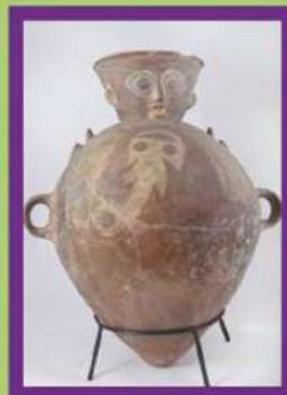
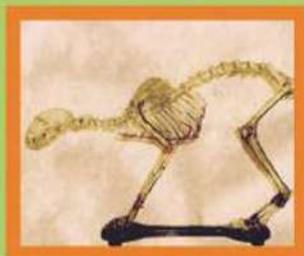
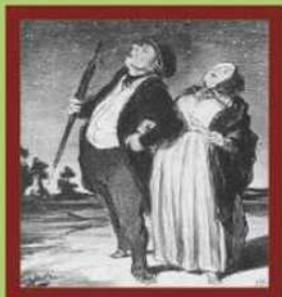
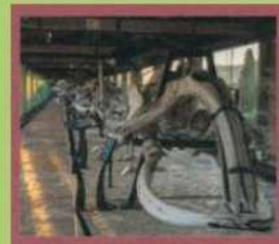


Offerta didattica per le scuole

A.S. 2023-2024

SERVIZI EDUCATIVI
SISTEMA MUSEALE DI ATENEO
UNIVERSITÀ DI PISA



TIPOLOGIE DELLE ATTIVITÀ E COSTI

Il Sistema Museale di Ateneo dell'Università di Pisa oltre alle visite guidate, offre percorsi didattici che rispondono ai **programmi ministeriali**, alle **Competenze chiave di cittadinanza** e agli **Obiettivi di sviluppo sostenibile** previsti dall'**Agenda 2030**.

- A) Visite guidate al museo:** su prenotazione e con data, orario e argomento concordati con gli educatori museali. Il costo sarà di 3,50 € a partecipante (al Museo degli Strumenti per il Calcolo il costo sarà di 4 € a partecipante e alla Ludoteca Scientifica del Museo degli Strumenti di Fisica il costo sarà di 5 €);
- B) Percorsi didattici:** su prenotazione e con data, orario e argomento concordati con gli educatori museali. Il costo sarà di 3,50 € a partecipante (al Museo degli Strumenti per il Calcolo / Mostra "Hello World" il costo sarà di 7 € a partecipante inclusa la visita guidata; alla Ludoteca Scientifica del Museo degli Strumenti di Fisica il costo sarà di 8 € a partecipante inclusa la visita guidata, più 3 € per ogni ulteriore laboratorio);

I pagamenti potranno essere effettuati con pagoPA, se eseguiti da privati, o con bonifico se eseguiti dalla scuola. È sempre consentito anche il pagamento in contanti presso le biglietterie dei singoli musei.

Materiale

Tali attività prevedono il supporto di schede appositamente realizzate per la didattica museale.

RIDUZIONI

L'ingresso è gratuito per:

- insegnante, accompagnatore della classe;
- alunni con disabilità e loro accompagnatori;
- alunni con disagio economico-sociale (senza certificazione, ma su segnalazione dell'insegnante)

PROMOZIONI (OFFERTA "3X2")

Alla classe che effettua due percorsi didattici diversi all'interno di uno o due musei del Sistema Museale di Ateneo è offerta la possibilità di usufruire di una gratuità a partecipante per il terzo percorso a scelta da svolgere presso un altro museo del circuito (a eccezione del Museo degli Strumenti per il Calcolo, della Ludoteca Scientifica del Museo degli Strumenti di Fisica e del Centro Autonomo di Ateneo Museo di Storia Naturale).

