SERVIZIO EDUCATIVO

2022-2023

Polo Museale Civico
e Biblioteca Civica "V. Bindi"
di Giulianova

Città di Giulianova
Assessorato alla Cultura
Assessorato alla Pubblica Istruzione

Pinacoteca
Civica
Vincenzo Bindi
Giulianova

GI
MU

POLO
MUSEALE
CIVICO
GIULIANOVA

Biblioteca Civica
Vincenzo Bindi
GIULIANOVA

Presentazione

Il Polo Museale Civico di Giulianova offre agli istituti scolastici della provincia di Teramo, nonchè alla cittadinanza tutta, un fondamentale strumento di conoscenza e valorizzazione del patrimonio culturale: il servizio educativo.

I Musei Civici, infatti, in quanto di pubblica proprietá e utilitá, 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 societá 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 f ini di studio, di educazione e di diletto".

L'Educazione al Patrimonio é un elemento fondamentale della missione del museo nella societá odierna e puó attivare benefici inaspettati nello sviluppo della persona, della comunitá e, di conseguenza, nei contesti economici e sociali di pertinenza. Questo tipo di approccio, giá 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, é 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 Attivitá 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'accessibilitá fisica e intellettuale alla totalitá dei visitatori, vedendo nell'istituzione del servizio educativo uno strumento indispensabile per la comprensione delle collezioni. Ancora piú interessante é 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'é 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 cosí al museo diffuso: peculiaritá e punto di forza della nostra cittá e del nostro Paese. Proprio con questo spirito, nel voler fare del museo civico il presidio piú 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 sè, 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

Laboratori di Scultura

A cura di Noemi Caserta e Fabrizio Sannicandro

- ANGELI IN CITTÀ
- LA FORMA DEL GESSO: CONOSCIAMO RAFFAELLO PAGLIACCETTI
- SEGNI DI NATURA CON L'ARGILLA
- MACCHINE E ARCHITETTURE PER NAVIGARE O PER VOLARE
- GIOCARE CON L'ARTE PER LA CERAMICA DI BRUNO MUNARI

Laboratori di Grafica e Pittura

A cura di Giuseppina Michini

- IL MOSAICO
- SEGNI E MOVIMENTO
- IL PAESAGGIO NELLE OPERE D'ARTE
- L'ACQUERELLO: LE INFINITE SFUMATURE SULLA CARTA

Laboratori di Archeologia

A cura di Andrea Mazzarulli

- L'ETÀ DELLE NOCI: DIARIO DI UN RAGAZZO ROMANO
- FIAT LUX, LE SUPPELLETTILI DEI ROMANI: LA LUCERNA

Laboratori di Musica

A cura di Simona Cinciripini e Gianni Tribotti

- AUTORI IN MUSICA: RODARI, PIUMINI, TOGNOLINI, PITZORNO
- È TEMPO DI BRAGA! UN VIAGGIO NELLA MUSICA DEL XIX SECOLO
- TRA LE CORDE DI UN VIOLINO:
  TECNOLOGIA E PROGETTAZIONE DI UNO STRUMENTO MUSICALE

Laboratori di Ingegneria della Carta e Coding

A cura di Irene Speziale

- LIBRI ANIMATI E POP-UP: FIABE, STORYTELLING ED ECOFILIA
- CODING: ALGORITMI E PROGRAMMAZIONE PER BAMBINI

Laboratori di Lettura

A cura di Claudia Palandrani e Cristiana Palandrani

- A CHE PENSI? AUTORITRATTO E MONDO INTERIORE
- KAMISHIBAI: STORIE DA RACCONTARE
- STORIE IN SCATOLA:
  HAROLD E IL FILO VIOLA / DIPINGIAMO TEMPESTINA

MiniGuide e visite in Centro Storico

- MINIGUIDE! A SPASSO PER GIULIANOVA E I SUOI MUSEI
- VISITA GUIDATA IN CENTRO STORICO
  E NELLE SEDI DEL POLO MUSEALE CIVICO

Laboratori di Scultura

ANGELI IN CITTÀ

Destinatari: Studenti della Scuola Primaria classi III – IV – V
Durata: 1 incontro di 1 ora e mezza
Luogo: Centro storico e sala didattica

Una proposta in grado di unire la storia di Giulianova attraverso i particolari della sua arte, utilizzando la materia prima che rappresenta l'elemento "fondante" della Cittá, che ne caratterizza il paesaggio urbano storico e non solo. Il racconto si focalizza in questo caso sul Barocco a Giulianova e prende avvio dalle decorazioni in stucco settecentesche della Chiesa di Sant'Antonio, realizzate da Girolamo Rizza da Veglio. I bambini saranno invitati ad osservare le espressioni dei singoli personaggi alati e a confrontarle tra di loro, impareranno a conoscere ed interpretare sguardi, movenze, atteggiamenti di sentimenti e orientamenti ideali. Nella seconda parte dell'esperienza potranno realizzare il proprio personaggio alato con l'utilizzo dell'argilla.

