

## Progetto didattico

### **SCUOLAMUSEO NEL BORGO DI MORRO D'ALBA**

#### **PROPOSTE DIDATTICHE**

Il Comune di Morro d'Alba vi invita a prenotare le proposte didattiche per l'anno scolastico in corso per avvicinare in modo piacevole e stimolante gli studenti al nostro patrimonio culturale che viene così riscoperto, valorizzato e attualizzato. Il progetto didattico **SCUOLAMUSEO NEL BORGO DI MORRO D'ALBA** è un'opportunità per far vivere il **Museo Utensilia** e i luoghi d'arte del Borgo di Morro d'Alba, uno dei Borghi più belli d'Italia, traducendo i contenuti delle collezioni museale e le opere d'arte del territorio in un linguaggio adatto alle diverse età scolastiche, per sviluppare un racconto che coinvolge museo, borgo e territorio, per elaborare un piano di studio interdisciplinare in armonia con i programmi ministeriali, per coinvolgere gli studenti in esperienze che favoriscono la lettura del patrimonio storico, artistico e architettonico. Solo così il museo e il territorio infatti, oltre che spazio espositivo e di conservazione, diventano luoghi di incontro, di lavoro, di sperimentazione e di ricerca. Tutte le attività descritte qui di seguito, sono inserite nel ns. sito web. Queste hanno un costo di **4 euro** ad alunno e si attivano a partire da un minimo di 10 partecipanti.

I programmi dettagliati delle proposte didattiche ed ulteriori informazioni possono essere reperite al 328 5487491 (Assessorato Cultura Turismo e Attività Produttive del Comune di Morro d'Alba) o con mail a [comune@comune.morrodalba.an.it](mailto:comune@comune.morrodalba.an.it) presso il quale vanno effettuate le prenotazioni, unitamente alla telefonata al numero indicato e con successivo invio di mail del Dirigente scolastico.

#### LABORATORIO: Alla scoperta degli animali misteriosi

Tanto tempo fa, nel nostro museo, si sono intrufolati diversi animali... alcuni molto comuni che abitano la nostra campagna, ma altri davvero bizzarri! Aiutaci a cercare le loro tracce lungo le sale del museo! Obiettivi: Avvicinamento alla storia di Morro d'Alba, arricchimento del vocabolario, stimolazione della creatività e della curiosità.

Destinatari: **Scuola dell'Infanzia**. Durata: circa 1 ora.

#### LABORATORIO: Scopriamo il Borgo di Morro d'Alba

I ragazzi scopriranno il bellissimo borgo di Morro d'Alba, uno dei Borghi più belli d'Italia, le sue peculiari caratteristiche architettoniche e la sua evoluzione nel corso della storia. Impareranno inoltre a riconoscere le sue parti architettoniche attraverso un grande caccia al tesoro ricca di enigmi e rebus da risolvere.

I parte: Storia e parti architettoniche del sito (in classe, durata 2 ore) Il parte: Caccia al tesoro (nel borgo di Morro d'Alba durata 2 ore).

Destinatari: **classi I e II della Scuola Secondaria di II grado**.

#### LABORATORIO: Caccia all'oggetto nascosto

Cosa sono gli oggetti che si trovano nel museo? Come si chiamano? A cosa servivano? I bambini, attraverso una caccia all'oggetto, impareranno a riconoscere gli strumenti che fanno parte della collezione ragionata di strumenti della cultura contadina conservati nel Museo Utensilia.

Destinatari: **scuola dell'infanzia e scuola primaria**. Durata: Variabile, almeno 30 minuti.

#### PERCORSO INTERATTIVO: Per le vie del Borgo

Visitiamo insieme il borgo di Morro d'Alba, la sua rocca, gli edifici emblema della città, dalla Chiesa di San Gaudenzio, al palazzo Comunale, il Camminamento di Ronda detto "La Scarpa", l'Auditorium di Santa Teleucania e le sue esposizioni, ed infine i Sotterranei del Castello, sede anche del Museo Utensilia e della mostra Permanente del maestro della fotografia Mario Giacomelli.

Destinatari: **Scuola Primaria e Secondaria di I e II grado**. Durata: 2 ore circa.

#### LABORATORIO: caccia ai tesori del borgo

In questo caso la visita guidata ai "Tesori del Borgo" si arricchisce del coinvolgimento diretto dei partecipanti che verranno dotati di una "mappa del borgo" e una scheda che riporta delle immagini di particolari dei suoi "Tesori". I ragazzi durante la visita, ascoltando le spiegazioni della guida e osservando attentamente i luoghi, impareranno a conoscere il patrimonio storico e artistico del borgo e a collocarlo sulla mappa. Scoprire Morro d'Alba attraverso questo laboratorio interattivo, renderà la visita al borgo un'esperienza entusiasmante da ripetere anche con le famiglie.

Destinatari: **Scuola Primaria e Secondaria di I**. Durata: 2 ore circa.

#### LABORATORIO: Memory Morro

Il classico gioco del Memory realizzato con le immagini più significative del borgo di Morro d'Alba, che raccontano i luoghi, le persone, la Storia, il Borgo, il suo paesaggio, la sua economia.

Da giocare a squadre stimolando l'interazione dei bambini che imparano così a conoscere Morro d'Alba e i suoi elementi distintivi.

Destinatari: **Scuola dell'infanzia; scuola Primaria e Secondaria**. Durata: Variabile, almeno 30 minuti.

