico di Giulianova e nelle sue sedi museali accompagnati da guide turistiche con un'ampia conoscenza del territorio e della sua storia.

Visita guidata nel Centro storico di Giulianova

DESTINATARI: Scuola primaria, Scuola secondaria di I e II grado

DURATA: 90' - 120' (inclusa sosta merenda)

COSTO: € 3,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Visita guidata Centro storico + 1 museo a scelta

DESTINATARI: Scuola primaria, Scuola secondaria di I e II grado

DURATA: 120' - 150' (inclusa sosta merenda)

COSTO: € 5,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Si consiglia di abbinare la visita guidata ad un percorso laboratoriale.

02

Manipolazione dell'argilla e del gesso

ORO E AZZURRO

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola Primaria classi III-IV-V, Scuola secondaria di I e II grado

DURATA: 90' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Esplorare uno dei monumenti più importanti del barocco abruzzese non è stato mai così divertente e originale. La chiesa settecentesca di Sant'Antonio, già San Francesco, a Giulianova, realizzata da Girolamo Rizza da Veglio, ci sottopone numerosi stimoli. L'attenzione verrà focalizzata sui rilievi e le sculture in stucco nonché sulle linee curve, le torsioni degli elementi architettonici, le dorature e l'azzurro che caratterizzano l'interno della chiesa. La visita didattica attiva, soffermandosi sui dettagli e sulle curiosità chiave del linguaggio artistico barocco, si abbina all'espressività che si esprimerà durante il laboratorio dove si potrà modellare a bassorilievo una cornice barocca.

ATTIVITÀ

Visita guidata alla Chiesa di Sant'Antonio + laboratorio di scultura

- Bassorilievo in garza gessata e acrilici su tavoletta o cartone
- Realizzare una cornice barocca

ARGILLA

L'ARGILLA: LA TEXTURE

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola dell'Infanzia e Primaria

DURATA: 90' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

L'ampia presenza di argille costituisce il terreno su cui è stata fondata la città di Giulianova. La facilità di reperimento dell'argilla infatti, ha rappresentato sin da epoca romana, un tema di fondo per l'economia cittadina. Il contesto geologico ambientale, la storia del nostro territorio, le produzioni artistiche e artigianali mettono al centro il valore identitario dell'argilla. Vengono proposte diverse esperienze laboratoriali incentrate sull'utilizzo della creta avvalendoci di una serie di tecniche: la texture, e la sfoglia e la tecnica a colombino (foggiatura a mano di un vaso).

ATTIVITÀ

- Taglio dell'argilla
- Manipolazione semplice e libera

I bambini cominceranno a manipolare l'argilla e riempiendo telaietti di legno eseguiranno la tecnica della texture (per impronta o traccia) attraverso l'uso e la libera scelta di svariati oggetti e materiali al fine di ottenere superfici texturizzate.

IL LANCIO DELLA SFOGLIA

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria

DURATA: 90' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

ATTIVITÀ

Realizzazione di un manufatto di argilla partendo da una lastra di creta lasciata cadere sulla superficie di lavoro così da ottenere forme casuali, astratte, che saranno poi interpretate e trasformate da bambine e bambini, ma che conserveranno la caratteristica di estemporaneità del gesto e del movimento dato dalla forza di gravità.

Al termine del laboratorio a ciascuno studente verrà rilasciato il manufatto eseguito.

A COLOMBINO: CREARE UN VASO

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Ultimo anno della Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria

DURATA: 90' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

ATTIVITÀ

- Analisi delle caratteristiche specifiche del materiale
- Manipolare e modellare l'argilla a mano
- Creazione di prime forme tridimensionali come quella del vaso con tecnica a colombino, tecnica della foggatura a mano del vasaio.

Al termine del laboratorio a ciascuno studente verrà rilasciato il manufatto eseguito.

Raffaello Pagliaccetti (1839-1900)
Sant'Andrea Apostolo
Modello per la facciata
di Santa Maria del Fiore
a Firenze



RAFFAELLO PAGLIACCETTI: UN CALCO IN GESSO

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Classe V della Scuola Primaria, Scuola secondaria di I e II grado

DURATA: 90' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

La sala di scultura “Raffaello Pagliaccetti” espone alcune tra le opere più importanti della carriera artistica di Raffaello Pagliaccetti, illustre scultore giuliese degli ultimi decenni dell'Ottocento (Giulianova 1839-1900). Si tratta di opere prevalentemente in gesso. La sala di scultura si trova in piazza della Libertà nei pressi del monumento in bronzo di Re Vittorio Emanuele II, anch'esso opera di Pagliaccetti. La proposta laboratoriale darà la possibilità di sperimentare l'uso del gesso e di comprenderne le caratteristiche come pure le fasi di preparazione del materiale al fine di realizzare un calco. Partendo da una piastrella di argilla si procederà alla colata nella forma (stadio liquido del gesso) fino ad ottenere uno stampo (trasformazione in stadio solido).

Al termine del laboratorio verrà rilasciato ad ogni giovane artista il manufatto eseguito.