MODALITÀ DI PRENOTAZIONE

Gli insegnanti interessati a uno o più percorsi dell'offerta didattica 2023-2024, sono invitati a:

- scegliere la tipologia delle attività (A, B) e il percorso educativo
- concordare la data e l'orario contattando i Servizi Educativi del Museo presso il quale si vuole svolgere il percorso
- compilare l'apposito modulo ricevuto per e-mail e rispedirlo all'indirizzo indicato a conferma della prenotazione (entro 10 giorni dalla richiesta)

Per motivi organizzativi si segnala che:

- la prenotazione dell'attività didattica deve essere concordata almeno 15 giorni prima dalla data richiesta;
- l'eventuale disdetta per intervenuti problemi deve essere data almeno 7 giorni prima della data fissata.

ACCESSIBILITÀ E INCLUSIONE

Al fine di facilitare la partecipazione di alunni/e con disabilità e valutare azioni e materiali a favore dell'inclusione, è possibile contattare i servizi educativi del Sistema Museale di Ateneo inviando una e-mail ad accessibilita@sma.unipi.it o contattare Francesca Corradi al numero 050 221326 nei giorni di lunedì e mercoledì.

ALTRE ATTIVITÀ

Il Sistema Museale, oltre ai percorsi didattici rivolti alle scuole, propone altre attività (visite e letture animate, laboratori artistici e creativi, laboratori per famiglie, esperienze interattive ludico-scientifiche) rivolte ai bambini e alle loro famiglie. Inoltre, in occasione delle vacanze scolastiche (estive, natalizie e pasquali) i musei di ateneo aprono le proprie porte ai bambini per vacanze all'insegna del gioco, tra sport, arte, scienza e natura.

INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI

Orto e Museo Botanico

educazione.ortomuseobot@sma.unipi.it

050 2211355 / 050 2211368

Museo della Grafica

educazione.museodellagrafica@sma.unipi.it

050 2216059 / 050 2216070

Collezioni Egittologiche

educazione.collezioni-egittologiche@sma.unipi.it

050 2211372 / 050 2211380

Museo di Anatomia Umana

info.mau@sma.unipi.it

050 2218628

Ludoteca Scientifica - Museo degli Strumenti di Fisica

ludotecascientifica@gmail.com

050 2214861 / 320 0403946

Museo Anatomico Veterinario

info.mav@sma.unipi.it

050 2211372 / 050 2211380

Gipsoteca di Arte Antica

educazione.gipsoteca@sma.unipi.it 050 2213637/ 050 2211278/ 050 2211279

Museo degli Strumenti per il Calcolo

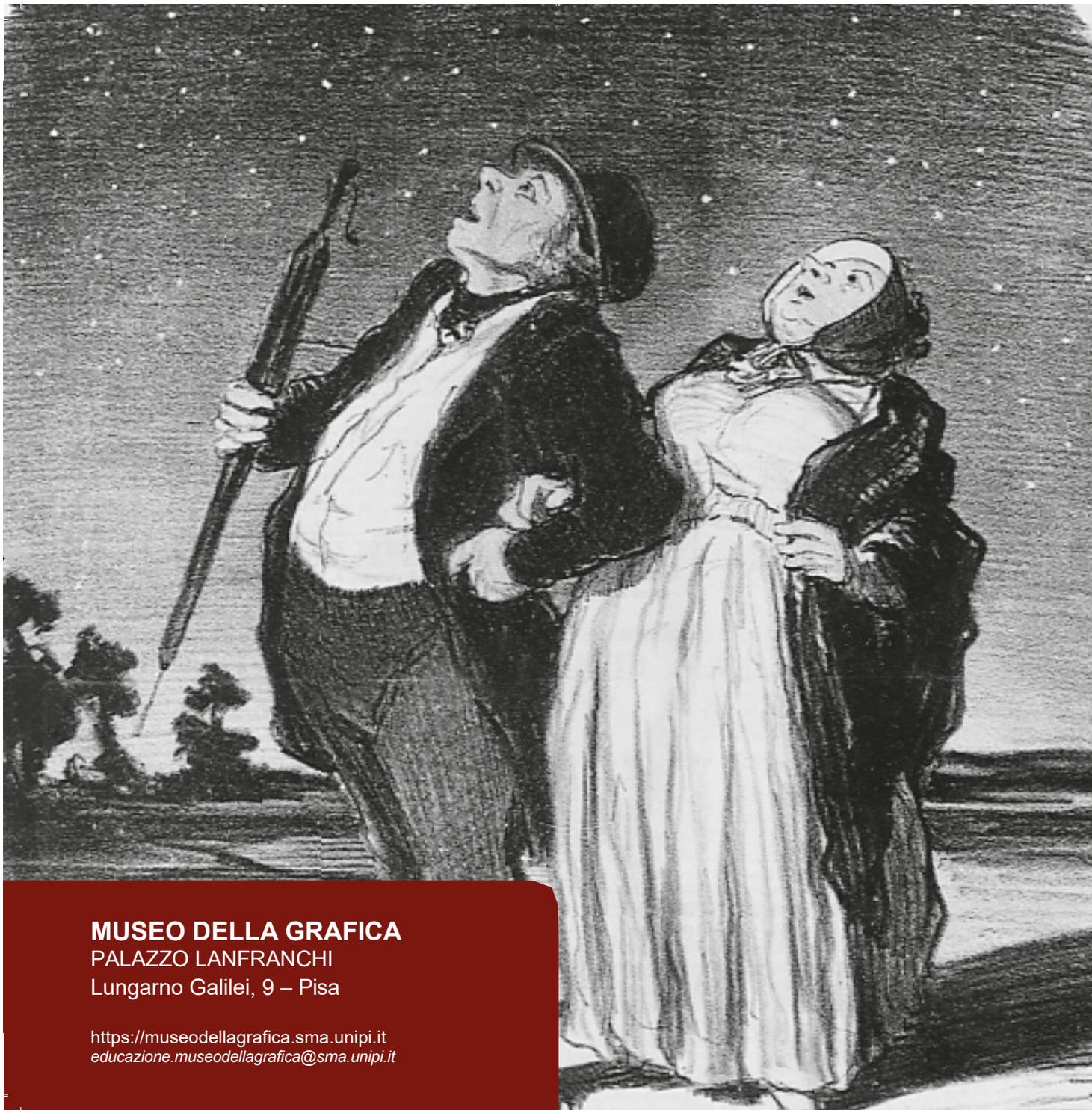
educazione.msc@sma.unipi.it

320 0403946

Museo di Anatomia Patologica

info.map@sma.unipi.it

050 992894



MUSEO DELLA GRAFICA
PALAZZO LANFRANCHI
Lungarno Galilei, 9 – Pisa

<https://museodellagrafica.sma.unipi.it>
educazione.museodellagrafica@sma.unipi.it

Ospitato negli ambienti di Palazzo Lanfranchi, il Museo della Grafica nasce grazie ad un protocollo d'intesa tra il Comune di Pisa e l'Università di Pisa, che insieme intendono presentare alla città una struttura originale e di grande suggestione che integra, a livelli di eccellenza, il sistema museale cittadino. Oggi il Museo si configura come una delle più importanti raccolte pubbliche di grafica contemporanea, in grado di presentare a studiosi, studenti e appassionati un panorama artistico di livello eccelso che getta luce, attraverso la grande lezione intellettuale di figure come Sebastiano Timpanaro, Carlo Ludovico Ragghianti e Giulio Carlo Argan, sulle vicende artistiche che hanno percorso il XIX e il XX secolo.

Nel museo sono ospitate le collezioni del Gabinetto Disegni e Stampe dell'Università di Pisa, istituito alla fine degli anni '50 per iniziativa del grande storico dell'arte Carlo Ludovico Ragghianti a seguito della donazione all'Ateneo della preziosa raccolta di disegni e stampe appartenuta a Sebastiano Timpanaro. Da allora, grazie alle opere donate da artisti e collezionisti, il Gabinetto Disegni e Stampe si è andato arricchendo di nuclei di particolare rilevanza. Da segnalare disegni e incisioni di Giovanni Fattori, Giorgio Morandi, Luigi Bartolini, dell'architetto Mario Chiattone e di altri protagonisti del '900. In occasione della nascita del Museo della Grafica, è entrato in collezione un nucleo di opere grafiche appartenuto a Giulio Carlo Argan, che completa l'ampia e suggestiva panoramica sulle arti del XX secolo.

