



MUSEO ARCHEOLOGICO DI PALAZZO BELGIOJOSO

PROPOSTA DIDATTICA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (11-14 anni)

IL MESTIERE DELL'ARCHEOLOGO

L'archeologia è una disciplina a cavallo fra storia e scienza: si occupa di ricostruire il passato attraverso lo studio delle fonti materiali, ma per farlo ha bisogno di un solido metodo e dell'aiuto di storici e scienziati. La procedura con cui gli archeologi riportano alla luce i reperti si chiama scavo archeologico: va eseguito in modo rigoroso in quanto non è ripetibile. Il laboratorio, a partire dall'osservazione di alcuni selezionati reperti di varie epoche (dalla preistoria all'alto medioevo) conservati in museo, permette di sperimentare in prima persona, seppur in modo semplificato, le procedure di un vero scavo: come si usano gli strumenti, come si raccolgono i dati e quali sono essenziali, come si compila una scheda di unità stratigrafica...

Durata: 2 ore

Produzione: ogni studente imparerà le procedure base dello scavo utilizzando una piccola vaschetta di terra all'interno della quale sono sepolti dei reperti. Dovrà, con la guida dell'educatore, effettuare un piccolo scavo e documentare il ritrovamento compilando una scheda guidata, strutturata per stimolare l'osservazione e il ragionamento e formulata a partire dalle vere schede U.S. che si usano sui cantieri.

Obiettivi didattici

- conoscere il museo come luogo della memoria storica e dell'esperienza
- acquisire consapevolezza del passato per meglio comprendere il presente familiarizzare con i concetti di stratigrafia e scavo
- comprendere il valore dei reperti archeologici come documenti nel processo di costruzione della storia antica
- sperimentare con materiali tattili
- saper distinguere fonti materiali, scritte e iconografiche
- apprendere e mettere in pratica azioni basilari connesse alla pratica di scavo
- saper osservare e descrivere
- saper collaborare con gli altri

MEMORIE DI PIETRA, MEMORIE DI CARTA: le regole della comunicazione dai Romani ad oggi

Parole latine e abbreviazioni arrivano a noi grazie alla scelta di un supporto durevole come la pietra. Questi messaggi seguivano regole precise e non ci si poteva sbagliare: sigle, distribuzione del testo, a volte immagini significative... tutto ciò ci può apparire come difficile da interpretare, ma con l'aiuto di un educatore esperto diventeremo capaci di decifrare le epigrafi



del museo di Lecco grazie a una scheda didattica. Ci sposteremo poi nel Museo Storico per ritrovare, in oggetti decisamente più vicini ai nostri tempi, gli stessi meccanismi della comunicazione, oppure accorgerci dei grandi cambiamenti che sono avvenuti.

Durata: 2 ore

Produzione: ogni ragazzo avrà a disposizione una scheda didattica da completare e i materiali per produrre una propria epigrafe

Obiettivi didattici:

- Imparare le regole base dell'epigrafia antica e metterle in pratica
- Ragionare sulle fonti iconografiche, scritte, materiali
- Comprendere alcuni dei meccanismi della comunicazione
- Diventare più consapevoli degli strumenti che abbiamo a disposizione per comunicare oggi e come possiamo usarli

LEGAMI DI FERRO

Nella storia dell'umanità, la possibilità di manipolare i metalli ha sempre influito enormemente sullo sviluppo di ogni civiltà, tanto che nello studio della preistoria si suddividono le epoche in base agli stadi evolutivi della metallurgia. Dopo millenni dominati dalla pietra, ecco l'età del rame, poi del bronzo, infine del ferro. Armi, utensili, gioielli, monete: nelle vetrine del museo archeologico percorriamo questa avventura appassionante che ci porta dalla preistoria all'alto medioevo attraverso gli oggetti di metallo, ma non solo. L'ultima sezione, dedicata in modo specifico alla metallurgia, ci permette di conoscere i siti e le tecniche di estrazione mineraria in uso fino al medioevo. Infine, trasferendoci al museo storico, terminiamo l'esperienza di visita in modo interattivo, usando gli strumenti multimediali che ci permettono di risalire al presente attraverso l'epoca della Rivoluzione industriale che nel Lecchese è indissolubilmente legata alla lavorazione dei metalli. Non solo oggetti in mostra, ma soprattutto mappe e filmati che ci fanno riflettere sul presente, con uno sguardo al futuro.