Cosa faranno gli alunni:

- visita guidata nella Chiesa di Sant'Antonio
- manipolazione guidata
- introduzione sull'argilla e le sue caratteristiche
- giochi di sperimentazione
- costruzione della struttura
- montaggio e realizzazione finale

Obiettivi:

- scoperta del patrimonio storico contenuto della Cittá
- sviluppare un ascolto attivo del percorso guidato
- favorire l'espressione delle capacitá creative individuali
- lavorare in gruppo imparando a chiedere e fornire aiuto

Costo: € 7,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

LA FORMA DEL GESSO: CONOSCIAMO RAFFAELLO PAGLIACCETTI

Destinatari: Studenti della Scuola Secondaria di I e II grado
Durata: 1 incontro di 1 ora e mezza
Luogo: Sala di scultura Raffaello Pagliaccetti e sala didattica

Un laboratorio ispirato ad uno dei piú grandi artisti italiani della seconda metá dell'Ottocento, il giuliese Raffaello Pagliaccetti (1839-1900). Il Polo Museale di Giulianova espone nella Sala di scultura e presso la Cappella Gentilizia De Bartolomei, entrambe in piazza della Libertá, le opere in gesso e marmoree dello scultore. Nel corso del laboratorio, ispirati dalla collezione, gli studenti avranno la possibilitá di sperimentare l'utilizzo del gesso e di comprenderne le caratteristiche. Partendo da una piastrella texturizzata per impronta o traccia i bambini lavoreranno alla realizzazione di una copia in gesso di quella in negativo.

Cosa faranno gli alunni:

- visita guidata nella Sala di Scultura Pagliaccetti
- caratteristiche e metodi di utilizzo del gesso
- preparazione del gesso
- realizzazione di una piastrella in gesso

Obiettivi:

- educare al concetto di multiplo
- avvicinare al concetto di prototipo
- conoscere un nuovo materiale
- approfondire la conoscenza dei tre stati della materia

Costo: € 7,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

SEGNI DI NATURA CON L'ARGILLA

Destinatari: Studenti della Scuola Primaria classi I - II
Durata: 1 incontro di 2 ore circa
Luogo: Centro storico e sala didattica

Forse non tutti sanno che Giulianova é stata fondata su un terreno argilloso e che proprio l'argilla, fin dall'etá romana, é il materiale "principe" che ha dato forma alla cittá e alle sue architetture. Per questo, il Polo Museale ha deciso di ricordare il valore identitario di questo elemento attraverso un laboratorio che mette al centro l'utilizzo dell'argilla, un materiale in grado di offrire ad ogni bambino un'esperienza polisensoriale. La metodologia a cui si ispira questa proposta é quella pensata da Bruno Munari per la ceramica nell'ambito dei lavori "Giocare con l'arte": il laboratorio é un luogo di creativitá e conoscenza, dove l'apprendimento passa attraverso il fare, la scoperta e la sperimentazione. Si proporranno giochi laboratorio per la conoscenza delle tecniche elementari della lavorazione ceramica (impronte, tracce, ecc..).

Cosa faranno gli alunni:

- manipolazione dell'argilla
- giochi con le dita
- costruzione di una foglia
- impronte di elementi naturali
- taglio dell'argilla
- gioco del personaggio

Obiettivi:

- Favorire il linguaggio non verbale
- Condividere le esperienze
- Facilitare a ciascun bambino la costruzione autonoma di processi di apprendimento
- Sviluppo della percezione tattile e visiva, di coordinazione oculo manuale e di motricitá fine

Costo: € 7,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

MACCHINE E ARCHITETTURE PER NAVIGARE O PER VOLARE

Destinatari: Studenti della Scuola dell'Infanzia e Primaria classi I e II
Durata: 1 incontro di 1 ora e mezza
Luogo: Pinacoteca Civica "V. Bindi" e sala didattica

Cosa faranno gli alunni:
Tecnica della trafila con la ceramica
É una tecnica che permette di formare con l'argilla cilindri, lastrine e molte altre forme di diversa lunghezza e spessore. Come in un comune trita-carne c'é una vite che trasporta e spinge l'argilla contro una filiera da cui fuoriesce secondo la forma voluta. É dunque il disegno dei vuoti ricavati sul metallo della figura a dare forma all'argilla. I diversi pezzi trafilati scelti dai bambini si possono applicare su di una piastrella incollando con la barbottina cercando di non deformare il pezzo di trafila nell'applicazione. Il bambino si educa cosí al concetto di tridimensionalitá e pone le basi alla progettazione.
La prima parte di laboratorio é Ispirata alle vedute monumentali e paesaggistiche dei pittori del primo novecento protagonisti del nostro patrimonio artisticoconservati nella pinacoteca civica di Giulianova. I bambini saranno invitati all'osservazione delle strutture associandole a forme comune del nostro immaginario, attraverso un dibattito orale capiranno anche le funzioni e i motivi per cui alcune costruzioni sono diverse dalle altre.