ATTIVITÀ

Laboratorio di scultura + Visita guidata alla Sala di Scultura “Raffaello Pagliaccetti”

- Preparazione e utilizzo del gesso
- Osservazione dei tempi di posa
- Realizzazione di un calco in gesso

ULDERICO ULIZIO, UNA SCULTURA IN GESSO

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola secondaria di I e II grado

DURATA: 90' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Una proposta laboratoriale che vuole omaggiare l'artista Ulderico Ulizio, erede dell'arte di Raffaello Pagliaccetti; fu insegnante e scultore, amico in gioventù del più anziano Vincenzo Bindi. La sala di scultura ospita opere in gesso di Ulizio, insieme a quelle del maestro Pagliaccetti per il quale Ulizio realizzò il busto collocato nei giardini di piazza della Libertà a Giulianova.

Il laboratorio incentrerà le attività sull'utilizzo del gesso, sui metodi di preparazione di un piccolo blocco, sul quale con la tecnica “a levare” si comincerà a sgrossare, scolpire, abbozzando forme astratte a bassorilievo.

ATTIVITÀ

Laboratorio di scultura + Visita didattica attiva presso la Sala di Scultura “Raffaello Pagliaccetti”

- Approfondimento delle abilità manuali
- Osservare il passaggio dallo stadio di polvere - liquido - solido
- Approccio con un nuovo tipo di materiale
- Preparazione del gesso per fare piccoli blocchi sui quali scolpire
- Concetto di bassorilievo

IL MOSAICO

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola Primaria classi III-IV-V, Scuola secondaria di I grado

DURATA: 90' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Un laboratorio che permetterà di proseguire la conoscenza della storia e delle origini del nostro territorio attraverso i materiali e i reperti rinvenuti durante gli scavi archeologici. In questo percorso alla scoperta della tecnica musiva (con l'ausilio di immagini e video) ci si soffermerà a illustrare il sito archeologico di Bivio Bellocchio con specifici riferimenti alle pavimentazioni musive provenienti dalla medesima area.

Verrà fornito un kit di materiali artistici a tutti i partecipanti per realizzare il proprio mosaico.

ATTIVITÀ

Visita guidata al Museo Civico Archeologico "Torrione La Rocca" + laboratorio di mosaico

Dopo aver osservato da vicino i resti lapidei, le tessere di alcuni frammenti di mosaico pavimentale conservati nel Museo, durante il laboratorio, gli alunni verranno guidati alla realizzazione di un mosaico riprendendo le tipologie e i motivi presenti nei mosaici della antica città di Giulianova, Castrum Novum Piceni.

**IL PAESAGGIO COME GENERE AUTONOMO:
LA SCUOLA DI POSILLIPO NELLA CASA MUSEO VINCENZO BINDI**

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado

DURATA: 90' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

I maestri paesaggisti dell'ottocento napoletano della Scuola di Posillipo, vera e propria scuola di pittura di paesaggio, ispirano a realizzare un laboratorio in cui creare paesaggi dove le bellezze naturali spesso inquadrano e costituiscono la quinta della raffigurazione e le particolarità paesistiche o le antichità classiche, i ruderi architettonici sono in perfetta fusione tra realismo e libera creatività.

Presso la Pinacoteca Civica si ammirerà una raccolta di opere d'arte che abbraccia più di tre secoli di Pittura napoletana, meridionale e abruzzese: dal Sei-Settecento di Jusepe de Ribera, Luca Giordano e Francesco Solimena, al Paesaggio napoletano dell'Ottocento e della Scuola di Posillipo, da Giacinto Gigante, Teodoro Duclère, Eduardo Dalbono, Raffaele e Gonsalvo Carelli, fino agli abruzzesi Filippo e Nicola Palizzi, Teofilo Patini, Raffaello Pagliaccetti, Costantino Barbella, Gennaro Della Monica e Pasquale Celommi.

Con un focus sulle vedute osservate in Pinacoteca, si procederà a **realizzare un paesaggio su carta sperimentando le tecniche espressive del collage.**

Ogni classe seguirà un laboratorio tarato sulle capacità e sull'età dei partecipanti.

ATTIVITÀ

Visita guidata alla Pinacoteca Civica "V. Bindi" + laboratorio

- Scoperta del patrimonio storico artistico della città di Giulianova
- Costruzione e libera interpretazione di una veduta, con la tecnica del collage
- Sperimentazione tecniche espressive con il collage

A ogni partecipante è data la possibilità di produrre un'opera artistica la quale rappresenta comprensione, contaminazione, costruzione di senso



DESTINATARI: Scuola dell'infanzia, Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I grado

DURATA: 90' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

I segni si spargono sulla superficie con le dita, con le spugne, i pennelli, le spatole, i pezzi di cartone e ne risulta un brulicare di tocchi di colore. Si dipinge in piedi muovendo tutto il corpo. Un percorso in un mondo misterioso, in un alfabeto indecifrabile, l'opera come "registrazione del cuore", del proprio mondo.

Questo laboratorio di pittura propone una visita guidata alla scoperta di una grande opera del pittore veneziano Emilio Vedova (1919-2006), uno dei maggiori esponenti dell'arte Informale.