Durata: 2 ore

Produzione: visita guidata condotta in modo interattivo, stimolando l'osservazione e il ragionamento a partire dagli oggetti del museo e dall'uso delle fonti multimediali.

Obiettivi didattici:

- Comprendere gli stadi evolutivi della metallurgia e il loro legame con la periodizzazione storica
- Conoscere più a fondo il territorio lecchese in rapporto con luoghi di estrazione e lavorazione del metallo
- Comprendere l'impatto della metallurgia sulla società
- Riflettere sui cambiamenti del territorio
- Ritrovare le tracce del passato nel presente
- Imparare a interrogare le fonti con gli strumenti che il museo mette a disposizione



LECCO NEI SECOLI: tante forme di abitare il territorio

La visita guidata al museo archeologico permette di ripercorrere, dalla preistoria all'alto medioevo, l'evoluzione del territorio di Lecco. Il percorso espositivo è infatti organizzato secondo criteri cronologici e topografici: gli accampamenti stagionali preistorici, i villaggi palafitticoli, le sepolture in grotta e le necropoli, le signorili ville romane sulle sponde del Lario, gli insediamenti fortificati del Monte Barro e il sito siderurgico dei Piani d'Erna. Nel museo storico la sala della metallurgia ci aiuta a leggere i più recenti cambiamenti, dal Settecento alla Rivoluzione industriale, che ci hanno consegnato la Lecco odierna.

Dopo la parte in museo, usciamo in città per una visita guidata che coinvolge il centro storico: in pochi minuti di camminata, mappa alla mano, incontriamo ciò che resta del vallo delle mura, le imponenti fortificazioni di epoca spagnola che si spingevano un tempo fino al lago. Individuiamo sulla mappa gli elementi, sia antropici che naturali, che hanno plasmato il paesaggio urbano nel tempo a partire dai torrenti fino al sedime della ferrovia. Riallacciamo, tappa per tappa, il secolare rapporto tra ambiente naturale e l'essere umano che lo sceglie, abita, utilizza, piega al proprio volere e modella, tra successi ed insuccessi. Comprendiamo il processo che ci ha portato ad essere, oggi, cittadini consapevoli del patrimonio (naturale, materiale e immateriale) che abitiamo e in cui cresciamo.

Durata: 1 ora e 30 minuti solo visita guidata + opzionale visita in città di 1 ora e 30 minuti

Produzione: durante la visita guidata si interviene graficamente su una mappa cittadina per segnalare gli elementi salienti dell'organizzazione urbana

Obiettivi didattici:

- Conoscere le forme degli insediamenti, dalla preistoria al Medioevo, attraverso le tracce materiali
- Conoscere meglio il proprio territorio
- Riflettere sulle strategie di adattamento all'ambiente e sui cambiamenti del territorio
- Stimolare spirito critico e di osservazione
- Imparare ad orientarsi in città leggendone i luoghi in senso diacronico
- Diventare cittadini più consapevoli del proprio patrimonio storico-artistico

DALLE CAVERNE ALLE STALLE. L'evoluzione degli animali e il loro posto accanto all'uomo

L'archeozoologia è la disciplina che si occupa dello studio dei resti animali, fornendo interessanti dati sulle comunità del passato come l'alimentazione e l'economia, dati sull'ambiente e sugli antichi culti. La visita al Museo Naturalistico e Archeologico consentirà di ripercorre le tappe evolutive delle diverse specie presenti nella sezione zoologica e osteologica del museo e di osservare più da vicino quali strumenti potevano essere ricavati proprio con le ossa degli animali.

Durata: 2 ore

Produzione: Diverse resti faunistici provenienti da contesti archeologici saranno a disposizione degli studenti per poter riconoscere il distretto anatomico (cranio, mandibola, scapola,...) e la specie di appartenenza. Verranno prese diverse misurazioni che consentiranno di compilare la



Scheda Archeozoologica da campo. Infine, gioco a squadre, la classe sarà suddivisa in piccoli gruppi per cercare di ricostruire, come un puzzle, lo scheletro di diversi animali.