Costo: € 7,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

GIOCARE CON L'ARTE PER LA CERAMICA DI BRUNO MUNARI PROPEDEUTICA DI PRIMO LIVELLO

Destinatari: Studenti della Scuola dell'Infanzia e Primaria classi I e II
Durata: 5 incontri da 1 ora e mezza (prenotabili anche singolarmente)
Luogo: Centro storico e sala didattica

Cosa faranno gli alunni:
Organizzato in 5 incontri, ciascuno dei quali affronterá il tema della creta che é uno dei materiali naturali che risponde di piú alle esigenze di manualitá ed espressivitá del bambino, sia per la sua facilitá di manipolazione, sia perchè nel nostro DNA risiede questa azione, la manipolazione, originata dai nostri antichi progenitori. Di qui, l'idea d'insegnare ai bambini cos'é la creta attraverso un percorso didattico che esprime una gestualitá primitiva, ancestrale, legata a gesti lontani, azioni primordiali, il gesto intelligente "inteso come la ricerca attiva di un sempre miglior adattamento tra le intenzioni dell'azione e le esigenze della realtá sulle quali si esplica", come afferma Alberto Munari. Quindi azioni, gesti che permettano di comprendere meglio le proprietá e le capacitá del materiale con cui si lavora. Creta come materiale trasformabile, creta come superficie che dá immagine.

- I incontro: 1 ora e mezza

manipolazione guidata
texture per traccia e impronta
il gioco dell'imitazione e il concetto di quantitá
il gioco del personaggio

- II incontro: 1 ora e mezza

Il calco in gesso
Obiettivi:
conoscenza di un nuovo materiale
concetto di multiplo-il prototipo-negativo positivo
profonditá e altezza
conoscenza di stato: polvere-liquido-solido
concetto termico: caldo freddo

- III incontro: 1 ora e mezza

il lucignolo, tecnica della foggiatura a mano del vasaio
il gioco dei personaggi "vicini a me"
Obiettivi:
concetto spaziale, concetto di scale di rapporti (lungo, corto, grosso e sottile), concetto di bassorilievo, concetto di numero, concetto di corrispondenza, concetto di spazio piano.

- IV incontro: 1 ora e mezza

le palline e giochi di composizioni
Obiettivi:
concetto di volume, di scala, di luce e ombra, di distanza(vicino lontano), di rapporti (grande piccolo) e terza dimensione

- V incontro: 1 ora e mezza

La sfoglia e la terraglia
Gioco del lancio
Elaborato finale:
scultura in terza dimensione, risultato delle tecniche apprese nel percorso dei 5 incontri
Obiettivi:
concetto di contrapposto, di formato, di astrazione, di bicromia, di numero, di divisione, di piano e terza dimensione, di spazio aperto e spazio raccolto attraverso la casualitá del lancio

Costo: € 25,00 tutti gli incontri oppure €7,00 a partecipante per un incontro
(insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

Laboratori di Grafica e Pittura

IL MOSAICO

Destinatari: Studenti della Scuola Primaria e Secondaria di primo grado
Durata: 1 incontro di 1 ora e mezza
Luogo: Museo Archeologico Torrione "La Rocca" e sala didattica

La visita al museo archeologico permetterá di approfondire 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 soffermerá sul sito archeologico in localitá Bivio Bellocchio con specifici riferimenti alle pavimentazioni musive provenienti dalla medesima area.

Cosa faranno gli alunni:
Dopo aver osservato da vicino gli originali resti lapidei e le tessere di mosaico in museo. In laboratorio gli alunni verranno guidati alla realizzazione di un mosaico riprendendo le tipologie e i motivi presenti nei mosaici della antica cittá di Giulianova, Castrum Novum Piceni.
L'attivitá di ciascun alunno si realizza su tavolette o supporti rigidi mobili.

Obiettivi:
In questa attivitá laboratoriale trovano spazio la curiositá, la fantasia e la creativitá, stimolate dall'uso dei materiali e dei colori.