"Scontro di situazioni" è il titolo della litoserigrafia di grande formato su carta da manifesto, in sei pannelli, restaurata nel 2012 ed esposta presso la Sala conferenze comunale Buozzi di Giulianova.

Attraverso delle immagini proiettate conosceremo anche il contesto storico e altri importanti artisti che facevano capo all'arte Informale, come Giuseppe Capogrossi, Henri Michaux, Hans Hartung e altri ancora.

Si specifica che ogni classe seguirà un laboratorio tarato sulle capacità e sull'età dei partecipanti.

ATTIVITÀ

Visita guidata all'opera di Emilio Vedova + laboratorio di pittura

- Realizzazione di un lavoro di gruppo
- Pittura gestuale su supporti rigidi di cartone o di stoffa
- Uso di tempere, inchiostri o impasti materici
- Creazione di un'opera artistica la quale rappresenta comprensione, contaminazione, costruzione di senso

OBIETTIVI

- Libera espressione delle emozioni e del pensiero divergente
- Lavoro di gruppo, collaborazione, condivisione
- Sviluppo della creatività e della consapevolezza delle proprie capacità manuali ed artistiche
- Autonomia nell'uso dei linguaggi artistici
- Libertà di espressione del proprio essere
- Sviluppo senso-percettivo ad ampio raggio
- Sviluppo del concetto di movimento inteso come atto creativo



Gonsalvo Carelli
(1818 - 1900)
Grotta della Sibilla
e Lago di Averno

L'ACQUERELLO: LE INFINITE SFUMATURE SULLA CARTA

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola dell'infanzia, Scuola Primaria, Scuola secondaria di I grado

DURATA: 90' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Il laboratorio di pittura ad acquerello propone agli studenti di entrare in contatto diretto con le opere presenti nella Pinacoteca e con i materiali del mestiere del pittore: tele, cornici, tavolozze, colori e pennelli. Un viaggio nella tecnica pittorica per rispondere alle seguenti domande: come preparavano i colori i pittori del passato e di quali supporti si servivano?

Conclusa la fase esplorativa, i giovani pittori prepareranno personalmente i colori che poi useranno per realizzare su carta la loro opera, come ricordo della giornata trascorsa tra le sale del museo.

ATTIVITÀ

Visita guidata alla Pinacoteca Civica "V. Bindi" + laboratorio di pittura

(le classi della scuola dell'infanzia non visiteranno la Pinacoteca Civica ma svolgeranno attività complementari di scoperta più dinamiche e interattive)

- Introduzione sull'acquerello e le sue caratteristiche
- Tiratura della carta su tavola
- Pittura con acquerelli
- Sperimentazione tecniche espressive con gli acquerelli
- Realizzazione di un'opera ad acquerello

A ogni partecipante è data la possibilità di produrre un'opera artistica la quale rappresenta comprensione, contaminazione, costruzione di senso



04 Lettura

I laboratori proposti mirano a trasformare la lettura in un'interessante offerta e a considerarla momento essenziale della programmazione didattica. La lettura non sarà offerta come un fatto isolato, bensì come un insieme ricco di esperienze positive e significative, di possibilità creative ed espressive in cui il risultato finale non sarà una fruizione passiva, ma un vissuto attivo e coinvolgente.

La promozione di un atteggiamento positivo verso la lettura, lo stimolo delle capacità di ascolto e di comprensione e lo sviluppo della capacità di riconoscere e nominare le emozioni sono solo alcuni degli obiettivi che i laboratori di lettura proposti vogliono raggiungere.

Infatti, per potenziare le competenze degli alunni dentro e fuori dal contesto scolastico, i laboratori proposti sono tutti modulabili insieme ai docenti, in un'ottica di progettazione condivisa e congiunta delle attività.

BABALAB

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria

DURATA: 120' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Fin dalla prima infanzia il libro rappresenta un'occasione di piacere, di scoperta e di divertimento. La finalità di questi laboratori è quella di permettere ai bambini di familiarizzare con il libro e con il piacere della lettura intesa come avventura nel mondo delle parole e delle immagini, della creatività e della fantasia.

ATTIVITÀ

Letture e riflessione su un albo illustrato della Casa editrice "Babalibri"

- Attività creativa a tema

Il percorso del laboratorio è interamente modulabile sulle esigenze della classe, quindi in base alla tematica/albo illustrato scelto verrà realizzato un oggetto inerente alla storia al fine di unire l'esperienza di lettura alla manualità. Sarà possibile approfondire *tematiche quali l'amicizia, le emozioni, le stagioni, la fantasia, etc.*

Le tematiche affrontate nel corso del laboratorio saranno concordate insieme ai docenti e, in fase di prenotazione, è possibile verificare la presenza di temi differenti da quanto specificato.

KAMISHIBAI

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola Primaria

DURATA: 120' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Il "Kamishibai" è un originale ed efficace strumento per l'animazione alla lettura, è un teatro d'immagini di origine giapponese utilizzato dai cantastorie. Una valigetta nella quale vengono inserite delle tavole stampate sia davanti che dietro: da una parte il disegno e dall'altra il testo. Lo spettatore vede l'immagine mentre il narratore legge la storia. Il Kamishibai invita a raccontare storie ovunque, con una particolare caratteristica: quella di catturare il lettore con le sue immagini.