Le opere della collezione permanente sono esposte periodicamente secondo un principio volto a tutelarne lo stato di conservazione.

L'attività espositiva del Museo della Grafica è caratterizzata da un ricco e variegato calendario di mostre temporanee in grado di contattare e fidelizzare le più diverse categorie di fruitori.



1. IMPARIAMO A STAMPARE

Percorso sulla tecnica di stampa

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA DELL'INFANZIA**
SCUOLA PRIMARIA (I-III classe)

DURATA: 1 ora e 30 minuti

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- apprendere i principi fondamentali della tecnica di stampa;
- analizzare alcune tematiche o elementi visivi nelle opere degli artisti in mostra o conservate nella collezione.

Ai partecipanti sarà illustrato il concetto di stampa attraverso l'osservazione delle opere conservate nella collezione. Nella fase pratica i partecipanti esploreranno la stampa con l'impiego di semplici matrici, come oggetti di recupero, con le quali verranno realizzate forme, figure e soggetti da stampare con colori a tempera su supporti cartacei.

OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030: 4 - Istruzione di qualità; 10 - Ridurre le disuguaglianze; 11 - Città e comunità sostenibili

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: A - Imparare ad imparare; B - Progettare; C - Comunicare; F - Risolvere i problemi; G - Individuare collegamenti e relazioni



2. STRAPPIAMO UN VOLTO

Introduzione al concetto di caricatura

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA DELL'INFANZIA**
SCUOLA PRIMARIA (I-III classe)

DURATA: 1 ora e 30 minuti

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- apprendere i concetti di "ritratto" e "caricatura" nelle arti visive.

Partendo dall'osservazione di alcune caricature conservate nella collezione ed esposte in occasione delle mostre temporanee, verrà introdotto il concetto di caricatura. In particolare, si cercherà di capire le differenze tra il "ritratto" e la "caricatura". Nella fase pratica i partecipanti dovranno realizzare una caricatura utilizzando le tecniche del disegno e del collage.

OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030: 4 - Istruzione di qualità; 10 - Ridurre le disuguaglianze; 11 - Città e comunità sostenibili

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: A - Imparare ad imparare; B - Progettare; C - Comunicare; F - Risolvere i problemi; G - Individuare collegamenti e relazioni

3. EMOZIONI A COLORI

Percorso sulla relazione tra colori ed emozioni

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA DELL'INFANZIA**
SCUOLA PRIMARIA (I-III classe)

DURATA: 1 ora e 30 minuti

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- apprendere la capacità dei colori di suscitare le emozioni;
- stimolare la percezione sensoriale (visiva e tattile).

Dopo l'ascolto di una breve storia che metterà in evidenza la capacità dei colori di suscitare in noi delle emozioni, durante la parte laboratoriale, i partecipanti saranno guidati nella realizzazione di un'opera d'arte monocromatica in grado di sfruttare le molteplici variazioni e gradazioni dei colori.

OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030: 4 - Istruzione di qualità; 10 - Ridurre le disuguaglianze; 11 - Città e comunità sostenibili

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: A - Imparare ad imparare; B - Progettare; C - Comunicare; F - Risolvere i problemi; G - Individuare collegamenti e relazioni

4. LA NATURA IN-FORMA

Percorso sulla rappresentazione del mondo naturale

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA DELL'INFANZIA**
SCUOLA PRIMARIA (I-III classe)

DURATA: 1 ora e 30 minuti

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- approfondire alcune tematiche artistiche legate alla rappresentazione del mondo naturale;
- analizzare gli elementi visivi in alcune opere esposte in mostra o conservate nella collezione.

Partendo dall'osservazione di alcune opere conservate nella collezione del Museo, sarà affrontato il tema della rappresentazione del mondo naturale nei suoi molteplici aspetti. Nella parte laboratoriale sarà realizzato un elaborato artistico attraverso l'utilizzo di semplici forme geometriche sperimentando le tecniche del collage e/o del disegno.

OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030: 4 - Istruzione di qualità; 10 - Ridurre le disuguaglianze; 11 - Città e comunità sostenibili

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: A - Imparare ad imparare; B - Progettare; C - Comunicare; F - Risolvere i problemi; G - Individuare collegamenti e relazioni

5. L'ARTE IN TUTTI I "SENSI"

Percorso introduttivo alla lettura di un'opera d'arte attraverso i cinque sensi

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA DELL'INFANZIA**
SCUOLA PRIMARIA (I-II classe)

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- introdurre il concetto della percezione umana attraverso i cinque sensi;
- leggere l'opera d'arte attraverso i cinque sensi.

Dopo un'introduzione sui cinque sensi e sulla loro funzione essenziale per l'essere umano per percepire ciò che lo circonda, i partecipanti saranno stimolati alla lettura di un'opera d'arte attraverso l'utilizzo di tutti e cinque i sensi. Nella fase pratica sarà realizzata un'opera d'arte utilizzando diverse tecniche artistiche.

OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030: 4 - Istruzione di qualità; 10 - Ridurre le disuguaglianze; 11 - Città e comunità sostenibili

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: A - Imparare ad imparare; B - Progettare; C - Comunicare; F - Risolvere i problemi; G - Individuare collegamenti e relazioni

6. "SALUTI DA...". CARO AMICO TI SCRIVO

Percorso sulla storia della cartolina illustrata

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA PRIMARIA**

DURATA: 1 ora e 30 minuti

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- apprendere la storia della cartolina illustrata nei suoi aspetti generali;
- progettare e realizzare la struttura grafica di una cartolina illustrata.

Quando e come nascono le prime cartoline illustrate? Si cercherà di ripercorrere le principali fasi storiche evolutive che portarono dalla semplice ed austera cartolina postale di ambito europeo, alle ricche e colorate cartoline illustrate di vario genere e provenienza (le Gruss aus tedesche, le cartoline pubblicitarie commerciali, le cartoline commemorative, le cartoline paesaggistiche...). Una particolare attenzione verrà posta sulle Etegami, cartoline che ancora oggi i bambini giapponesi disegnano. Nella fase laboratoriale ogni partecipante potrà realizzare la propria cartolina, ispirandosi ai principi delle Etegami.

OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030: 4 - Istruzione di qualità; 10 - Ridurre le disuguaglianze; 11 - Città e comunità sostenibili

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: A - Imparare ad imparare; B - Progettare; C - Comunicare; F - Risolvere i problemi; G - Individuare collegamenti e relazioni

7. OPERE IN MUSICA

Percorso multidisciplinare tra arte e musica

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA PRIMARIA**

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- analizzare le corrispondenze che si possono istituire tra gli elementi del linguaggio musicale (melodia, ritmo temporale, timbro, armonia, contrappunto) e quelli del linguaggio pittorico (linea, ritmo spaziale, colore, piani, intrecci);
- prendere consapevolezza che i suoni, i segni, le forme e i colori sono in grado di suscitare emozioni soggettive.

Partendo dal concetto di opera d'arte, si analizzeranno i mezzi che gli artisti e i musicisti hanno a disposizione per realizzare le loro creazioni. Con lo strumentario Orff metteremo in musica l'opera grafica creando una composizione musicale per aggiungere significato e atmosfera. Nella fase pratica i partecipanti realizzeranno un elaborato artistico ispirandosi ai concetti affrontati utilizzando le tecniche miste.

OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030: 4 - Istruzione di qualità; 10 - Ridurre le disuguaglianze; 11 - Città e comunità sostenibili

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: A - Imparare ad imparare; B - Progettare; C – Comunicare; F - Risolvere i problemi; G - Individuare collegamenti e relazioni



L'attività è svolta in collaborazione con l'Associazione Musicale "Il Pentagramma"

8. LA MIA CAMERA DELLE MERAVIGLIE, L'ANTENATA DEL MUSEO

Percorso sul concetto di Camera delle Meraviglie (o Wunderkammer)

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA PRIMARIA (IV-V classe)**

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DURATA: 1 ora e 30 minuti

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- apprendere il concetto di Camera delle Meraviglie;
- stimolare una riflessione sul concetto di "meraviglia" a seconda del periodo storico e dell'area geografica.

