



MUSEO E SCUOLA 2019-2020

Attività educative
FONDAZIONE
BRESCIA MUSEI

Fare **SCUOLA** al **MUSEO**

WINTER CAMP

RIVOLTO AGLI INSEGNANTI DI
PRIMARIA E SECONDARIA DI 1° GRADO

Fare Scuola al Museo è un progetto che nasce dalla collaborazione tra Fondazione Brescia Musei e Gruppo Editoriale La Scuola.

Destinato ai docenti delle scuole primarie e secondarie di primo grado si propone di offrire un percorso formativo ricco, stimolante, laboratoriale e molto coinvolgente.

Un appuntamento della durata di due giorni, con esonero dal servizio e rilascio dell'attestato di frequenza, che si terrà presso il Museo di Santa Giulia e la Pinacoteca Tosio Martinengo di Brescia.

Assieme a formatori di grande esperienza in ambito didattico verranno affrontate e approfondite le seguenti tematiche:

- **Storytelling:** attraverso un laboratorio di lettura di un dipinto e una visita teatralizzata. A seguire è previsto il tour alla scoperta della straordinaria collezione della Pinacoteca Tosio Martinengo.
- **Intercultura e innovazione didattica:** affrontato con un laboratorio dedicato alla Preistoria e con un'originale "narrazione interculturale".
- **Gamification:** attraverso la **Realtà Aumentata** i partecipanti verranno condotti in un percorso immersivo nell'epoca romana e altomedievale.

I temi saranno affrontati con attività didattiche svolte direttamente in Museo cui seguiranno la ripresa e la connessione degli argomenti con il programma curricolare.

Nel tempo libero sarà possibile partecipare a una **esclusiva visita** alla scoperta del Museo di Santa Giulia **patrimonio mondiale dell'Unesco**.

L'offerta è di tipo residenziale e include vitto e alloggio.



LA|SCUOLA
Academy

FONDAZIONE
Brescia
MUSEI



COMUNE DI BRESCIA

L'educazione alla memoria storica e alla riflessione critica nei confronti del passato permette ai ragazzi, una volta raggiunta l'età adulta, di avere maggior consapevolezza del presente.

Il progetto Museo e Scuola, promosso da Comune di Brescia e da Fondazione Brescia Musei, si pone proprio questo obiettivo, facendo del Museo un luogo privilegiato per la formazione e la crescita di alunni e studenti, a partire dall'infanzia.

Anche per l'anno scolastico 2019/2020, infatti, visite guidate e workshop, saranno occasione di "incontro con l'arte" e permetteranno ai ragazzi di accrescere conoscenze e competenze, partendo dall'esperienza diretta. A questo proposito, il restauro della Vittoria Alata e la sua ricollocazione all'interno del tempio capitolino offriranno agli studenti un'opportunità straordinaria per conoscere in maniera approfondita questo capolavoro dell'arte antica. A questo magnifico simbolo di Brescia saranno infatti dedicati il concorso "Aspettando la Vittoria" e nuovi laboratori appositamente studiati.

Non è stata trascurata l'innovazione tecnologica: lezioni interattive avvicineranno ancor di più i ragazzi al patrimonio artistico della nostra città, per poter guardare "con occhi nuovi" tanti capolavori. Si amplierà, infatti, la collezione virtuale di luoghi storici visitabili con gli ArtGlass, gli speciali visori per la realtà aumentata: la basilica di San Salvatore va da aggiungersi al già ricco elenco di monumenti e ambienti che è possibile ammirare con questo strumento sorprendente.

Un'attenzione speciale sarà riservata ai più piccoli, ai quali saranno dedicati tre nuovi laboratori, realizzati grazie alla collaborazione con Amici del Cidneo Onlus. Il progetto "Under 5: Prime esplorazioni in Museo", inoltre, permetterà visite guidate ideate specificamente per gli asili nido, per le sezioni primavera e per il primo anno della scuola dell'infanzia. Infine, nuovi laboratori saranno attivati anche per i docenti, cui è affidato il compito di guidare i ragazzi alla scoperta del nostro grande patrimonio museale.

Il programma di Museo e Scuola, quindi, è anche quest'anno ricco e ambizioso, ideato con la massima cura nella consapevolezza che i valori universali della cultura e dell'arte possono favorire la crescita umana e intellettuale dei giovani, rendendoli cittadini migliori e protagonisti del proprio futuro.

Laura Castelletti

Vicesindaco e

Assessore alla Cultura Creatività e Innovazione

Emilio Del Bono

Sindaco di Brescia



Fondazione Brescia Musei ha l'obiettivo di aprire i Musei alla produzione culturale e metterli al servizio della comunità e del suo sviluppo.

L'attività educativa svolta dall'istituzione museale ha infatti un'importanza fondamentale nel percorso formativo di ogni individuo. I Musei non conservano solo oggetti da ammirare, ma sono custodi di tante storie da raccontare e da restituire a un pubblico prezioso come gli studenti, favorendo in loro l'abitudine al dialogo con il patrimonio culturale, attraverso un apprendimento che sia al tempo stesso concreto e piacevole.

I Servizi educativi di Brescia Musei sono condotti da professionisti che progettano, realizzano e promuovono una ricchissima gamma di attività destinate alle scuole di ogni ordine e grado e che contano sul gradimento crescente di studenti e insegnanti, testimoniato lo scorso anno scolastico dalle oltre 55.000 presenze.

Nel programma Museo e Scuola che sfoglierete si trovano nuove e interessanti proposte fra cui un'innovativa tipologia di attività definita "lezioni interattive", i più aggiornati ArtGlass che permetteranno agli studenti di rivedere la basilica di San Salvatore con gli occhi di re Desiderio e ben nuove quaranta attività.

Una menzione a parte meritano le attività originali che sono state predisposte in concomitanza con il grande evento cittadino del 2020, il ritorno ad aprile, della Vittoria alata in città e l'allestimento del Capitolium che ospiterà la nostra "Gioconda" di bronzo alimentando un programma di eventi e manifestazioni che porranno nuova luce sull'intero patrimonio romano di Brescia.

Nuovi laboratori didattici permetteranno alle scuole di conoscere da vicino questi capolavori.

Sarà inoltre attivato un concorso dedicato alle scuole del territorio affinché tutti si sentano partecipi nel raccontare lo straordinario simbolo cittadino della Vittoria alata che dall'antichità definisce l'immagine di Brescia nel mondo.

Cogliamo dunque l'occasione per rinnovare l'invito al Museo per coloro che già lo frequentano e per tutti i fortunati che devono ancora vivere per la prima volta sulla propria pelle l'emozione della scoperta dei nostri tesori.

Stefano Karadjov

Direttore

Francesca Bazoli

Presidente

Gentili Insegnanti e
Cari Studenti,

desideriamo innanzitutto **RINGRAZIARE** i migliaia di partecipanti alle nostre attività dello scorso anno!!!

Con l'auspicio di rincontrarci nuovamente e dando il benvenuto a chi si avvicina per la prima volta ai Musei Civici, siamo lieti di presentarvi il nuovo programma didattico che ci permetterà di vivere insieme, per il prossimo anno scolastico, piacevoli momenti di scoperta e di conoscenza del ricco patrimonio museale.