ATTIVITÀ

- **Letture Kamishibai e costruzione del Butai**

Verrà loro raccontata la storia di questo straordinario strumento di lettura, per poi utilizzarlo per leggere una storia. Dopo una riflessione sui temi trattati, è prevista la realizzazione di un "Butai" (il teatrino per il "Kamishibai") in cartone per avere infinite storie da raccontare.



DESTINATARI: Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria

DURATA: 120' - 150' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 (1 incontro) - € 18,00 (3 incontri)

Questo laboratorio è stato pensato come un format che possa mettere a disposizione di tutti i grandi classici della letteratura per ragazzi. Ciò è possibile grazie all'adozione de «I Classici facili» delle Edizioni Erickson, raccontati da Carlo Scataglini, insegnante di sostegno a L'Aquila, formatore sulle strategie di facilitazione e semplificazione dei contenuti disciplinari.

Questa collana, infatti, con alcuni criteri di semplificazione che aiutano a leggere e comprendere i racconti in autonomia, offre una rivisitazione dei classici della letteratura per ragazzi utile anche ai bambini che presentano difficoltà riconducibili all'area dei DSA.

La lettura è accompagnata da attività che stimolano i bambini a lavorare in gruppo per la realizzazione manuale e/o fantasiosa di elementi creativi adatti ad una restituzione, così da associare la lettura ad "un insieme ricco di esperienze positive e significative, di possibilità creative ed espressive in cui il risultato finale non sarà una semplice fruizione passiva, ma un vissuto attivo e coinvolgente".

Per le classi della Scuola dell'Infanzia è prevista una lettura PARZIALE di tratti salienti del lavoro scelto per lasciare più spazio alla manualità e alla fantasia dei bambini.

Inoltre, è possibile implementare l'offerta e/o dare vita a collegamenti multidisciplinari trattando - nel percorso da 3 incontri - la stessa opera dal punto di vista cinematografico, del graphic novel, del teatro, della musica, in lingua inglese, o altro, al fine di creare un percorso formativo più ampio ed eterogeneo.

ATTIVITÀ

1 INCONTRO:

Letture (integrale o parziale) e riflessione su un classico tratto dagli adattamenti di Carlo Scataglini

Costruzione dei personaggi con materiali di recupero

3 INCONTRI:

1. Visita alla Biblioteca civica "V. Bindi" per scoprire la sua storia, la sua organizzazione e prova pratica di come si diventa un "utente" della Biblioteca (riservato alla Scuola Primaria)
2. Lettura integrale e riflessione su un classico tratto dagli adattamenti di Carlo Scataglini
3. Costruzione dei personaggi con materiali di recupero e/o invenzione di una storia di classe attraverso il gioco dell'Inventafavole o con le carte di Propp.

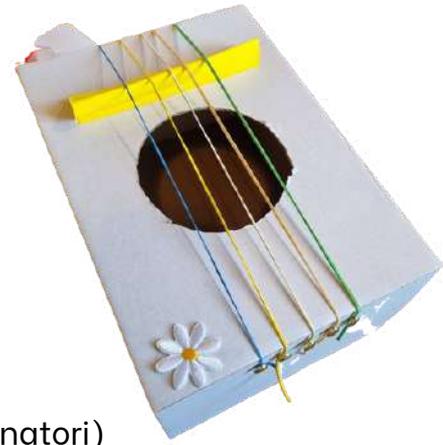
Organizzando 4 o più incontri è possibile coprogettare un percorso didattico di lettura multidisciplinare

I classici tra cui scegliere sono:

Il Mago di Oz; Pinocchio; Alice nel Paese delle Meraviglie; Il Piccolo Principe; Il Libro della Giungla; Peter Pan; L'Iliade; L'Odissea; Il diario di Anne Frank

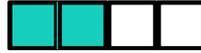
N.B.

Una copia delle storie/disegni una volta realizzati sarà conservata e al raggiungimento di un numero minimo saranno realizzate delle raccolte di digital storytelling condivisibili a scuola ed eventualmente acquistabili in formato cartaceo.



AUTORI IN MUSICA

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria

DURATA: 120' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Il progetto "Autori in Musica" intende accompagnare i bambini in un percorso di conoscenza e di creatività artistica e musicale attraverso l'esperienza attiva. Il fine è di imparare ad usare le risorse espressive della vocalità nella lettura, recitazione e drammatizzazione di testi verbali, nonché di approcciarsi a livello multidisciplinare all'attività musicale per comprendere il rapporto parole-gesto-musica.

La tematica dell'incontro potrà variare a scelta, anche in base ai periodi dell'anno o alle richieste dei docenti, ma si base sempre sugli scritti di chi ha considerato le filastrocche un "giocattolo sonoro": Gianni Rodari.