Le Camere delle Meraviglie (o Wunderkammer) tardo cinquecentesche, con le loro raccolte eclettiche e curiose, offrono numerosi spunti di riflessione sui concetti di collezionismo, museo e "meraviglia". Dopo una introduzione teorica seguirà una fase laboratoriale durante la quale i partecipanti realizzeranno un'originale "Camera delle meraviglie" utilizzando le tecniche del disegno e del collage.

OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030: 4 - Istruzione di qualità; 10 - Ridurre le disuguaglianze; 11 - Città e comunità sostenibili

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: A - Imparare ad imparare; B - Progettare; C - Comunicare; F - Risolvere i problemi; G - Individuare collegamenti e relazioni



9. I COLORI DEL NERO

Percorso sulle tecniche di stampa

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA PRIMARIA (IV-V classe)**
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DURATA: 1 ora e 30 minuti

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- apprendere i principi fondamentali delle diverse tecniche grafiche e della stampa;
- analizzare alcune opere esposte nelle mostre temporanee o conservate nella collezione.

Il percorso prevede una introduzione generale sui concetti di stampa e matrice. Partendo dall'osservazione e dall'analisi delle opere della collezione o esposte nelle mostre temporanee, saranno illustrati i procedimenti delle principali tecniche grafiche. Nella fase pratica i partecipanti sperimenteranno i concetti appresi attraverso la creazione di una matrice per la realizzazione delle stampe.

OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030: 4 - Istruzione di qualità; 10 - Ridurre le disuguaglianze; 11 - Città e comunità sostenibili

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: A - Imparare ad imparare; B - Progettare; C - Comunicare; F - Risolvere i problemi; G - Individuare collegamenti e relazioni

10. ALLE ORIGINI DEL COLORE

Percorso sul colore

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA PRIMARIA (IV-V classe)**
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DURATA: 1 ora e 30 minuti

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- apprendere le nozioni di "colore" e di "luce";
- apprendere l'importanza del "colore" nella storia delle arti.

Approfondiremo il concetto di colore ripercorrendo alcune delle tappe fondamentali della "storia dei colori" dall'antichità all'età medievale e rinascimentale fino all'età moderna e contemporanea. Nella parte laboratoriale i partecipanti realizzeranno un'opera d'arte utilizzando i colori da loro creati seguendo una ricetta medievale.

OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030: 4 - Istruzione di qualità; 10 - Ridurre le disuguaglianze; 11 - Città e comunità sostenibili

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: A - Imparare ad imparare; B - Progettare; C - Comunicare; F - Risolvere i problemi; G - Individuare collegamenti e relazioni



11. ALLA SCOPERTA DI PALAZZO LANFRANCHI

Percorso sulla storia architettonica dell'edificio

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA PRIMARIA (IV-V classe)**
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DURATA: 1 ora e 30 minuti

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- apprendere la storia architettonica del Palazzo a partire dalla sua origine nel contesto cittadino medievale delle “case torri”;
- analisi di alcune decorazioni pittoriche murali (ad esempio la “pittura a vaio”) e di alcuni elementi architettonici visibili nelle sale espositive.

Dopo un'introduzione sulle vicende storico-architettoniche di Palazzo Lanfranchi, dalla sua origine medievale fino al restauro del 1980, i partecipanti saranno guidati alla scoperta delle tracce delle antiche strutture e decorazioni medievali che caratterizzano il palazzo. I concetti appresi saranno messi in pratica nella parte laboratoriale attraverso la realizzazione di una casa torre utilizzando diverse tecniche artistiche.

OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030: 4 - Istruzione di qualità; 10 - Ridurre le disuguaglianze; 11 - Città e comunità sostenibili

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: A - Imparare ad imparare; B - Progettare; C - Comunicare; F - Risolvere i problemi; G - Individuare collegamenti e relazioni

12. DAL CODICE AL LIBRO

Percorso sull'evoluzione dei caratteri, dalla lettera miniata a quella stampata

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA PRIMARIA (IV-V classe)**
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- riconoscere le differenze tra “lettera miniata” e “lettera stampata”;
- approfondire alcuni aspetti formali del carattere e della sua evoluzione.