Costo: € 7,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

SEGNI E MOVIMENTO

Destinatari: Studenti della Scuola dell'Infanzia e Primaria
Durata: 1 incontro di 1 ora e mezza
Luogo: Centro Storico, Pinacoteca Civica "V. Bindi" e sala didattica

Il segni si spargono sulla superficie e ne risulta un brulicare di piccoli tocchi di colore o di inchiostro, come un percorso in un mondo misterioso, in una fiaba, come un alfabeto indecifrabile. Per il laboratorio "Segni e movimento" si propone una visita guidata in cittá alla scoperta di una grande opera del pittore veneziano Emilio Vedova (1919-2006), uno dei maggiori esponenti dell'arte Informale, ovvero una litoserigrafia di grande formato su carta da manifesto in sei pannelli. Attraverso delle immagini proiettate inoltre, conosceremo il contesto storico e altri importanti artisti che facevano capo all'arte informale, come Giuseppe Capogrossi, di cui sono celebri i grandi segni ripetuti che ricordano dei pettini rudimentali, Henri Michaux, Hans Hartung e altri ancora.

Cosa faranno gli alunni:
- Pittura gestuale su supporti verticali di carta o di stoffa
- Uso di tempere, inchiostri o impasti materici
- Realizzazione di un lavoro di gruppo

Obiettivi:
- Libera espressione delle emozioni e del pensiero divergente
- Sviluppo della creativitá e della consapevolezza delle proprie capacitá manuali ed artistiche
- Autonomia nell'uso dei linguaggi artistici
- Libertá di espressione del proprio essere
- Sviluppo senso-percettivo ad ampio raggio
- Sviluppo del concetto di movimento inteso come atto creativo

Costo: € 7,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

IL PAESAGGIO NELLE OPERE D'ARTE

Destinatari: Studenti della Scuola Primaria e Scuola Secondaria di primo grado
Durata: 1 incontro di circa 1 ora e mezza
Luogo: Pinacoteca Civica "V. Bindi" e sala didattica

Il laboratorio inizia con la visita della Pinacoteca Civica per ammirare una raccolta di opere d'arte che abbraccia piú 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 Duclére, 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.
Presso la sala didattica verranno dati brevi cenni sulla storia dell'arte del paesaggio aprendo un focus sulle vedute osservate in pinacoteca, realizzando poi paesaggi ad acquerello su carta.

Cosa faranno gli alunni:

- Scoperta del patrimonio storico artistico della cittá di Giulianova
- Introduzione sull'arte del paesaggio accompagnato da alcuni cenni sui colori ad acquerello
- Tiratura della carta su tavola
- Disegno di un piccolo paesaggio, uno scorcio o un dettaglio naturalistico
- Dipingere con gli acquerelli
- Sperimentazione tecniche espressive con gli acquerelli
- Realizzazione di un'opera ad acquerello

Obiettivi:

- Scoperta del patrimonio storico artistico della cittá di Giulianova
- Sviluppare un ascolto attivo del percorso guidato
- Favorire lo sviluppo delle capacitá espressive e artistiche individuali

Costo: € 7,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

L'ACQUERELLO: LE INFINITE SFUMATURE SULLA CARTA

Destinatari: Studenti dell'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado
Durata: 1 incontro di 1 ora e mezza
Luogo: Pinacoteca Civica "V. Bindi" e sala didattica

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.

Cosa faranno gli alunni:

- Visita guidata alla Pinacoteca Civica "V. Bindi"
- Introduzione sull'acquerello e le sue caratteristiche
- Tiratura della carta su tavola e pittura con acquerelli
- Sperimentazione tecniche espressive con gli acquerelli
- Realizzazione di un'opera ad acquerello

Obiettivi:

- Scoperta del patrimonio storico artistico della cittá di Giulianova
- Sviluppare un ascolto attivo del percorso guidato
- Favorire lo sviluppo delle capacitá espressive e artistiche individuali
- Favorire le necessitá di comunicazione e catarsi
- Contribuire lo sviluppo della coordinazione oculo manuale e della percezione dello spazio

Costo: € 7,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

Laboratori di Archeologia

L'ETÀ DELLE NOCI: DIARIO DI UN RAGAZZO ROMANO

Destinatari: Studenti dell'ultimo anno dell'Infanzia e Scuola Primaria
Durata: 2 incontri della durata di 1 ora e mezza circa
Luogo: Sedi scolastiche e Museo Civico Archeologico "Torrione La Rocca"

Cosa faranno gli alunni:

- 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 "Muínda" (mosca cieca) ed il "Ludus angulorum" (quattro cantoni).
  Infine, realizzazione di penthelita (odierni dadi) in argilla da portare a casa.

Obiettivi:

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

Costo: € 10,00 a partecipante per due incontri (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

FIAT LUX, LE SUPPELLETTILI DEI ROMANI: LA LUCERNA

Destinatari: Studenti della Scuola Primaria e Secondaria di primo grado
Durata: 2 incontri della durata di 1 ora e mezza circa
Luogo: Sedi scolastiche e Museo Civico Archeologico "Torrione La Rocca"

Cosa faranno gli alunni:

- 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, poichè 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.