ATTIVITÀ

- **Ascolto di una filastrocca di Gianni Rodari ed esplorazione della sonorità del corpo.**
- **Costruzione di piccoli strumenti con materiale di recupero**

Gli alunni ascolteranno una filastrocca rielaborata in un contesto musicale e la esploreranno con la voce, la body percussion e, infine, costruiranno uno strumento musicale da riportare a casa. Cantare, suonare, muoversi insieme con i contrasti musicali (suono-silenzio, forte-piano, lento-veloce, acuto-grave, ascendente-discendente) saranno alcune delle attività svolte.

CANTASTORIE

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola Primaria

DURATA: 120' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

I bambini associano in modo intuitivo l'aspetto evocativo dei suoni e delle parole e ne apprezzano il potenziale espressivo e immaginifico derivato da questo accostamento. Così, attraverso la narrazione si è pensato di avvicinarli al mondo dei suoni, incoraggiandoli nell'esplorazione e nella manipolazione del fenomeno sonoro, aiutandoli a porsi in modo libero e creativo di fronte ai suoni e alla musica, al fine di consentire loro di assaporarne le molteplici sfaccettature educative: ascolto di sé e degli altri, confronto, gioco, comunicazione, invenzione, ricerca ed espressione corporea. Presupposti del laboratorio sono l'indubbia capacità della musica di favorire momenti di socializzazione e la convinzione che i suoni abbiano un'importante funzione nello sviluppo cognitivo, espressivo ed emotivo del bambino. I suoni infatti sono fondamentali nel fornire ai bambini gli strumenti per rendere espliciti i contenuti del proprio mondo fantastico e per comunicare il proprio modo di vedere e di ascoltare la realtà.

ATTIVITÀ

Letture di storie a tema musicale tratte da albi illustrati e ascolto delle relative composizioni (a scelta tra *Le Quattro Stagioni*, *Il lago dei cigni*, *La bella addormentata*, *Lo Schiaccianoci*, *Il Carnevale degli Animali*).

Dopo l'attività di lettura e ascolto, gli alunni impareranno ad associare parole, sensazioni e musica attraverso la costruzione di strumenti musicali associati ai protagonisti dell'albo scelto.

PAESAGGI SONORI

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola dell'infanzia, Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA: 150' - 180' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Già all'entrata nella scuola dell'infanzia, i bambini necessitano di un "lavoro di recupero" della dimensione uditiva che consenta loro di elaborare gli stimoli acustici (sentire) attraverso un atteggiamento attivo (ascoltare) e una presa di coscienza di ciò che si è sentito e ascoltato (intendere). Il lavoro sugli ambienti sonori, vicini all'esperienza quotidiana, diventa quindi tappa irrinunciabile nella costruzione di una "ecologia dell'ascolto" che consente di avvicinarsi in modo attivo e consapevole al mondo dei suoni e dei rumori: un percorso trasversale in cui la dimensione sonora diventa, al contempo, potente mezzo di conoscenza della realtà ambientale globale e occasione di introspezione e di confronto con gli schemi della rappresentazione affettiva, simbolica e intuitiva (sfera emozionale).

ATTIVITÀ

I bambini/ragazzi saranno impegnati nella "caccia al tesoro" alla ricerca dei suoni che caratterizzano il paesaggio urbano di Giulianova, realizzando la propria mappa sonora durante il percorso. A questo seguirà, la costruzione - con materiali di recupero - di "strumenti musicali" che riproducano alcuni dei suoni ascoltati.

Il laboratorio è adatto anche agli studenti delle scuole secondarie, poiché il percorso di mappatura dei suoni prevede un focus sull'inquinamento acustico, in accordo con il "Piano di azione per azzerare ogni forma di inquinamento atmosferico, idrico e del suolo" dell'Unione Europea.

PERSONAGGI ILLUSTRI: BRAGA!

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola secondaria di I e II grado

DURATA: 150' - 180' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

A partire dall'esperienza diretta che è possibile maturare presso la Biblioteca "V. Bindi", inizierà un percorso alla scoperta di Gaetano Braga, compositore e violoncellista a cui Giulianova ha dato i natali nel 1829, e delle sue illustri amicizie. Attraverso cenni storici, biografici e storico-musicali si proporranno ascolti volti non solo al riconoscimento delle forme musicali di base e degli strumenti, ma anche allo sviluppo della capacità d'ascolto.

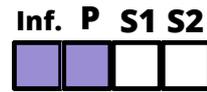
Se possibile si farà visita alla Chiesa di S. Rocco, in cui si conserva l'organo suonato da Gaetano Braga.

ATTIVITÀ

Gli alunni visiteranno il centro storico di Giulianova con particolare attenzione alla casa natale di Gaetano Braga, alla chiesa di San Rocco ove è conservato l'armonium da lui suonato, al suo monumento e ai documenti conservati nel Fondo Braga della Biblioteca Civica "Vincenzo Bindi". In conclusione, realizzeranno un vero e proprio quaderno pentagrammato in stile ottocentesco. È possibile integrare anche la visione parziale o integrale del mockumentary on the road "Io, Braga e il Violoncello".