Obiettivi didattici:

- Comprendere l'evoluzione degli animali attraverso i cambiamenti scheletrici
- Distinguere gli animali selvatici da quelli domestici tramite l'analisi osteologica
- Analizzare il ruolo degli animali nella vita dell'uomo nel tempo
- Confrontare lo scheletro degli animali per capire analogie e differenze con lo scheletro umano
- Osservare strumenti e relative lavorazioni di strumenti in osso



MUSEO DI STORIA NATURALE – PALAZZO BELGIOJOSO

PROPOSTA DIDATTICA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (11-14 anni)

NATURALISTI SUL CAMPO

Una giornata da veri ricercatori tra museo e territorio! Esploriamo la collezione zoologica di Carlo Vercelloni, approfondendo adattamenti, comportamenti e biodiversità di animali autoctoni o provenienti da tutto il mondo. Passeggiando in ambiente urbano e lacustre, proveremo ad utilizzare binocolo, cannocchiale, lenti, fototrappole e chiavi dicotomiche per osservare e identificare gli esseri viventi che incontreremo. Ogni scoperta viene documentata nel diario di campo, offrendo un'esperienza concreta di ricerca scientifica.

Durata: Half Day o Full Day

Modalità: visita al museo con escursione naturalistica

IMPRONTE FOSSILI

Diventiamo veri paleontologi per risolvere un mistero antico milioni di anni! Come in un'avventura a tappe, seguiremo la storia della terra e l'evoluzione degli organismi viventi attraverso un paper game.

Analizzeremo reperti fossili, scopriremo come si sono formati, osserveremo forme, tracce e adattamenti. Per concludere, realizzeremo delle impronte fossili in argilla, ragionando sulle tracce del passato e quelle che l'uomo lascerà al futuro.

Durata: 2:00 h

Modalità: visita interattiva del museo con particolare riferimento alla collezione paleontologica e laboratorio manuale

LA SCIENZA AD OCCHI CHIUSI

Un percorso pensato per rendere il museo accessibile anche ai non vedenti, in cui possiamo esplorare e toccare reperti di flora e fauna. Bendati, ci affidiamo al tatto, all'olfatto e all'udito per analizzare e descrivere ciò che incontriamo, trasformando l'esperienza in un laboratorio scientifico multisensoriale. Ci ritroveremo tra le mani piume o penne? Ossa o legno? Palchi di cervo o corna di camoscio? L'analisi dei reperti diventa un esercizio di classificazione e ragionamento, stimolando capacità di confronto, interpretazione e metodo scientifico.



Durata: 1:30 h

Modalità: visita multisensoriale del museo

DETECTIVE DELLA NATURA

Armati di curiosità, ci trasformiamo in investigatori per scoprire i segreti del mondo animale. A squadre risolviamo indovinelli che ci guidano tra le sale della collezione zoologica, dove scopriremo i meccanismi evolutivi in relazione agli habitat, il mimetismo e le tecniche di sopravvivenza. Analizziamo tracce e segni lasciati dalla fauna del territorio e, proprio come fanno i ricercatori nei monitoraggi naturalistici, compiliamo l'identikit per svelarne le caratteristiche nascoste.

Durata: 2:00h

Modalità: visita interattiva del museo

Obiettivi didattici:

- Sviluppare capacità di analisi e osservazione scientifica attraverso un approccio multisensoriale
- Stimolare il pensiero critico e la capacità di raccolta e interpretazione di dati naturalistici
- Rafforzare l'osservazione diretta e la documentazione scientifica in ambiente naturale
- Favorire il collegamento tra teoria ed esperienza concreta di osservazione



MUSEO DI STORIA – PALAZZO BELGIOJOSO

PROPOSTA DIDATTICA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (11-14 anni)

Le nostre visite guidate propongono un approccio coinvolgente e interattivo alla storia, pensato in particolare per le scuole secondarie di primo e secondo grado. Il percorso parte dall'osservazione e dall'analisi di fonti documentarie, fotografie d'epoca, materiali audiovisivi e testimonianze orali, per avvicinare gli studenti al metodo storico in modo concreto e partecipato.