Nella prima parte verranno illustrati e spiegati i concetti di “miniatura” e di “lettera miniata” attraverso l'osservazione di alcuni esempi significativi. Durante il laboratorio saranno sperimentate alcune modalità operative dell'amanuense, come il disegno e la realizzazione ad acquerello della lettera miniata, e la copiatura di un testo. Il percorso può essere suddiviso in due incontri.

OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030: 4 - Istruzione di qualità; 10 - Ridurre le disuguaglianze; 11 - Città e comunità sostenibili

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: A - Imparare ad imparare; B - Progettare; C - Comunicare; F - Risolvere i problemi; G - Individuare collegamenti e relazioni



13. ARTISTI BOTANICI “IN ERBA

Percorso sull'arte botanica

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA PRIMARIA (IV-V classe)**
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DURATA: 2 ore

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- apprendere i principi fondamentali dell'arte botanica;
- sperimentare la tecnica dell'acquerello.

Antica è la tradizione della pittura botanica a Pisa, dove intorno alla metà del XVI secolo fu fondato uno dei primi orti botanici europei e fu praticata l'illustrazione scientifica. Dopo un'introduzione generale sull'arte botanica dal punto di vista storico, scientifico e tecnico, i partecipanti sperimenteranno i concetti appresi attraverso la realizzazione di una pagina di erbario con matite o acquerelli.

OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030: 4 - Istruzione di qualità; 10 - Ridurre le disuguaglianze; 11 - Città e comunità sostenibili

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: A - Imparare ad imparare; B - Progettare; C - Comunicare; F - Risolvere i problemi; G - Individuare collegamenti e relazioni

14. ALLA SCOPERTA DEL MUSEO DELLA GRAFICA DI PISA

Percorso sulla storia del Museo e della sua collezione

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA PRIMARIA (IV-V classe)**
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DURATA: 1 ora e 30 minuti

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- apprendere la storia del Museo e della sua collezione;
- apprendere i principi fondamentali delle diverse tecniche grafiche.

Attraverso la lettura di alcuni estratti del libro *Alla scoperta del Museo della Grafica di Pisa*, si ripercorrerà la storia del Museo e della sua collezione e, grazie agli esercizi e ai passatempi proposti nel libro, saranno approfondite le tecniche grafiche con cui sono state realizzate le opere della collezione. Nella parte laboratoriale sarà realizzato un disegno che darà la possibilità a ciascun alunno di partecipare al concorso rivolto alle scuole che hanno aderito a questo percorso. Al termine dell'attività la classe riceverà una copia omaggio del libro *Alla scoperta del Museo della Grafica di Pisa*, Edizioni ETS, Pisa 2021.

OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030: 4 - Istruzione di qualità; 10 - Ridurre le disuguaglianze; 11 - Città e comunità sostenibili

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: A - Imparare ad imparare; B - Progettare; C - Comunicare; F - Risolvere i problemi; G - Individuare collegamenti e relazioni



15. LA COLLEZIONE DI GRAFICA

Percorso sulle tecniche di stampa

FASCIA SCOLASTICA: **SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO**

DURATA: 1 ora e 30 minuti

OBIETTIVI E CONTENUTI:

- apprendere i principi fondamentali delle diverse tecniche grafiche e di stampa;
- analizzare alcune opere esposte nelle mostre temporanee o conservate in collezione.

Dopo un'introduzione alla storia della Collezione, saranno illustrate le principali tecniche grafiche con cui sono state realizzate le opere conservate al Museo. A seguire i partecipanti saranno guidati nell'analisi diretta dei disegni e delle stampe esposte nelle mostre temporanee o conservate negli archivi.

OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030: 4 - Istruzione di qualità; 10 - Ridurre le disuguaglianze; 11 - Città e comunità sostenibili

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: A - Imparare ad imparare; B - Progettare; C - Comunicare; F - Risolvere i problemi; G - Individuare collegamenti e relazioni