- **Osservazione diretta dei manoscritti, autografi, tipologie di partiture e dei simboli musicali**
- **Ascolto di alcune composizioni di G. Braga con considerazioni sulle forme musicali, sulle notizie biografiche e storico-musicali**
- **Lettura e commento di piccoli estratti (V. Bindi, F. P. Tosti, G. D'Annunzio, A. Fogazzaro, etc)**
- **Creazione del proprio quaderno di musica in stile ottocentesco**

L'ETÀ DELLE NOCI: DIARIO DI UN RAGAZZO ROMANO



DESTINATARI: Ultimo anno della Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria

DURATA: 2 incontri da 90' (classe + museo)

COSTO: € 10,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Primo incontro: spiegazione in classe sul mestiere dell'archeologo e sul sistema scolastico di Roma antica, i vari livelli di istruzione e gli strumenti di scrittura (con supporto LIM).

Secondo incontro: visita guidata al Museo Civico Archeologico "Torrione La Rocca".

Presentazione e dimostrazione di alcuni giochi dell'epoca: le noci (con cui si giocava al "ludus castellorum"), gli astragali ("penthelita"), le bambole ("pupae"), la palla ("pila", con cui si giocava a "Trigon"), il "ludere raptim" (corrispondente alla nostra "palla rubata"), l'"Apodidraskinda" (nascondino), l'"Akinetinda" (le belle statuine), il "Muinda" (mosca cieca) ed il "Ludus angulorum" (quattro cantoni).

Infine, realizzazione di penthelita (odierni dadi) in argilla da portare a casa.

ATTIVITÀ

- conoscere la figura dell'Archeologo, il suo mestiere e lo studio delle tipologie di reperti
- sperimentare le proprie capacità intuitive e la collaborazione con la propria squadra
- conoscere e approfondire la vita dei Romani, in particolare quella degli antenati più piccoli
- comprendere la funzione di un museo archeologico

FIAT LUX: LA LUCERNA



DESTINATARI: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado

DURATA: 2 incontri da 90' (classe + museo)

COSTO: € 10,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Primo incontro: spiegazione in classe sul mestiere dell'archeologo e sulla differenza delle abitazioni romane (patrizi e plebei: "domus", "villae" e "insulae")

Secondo incontro: visita guidata al Museo Civico Archeologico "Torrione La Rocca".

Spiegazione dei reperti con focus sulle lucerne figurate di Castrum Novum Piceni (oggetto che ritroviamo nelle case ma anche all'interno dei corredi funebri, poiché doveva servire al defunto nel viaggio verso il regno degli inferi) e quindi sui riti funebri (inumazione e corredi funebri).

In laboratorio: **realizzazione di una lucerna personalizzata** da portare a casa e dimostrazione del suo funzionamento.

ATTIVITÀ

- conoscere la figura dell'Archeologo, il suo mestiere e lo studio delle tipologie di reperti
- sperimentare le proprie capacità intuitive e la collaborazione con la propria squadra
- conoscere e approfondire la vita dei Romani, in particolare oggetti, usi e costumi
- comprendere la funzione di un museo archeologico

IL MESTIERE DELL'ARCHEOLOGO

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado
DURATA: 90'

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

ATTIVITÀ

Il laboratorio si divide in tre fasi: la visita guidata al Museo Archeologico Torrione "La Rocca", la spiegazione del mestiere dell'archeologo, della strumentazione e delle tipologie di reperti e, infine, gli alunni si cimenteranno in una prova di scavo in cui dovranno trovare e catalogare i reperti presenti nelle cassette.

Durante lo scavo gli alunni potranno sperimentare le loro capacità intuitive e la collaborazione con la propria squadra, conoscere e approfondire la vita delle civiltà antiche, in particolare oggetti, usi e costumi e comprendere la funzione di un museo archeologico.



L'ANFORA PERDUTA DI SORNATIUS: PRODUZIONE E COMMERCIO DEL VINO E DELL'OLIO

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado

DURATA: 90'

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

È notevole l'abbondanza di reperti anforacei nel nostro territorio.

Secondo le fonti storiche vi erano scambi commerciali soprattutto con il Mediterraneo orientale. Scoprire la storia dell'anfora di Sornatius (che attualmente risulta persa) introduce l'attività laboratoriale dedicata alle anfore che servivano per il trasporto e il commercio del vino e dell'olio in età romana.

L'anfora che fu rinvenuta nel territorio di Castrum Novum Piceni, recante un'iscrizione circolare sul coperchio, ci porta lontano nello spazio e nel tempo fino ad arrivare in Asia e chissà in quale altro luogo lungo il Mediterraneo.

L'iscrizione anforaria menziona *Sornatius*, un legato di Licinio Lucullo in Asia tra il 74 e il 68 a.C. nella guerra contro Mitridate. Il suo nome sul coperchio dell'anfora è prova della commercializzazione del vino prodotto nei suoi possedimenti pretuzi. Così, durante il laboratorio, tramite l'uso di stampi a matrice sarà possibile creare il proprio personale coperchio di anfora e scoprire uno degli antichi metodi di produzione di questo caratteristico oggetto del mondo romano.

ATTIVITÀ

Visita didattica al Museo Civico Archeologico "Torrione La Rocca" + laboratorio di modellazione di un coperchio di anfora con la tecnica dello stampo a matrice

- Modellato a mano e a matrice
- Uso di una matrice

Al termine del laboratorio a ciascuno studente verrà rilasciato il manufatto eseguito.