Molte sono le novità che vi presentiamo quest'anno:

- **Laboratori dedicati ai piccoli under 5**
- **Un indice di più facile consultazione che raggruppa le attività per temi e periodi storici**
- **Ben quaranta nuove proposte!**
- **Un potenziamento dell'offerta per le scuole secondarie di 2°**
- **Una nuova tipologia di attività (lezioni interattive)**
- **Un nuovo percorso immersivo con gli ArtGlass in San Salvatore**
- **Lo speciale programma "Vittoria alata" con nuovi laboratori ed un concorso per le scuole**
- **Ben quattro nuovi spazi laboratoriali: due in Santa Giulia e due in Pinacoteca arredati grazie al prezioso contributo di FRISA WOOD s.r.l.**

Ricordiamo che siamo sempre a disposizione per lavorare insieme, unire competenze e promuovere il confronto di idee.

Se desiderate contattarci ci trovate allo 030.2977841 - servizieducativi@bresciamusei.com

A presto!

Staff Servizi educativi

Presidente

Francesca Bazoli

Consiglio Generale

Valentina Stefani, delegato del Sindaco

Consiglio Direttivo

Bruno Barzellotti, Francesca Bazoli, Nicola Berlucchi, Silvano Franzoni, Umberta Gnutti, Mario Mistretta, Felice Scalvini

Revisori dei conti

Luisa Anselmi, Andrea Malchiodi, Roberto Mutti

Comitato Scientifico

Marcello Barbanera, Gabriella Belli, Guido Beltramini, Emanuela Daffra, Hugues De Varine, Alberto Garlandini, Paola Marini, Claudio Salsi, Valerio Terraroli

Direttore

Stefano Karadjov

Servizi educativi

Coordinatore

Federica Novali

Comunicazione e promozione

Paola Bresciani

Sonia Berardelli

Cristina Mencarelli

Francesca Pagliuso

Davide Sforzini

Collaboratori didattici

Carmen Andreana, Valeria Angelini, Elena Baiguera, Elisa Begliomini, Alessandra Buffoli, Silvia Casilli, Nicola Delbarba, Giulia Ferrari, Fiorenzo Fisogni, Maria Gatti, Nicole Gotti, Luisella Lupano, Denise Morandi, Roberta Prosapio, Benedetta Salvi, Alice Sergi, Chiara Scotti, Sara Zangani.

Grafica

Maria Repossi

Cinema Nuovo Eden

Clara Massetti, Francesca Raimondi, Emiliano Treccani

In collaborazione con

Anna Valenti, Paolo Fossati





Sommario

- 5** Fondazione Brescia Musei
- 9** *Open Day.*
Il Museo apre alla scuola
- 10** Museo e Scuola. Un sodalizio vincente
- 12** Brescia. Patrimonio
Mondiale dell'UNESCO
- 13** **NOVITÀ a.s. 2019 | 2020**
Under5 p.14
Teens trailer p.16
Art Glass p.17
Cidcrea p.18
- 19** **COSA POSSO FARE
IN MUSEO?**
- *Under5* p.22
- Infanzia 2° e 3° anno p.22
- Primaria p.24
- Secondaria 1° p.26
- Secondaria 2° p.31
- 33** **LE ATTIVITÀ**
- Un giorno al Museo p.54
- Visite guidate p.56
- Cinema e Scuola p.59
- 61** **PROGETTI
DI COLLABORAZIONE CON**
• Museo di Scienze naturali p.62
• Parco Giardino Sigurtà p.63
• AmbienteParco p.64
• Collezione Paolo VI
arte contemporanea p.66
• Museo Diocesano p.67
• Accademia Carrara p.68
• Associazione Speleologi p.69
- 70** Agevolazioni e promozioni
- 73** Informazioni e prenotazioni
- 78** SPECIALE VITTORIA ALATA



BRESCIACARD

museums & mobility

Enjoy the city!

Bus / Metro / BiciMia / AutoMia / Santa Giulia_Parco Archeologico_Castello_Pinacoteca Tosio Martinengo_Diocesano_Mille Miglia Museums / in one card.

Cultura e Mobilità a Brescia in un'unica card.

24h 18 euro 48h 23 euro / Infopoint Turismo e Mobilità in Via Trieste e Viale della Stazione / Info Ticket Point in Via San Donino / Biglietterie dei Musei

comune.brescia.it | bresciamobilita.it | bresciamusei.com



OPEN DAY!

Il Museo apre alla scuola

Il consueto appuntamento, alla ripresa dell'anno scolastico, per incontrarci, illustrare le proposte dei Servizi educativi e progettare insieme.

Tutti i dirigenti scolastici, i docenti coordinatori, gli insegnanti e gli educatori, dalla scuola dell'infanzia agli istituti secondari, sono invitati alla **presentazione delle attività previste nel corso dell'anno scolastico 2019-2020 da Fondazione Brescia Musei, dipartimento Servizi educativi.**

L'incontro è l'occasione per approfondire gli aspetti della metodologia adottata, dando rilievo alle modalità con cui può concretizzarsi il rapporto museo e scuola anche attraverso l'elaborazione di progetti condivisi: è sempre possibile infatti incontrare, previo appuntamento, i referenti didattici con cui individuare ambiti di ricerca e di attività per avviare sperimentazioni comuni.

martedì 1 ottobre, ore 17.30
Sala Conferenze
Museo di Santa Giulia
Via Piamarta, 4 – Brescia

Ai docenti presenti verrà rilasciato un attestato di partecipazione.

Al termine dell'incontro un aperitivo offerto dal nostro partner *Sarca Catering* e a seguire si propone di sperimentare i seguenti percorsi:

Per gli insegnanti della scuola primaria **LE TANTE CULTURE DELLA PREISTORIA**

Abbiamo scelto per voi questo laboratorio perché tocca un periodo storico della nostra città da sempre poco indagato e che dimostra come l'interculturalità sia la base sulla quale si fonda la nostra civiltà.

Per gli insegnanti della scuola secondaria di 1° **LA TECNOLOGIA A SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NELLA BASILICA DI SAN SALVATORE**

Vi proponiamo di vivere l'ultima frontiera tecnologica nell'ambito della divulgazione del patri-

monio. Un'occasione unica ed emozionante per ri-vedere la Basilica di San Salvatore con gli occhi re Desiderio...

Per gli insegnanti della scuola secondaria di 2° **GLI ARMADI RACCONTANO.** **L'ARTE NEI DEPOSITI**

Vi offriamo di vivere un'esperienza esclusiva che si snoda tra i materiali conservati nel nuovo deposito allestito nel Museo di Santa Giulia che finalmente apre le porte anche agli studenti. Un momento di scoperta e di comprensione di quali siano le operazioni e le finalità che un deposito deve soddisfare.

PER MOTIVI ORGANIZZATIVI
LA PRENOTAZIONE È OBBLIGATORIA PER I SOLI
PARTECIPANTI AI PERCORSI
telefonando allo **030.2977841**
o scrivendo a
servizieducativi@bresciamusei.com
Massimo 25 partecipanti per gruppo.
La durata è di 1 ora.

ALTERNANZA **SCUOLA-LAVORO**

Fondazione Brescia Musei accoglie annualmente decine di studenti di Istituti superiori della città e della Provincia in percorsi di Alternanza Scuola Lavoro. Si tratta di una collaborazione significativa oltre che virtuosa poiché permette agli studenti di comprendere a fondo i complessi meccanismi che regolano il funzionamento dei Musei Civici ed al contempo fornisce un valido e concreto supporto al personale della Fondazione nell'espletamento delle proprie attività.

Per richieste di stage scrivere a:
servizieducativi@bresciamusei.com

MUSEO E SCUOLA UN SODALIZIO VINCENTE

Fondazione Brescia Musei, attraverso il dipartimento dei Servizi educativi, promuove da anni una "pedagogia del patrimonio" che intende sia rendere il museo luogo privilegiato per la formazione e la crescita degli studenti, sia fornire agli insegnanti molteplici strumenti per l'arricchimento e il completamento dei programmi curriculari.