Attraverso approfondimenti tematici, costruiti attorno a vicende, luoghi e personaggi del territorio, la storia locale diventa punto di partenza per comprendere fenomeni storici più ampi, legati al contesto nazionale e internazionale.

Un'occasione per stimolare il pensiero critico, la capacità di lettura delle fonti e il senso di appartenenza al proprio territorio, con uno sguardo aperto al mondo.

Obiettivi didattici:

- Assicurare un'istruzione inclusiva, equa e di qualità e promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti. Le attività promuovono l'educazione alla cittadinanza attiva, lo sviluppo del pensiero critico e la comprensione dei processi storici attraverso metodi didattici innovativi e inclusivi.
- Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili. Approfondire la storia locale aiuta a rafforzare il legame con il territorio, promuove la valorizzazione del patrimonio culturale e incoraggia forme di cittadinanza consapevole e responsabile.
- Promuovere società pacifiche e inclusive per uno sviluppo sostenibile. Lo studio della storia, anche a partire da testimonianze locali, favorisce la comprensione dei conflitti del passato e dei valori democratici, contribuendo alla formazione di cittadini attivi e informati.
- Rafforzare i mezzi di attuazione e rinnovare il partenariato mondiale per lo sviluppo sostenibile. Il progetto educativo può prevedere collaborazioni tra scuole, musei, enti locali e associazioni, creando una rete educativa territoriale in linea con la logica della cooperazione e del partenariato.

PALAZZO DELLE PAURE – GALLERIA D'ARTE MODERNA E CONTEMPORANEA

PROPOSTA DIDATTICA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (11-14 anni)

PIANTE RESISTENTI: MATERIALI RITROVATI PER STORIE DI NATURA

Immagina di poter trasformare rifiuti e frammenti in piante resistenti, che non solo crescono, ma raccontano storie di cura, riuso e resilienza. Nel laboratorio Piante Resistenti, i ragazzi esploreranno il mondo della sostenibilità attraverso l'arte, ispirandosi al lavoro dell'artista Alik Cavaliere, che sapeva come trasformare materiali di scarto in opere che parlano della vita, della natura e della capacità di resistere alle difficoltà. In un'atmosfera creativa e coinvolgente, ogni partecipante avrà la possibilità di dare vita a una "pianta" unica, fatta di fil di ferro e materiali di recupero, come tappi, bottoni e vecchi giornali. I più piccoli, con grande fantasia, costruiranno una pianta che racconta il loro rapporto con la natura e il valore di riprogettare ciò che sembra destinato a finire nel dimenticatoio, mentre i ragazzi delle scuole secondarie si immergeranno nel concetto di cura, provando a rappresentarlo fisicamente con i materiali a disposizione. Sarà un viaggio emozionante, dove il pensiero incontra il fare e l'arte diventa il ponte che collega il mondo delle idee a quello tangibile. Il laboratorio si concluderà con una piccola mostra finale, dove tutte le opere, nate da pezzi di materia e pensiero, si uniranno in un racconto collettivo di cura e sostenibilità. Ogni pianta resistente, ogni scultura sarà una testimonianza della creatività e dell'impegno dei ragazzi, che, anche attraverso un semplice strappo o un filo, si impegneranno a costruire e proteggere un mondo migliore, più consapevole e sostenibile.

Durata: 2 ore (visita + laboratorio)

Produzione: Laboratorio ispirato all'opera di Alik cavaliere (*Racconto*): usando fil di ferro ed elementi di recupero si realizzeranno delle "piante resistenti". Ragazzi e ragazze lavoreranno sul concetto di cura. Ogni alunno scriverà su un biglietto anonimo cos'è per lui/lei la cura e, dopo aver pescato a caso, da una scatola, il concetto su cui lavorare ed esprimersi, ciascuno proverà a raffigurarlo con i materiali di recupero a disposizione.

Obiettivi didattici:

- Istruzione di qualità: Il laboratorio stimola un'educazione inclusiva, creativa e pratico-esperienziale, consentendo agli studenti di sviluppare competenze artistiche, ma anche di acquisire una consapevolezza profonda sui temi della sostenibilità e del riuso. Ogni partecipante ha l'opportunità di esprimere le proprie idee, affrontando in modo accessibile e coinvolgente concetti complessi come la cura dell'ambiente e il riciclo.