07 Teatro

PERCORSI DI TEATRO: EMOZIONARIO / IMMAGINARIO

Inf.	P	S1	S2
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DESTINATARI: Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria

DURATA: 120' - 150'

COSTO: € 10,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

I due temi cardine di Percorsi di Teatro sono le emozioni e i sogni. Dopo la lettura di un albo illustrato a tema (L'Emozionario o L'Immaginario), sarà dato ampio spazio alla riflessione e all'immedesimazione, tramite metodologie non formali, per conoscere le emozioni e parlare dei sentimenti in un contesto di gruppo o per conoscere le proprie potenzialità e interessi e comprendere quali sono i propri sogni e speranze.

Al termine dell'attività di immedesimazione, in base all'albo scelto, sarà costruito un dado delle emozioni, per sviluppare l'intelligenza emotiva, o un barattolo dei sogni, per verbalizzare le emozioni e comprendere cosa ci interessa davvero.

ATTIVITÀ

- Lettura dell'albo illustrato "Emozionario. Dimmi cosa senti" o "Immaginario. Dimmi cosa sogni"
- Gioco di immedesimazione
- A seconda dell'albo scelto, costruzione del dado delle emozioni o del barattolo dei sogni

FACCIAMO FINTA CHE...

Inf.	P	S1	S2
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DESTINATARI: Scuola Primaria

DURATA: 120' - 150'

COSTO: € 10,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Dopo aver ascoltato una fiaba dal repertorio abruzzese di Antonio De Nino e Gennaro Finamore, gli alunni si divertiranno a elaborare una propria versione della storia attraverso la tecnica dello Scombinafiabe e potranno portarla in scena utilizzando gli oggetti scenici messi a disposizione.

ATTIVITÀ

- Conoscenza di fiabe abruzzesi e degli autori regionali più rappresentativi del genere
- Gioco di immedesimazione
- Creazione di oggetti di scena da materiali forniti dall'educatore



Eduardo Dalbono (1841 - 1915)
Pulcinella rincorre una donna

08

Laboratori STEAM: Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics

I laboratori inseriti in questa sezione si pongono l'obiettivo aiutare i partecipanti a scoprire il mondo delle STEAM, a stimolare la creatività, creando un legame tra scienza, arte e narrativa, e anche a fornire ai docenti strumenti innovativi per sviluppare e potenziare nei propri alunni competenze STEM con l'ausilio dell'Arte.

La proposta laboratoriale si divide in tre sezioni: Ingegneria della carta, fotografia e cinema.

INGEGNERIA DELLA CARTA

I laboratori di ingegneria della carta hanno l'obiettivo di accompagnare i partecipanti alla scoperta del mondo dei libri animati, nati nel Medioevo come supporto di studio per medici e astronomi ed evolutisi ad oggi in vere e proprie sculture di carta pieghevoli.

Nel corso dei laboratori gli alunni toccheranno con mano e sfoglieranno libri interattivi nuovi e antichi (originali o riproduzioni) e realizzeranno una propria pagina interattiva e/o automatica o un libricino, imparando così a costruire il meccanismo e a disegnare elementi ad esso relazionati. A seconda del progetto, sarà possibile integrare con curiosità sul ruolo dei libri animati nel teatro, nel pre-cinema o introdurre le basi dello storytelling per scrivere una propria storia e realizzarne un libro pop-up.



COSTRUZIONE DI UN LIBRO POP-UP

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola Primaria

DURATA: 120' a incontro (inclusa pausa merenda)

COSTO: 1 incontro € 10,00, 8 incontri € 60,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Il laboratorio di costruzione di un libro di classe pop-up è un progetto multidisciplinare (storytelling, disegno, geometria e scienze/storia) che prevede la realizzazione di una pagina per ogni incontro (es. 2 incontri - 2 pagine, 5 incontri - 5 pagine) finalizzato alla costruzione di un libro pop-up. Qualora non fosse possibile svolgere più incontri, si può partecipare ad un unico laboratorio in cui verrà creata una pagina pop-up da riportare a casa. Consigliabile il percorso da 8 incontri. Gli alunni impareranno a conoscere il mondo dell'ingegneria della carta, a costruire il meccanismo pop-up e a disegnare gli elementi ad esso relazionati.

Di seguito le nostre proposte, è possibile anche costruire un percorso tematico personalizzato in linea con le esigenze della classe.

1. **Personaggi Giuliesi, storytelling! - persone che diventano personaggi, dalla realtà alle storie di fantasia.** Gli alunni approcceranno ai beniamini della città attraverso racconti, ritratti e aneddoti. Costruiranno di conseguenza semplici ausili per la scrittura creativa e scriveranno insieme dei racconti per dare forma alle proprie idee, stimolando il lavoro di gruppo. Infine verranno realizzate una o più pagine animate, confezionando un libro che racchiuda il racconto.
2. **Ecofilia - storie per osservare e riattivare l'innata connessione tra uomo e natura, tornando a sentire che non vi è separazione.** Conoscere l'ecosistema e i suoi abitanti, i meccanismi della vita e lasciare da parte la centralità dell'uomo per percepire la natura da una prospettiva diversa. Questo percorso permetterà di costruire dei libri che trattano di natura e di reciprocità, grazie allo stupore e alla creatività, per scardinare il codice antropico con cui si è abituati a guardare la terra.