A tal fine si segnalano le attività sotto riportate che trattano temi connessi al valore di comunità dell'Europa, alla conoscenza e all'interpretazione dei principali eventi della storia nazionale ed europea o affrontano in modo diretto il tema della migrazione e dell'integrazione tra culture diverse.

Segnaliamo inoltre che molte delle nostre proposte sono in linea con le nuove **Raccomandazioni sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente** adottate dal Consiglio dell'Unione Europea il 22 maggio 2018. In particolare negli ambiti: **Comunicazione nelle lingue straniere, Imparare a imparare, Competenze sociali e civiche, Consapevolezza ed espressione culturale.**

MUSEO DI SANTA GIULIA

p.35 **A49L LE TANTE CULTURE DELLA PREISTORIA**

laboratorio per la primaria

p.35 **A16L I CELTI. USI E COSTUMI**

laboratorio per la primaria

p.35 **A16P ANTE BRIXIAM. PRIMA DEI ROMANI**

percorso tematico per la secondaria di 2°

p.41 **NAR1 VIAGGI DI MARE**

narrazione interculturale per la primaria, secondaria di 1° e 2°

p.41 **A28L IL TERZO PARADISO**

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°

p.41 **A29L FOOD IS MULTICULTURALITY**

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°

p.38 **A1INT UNESCO: DA 50 ANNI IN DIFESA DEL PATRIMONIO**

lezione interattiva per la secondaria di 1° e 2°

p.38 **A41L ALLA TAVOLA DI RE ROTARI**

laboratorio per la secondaria di 1° e 2°

PINACOTECA TOSIO MARTINENGO

p.50 **NAR2 I RITI DEL CIBO TRA ORIENTE E OCCIDENTE**

narrazione interculturale per la primaria, secondaria 1° e 2°

p.50 **NAR3 FRAMMENTI DI VITA**

narrazione interculturale per la primaria, secondaria 1° e 2°

p.50 **NAR5 RESTARE O PARTIRE**

narrazione interculturale per la primaria, secondaria 1° e 2°







BRESCIA

Patrimonio Mondiale
dell'UNESCO

Dal 2011 il Monastero di Santa Giulia e l'area archeologica del Capitolium compresi nel Sito "I Longobardi in Italia. I luoghi del potere (568 – 774 d.C.)", sono inseriti nella Lista del Patrimonio Mondiale dell'UNESCO.

Sono stati anni ricchi di attività e iniziative dedicate alla valorizzazione del patrimonio cittadino, che rappresenta l'eredità del passato, di cui noi oggi beneficiamo e che trasmetteremo alle generazioni future.

Il sito seriale comprende le più importanti testimonianze monumentali longobarde sul suolo italiano tra cui, oltre al complesso monastico di San Salvatore – Santa Giulia a Brescia, il Tempietto Longobardo a Cividale del Friuli (UD), il castrum di Castelseprio-Torba (VA), la Basilica di San Salvatore a Spoleto (PG), il Tempietto del Clitunno a Campello (PG), la Chiesa di Santa Sofia a Benevento e il Santuario Garganico di San Michele di Monte Sant'Angelo (FG).

Secondo gli studi più recenti della storiografia viene riconosciuto al popolo Longobardo un ruolo importante tra i protagonisti del periodo di transizione tra Antichità e Medioevo, in una visione di continuità del processo storico che, attraverso la compenetrazione di civiltà diverse, portò alla formazione dell'Europa medievale.

Ciò che rende eccezionale il riconoscimento è il concetto di Patrimonio Mondiale e la sua applicazione nella funzione educativa: i siti appartengono a tutte le popolazioni del mondo, che ne divengono responsabili nella salvaguardia, al di là dei territori nei quali sono collocati.

**PER ULTERIORI INFORMAZIONI E DETTAGLI
CONSULTARE IL SITO**

www.bresciamusei.com
(voce SERVIZI EDUCATIVI)
www.longobarditalia.it

PER GLI INSEGNANTI ED EDUCATORI

Nella sezione "Didattica" del portale www.longobarditalia.it si possono trovare un'introduzione ai materiali didattici e una serie di strumenti utili per predisporre lezioni in classe e uscite scolastiche.

MUSEO DI SANTA GIULIA

p.38 **SAL-AG** Novità! **LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NELLA BASILICA DI SAN SALVATORE**

percorso immersivo per la secondaria di 1° e 2°

p.34 **A1I ELENA MASPERONI.**

Ultima badessa

visita teatralizzata per la primaria, secondaria di 1° e 2°

p.34 **A2I IL MONASTERO IN FESTA**

percorso tematico per la secondaria di 1° e 2°

p.38 **A1INT** Novità! **UNESCO: DA 50 ANNI IN DIFESA DEL PATRIMONIO**

lezione interattiva per la secondaria di 1° e 2°

p.38 **A17L LA CROCE DI DESIDERIO.**

laboratorio per la secondaria di 1° e 2°

p.38 **A19L APPRENDISTI A BOTTEGA**

laboratorio per la secondaria di 1° e 2°

p.38 **A27L TRAME LONGOBARDE**

laboratorio per la secondaria di 1° e 2°

p.38 **A32L METTITI IN GIOCO CON...**

I Longobardi

gioco educativo in scatola per la secondaria di 1°

p.38 **A41L ALLA TAVOLA DI RE ROTARI**

laboratorio per la secondaria di 1° e 2°

p.38 **A5P DA ALBOINO A DESIDERIO.**

percorso tematico per la secondaria di 1° e 2°

p.34 **A6P STORIA DEL MONASTERO.**

Dalla fondazione alla musealizzazione

percorso tematico per la secondaria di 2°

p.34 **A13P** Novità! **SANTA GIULIA: DA MONASTERO A MUSEO DELLA CITTÀ**

percorso tematico per l'infanzia e primaria, secondaria 1°



NOVITÀ 2019 | 2020

UNDER5

per bambini tra i 24-36 mesi

Prime esplorazioni in Museo!

Non è mai troppo presto per visitare i Musei! I benefici sono innumerevoli: la possibilità di vivere esperienze memorabili, stimolare l'immaginazione, conoscere mondi sconosciuti...

Fondazione Brescia Musei vara un progetto tutto nuovo dedicato ai piccoli frequentatori di asili nido, sezioni primavera e primo anno della scuola dell'infanzia, con laboratori dedicati all'esplorazione e alla scoperta. Un'esperienza divertente e insolita che consente di fare esperienze multisensoriali con i materiali delle arti.

MUSEO DI SANTA GIULIA

p.41 **A42L L'ORIGINE DEL COLORE.**

Dalla terra all'argilla al pigmento

PINACOTECA TOSIO MARTINENGO

p.47 **B35L I SUPPORTI DEL DIPINTO.**

Legno e tela

I laboratori **A42L** e **B35L** prendono avvio dalla conoscenza dei materiali da sempre utilizzati dagli artisti nella realizzazione delle loro opere,

accostandosi ad essi attraverso gli aspetti sensoriali che li caratterizzano. Terra, argilla, pigmento, legno, tela diventano strumenti di trasmissione di sensazioni, scoperte e informazioni sollecitate soprattutto dai sensi del tatto, dell'udito, dell'odorato.