Obiettivi:

- conoscere la figura dell'Archeologo, il suo mestiere e lo studio delle tipologie di reperti
- sperimentare le proprie capacitá 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

Costo: € 10,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

Laboratori di Musica

AUTORI IN MUSICA: RODARI, PIUMINI, TOGNOLINI, PITZORNO

Destinatari: Studenti della Scuola Primaria
Durata: 1 incontro da 1 ora e mezza
Luogo: Biblioteca Civica "V.Bindi" e sala didattica

Il progetto "Autori in Musica" intende accompagnare i bambini in un percorso di conoscenza e di creativitá artistica e musicale attraverso il fare. Il fine é di imparare ad usare le risorse espressive della vocalitá nella lettura, recitazione e drammatizzazione di testi verbali, nonchè di approcciarsi a livello multidisciplinare all'attivitá musicale per comprendere il rapporto parole-gesto-musica.
La tematica dell'incontro verterá a scelta su uno dei seguenti autori: Gianni Rodari, Roberto Piumini, Bruno Tognolini e Bianca Pitzorno.

Cosa faranno gli alunni:
Giocare con il corpo: esplorazione della sonoritá del corpo.
Scoperta della dimensione sonora dell'ambiente e utilizzo dell'ambiente come strumento musicale.
Cantare, suonare, muoversi insieme con i contrasti musicali (suono-silenzio, forte-piano, lento-veloce, acuto-grave, ascendente-discendente).
Racconti musicali: «ascolto e rielaborazione di filastrocche e racconti a tema musicale».
Costruire piccoli strumenti con materiali di recupero.

Obiettivi:
- favorire la comunicazione, l'espressione, la coordinazione e la manualitá
- sviluppo della musicalitá e delle competenze musicali
- favorire la relazione, il lavoro di gruppo e il rispetto dell'altro
- incoraggiare e sostenere l'interesse per la musica e per la lettura e la loro condivisione

Costo: € 7,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

È TEMPO DI BRAGA! UN VIAGGIO NELLA MUSICA DEL XIX SECOLO

Destinatari: Studenti della Scuola Secondaria di primo grado
Durata: 1 incontro da circa 2 ore
Luogo: Biblioteca Civica "V. Bindi" e sala didattica

A partire dall'esperienza diretta che é possibile maturare presso la Biblioteca "V. Bindi", inizierá 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 capacitá d'ascolto.

Cosa faranno gli alunni:
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 con materiali di recupero

Obiettivi:
- avvicinarsi a vita e opere di Gaetano Braga e al contesto storico e culturale in cui era inserito
- riconoscere le forme musicali basilari e le loro componenti
- sviluppare la capacitá di ascolto e descrivere in modo critico musiche non familiari
- stimolare la curiositá attraverso collegamenti interdisciplinari

Costo: € 7,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

TRA LE CORDE DI UN VIOLINO:
TECNOLOGIA E PROGETTAZIONE DI UNO STRUMENTO MUSICALE

Destinatari: Studenti della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di primo grado
Durata: 1 incontro di 1 ora e mezza
Luogo: Laboratorio di liuteria del Maestro Gianni Tribotti

Cosa faranno gli alunni:
Il laboratorio si divide in due momenti:

- Prima fase: verranno offerte ai ragazzi informazioni e nozioni che andranno ad arricchire il linguaggio tecnico (nomenclatura delle componenti di un violino). In seguito verrá fornita una panoramica dettagliata sulla struttura dello strumento musicale, le sue proporzioni e misure e sará possibile osservare anche le differenze organiche dei materiali e delle vernici naturali.

- Seconda fase: Premettendo che il lavoro manuale puó e deve essere un grande piacere, studi recenti hanno dimostrato come lo sviluppo dell'intelletto e della creativitá umana sia strettamente legato ai progressi dell'abilitá manuale. La manipolazione degli oggetti aiuta ad avere una maggiore consapevolezza della realtá. Secondo le teorie di Piaget, infatti, le attivitá sugli oggetti hanno un ruolo centrale nello sviluppo delle capacitá cognitive. Ed é a questo punto che si giunge alla parte finale del progetto, quella che dota l'allievo delle capacitá di manipolazione.
  - Per la scuola Primaria, verranno distribuiti fogli in formato A4 con tracciato il contorno di un violino. I discenti dovranno colorare il proprio violino permettendo loro di acquisire competenze necessarie per la comprensione dello spazio.
  - Per la Secondaria, disegnando su un foglio di carta il contorno di un violino e posizionando i fori delle "effe" attraverso un corretto procedimento geometrico, l'allievo si renderá consapevole dell'importanza della progettazione, dell'aspetto estetico e dello spazio grazie al sistema metrico.