- Consumo e produzione responsabili: Attraverso la tecnica del riuso e la creazione di "piante resistenti" con materiali di recupero, i ragazzi imparano a riflettere sull'importanza di un consumo responsabile e sull'idea di riutilizzare ciò che altrimenti verrebbe sprecato. L'arte diventa quindi un veicolo per promuovere pratiche di produzione e consumo sostenibili, sensibilizzando i giovani sul valore del riciclo e del riutilizzo creativo.
- Lottare contro il cambiamento climatico: Il laboratorio incoraggia i partecipanti a riflettere su come la cura della natura e il rispetto per l'ambiente siano fondamentali per contrastare il cambiamento climatico. Creando opere che rappresentano la resistenza e la resilienza della natura, i ragazzi vengono sensibilizzati all'importanza di proteggere l'ambiente e di promuovere azioni concrete a favore della sostenibilità.
- Vita sulla terra: La realizzazione di "piante resistenti" con materiali di recupero promuove un approccio ecologico all'arte e alla sostenibilità. I partecipanti sono invitati a riflettere su come proteggere e rigenerare gli ecosistemi naturali, utilizzando i materiali in modo responsabile e creativo, contribuendo così alla consapevolezza sull'importanza della biodiversità e della salute degli ambienti naturali.

STRAPPA QUI. IL GIOCO DEL DECOLLAGE

Manifesti strappati che creano poesie visive: così lavorava Mimmo Rotella, artista capace di raccontare storie nascoste. Nel corso del laboratorio i partecipanti analizzeranno il ruolo dell'immagine pubblicitaria e del manifesto nella società contemporanea, per poi sperimentare la tecnica del *décollage*. Attraverso lo strappo, le sovrapposizioni, i frammenti di parole e la trasformazione di immagini si creeranno nuovi messaggi visivi. La visita sarà accompagnata dalla lettura di brevi scritti dell'artista.

Durata: 2 ore (visita + laboratorio)

Produzione: laboratorio ispirato ai *décollages* di Mimmo Rotella (Sfera in collezione). Partendo da ritagli di riviste e giornali e sperimentando la tecnica di stampa con tempera i partecipanti saranno invitati a creare scritte e mascherine di cartone o a stampare direttamente la texture di alcuni materiali ai quali dare nuovo significato, coerentemente al manifesto creato (es. juta, carta ondulata, retine...).

Obiettivi didattici:

- Istruzione di qualità: Il laboratorio stimola la creatività e l'innovazione, permettendo agli studenti di esplorare una tecnica artistica unica e di sviluppare le loro capacità espressive attraverso il *décollage*. Ogni partecipante ha la possibilità di esprimere la propria visione personale, acquisendo competenze artistiche e analitiche in un ambiente stimolante e inclusivo.
- Innovazione, industria e infrastruttura: Il laboratorio incoraggia gli studenti a riflettere sull'uso innovativo di materiali e tecniche artistiche. L'analisi e la sperimentazione del *décollage* (strappare, sovrapporre, decontestualizzare) offre uno spunto per l'innovazione nell'arte, mostrando come materiali di uso comune possano essere trasformati in nuove forme espressive e creative, stimolando la capacità di pensare fuori dagli schemi.

- Consumo e produzione responsabili: Attraverso il decollage, che sfrutta materiali riciclati come manifesti pubblicitari, il laboratorio sensibilizza gli studenti sulla sostenibilità e sull'importanza del riuso creativo. Questa pratica, che trasforma oggetti destinati a essere scartati in opere d'arte, promuove un approccio artistico responsabile e consapevole, riflettendo sul valore del riutilizzo e sulla cultura del riciclo.
- Pace, giustizia e istituzioni solide: Il laboratorio esplora come l'arte possa dare voce a messaggi di cambiamento sociale e critiche alla pubblicità e alla cultura dei consumi. L'approccio al décollage come mezzo per creare nuovi messaggi visivi invita gli studenti a riflettere sulle dinamiche di potere, consumo e comunicazione nella società contemporanea, promuovendo una visione critica e consapevole dei media e della cultura dominante basata sull'eccesso di immagini.

