

UN MONDO AL MUSEO!

MUSEI PER RACCONTARE, ATTIVITÀ PER COINVOLGERE

PERCORSI D'ARTE

VISITA GUIDATA

TIPOLOGIA: percorso attivo

DESTINATARI: tutte le scuole di ogni ordine e grado

DURATA: 1 ora

OBIETTIVI: far conoscere le collezioni museali

SVOLGIMENTO: si prevedono percorsi guidati all'interno delle sale espositive per approfondire le collezioni museali, sia a carattere generale che focalizzati su specifiche aree tematiche quali:

- PALAZZO RICHIERI E LA SUA ARCHITETTURA
- IL PORDENONE, CHE PORTENTO!
- GRIGOLETTI E I RITRATTI
- LA STORIA DEL COSTUME PER IMMAGINI



CACCIA AL DETTAGLIO



TIPOLOGIA: percorso attivo

DESTINATARI: Scuola Primaria II ciclo, Scuola Secondaria di 1°

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: permettere ai partecipanti di scoprire una selezione di opere esposte a Palazzo Ricchieri con una modalità più giocosa prestando particolare attenzione ai dettagli che caratterizzano l'opera.

SVOLGIMENTO: la classe verrà divisa in 2 squadre che si muoveranno sulla base degli indizi in rima tra le sale del museo, l'operatore li seguirà nella ricerca focalizzando la loro attenzione sui dettagli e spiegando brevemente le opere.

TE LO LEGGO IN FACCIA



TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola dell'infanzia; Scuola Primaria I ciclo

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: permettere ai bambini di scoprire le emozioni nascoste nelle espressioni dei personaggi ritratti nelle opere d'arte

SVOLGIMENTO: l'attività prende avvio da una breve visita guidata, ci si soffermerà sulle opere d'arte più espressive facendo notare ai bambini le bocche spalancate, le sopracciglia arcuate, gli occhi tristi e così via.

La parte laboratoriale prevede la creazione di un piccolo libricino che permetterà ai bambini di combinare gli elementi del viso che ci permettono di comunicare le espressioni

PER PRENOTAZIONI
SEGRETARIA DIDATTICA

Società Mondo Delfino Coop. Soc.
segreteria@musedelfino.it

380-4614951
da lunedì a venerdì
dalle 9:00 alle 12:00
www.mondodelfino.it

Museo Civico
d'Arte di Pordenone
Corso Vittorio Emanuele
II, 51
33170- Pordenone

UN CORTES E PALAZZO

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola Secondaria di 1° e 2°

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: ricostruire il panorama letterario del Basso Medioevo, caratterizzato dalla grande passione per i poemi cavallereschi del ciclo carolingio e bretone e dalla circolazione di rielaborazioni franco-italiane, e a porre l'attenzione sulla stretta dipendenza tra i testi letterari e le rappresentazioni figurative di soggetti cavallereschi presenti a Palazzo Ricchieri e in altri contesti pubblici e privati del territorio.

SVOLGIMENTO: a un'introduzione teorica sulla letteratura cortese e cavalleresca e sulla circolazione dei testi letterari, segue la visione degli affreschi di Palazzo Ricchieri; l'individuazione degli episodi descritti è sottolineata dalla lettura delle fonti d'ispirazione.



RITRATTI-AMOCI

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola Primaria; Scuola Secondaria di 1° e 2°

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: permettere ai partecipanti di seguire l'evoluzione storica del genere del ritratto e di analizzare tecniche e modalità di rappresentazione

SVOLGIMENTO: visita alle sezioni del Museo dedicate alla ritrattistica seicentesca e ottocentesca; l'analisi delle opere verte sulle caratteristiche fisiche dei soggetti rappresentati, sugli elementi caratteriali che emergono dalla rappresentazione, sull'abbigliamento e sulla scelta degli oggetti che accompagnano la persona.

... MA COME TI VESTI?

TIPOLOGIA: percorso + laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola Primaria; Scuola Secondaria di 1° e 2°

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: permettere ai partecipanti di leggere le opere d'arte come fonti per la ricostruzione di aspetti della società e del costume tra Medioevo e Rinascimento; conoscere le materie prime alla base dei tessuti ritratti e capire le caratteristiche dell'abbigliamento in queste epoche storiche.

SVOLGIMENTO: la visita guidata permette di ricostruire le caratteristiche basilari dell'abbigliamento maschile e femminile tra Medioevo e Rinascimento attraverso la visione e l'analisi di una selezione di opere conservate in Museo. Attraverso un'esperienza creativa potremo provare a ricreare gli abiti ritratti tra le sale del museo oppure il nostro personale progetto impegnando tutta la nostra fantasia.

ANIMALI FANTASTICI E DOVE TROVARLI

TIPOLOGIA: laboratorio sperimentale

DESTINATARI: Scuola dell'infanzia; Scuola Primaria I ciclo

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI: l'attività permette ai bambini di accostarsi al tema della simbologia nell'arte attraverso la visione delle opere in cui sono presenti animali reali e fantastici

SVOLGIMENTO: l'attività prende avvio dall'osservazione degli animali rappresentati nelle opere tardomedievali, dei quali viene fornita una lettura simbolica semplificata, in particolare nelle pettenelle dove si trovano, draghi, unicorni ecc..

La parte laboratoriale prevede la creazione di un vero e proprio animale fantastico sulla falsa riga degli antichi bestiari.