Le due esperienze si concludono con una breve passeggiata in Museo.

p.47 **B36L SCATOLE MAGICHE**

Com'è il pelo di un gatto? Morbido, ispido, lungo, corto... Che profumo ha l'alloro e che forma hanno le sue foglie? Il laboratorio prende avvio nelle sale davanti ai dipinti: con l'ausilio di 'scatole magiche' e del loro contenuto segreto sarà possibile conoscere in maniera immediata e diretta, attraverso la stimolazione sensoriale, alcuni dei particolari raffigurati. Un modo semplice e istintivo per avvicinarsi alla complessità della pittura e alle molte storie che racconta.

L'area accoglienza del Museo di Santa Giulia dispone di un'area gioco 0-4 anni fruibile gratuitamente realizzata con il contributo di Fondazione ASM.



*"Ogni nostra conoscenza
ha il suo principio nei sensi."*
Leonardo Da Vinci

DA QUEST'ANNO LA
**PINACOTECA
TOSIO MARTINENGO**
APRE LE PROPRIE PORTE
ANCHE ALLE **ATTIVITÀ
DIDATTICHE.**



GRAZIE A FRISA WOOD
PER AVERCI AIUTATO
A RENDERLO POSSIBILE

Dalla collaborazione tra **Fondazione Brescia Musei e Fondazione AIB - Liceo Internazionale per l'Impresa Guido Carli** di Brescia nasce **TEENS TRAILER** un progetto di *education*, con modalità di fruizione extra scolastica, nell'area STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*), che intende unire l'arte all'utilizzo delle nuove tecnologie.

La proposta è rivolta agli studenti della fascia d'età della scuola secondaria di 1°.

I ragazzi realizzeranno un vero e proprio trailer per raccontare il **tema del lavoro e dell'impresa nella Brescia romana**, cercando di raccontare come vivevano i loro coetanei di centinaia di anni fa e quali sono gli elementi di continuità e le grandi differenze con la loro vita ai nostri giorni. Per i filmati, i partecipanti utilizzeranno lo **smartphone**, dispositivo con cui hanno molta familiarità e che ormai fa parte della quotidianità, per favorire un approccio al patrimonio storico artistico rileggendolo in modo attivo, nuovo e tecnologico.

Il progetto rientra tra gli obiettivi di Fondazione Brescia Musei, essendo finalizzato ad avvicinare il giovane pubblico al **Parco archeologico**, il più grande sito romano del Nord Italia, che nel 2020 sarà il *focus* di molte importanti iniziative.

Rientra inoltre tra gli obiettivi di Fondazione AIB – Liceo Carli che ha avviato diverse iniziative di **education nell'area STEAM** rivolte a un pubblico di età inferiore a quella degli allievi del Liceo.

I ragazzi lavoreranno a una ricostruzione storiografica attorno al **Parco archeologico**, che sarà analizzato ricostruendo una ipotetica **narrazione dei lavoratori e degli imprenditori che qui si sono succeduti nel tempo**.

Si parte dal mondo antico: quali erano le fonti di sostentamento delle famiglie che vivevano attorno al Parco? Che merci venivano prodotte e vendute in prossimità del Foro e da chi?

Cosa significava essere **sacerdote** al tempo dei Romani? Era una vocazione o un vero e proprio lavoro? Come recitavano gli **attori** nel grande Teatro?

...Passano i secoli e la terra ricopre le rovine di questa grande area pubblica. Nel 1820 un gruppo di **storici, studiosi e operai** riportano alla luce gli antichi edifici, viene così aperto il primo Museo della città.

Oggi, dopo un attento recupero, questo importante sito è curato da **archeologi ed esperti museali** che ci permettono ogni giorno di fruirne.

I trailer prodotti saranno pubblicati nell'apposita sezione **BRESCIA MUSEI TEENS** che verrà aperta sul sito bresciamusei.com

I risultati saranno restituiti con una serata aperta al pubblico al **Cinema Nuovo Eden**.

Infine i partecipanti potranno usufruire di una visita esclusiva alla Vittoria alata ed al nuovissimo allestimento che la accoglierà al suo ritorno.



INFORMAZIONI

10 incontri di 2 ore ciascuno ogni mercoledì pomeriggio dal 16 ottobre al 18 dicembre

Costo 180 €

Il percorso sarà attivato con un numero minimo di 10 partecipanti

PER INFORMAZIONI E ISCRIZIONI

Sonia Cividati

Segreteria Liceo Guido Carli

030 221086

segreteria@liceoguidocarli.eu

Si può viaggiare nel tempo? Sì! Grazie agli straordinari ArtGlass è possibile passeggiare tra le colonne del maestoso foro di *Brixia*, entrare nelle *domus*, per ammirare il lusso con il quale un *dominus* arredava la propria casa, e da settembre 2019 anche ri-vedere San Salvatore con gli occhi di re Desiderio.

Tre percorsi di straordinaria suggestione nei quali la tecnologia permette a tutti, nativi digitali e non, di vivere un'esperienza non solo culturale, ma anche sensoriale.

Ogni percorso sarà preceduto da un momento di approfondimento e confronto con gli operatori museali, per comprendere appieno ciò che il viaggio ultratecnologico offre.



INFORMAZIONI

Tutti i percorsi prevedono l'accompagnamento da parte di un operatore museale.

Tutte le proposte sono dedicate a gruppi di massimo 25 studenti e 2 insegnanti accompagnatori.

Ogni percorso ha una durata di ore 1.30 e un costo di 9,50 € a studente

PRENOTAZIONE OBBLIGATORIA

CUP Museo di Santa Giulia
030.2977833 – 834
santagiulia@bresciamusei.com

MUSEO DI SANTA GIULIA

A2P-AG LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NELLE DOMUS

percorso immersivo per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Il percorso prevede un approfondimento sulla struttura della casa romana attraverso l'osservazione delle *domus* dell'Ortaglia. Dopo una presentazione delle tecniche edilizie, gli apparati decorativi e le destinazioni d'uso degli ambienti, l'itinerario si completa indossando gli ArtGlass che permettono di osservare virtualmente la ricostruzione, le decorazioni e gli arredi originali delle *domus*.

SAL-AG Novità! LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NELLA BASILICA DI SAN SALVATORE

percorso immersivo per la secondaria di 1° e 2°
Vivere un'appassionante esperienza all'interno della Basilica di San Salvatore al tempo dei Longobardi. Grazie ai sofisticati ArtGlass la chiesa apparirà nello splendore decorativo voluto dall'ultimo re longobardo. Un'occasione unica ed emozionante per ri-vedere questo spazio con gli occhi di re Desiderio e comprendere così il senso profondo di questo luogo concepito per diventare splendido mausoleo della famiglia reale.

BRIXIA. PARCO ARCHEOLOGICO DI BRESCIA ROMANA

D2P-AG LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NEL FORO

percorso immersivo per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Un approfondito percorso nel parco archeologico permette di conoscere la storia degli edifici più antichi di *Brixia* che costituivano il centro della vita cittadina. Al termine la coinvolgente animazione degli Art Glass permette di immergersi, con un'accurata ricostruzione, in alcuni ambienti dell'antico Foro.

L'Associazione Amici del Cidneo *onlus* in partnership con **Fondazione Brescia Musei** presenta una nuova proposta educativa che ha come protagonista il Castello: **CIDCREA**, progetto in cui si intrecciano e si completano cultura storico-artistica, aspetti scientifici e ambientali e utilizzo consapevole della tecnologia.