LABORATORIO: Il Paesaggio Collinare Descrizione: visita guidata dedicata laboratorio finale con giocoverifica. I ragazzi saranno, poi, chiamati a visionare un video interattivo in cui si narrano le peculiarità del paesaggio collinare, la sua definizione, le sue caratteristiche, la flora la fauna, gli eventi e i fenomeni naturali che lo hanno modificato, il suo ecosistema, l'intervento umano su di esso. Al termine verrà loro consegnata una scheda quiz, con la quale dovranno andare a cercare gli strumenti, e lo loro specifiche funzioni, con i quali l'uomo può modificare l'aspetto del paesaggio collinare sia rispettandolo, sia forzando i suoi equilibri. Finalità: l'attività museale si prepone di affiancarsi ai programmi scolastici che iniziano lo studio degli ambienti geografici, con particolare riferimento a quello collinare, approfondendo le caratteristiche di questo grazie alla collezione del Museo Utensilia. Particolare attenzione è rivolta al rapporto tra il lavoro dell'uomo e i cambiamenti ambientali, positivi e negativi, che ne derivano (max 25 studenti). Destinatari: **Scuola Secondaria di I grado**. Durata: circa 2 ore.

#### LABORATORIO: La casa colonica

Descrizione: visita guidata dedicata alle varie fasce di età e laboratorio finale con gioco-verifica in cui i partecipanti saranno chiamati a montare una tipica casa colonica marchigiana in scala ed arrearla in tutti i suoi aspetti con gli oggetti, in miniatura, che hanno conosciuto lungo il percorso museale. Finalità: il laboratorio è stato ideato per le classi primarie, ma molto richiesto anche dalle prime secondarie di I grado, che si apprestano a studiare la storia come nostro passato più o meno remoto, per carpirne le diversità con la vita coeva, i livelli evolutivi socioeconomici, i rapporti con le economie di sussistenza, la vita quotidiana. Tale attività didattica propone la conoscenza diretta della vita quotidiana mezzadrile fornendo i supporti visibili e concreti per operare confronti diretti tra la nostra epoca e la società contadina oramai lontana non tanto nel tempo, ma nello stile di vita e nelle abitudini quotidiane (max 25 studenti). Destinatari: **Scuola Primaria e Secondaria di I grado**. Durata: 2 ore circa.

#### LABORATORIO: piccole e grandi donne al museo PREVISTO PER MARZO

Descrizione: in questo laboratorio Ludico Didattico, i misteriosi sotterranei del Castello, dove è collocato il Museo Utensilia, vengono scelti per presentare la storia di dieci grandi donne. La storia di queste grandi donne, tratta dal libro "Storie della Buonanotte per bambine ribelli" di Elena Favilli e Francesca Cavallo, sarà letta ed ascoltata dalle grandi e piccole donne (e non solo) che decideranno di partecipare a questo laboratorio molto originale per riflettere sull'importanza e l'evoluzione della figura femminile nella storia. I giovani partecipanti potranno poi disegnare, all'interno di un'apposita cornice, il loro volto e scrivere brevemente la loro storia, che rimarrà esposta nelle sale del museo per tutto il mese di marzo 2020. Potranno anche decidere di disegnare il volto del personaggio femminile che più li ha colpiti.

L'iniziativa, ideata dall'Amministrazione Comunale di Morro d'Alba, si svolge in collaborazione con la Biblioteca Comunale, in occasione della Giornata Internazionale della Donna e si attiva come laboratorio didattico al Museo per le scuole in tutto il mese di marzo. A richiesta può essere organizzato anche in altri momenti dell'anno.

L'evento ha fatto parte nel 2019 del Gran Tour Cultura delle Marche.

Destinatari: **Scuola Primaria e Secondaria di I grado**. Durata: 2 ore circa.

#### LABORATORIO: "I mostri di Dante" PREVISTO PER MARZO

Descrizione: Il Dantedì è l'iniziativa istituita dal Ministero della Cultura per diffondere la conoscenza del Sommo Poeta. Il Laboratorio ludico-didattico "**I mostri di Dante**" è ispirato al libro di Mirko Volpi con le illustrazioni di Laura Vaioli e Giacomo Guccinelli, edito da Salani editore. Prevede una mostra che racconta Dante e parla dei mostri che si trovano nel suo immaginario inferno, altri giochi da tavolo ispirati alla Divina Commedia, e una serie di enigmi e attività di ricerca che consentono, giocando, di conoscere Dante e le sue opere più importanti. Il laboratorio è un divertimento per tutta la famiglia ma particolarmente adatto per la didattica scolastica. L'Ingresso è di 4 euro a bambino.

Il Laboratorio è stato accreditato dal Ministero dei Beni Culturali fra gli eventi dedicati al Dantedì.

Destinatari: **Scuola Primaria e Secondaria di I grado**. Durata: 1 ore circa.

#### LABORATORIO: Caccia al particolare

Descrizione: in questo laboratorio Ludico Didattico, la collezione fotografica del Maestro Mario Giacomelli, allestita presso il Museo Utensilia, diventa il focus della ricerca. Bambini e ragazzi, dopo aver ricevuto le informazioni in merito al lavoro di Giacomelli, sulla collezione fotografica esposta, e sulla collezioni di strumenti, potranno osservare le opere ricercando i particolari che vengono evidenziati. Alcune didascalie collegheranno le immagini con la collezione ragionata di strumenti della cultura mezzadrile, lasciando lo spazio, per i più grandi, anche ad una riflessione guidata sul paesaggio.

**Scuola Primaria e Secondaria di I**. Durata: 2 ore circa.

#### LABORATORIO: Halloween al museo PREVISTO PER OTTOBRE

Descrizione: Il tema di Halloween viene scelto come occasione di gioco per stimolare l'attività di ricerca delle zucche nascoste nel percorso museale e la scoperta di oggetti che fanno parte della collezione ragionata della cultura mezzadrile durante il percorso di visita al Museo Utensilia.

Destinatari: **Scuola dell'infanzia**. Durata circa 2 ore.