Obiettivi
Potenziamento del bagaglio teorico musicale con elementi di organologia musicale e liuteria.
Il discente al termine della visita acquisirá quella consapevolezza necessaria per capire il funzionamento di uno strumento musicale (il violino), delle caratteristiche tecniche dei materiali che lo compongono, della progettazione dello stesso e della fase costruttiva fino alla verniciatura.

Costo: € 7,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

Laboratori di Ingegneria della carta e Coding

LIBRI ANIMATI E POP-UP: FIABE, STORYTELLING ED ECOFILIA

Destinatari: Studenti della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di primo grado classi I e II
Durata: 1 incontro da 2 ore (possibilitá di pacchetti con piú incontri)
Luogo: Biblioteca Civica "V. Bindi" e sedi scolastiche

I laboratori di ingegneria della carta hanno l'obiettivo di accompagnare i partecipanti alla scoperta del mondo dei libri animati, attraverso un excursus storico durante il quale potranno sfogliare libri interattivi antichi o loro riproduzioni e realizzare una propria pagina o libricino integrando lezioni riguardanti meccanismi, disegno e storytelling.

Cosa faranno gli alunni:
Lettura, riscrittura e realizzazione di pagine di un libro pop-up (carta in movimento), con rilegatura, da portare a casa. (1 incontro = 1 pagina, piú incontri = un libro)
Progetto multidisciplinare: storytelling, disegno e geometria basati su una delle seguenti tematiche:

- Fiabe d'Abruzzo: scopriamo una o piú fiabe raccolte in terra d'Abruzzo, compariamole con fiabe raccolte altrove nel mondo scoprendo assonanze e peculiaritá. Riscriviamo una nostra versione della fiaba che preferiamo e realizziamone un libro animato attraverso l'ingegneria della carta.
- Personaggi Giuliesi, storytelling!: persone che diventano personaggi, dalla realtá alle storie di fantasia. Incontriamo i beniamini della cittá attraverso racconti, ritratti e aneddoti. Scriviamo insieme dei racconti per dare forma alle nostre idee. Realizziamo anche una o piú pagine animate confezionando un libro che racchiuda il nostro racconto.
- Ecofilia: storie per osservare e riattivare l'innata connessione tra uomo e natura, tornando a sentire che non vi é separazione. Conoscere l'ecosistema e i suoi abitanti, i meccanismi della vita. Costruire dei libri che trattano di natura e di reciprocitá, grazie a stupore e creativitá.

Obiettivi:
Scoprire qualcosa in piú sul mondo delle fiabe, della storia dei personaggi giuliesi e sulla connessione con la natura. Cimentarsi nella riscrittura ed imparare a realizzare un libro pop-up.

Costo: € 7,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)
Possibili pacchetti per piú incontri.

CODING: ALGORITMI E PROGRAMMAZIONE PER BAMBINI

Destinatari: Studenti della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di primo grado classi I e II
Durata: Incontri da 2 ore ciascuno (numero da definire in base al tema scelto)
Luogo: Sedi scolastiche o aula didattica

Quando si parla di coding si fa riferimento alla capacitá di programmazione informatica, ma anche alla capacitá dei bambini nel riuscire ad apprendere velocemente nuove nozioni. Questo li favorirá nel processo di apprendimento della gestione di programmi e linguaggi di programmazione, indispensabili nel mondo del lavoro cosí come nella vita di tutti i giorni.

Cosa faranno gli alunni:
Grazie a un software gratuito e studiato per facilitare la comunicazione tra studente e computer, mediante un'interfaccia grafica intuitiva, che richiede solo di imparare ad utilizzare dei blocchi, sará possibile cominciare a programmare piccoli giochi o cartoni animati. Gli argomenti da trattare saranno legati al mondo o ai personaggi storici giuliesi e/o a tematiche scolastiche.

Obiettivi:
Il workshop di Coding per bambini ha lo scopo di porre attenzione e acquisire consapevolezza sulla logica degli algoritmi, propria del nostro emisfero cerebrale sinistro, al fine di imparare a fornire istruzioni a un computer.

Costo: € 7,00 a partecipante per incontro (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

Laboratori di Lettura

A CHE PENSI? AUTORITRATTO E MONDO INTERIORE

Destinatari: Studenti della Scuola Primaria
Durata: 1 incontro da 2 ore circa
Luogo: Biblioteca Civica "V. Bindi" e aula didattica

L'albo illustrato A che pensi? é uno tra gli albi piú belli e importanti di Laurent Moreau, edito da Orecchio Acerbo. Una galleria di personaggi di cui possiamo scoprire i pensieri, gli stati d'animo e le emozioni sollevando un'aletta (finestrella) sopra la loro testa. Ognuno ha i suoi pensieri peró é difficile capire cosa passi dentro la testa degli altri. Tutti, pur nella loro presenza, nascondono un mondo interiore che resta precluso all'osservatore, che non puó che immaginare cosa si figuri nella mente degli altri.