La proposta si articola in **tre laboratori hand's on** che esplorano il **connubio tra il mondo dell'arte e quello della scienza**. Un tema attuale, affrontato in forma sperimentale e interdisciplinare, arricchito dalla **componente tecnologica** ma sempre contraddistinto da un approccio ludico.

pg.52 **C11L DALLA BOTANICA ALL'ARTE MUTAZIONI. Tavolozze cromatiche, materiche, odorose**

laboratorio per la primaria

pg.53 **C12L TRA ARTE E ZOOLOGIA A PASSO DI "ZAMPA".**

Micro-tracce/micro-segni

laboratorio per la primaria

pg.53 **C13L LUCE COME MATERIA**

laboratorio per la primaria (dalla III), secondaria di 1°

A completamento dei laboratori condotti dagli operatori, si offre alle classi l'opportunità di effettuare due speciali **tours autoguidati**, suggeriti da carte di mediazione specificatamente predisposte, che verranno consegnate agli insegnanti il giorno stesso dell'attività.

I *tours* propongono inedite scoperte di aspetti meno conosciuti della rocca e del colle Cidneo: l'uno affronta la conoscenza della particolare flora che cresce tra le pietre della fortezza, l'altro mette a confronto le torri difensive del Castello con quelle moderne e contemporanee che si possono individuare nel tessuto urbano sottostante.



INFORMAZIONI

Ogni laboratorio ha una durata di ore 1.30 e un costo di 6,50 € a studente; gratuità per 2 insegnanti accompagnatori

PRENOTAZIONI:

CUP - Museo di Santa Giulia
Tel. 030.2977833-834
santagiulia@bresciamusei.com

PROMOZIONE A.S. 2019/2020

L'Associazione Amici del Cidneo onlus offre 20 laboratori gratuiti alle prime classi che si prenotano.

I laboratori sono fruibili da martedì a sabato negli orari: 9.30 o 11.10 o 14.00 ritrovo presso l'Infopoint all'ingresso del Castello. La prenotazione dei 20 laboratori gratuiti può essere effettuata solo via mail scrivendo all'indirizzo

servizieducativi@bresciamusei.com

La promozione è valida dal 1 ottobre al 30 novembre 2019



COSA POSSO FARE IN MUSEO?

LABORATORI

L'attività di laboratorio è concepita come un'esperienza partecipata in cui, "facendo" e "giocando", si conoscono gli strumenti e le regole del linguaggio artistico, si impara ad osservare e costruire immagini e messaggi, si comprendono i percorsi, le idee e le tecniche presenti nelle opere di culture antiche o contemporanee.

L'approccio all'arte avviene con una modalità "giocosa" che permette la scoperta di procedimenti, regole, tecniche e modi diversificati di percepire e considerare la realtà.

PERCORSI TEMATICI

I percorsi incentrati su specifici temi (tecniche, particolari momenti storici...) e concentrati su poche opere, consentono di selezionare le tematiche più vicine ai programmi scolastici, limitare la quantità dei concetti proposti facilitandone la reale comprensione e di tornare più volte nel museo con obiettivi diversi. Si tratta di percorsi interattivi che si tengono direttamente nelle sale museali e che spesso prevedono la compilazione di schede didattiche con l'obiettivo di stimolare la curiosità e l'interesse dei giovani visitatori.

VISITE TEATRALIZZATE

Le visite animate permettono un intenso coinvolgimento emotivo che predispone ad un atteggiamento più favorevole per l'ascolto e l'apprendimento.

Un operatore-interprete indossa metaforicamente i panni del personaggio storico le cui vicende sono strettamente legate ad ogni singolo museo, raccontando in modo affascinante i materiali custoditi. Ci si immerge così nell'atmosfera del monastero longobardo, del Castello o del palazzo rinascimentale, per scoprirne la storia e il patrimonio.

NARRAZIONI INTERCULTURALI

Le narrazioni incentrate su filoni tematici dalle forti potenzialità evocative conducono gli studenti a diverse interpretazioni della ricchezza di significati del patrimonio museale. Ciascun incontro prevede una narrazione a due voci in cui i mediatori museali interpretano, attraverso "altre" chiavi di lettura, le opere conservate nel museo, facendo intrecciare, attraverso il racconto, la storia dell'opera con le storie personali. Il confronto aiuta a ripensare i nostri modelli interpretativi, in una prospettiva transculturale, in cui il rispetto di culture diverse diventa elemento di coesione sociale.

novità! PERCORSI IMMERSIVI

La tecnologia al servizio della storia. Si può viaggiare nel tempo? Sì! Grazie agli straordinari ArtGlass è possibile passeggiare tra le colonne del maestoso foro di Brixia, entrare nelle domus, per ammirare il lusso con il quale un dominus arredava la propria casa, e da settembre 2019 anche ri-vedere San Salvatore con gli occhi di re Desiderio. Tre percorsi di straordinaria suggestione nei quali la tecnologia permette a tutti, nativi digitali e non, di vivere un'esperienza non solo culturale, ma anche sensoriale. Ogni percorso sarà preceduto da un momento di approfondimento e confronto con gli operatori museali, per comprendere appieno ciò che il viaggio ultratecnologico offre.

novità! **LEZIONI INTERATTIVE**

Si tratta di 'lezioni' fuori dagli schemi che combinano in modo originale la proiezione di immagini, un'attività pratica e un approfondimento nelle sale museali.

Un modo nuovo per approfondire specifiche tematiche storico-artistiche, legate al patrimonio bresciano, attraverso un percorso diacronico che, dal mondo antico giunge alla contemporaneità.

VISITE GUIDATE

Tra le varie proposte non possono mancare le visite guidate al patrimonio museale ma anche al centro storico di Brescia alla scoperta dei monumenti più significativi.

Tutte le attività hanno la durata di ore 1,30



UNDER5

24 – 36 mesi

Prime esplorazioni
in museo!

pg.41 **A42L** Novità! **L'ORIGINE DEL COLORE. Dalla terra all'argilla al pigmento**

Museo di Santa Giulia

pg.47 **B35L** Novità! **I SUPPORTI DEL DIPINTO. Legno e tela**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.47 **B36L** Novità! **SCATOLE MAGICHE**

Pinacoteca Tosio Martinengo

SCUOLA DELL'INFANZIA

dai 5 anni

Novità! **IL MUSEO COME CASA DELLE ARTI**

pg.34 **A13P** **SANTA GIULIA: DA MONASTERO A MUSEO DELLA CITTÀ**

pg.49 **B15P** **PINACOTECA: DALLA DIMORA SIGNORILE A MUSEO**

pg.50 **C8P** **STORIA E STORIE DEL CASTELLO**

IO E GLI ALTRI. Ritratto e autoritratto

pg.45 **B14L** Novità! **IL RITRATTO. Le emozioni in un volto**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.46 **B25L** **PARLO DI ME. L'autoritratto**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.45 **B8L** **ALLA MANIERA DELL'ARCIMBOLDI**

Pinacoteca Tosio Martinengo

PERCEZIONE: spazio, forme e colori

pg.45 **B4L** **FORMA E DIMENSIONE**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.48 **B42L** Novità! **VICINO E LONTANO**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.48 **B43L** Novità! **INCONTRI COLORATI!**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.40 **A20L** **IL LAVORO DEL PITTORE**