SCRITTURA CRE-ATTIVA: PAROLE CHE DIVENTANO IMMAGINI

In questo laboratorio ispirato all'opera "Lettere di un'amica" di Giuseppe Maraniello, i partecipanti esploreranno il concetto di comunicazione e di espressione personale attraverso la fusione tra scrittura e arte visiva. L'opera di Maraniello, che gioca con le lettere e i segni come forme artistiche, diventa il punto di partenza per una riflessione sulla parola come strumento creativo e visivo. Il laboratorio invita gli studenti a rielaborare il concetto di "lettera" come forma espressiva, non solo come mezzo di comunicazione tradizionale, ma come oggetto artistico che porta con sé un messaggio visivo e simbolico. Attraverso un gioco di tipografia, calligrafia e disegno, gli studenti impareranno a trasformare le parole in vere e proprie opere d'arte, esplorando il potere della scrittura e il suo significato emotivo e visivo.

Durata: 2 ore (visita + laboratorio)

Produzione: Dopo un approfondimento sull'opera oggetto del laboratorio e sul suo artista, gli studenti, divisi in piccoli gruppi o singolarmente, saranno invitati a creare una composizione visiva utilizzando delle lettere. Ogni partecipante dovrà scegliere una parola o una frase che per lui rappresenti un'emozione, un pensiero o un valore importante, e trasformarla in un'opera visiva. Gli studenti potranno utilizzare calligrafia per creare lettere stilizzate e personalizzate; ritagliare, sovrapporre e decontestualizzare le lettere per costruire immagini astratte; usare materiali come carta, fotografie, inchiostro e colori per dare vita alle lettere e comunicare un messaggio visivo che va oltre il semplice testo scritto. Durante questa fase, i ragazzi avranno la possibilità di giocare con la tipografia, esplorando vari stili di scrittura e tecniche artistiche per dare vita alle parole in modo personale e creativo.

Obiettivi didattici:

- Istruzione di qualità: Sviluppare il pensiero critico e la consapevolezza – Gli studenti useranno le lettere e le parole come strumenti per analizzare e riflettere sulle sfide globali, imparando ad esprimere in modo creativo il loro punto di vista su temi come la sostenibilità, la giustizia sociale e il benessere, rafforzando così il loro ruolo di cittadini attivi.
- Lotta contro il cambiamento climatico e l'ingiustizia sociale: Attraverso la creazione di opere visive con le parole, gli studenti saranno incoraggiati a comunicare messaggi



urgenti legati alle principali tematiche che riguardano l'attualità, trasformando il linguaggio in un mezzo di espressione e attivismo.

- Ridurre le disuguaglianze: Il laboratorio permetterà agli studenti di esplorare la diversità linguistica e culturale, usando la creatività per superare le barriere comunicative e per creare un "alfabeto" comune che celebri le differenze e promuova la tolleranza e il rispetto reciproco.
- Partnership per gli obiettivi: Il progetto incoraggerà la collaborazione tra gli studenti nella creazione di una o più opere collettive insegnando loro come la cooperazione e la condivisione di idee siano essenziali per affrontare e raggiungere con successo gli obiettivi complessi.

TARIFFE E PRENOTAZIONE

Servizi didattici	Costo
Solo attività didattica in musei fino a 1,30 h	€ 125,00
Solo attività didattica in musei fino a 2 h	€ 150,00
Itinerario (scuole o gruppi) fino mezza giornata	€ 200,00
Itinerario (scuole o gruppi) fino a tutta la giornata	€ 330,00
Visite guidate a turno fisso, a raccolta, da organizzarsi nei fine settimana di apertura delle mostre temporanee o mensilmente in caso di visite guidate a raccolte espositive stabili, durata 75 minuti	€ 100,00
Visite guidate + laboratori didattici, a raccolta, da organizzarsi nei fine settimana di apertura delle mostre temporanee o mensilmente in caso di visite guidate a raccolte espositive stabili, durata 120 minuti	€ 120,00

Per prenotazioni e ulteriori informazioni su tariffe ed eventuali politiche scontistiche

Mail: educazione.museilecco@artuassociazione.org

Cell.: 331706342