Cosa faranno gli alunni:
Dopo la lettura dell'albo illustrato rifletteremo insieme sui pensieri che vanno e vengono, arrivano e se ne vanno liberamente. Ogni bambino quindi disegnerá sè stesso sul foglio bianco: aletta che svelerá i pensieri. Una volta terminato il disegno principale, i bambini illustreranno le proprie emozioni su un foglio bianco. Mentre sulla pagina di sinistra, una breve didascalia. Durante il laboratorio i bambini saranno liberi di sperimentare qualsiasi tipo di pittura per realizzare il proprio autoritratto e illustrare il loro mondo interiore.

Costo: € 7,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

KAMISHIBAI: STORIE DA RACCONTARE

Destinatari: Studenti della Scuola Primaria
Durata: 1 incontro da 2 ore circa
Luogo: Biblioteca Civica "V. Bindi" e aula didattica

In questo laboratorio continuiamo il nostro affascinante percorso sugli albi illustrati e la proposta di attivitá laboratoriali ad essi ispirati con una lezione dedicata al Kamishibai.
La parola Kamishibai si traduce come spettacolo teatrale di carta.

Cosa faranno gli alunni:
Verrá loro raccontata la storia di questo straordinario strumento di lettura dimostrando come il Kamishibai e la sua didattica illustrata, accrescano in modo sorprendente la capacitá di attenzione dei bambini. Il laboratorio prevede la realizzazione di un Kamishibai in cartone per avere infinite storie da raccontare.

Obiettivi:
Lo scopo é quello di avvicinare alla lettura, all'ascolto di storie, anche i bambini meno propensi, perchè ne cattura l'attenzione proprio attraverso immagini fortemente evocative.

Costo: € 7,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

STORIE IN SCATOLA:
HAROLD E IL FILO VIOLA / DIPINGIAMO TEMPESTINA

Destinatari: Studenti della Scuola dell'Infanzia
Durata: 1 incontro da 1 ora e mezza
Luogo: Biblioteca Civica "V. Bindi" e aula didattica

I laboratori dedicati ai piú piccoli si svolgeranno scoprendo due differenti storie tra cui poter scegliere, dando vita a momenti ed esperienze basati su immaginazione, sperimentazione, esplorazione, ingegno e divertimento.

Cosa faranno gli alunni:

- HAROLD E IL FILO VIOLA

  In questo incontro conosceremo la bellissima storia di "Harold" di Crockett Jhonson - Camelozampa edizioni. Harold attraverso la matita viola dá forma agli universi in cui si muove, stupendosi lui per primo di quel che gli si para davanti, cosí i bambini verranno invitati a sperimentare segni e materiali dando spazio alla loro immaginazione.
  Seguirá un laboratorio artistico in cui i bambini, proprio come Harold, guidati dalla fantasia creeranno un'immagine a partire dal filo viola, attorno al quale illustreranno il loro mondo.

- DIPINGIAMO TEMPESTINA

  In questo incontro, scopriremo lo splendido libro dal titolo "Tempestina", di Lena Anderson, Lupoguido Edizioni, finalista al Premio Orbil 2019 e al Premio Andersen 2019.
  Una storia che, ancora una volta, ci parla dell'autenticitá dell'infanzia, della curiositá, della spontaneitá e della voglia di fare esperienze, esplorare e ingegnarsi tipico dei bambini.
  Dopo la lettura del libro, ci divertiremo in un piccolo laboratorio ispirato alle sue illustrazioni, attraverso l'utilizzo di diversi materiali e con la tecnica dell' ecoline.

Costo: € 7,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

MiniGuide e visite in Centro Storico

MINIGUIDE! A SPASSO PER GIULIANOVA E I SUOI MUSEI

Il Polo Museale Civico di Giulianova vuole rendere i giovani protagonisti del proprio patrimonio storico, artistico e culturale, dando loro possibilitá di diventare delle guide turistiche in miniatura. Attraverso la collaborazione con scuole ed insegnanti, sará possibile realizzare un vero e proprio percorso formativo; i ragazzi verranno coinvolti in 4 laboratori ed in una giornata finale in cui mettere in pratica quanto appreso nei precedenti appuntamenti.
Vestiranno i panni di guide turistiche per i visitatori del Centro storico e delle sedi del Polo Museale Civico di Giulianova, in una giornata di apertura e diffusione della cultura verso l'intera cittadinanza.
Nello specifico le 5 giornate si svolgeranno secondo il seguente schema, prevedendo in ognuna di esse una divisione di ruoli e compiti specifici assegnati agli alunni:

- Laboratorio 1: Visita guidata nel Centro storico, con approfondimenti su storia, urbanistica ed edifici storici, religiosi e culturali della Cittá ideale del Rinascimento.
  Realizzazione di una mappa da poter distribuire ai futuri turisti piú piccoli.
- Laboratorio 2: Visita guidata al Museo Archeologico Torrione "La Rocca", con approfondimento sulla figura dell'archeologo e su scavi, reperti e ritrovamenti in territorio giuliese.
  Simulazione di scavo con realizzazione di un piccolo oggetto legato al mondo romano.
- Laboratorio 3: Visita guidata alla Sala di scultura Raffaello Pagliaccetti, dove si porrá l'attenzione sulla figura dello scultore e sulla sua produzione artistica.
  L'argilla ed il concetto di manipolazione: realizzazione di piccoli manufatti in terracotta.
- Laboratorio 4: Visita guidata alla Pinacoteca Civica "V. Bindi", con focus sulle principali opere rappresentative della collezioni bindiana, situate nelle singole sale della casa-museo.
  Riproduzione di un dipinto utilizzando la tecnica artistica dell'acquerello.
- Giornata finale: dopo aver concluso la parte iniziale di studio e realizzato diversi oggetti relativi al mondo dell'arte e della cultura, esposti in tale occasione nelle varie sedi, i ragazzi si proporranno come guide turistiche per restituire al pubblico quanto appreso. Verranno quindi accompagnati dai nostri collaboratori e collaboratrici in una vera e propria visita guidata, in cui saranno loro stessi Miniguide e protagonisti della giornata.

Destinatari: Studenti della Scuola Secondaria di primo grado
Durata: 4 incontri da 2 ore circa e giornata finale
Luogo: Centro storico e sedi del Polo Museale Civico di Giulianova

Costo: € 30,00 a partecipante (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

VISITA GUIDATA IN CENTRO STORICO E NELLE SEDI DEL POLO MUSEALE CIVICO DI GIULIANOVA

Oltre alle attivitá laboratoriali il Polo Museale Civico di Giulianova offre la possibilitá 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.
Ogni percorso potrá essere adattato e modellato in base alle esigenze della classe e l'etá dei partecipanti. Inoltre, le visite potranno essere tematizzate in base alle caratteristiche storico-culturali del centro urbano, come ad esempio:

- Percorso nel Barocco
- La cittá ideale del Rinascimento
- L'Ottocento a Giulianova
- Vincenzo Bindi e i suoi libri: la Biblioteca civica e il suo patrimonio librario antico
- La storia della cittá attraverso i suoi Protettori: San Flaviano e la Madonna dello Splendore

Destinatari: alunni e studenti di tutte le etá
Durata: 1 incontro di circa 2 ore
Luogo: Centro storico di Giulianova.

Costo: € 3,00 ad alunno (insegnanti, disabili e accompagnatori gratuito)

Contatti

Direzione Musei e Biblioteca
Comune di Giulianova Area IV
Servizi per la promozione del territorio
Servizio marketing territoriale e culturale:
cultura, biblioteca e museo civico
Palazzo Bindi
Corso Garibaldi 14
Giulianova (TE)
Telefono:
085 8021290/308
Mail:
musecivici@comune.giulianova.te.it
Facebook:
Polo Museale Civico Giulianova
Referente Servizi Educativi:
Gianluca De Fabiis
340 7748524

Info aggiuntive

I servizi educativi possono essere prenotati tramite mail o telefonicamente; in seguito un operatore ricontatterá il docente e/o la scuola per definire i dettagli della proposta e le modalitá. All'atto della prenotazione dovranno essere indicati: classe, numero alunni, tipologia dell'attivitá richiesta, docente e 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, é indicato in ogni proposta e in caso di richieste aggiuntive ed eventuali modifiche, il costo potrebbe subire delle variazioni. Resta inteso che, come indicato, insegnanti, disabili e accompagnatori non pagano il Servizio.

I servizi educativi del
Polo Museale Civico di Giulianova
sono gestiti da
FormaTalenti Coop. Soc. A.R.L.

Forma Talenti
cooperativa sociale

Città di Giulianova
Assessorato alla Cultura
Assessorato alla Pubblica Istruzione

Pinacoteca
Civica
Vincenzo Bindi
Giulianova

GI MU
POLO
MUSEALE
CIVICO
GIULIANOVA

Biblioteca Civica
Vincenzo Bindi
Giulianova