Museo di Santa Giulia

pg.40 **A24L** **TOCCARE PER IMPARARE È UN GIOCO DA PROVARE!**

Museo di Santa Giulia

ELEMENTI NATURALI

pg.45 **B9L** **ALBERO E PAESAGGIO**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.45 **B10L** **TRA CIELO E TERRA**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.45 **B13L** **SEGNI E COLORI DELL'ACQUA**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.46 **B26L** **DIPINGERE SULL'ACQUA**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.48 **B44L** Novità! **PAESAGGI IN-NATURALI**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.36 **A10L** **MITICI GIARDINI: IL VIRIDARIUM** *Museo di Santa Giulia*

pg.41 **A44L** Novità! **SOTTOTERRA**

Museo di Santa Giulia

pg.41 **A46L** Novità! **L'IMPRONTA DELLA NATURA**

Museo di Santa Giulia

ANIMALI

pg.46 **B19L** **CHI HA LASCIATO QUESTE IMPRONTE?**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.47 **B40L** Novità! **MUSEO BESTIALE**

Pinacoteca Tosio Martinengo

NARRAZIONE E STORIE

pg.44 **B2L** **ANDAR PER QUADRI**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.45 **B3L** **L'ARTE RACCONTA**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.45 **B5L** **SAN GIORGIO, IL DRAGO E LA PRINCIPESSA**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.47 **B33L** **CACCIA AL TESORO KIDS**

Pinacoteca Tosio Martinengo

pg.52 **C5L** **DA PAGGIO A CAVALIERE**

Museo delle Armi Luigi Marzoli

pg.52 **C9L** **RE, REGINE SOLDATI E CONDOTTIERI**

Museo delle Armi Luigi Marzoli

CURIOSANDO NEL PASSATO

pg.42 **D3L** Novità! **LE ALI DELLA VITTORIA**

Parco archeologico (da aprile)

pg.36 **A5L** **LE ANFORE. RACCONTI DI VIAGGIO**

Museo di Santa Giulia

pg.52 **C6L** **ARMATURE E CAVALIERI**

Museo delle Armi Luigi Marzoli



Παραγγιζόμενα: 10€ (ανά παιδί) | 15€ (ανά παιδί και γονιό) (11€!!!)
© 2015 ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ (Ε.Ο.Ε.Ε.)

SCUOLA PRIMARIA

MUSEO DI SANTA GIULIA

pg.34 **A13P** Novità! **SANTA GIULIA: DA MONASTERO A MUSEO DELLA CITTÀ**

pg.34 **A1I** **ELENA MASPERONI, ULTIMA BADESSA**

PRIMA DEI ROMANI (dal III anno)

pg.35 **A1L** **MISSIONE ARCHEOLOGO**

pg.35 **A4L** **LO SCAVO ARCHEOLOGICO**

pg.35 **A49L** Novità! **LE TANTE CULTURE DELLA PREISTORIA**

pg.35 **A16L** **I CELTI. USI E COSTUMI**

ETA' ROMANA

pg.35 **A2P-AG** **LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NELLE DOMUS**

pg.36 **A3L** **IL GIOCO E LO SVAGO**

pg.36 **A5L** **LE ANFORE. RACCONTI DI VIAGGIO**

pg.36 **A8L** **LA GIORNATA DI UN BAMBINO ROMANO**

pg.36 **A9L** **MASTERCHEF NELL'ANTICA ROMA**

pg.36 **A10L** **MITICI GIARDINI: IL VIRIDARIUM**

pg.36 **A30L** **MYTHOS**

pg.36 **A40L** **QUANTE TESSERE IN UN MOSAICO!**

pg.37 **A43L** Novità! **MEDICUS CURAT NATURE SANAT**

pg.37 **A45L** Novità! **COSTUMI IMPERIALI: IL CULTO DELL'IMMAGINE TRA MODA E SOCIETÀ'**

pg.37 **A2P** **CASE ROMANE**

pg.37 **A3P** **VIAGGIO NELL'ADE. I RITI FUNERARI**

pg.37 **A20P** Novità! **TUTTO SULLA VITTORIA. Segreti e nuove scoperte (da aprile)**

ESPERIENZE ARTISTICHE

pg.40 **A20L** **IL LAVORO DEL PITTORE**

pg.40 **A24L** **TOCCARE PER IMPARARE È UN GIOCO DA PROVARE!**

pg.41 **A46L** Novità! **L'IMPRONTA DELLA NATURA**

pg.41 **A48L** Novità! **PICCOLO LIBRO D'ARTISTA**

INTERCULTURA

pg.41 **NAR1** **VIAGGI DI MARE**

pg.41 **A28L** **IL TERZO PARADISO**

pg.41 **A29L** **FOOD IS MULTICULTURAL**

BRIXIA. PARCO ARCHEOLOGICO DI BRESCIA ROMANA

pg.42 **D2P-AG** **LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NEL FORO**

pg.42 **D1L** **OGNI COSA AL SUO POSTO**

pg.42 **D2L** **IN SCENA!**

pg.42 **D4L** **TRA CARDI E DECUMANI. LA COSTRUZIONE DI UNA CITTÀ'**

pg.42 **D1P** **CERIMONIALI E RITI AL TEMPIO**

pg.44 **D2P** **SCOPRIRE BRIXIA ANTICA**

pg.44 **D1INT** Novità! **LA VITTORIA ALATA: UNA SCOPERTA 'DIVINA'**

da aprile

pg.42 **D3L** Novità! **LE ALI DELLA VITTORIA**
da aprile

PINACOTECA TOSIO MARTINENGO

pg.49 **B15P** Novità! **PINACOTECA: DALLA DIMORA SIGNORILE A MUSEO**

pg.44 **B1I** **INVITO A PALAZZO. PAOLO, PAOLINA TOSIO E LA LORO COLLEZIONE**

LA NARRAZIONE

pg.44 **B2L** **ANDAR PER QUADRI**

pg.45 **B3L** **L'ARTE RACCONTA**

pg.49 **B4P** **SCENE DI VITA QUOTIDIANA. I CAPOLAVORI DI GIACOMO CERUTI**

pg.45 **B5L** **SAN GIORGIO, IL DRAGO E LA PRINCIPESSA**

pg.49 **B11P** **CHACCHIERANDO DI...**

pg.47 **B33L** **CACCIA AL TESORO KIDS**

pg.47 **B39L** Novità! **NELL'ATELIER DEL PITTORE**

ATTRAVERSO IL TEMPO

pg.46 **B20L** **IL CIBO NELL'ARTE**

pg.49 **B7P** GLI ATTRIBUTI. OGGETTI E SIMBOLI CHE RIVELANO

pg.47 **B37L** Novità! IL MITO CLASSICO TRA DEI ED EROI

IO E GLI ALTRI. RITRATTO E AUTORITRATTO

pg.46 **B14L** Novità! IL RITRATTO. LE EMOZIONI IN UN VOLTO

pg.46 **B25L** PARLO DI ME. L'AUTORITRATTO

pg.45 **B8L** ALLA MANIERA DELL'ARCIMBOLDI

LABORATORI SENSORIALI

pg.48 **B46L** Novità! *KID'S STORIES*
autism friendly

pg.48 **B41L** Novità! *IDENTIKIT* DI UN DIPINTO

pg.47 **B34L** I SENSI DELL'IMMAGINE

pg.48 **B45L** Novità! QUADRI VIVENTI. POSTURA, GESTO, EMOZIONE

LE TECNICHE

pg.45 **B4L** FORMA E DIMENSIONE

pg.46 **B17L** I MATERIALI DELLE ARTI. IERI E OGGI

pg.47 **B38L** Novità! I SEGRETI DELLA BOTTEGA DEL PITTORE

pg.48 **B43L** Novità! INCONTRI COLORATI!