IL MONDO DEI LIBRI ANIMATI

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Scuola Primaria

DURATA: 120' (inclusa pausa merenda)

COSTO: € 7,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

Il laboratorio consiste nella realizzazione di una illustrazione animata (con parti di carta in movimento) legata a differenti temi e diverse epoche e utilizzi dei libri movibili (*movable books*) tra cui scegliere:

1. Libri animati e teatro: realizzazione dei libretti movibili che accompagnavano gli spettatori a teatro;
2. Libri animati e pre-cinema: realizzazione di una pagina con meccanismo a levette in dissolvenza, un "trucco" che ha anticipato le dissolvenze cinematografiche;
3. Letteratura per l'infanzia: realizzazione di pagine interattive per bambini e costruzione dei meccanismi che li compongono.

La parte pratica descritta è preceduta da una spiegazione teorica in cui gli alunni possono vedere e toccare i libri animati (a tema teatro, pre-cinema e narrativa) sia antichi che nuovi.

FOTOGRAFIA E CINEMA

STAMPE DI LUCE

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Tutte le Scuole di ogni ordine e grado

DURATA: 3 ore

COSTO: € 10,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

La cianotipia è un'antica tecnica di stampa a contatto basata su un procedimento chimico - fisico per cui non è necessaria una camera oscura. Il procedimento è adatto a tutte le età, perché è molto semplice, non richiede lunghi tempi di esposizione e si serve della luce solare e dell'acqua.

Alla scoperta di uno strumento utile per esprimere se stessi attraverso una fotografia lenta e molto più manuale di quella a cui sono abituati oggi. Una fotografia che si fa e si fa insieme, dove l'errore fa parte del gioco e non è sinonimo di sconfitta, ma è solo parte del processo creativo che porta i giovani a trovare il proprio stile

ATTIVITÀ

Dopo una breve visita alla città di Giulianova, i bambini/ragazzi si divertiranno a riprodurre tramite la tecnica della cianotipia e/o delle stampe solari ciò che maggiormente li ha colpiti durante la loro visita e a realizzarne la cornice più adatta per poter conservare le proprie "foto"



MUSEO ANIMATO

Inf. P S1 S2



DESTINATARI: Tutte le Scuole di ogni ordine e grado

DURATA: 3 ore

COSTO: € 10,00 ad alunno (esclusi alunni con disabilità e accompagnatori)

L'essere umano fin da quando disegnava animali sulle rocce cerca di ricreare o imitare la realtà. Infatti il Cinema, la grande invenzione dei Lumière, è il frutto di incredibili sforzi che hanno coinvolto e appassionato uomini di scienza di tutto il mondo per realizzare la "macchina" più efficiente per produrre immagini in movimento. Così la città, i monumenti o le opere prenderanno vita grazie alle illusioni ottiche che sono alla base della nascita del cinema. Questo laboratorio ci farà compiere un viaggio indietro nel tempo, di oltre 100 anni, per sperimentare il modo in cui bambini e adulti si divertivano creando l'illusione del movimento, attraverso attrezzi con nomi complicati (fenachistoscopio, taumatropio, flipbook, zootropio etc.) ma facilmente riproducibili con cartoncino, colori e colla.

ATTIVITÀ

Dopo una breve visita ai monumenti della città di Giulianova o ad una delle sedi museali, i bambini/ragazzi realizzeranno uno degli strumenti che hanno portato all'invenzione del cinema e dell'animazione, dando vita all'esperienza vissuta durante il percorso.

Come prenotare

I servizi educativi possono essere prenotati tramite email o telefono nei giorni riportati di seguito.

All'atto della prenotazione dovranno essere indicati:

- classe,
- numero di alunni,
- tipologia dell'attività richiesta,
- nominativo del docente referente,
- numero telefonico di riferimento.

L'EVENTUALE DISDETTA DEVE ESSERE SEMPRE COMUNICATA ALMENO TRE GIORNI PRIMA DELLA DATA CONCORDATA.

Il costo per ogni singolo incontro, condotto da un esperto, è indicato in ogni proposta e in caso di **richieste aggiuntive ed eventuali modifiche, il costo del laboratorio subirà una maggiorazione di € 2,00 per partecipante.**

Resta inteso che, come indicato, insegnanti, disabili e accompagnatori non pagano il Servizio.

Contatti

Telefono:

0858021308/290

dal lunedì al mercoledì

9 - 13 / 15.15 - 19.15

Mail:

musecivici@comune.giulianova.te.it

Web:

www.pinacotecabindi.it/educazione/

Facebook:

Polo Museale Civico Giulianova

Biblioteca civica "Vincenzo Bindi" Giulianova

Referente:

Giulia Scarafoni

Il servizio educativo del

Polo Museale Civico di Giulianova

è gestito da:

FormaTalenti Coop. Soc. A.R.L.



**NON STAMPARE
QUESTO CATALOGO!**