ELEMENTI NATURALI

pg.48 **B2P** I SIMBOLI DELLA NATURA

pg.45 **B9L** ALBERO E PAESAGGIO

pg.45 **B10L** TRA CIELO E TERRA

pg.45 **B11L** IL CIELO. SEGNO EMOZIONE SIMBOLO

pg.45 **B13L** SEGNI E COLORI DELL'ACQUA

pg.46 **B26L** DIPINGERE SULL'ACQUA

ANIMALI

pg.46 **B16L** CREATURE MOSTRUOSE

pg.46 **B19L** CHI HA LASCIATO QUESTE IMPRONTE?

pg.47 **B40L** Novità! MUSEO BESTIALE

INTERCULTURA

pg.50 **NAR2** I RITI DEL CIBO TRA ORIENTE E OCCIDENTE

pg.50 **NAR3** FRAMMENTI DI VITA

pg.50 **NAR5** RESTARE O PARTIRE

CASTELLO E MUSEO DELLE ARMI LUIGI MARZOLI

IL CASTELLO

pg.50 **C8P** STORIA E STORIE DEL CASTELLO

IL MUSEO DELLE ARMI E IL MONDO CAVALERESCO

pg.52 **C5L** DA PAGGIO A CAVALIERE

pg.52 **C6L** ARMATURE E CAVALIERI

pg.52 **C9L** RE, REGINE, SOLDATI O CONDOTTIERI?

pg.52 **C5P** GIOSTRE E TORNEI

pg.52 **C4I** CANTAR STORIE DI CAVALIERI

ARTE, SCIENZA E NATURA

pg.52 **C11L** Novità! MUTAZIONI. Tavolozze cromatiche, materiche, odorose

pg.53 **C12L** Novità! A PASSO DI "ZAMPA". Micro-tracce / micro-segni

pg.53 **C13L** Novità! LUCE COME MATERIA
(dal III anno)

MUSEO DEL RISORGIMENTO

Per importanti lavori di ristrutturazione e messa in sicurezza il Museo del Risorgimento è chiuso durante l'anno scolastico 2019/2020

SECONDARIA 1°

MUSEO DI SANTA GIULIA

pg.34 **A13P** Novità! SANTA GIULIA: DA MONASTERO A MUSEO DELLA CITTÀ

pg.34 **A1I** ELENA MASPERONI, ULTIMA BADESSA

pg.34 **A2I** IL MONASTERO IN FESTA



pg.34 **A1P** DISCOVERING THE EXTRAORDINARY MUSEUM OF SANTA GIULIA...



pg.34 **A10P** À LA DÉCOUVERTE DE SANTA GIULIA, UN MUSÉE EXTRAORDINAIRE



pg.34 **A11P** ENTDECKEN SIE DAS WUNDERSCHÖNE MUSEUM SANTA GIULIA!

APPROCCIO ALL'ARCHEOLOGIA

pg.35 **A1L** MISSIONE ARCHEOLOGO

pg.35 **A4L** LO SCAVO ARCHEOLOGICO

ETÀ ROMANA

pg.35 **A2P-AG** LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NELLE *DOMUS*

pg.36 **A8L** LA GIORNATA DI UN BAMBINO ROMANO

pg.36 **A9L** *MASTERCHEF* NELL'ANTICA ROMA

pg.36 **A10L** MITICI GIARDINI: IL *VIRIDARIUM*

pg.36 **A30L** *MYTHOS*

pg.36 **A40L** QUANTE TESSERE IN UN MOSAICO!

pg.37 **A43L** Novità! *MEDICUS CURAT NATURA SANAT*

pg.37 **A45L** Novità! COSTUMI IMPERIALI: IL CULTO DELL'IMMAGINE TRA MODA E SOCIETÀ'

pg.37 **A50L** Novità! LA PALESTRA DELLA MATEMATICA

pg.37 **A2P** CASE ROMANE

pg.37 **A3P** VIAGGIO NELL'ADE. I RITI FUNERARI

pg.37 **A20P** Novità! TUTTO SULLA VITTORIA. Segreti e nuove scoperte (da aprile)

LONGOBARDI

pg.38 **SAL-AG** Novità! LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NELLA BASILICA DI SAN SALVATORE

pg.38 **A17L** LA CROCE DI DESIDERIO

pg.38 **A19L** APPRENDISTI A BOTTEGA

pg.38 **A27L** TRAME LONGOBARDE

pg.38 **A32L** METTITI IN GIOCO CON...I LONGOBARDI

pg.38 **A41L** ALLA TAVOLA DI RE ROTARI

pg.38 **A5P** DA ALBOINO A DESIDERIO

pg.38 **A1INT** Novità! UNESCO: DA 50 ANNI IN DIFESA DEL PATRIMONIO

ETA' COMUNI E SIGNORIE

pg.40 **A18P** Novità! SANTI E PELLEGRINI

pg.40 **A15P** Novità! LA VITA A BRESCIA NEL MEDIOEVO

ESPERIENZE ARTISTICHE

pg.40 **A20L** IL LAVORO DEL PITTORE

pg.40 **A21L** LO SPOLVERO

pg.40 **A22L** IL BESTIARIO ANTICO

pg.41 **A47L** Novità! LE TAVOLE TATTILI DI MARINETTI

pg.41 **A48L** Novità! PICCOLO LIBRO D'ARTISTA

INTERCULTURA

pg.41 **NAR 1** VIAGGI DI MARE

pg.41 **A28L** IL TERZO PARADISO

pg.41 **A29L** *FOOD IS MULTICULTURAL*

BRIXIA. PARCO ARCHEOLOGICO DI BRESCIA ROMANA

pg.42 **D2P-AG** LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NEL FORO

pg.42 **D1L** OGNI COSA AL SUO POSTO

pg.42 **D2L** IN SCENA!

pg.42 **D4L** TRA CARDI E DECUMANI. LA COSTRUZIONE DI UNA CITTA'

pg.42 **D1P** CERIMONIALI E RITI NEL TEMPIO

pg.44 **D2P** SCOPRIRE BRIXIA ANTICA

pg.44 **D2INT** Novità! LA VITTORIA ALATA. DA MITO A SIMBOLO (da aprile)

pg.42 **D3L** Novità! LE ALI DELLA VITTORIA (da aprile)

PINACOTECA TOSIO MARTINENGO

pg.49 **B15P** Novità! PINACOTECA: DALLA DIMORA SIGNORILE A MUSEO

pg.44 **B1I** INVITO A PALAZZO. PAOLO, PAOLINA TOSIO E LA LORO COLLEZIONE

IO E GLI ALTRI. RITRATTO E AUTORITRATTO

pg.46 **B14L** Novità! IL RITRATTO. LE EMOZIONI IN UN VOLTO

pg.46 **B25L** PARLO DI ME. L'AUTORITRATTO

IL MEDIOEVO

pg.45 **B7L** QUADRI GIOIELLO. DORATURA E SGRAFFITO

IL RINASCIMENTO

pg.49 **B7P** GLI ATTRIBUTI. OGGETTI E SIMBOLI CHE RIVELANO

pg.50 **B16P** Novità! LA SCUOLA PITTORICA BRESCIANA E IL NATURALISMO LOMBARDO

pg.47 **B38L** Novità! I SEGRETI DELLA BOTTEGA DEL PITTORE

pg.44 **B2I** SCENE DALLA NATIVITA'

IL MANIERISMO

pg.46 **B16L** CREATURE MOSTRUOSE

IL SEICENTO

pg.45 **B8L** ALLA MANIERA DELL'ARCIMBOLDI

IL SETTECENTO

pg.49 **B4P** SCENE DI VITA QUOTIDIANA. I CAPOLAVORI DI GIACOMO CERUTI

L'OTTOCENTO

pg.49 **B6P** ARTISTI COMMITTENTI E MECEPATI

ATTRAVERSO IL TEMPO

pg.46 **B20L** IL CIBO NELL'ARTE

pg.47 **B37L** Novità! IL MITO CLASSICO TRA DEI ED EROI

pg.48 **B3P** LA MODA DIPINTA. Dal XV al XIX

pg.49 **B11P** CHIACCHIERANDO DI...

pg.49 **B14P** L'INCANTESIMO DELLO SGUARDO

LE TECNICHE

pg.45 **B4L** FORMA E DIMENSIONE

pg.46 **B17L** I MATERIALI DELLE ARTI. IERI E OGGI

LABORATORI SENSORIALI

pg.47 **B34L** I SENSI DELL'IMMAGINE

pg.48 **B41L** Novità! *IDENTIKIT* DI UN DIPINTO

pg.48 **B45L** Novità! QUADRI VIVENTI. POSTURA, GESTO, EMOZIONE

ESPERIENZE ARTISTICHE

pg.45 **B11L** IL CIELO. SEGNO EMOZIONE SIMBOLO

pg.46 **B26L** DIPINGERE SULL'ACQUA

pg.47 **B39L** Novità! NELL'ATELIER DEL PITTORE

pg.48 **B43L** Novità! INCONTRI COLORATI!

INTERCULTURA

pg.50 **NAR2** I RITI DEL CIBO TRA ORIENTE E OCCIDENTE

pg.50 **NAR3** FRAMMENTI DI VITA

pg.50 **NAR5** RESTARE O PARTIRE

CASTELLO E MUSEO DELLE ARMI LUIGI MARZOLI

IL CASTELLO

pg.50 **C6P** IL CASTELLO: DA ROCCA MILITARE A LUOGO DI SVAGO E CULTURA

pg.50 **C7P** TRACCE E MEMORIE RISORGIMENTALI IN CASTELLO

IL MUSEO DELLE ARMI E IL MONDO CAVALERESCO

pg.52 **C2I** COLLEZIONARE CHE PASSIONE

pg.52 **C10L** Novità! ARMI E ARMATURE DI LUSSO

ARTE, SCIENZA E NATURA

pg.53 **C13L** Novità! LUCE COME MATERIA

MUSEO DEL RISORGIMENTO

Per importanti lavori di ristrutturazione e messa in sicurezza il Museo del Risorgimento è chiuso durante l'anno scolastico 2019/2020







SECONDARIA 2°

MUSEO DI SANTA GIULIA

pg.34 **A6P** STORIA DEL MONASTERO. DALLA FONDAZIONE ALLA MUSEALIZZAZIONE

pg.34 **A1I** ELENA MASPERONI, ULTIMA BADESSA

pg.34 **A2I** IL MONASTERO IN FESTA

pg.34 **A14P** Novità! CACCIA AL TESORO TEENS

pg.34 **A19P** Novità! GLI ARMADI RACCONTANO. L'ARTE NEI DEPOSITI



pg.34 **A1P** *DISCOVERING THE EXTRAORDINARY MUSEUM OF SANTA GIULIA...*



pg.34 **A10P** *À LA DÉCOUVERTE DE SANTA GIULIA, UN MUSÉE EXTRAORDINAIRE*



pg.34 **A11P** *ENTDECKEN SIE DAS WUNDERSCHÖNE MUSEUM SANTA GIULIA!*

PRIMA DEI ROMANI

pg.35 **A4L** LO SCAVO ARCHEOLOGICO

pg.35 **A4P** I CELTI NARRATI

pg.35 **A16P** Novità! ANTE BRIXIAM. PRIMA DEI ROMANI

ETA' ROMANA

pg.35 **A2P-AG** LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NELLE *DOMUS*

pg.36 **A9L** *MASTERCHEF* NELL'ANTICA ROMA

pg.36 **A10L** MITICI GIARDINI: IL *VIRIDIARIUM*

pg.36 **A15L** ESERCITAZIONI DI EPIGRAFIA

pg.36 **A30L** *MYTHOS*

pg.36 **A40L** QUANTE TESSERE IN UN MOSAICO!

pg.37 **A43L** Novità! *MEDICUS CURAT NATURA SANAT*

pg.37 **A45L** Novità! COSTUMI IMPERIALI: IL CULTO DELL'IMMAGINE TRA MODA E SOCIETÀ

pg.37 **A2P** CASE ROMANE

pg.37 **A3P** VIAGGIO NELL'ADE. I RITI FUNERARI

pg.37 **A17P** Novità! A *BRIXIA*, DAL MATTINO ALLA SERA

pg.37 **A20P** Novità! TUTTO SULLA VITTORIA. Segreti e nuove scoperte (da aprile)

LONGOBARDI

pg.38 **SAL-AG** Novità! LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NELLA BASILICA DI SAN SALVATORE

pg.38 **A17L** LA CROCE DI DESIDERIO

pg.38 **A19L** APPRENDISTI A BOTTEGA

pg.38 **A27L** TRAME LONGOBARDE

pg.38 **A41L** ALLA TAVOLA DI RE ROTARI

pg.38 **A5P** DA ALBOINO A DESIDERIO

pg.38 **A1INT** Novità! UNESCO: DA 50 ANNI IN DIFESA DEL PATRIMONIO

ETA' COMUNI E SIGNORIE

pg.40 **A15P** Novità! LA VITA A BRESCIA NEL MEDIOEVO

pg.40 **A18P** Novità! SANTI E PELLEGRINI

ESPERIENZE ARTISTICHE

pg.40 **A20L** IL LAVORO DEL PITTORE

pg.40 **A21L** LO SPOLVERO

pg.40 **A22L** IL BESTIARIO ANTICO

pg.41 **A47L** Novità! LE TAVOLE TATTILI DI MARINETTI

INTERCULTURA

pg.41 **NAR 1** VIAGGI DI MARE

pg.41 **A28L** IL TERZO PARADISO

pg.41 **A29L** *FOOD IS MULTICULTURAL*

BRIXIA. PARCO ARCHEOLOGICO DI BRESCIA ROMANA

pg.42 **D2P-AG** LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NEL FORO

pg.42 **D1P** CERIMONIALI E RITI AL TEMPIO

pg.44 **D2P** SCOPRIRE *BRIXIA* ANTICA

pg.44 **D6P** Novità! LA VITA NEL FORO TRA SACRO E PROFANO

pg.42 **D4L** TRA CARDI E DECUMANI. LA COSTRUZIONE DI UNA CITTA'

pg.44 **D2INT** Novità! LA VITTORIA ALATA. DA MITO A SIMBOLO (da aprile)

PINACOTECA TOSIO MARTINENGO

pg.49 **B15P** Novità! PINACOTECA: DALLA DIMORA SIGNORILE A MUSEO

pg.44 **B1I** INVITO A PALAZZO. PAOLO E PAOLINA TOSIO E LA LORO COLLEZIONE

IO E GLI ALTRI. RITRATTO E AUTORITRATTO

pg.46 **B14L** Novità! IL RITRATTO. LE EMOZIONI IN UN VOLTO

pg.46 **B25L** PARLO DI ME. L'AUTORITRATTO

IL MEDIOEVO

pg.45 **B7L** QUADRI GIOIELLO. DORATURA E SGRAFFITO

IL RINASCIMENTO

pg.47 **B38L** Novità! I SEGRETI DELLA BOTTEGA DEL PITTORE

pg.49 **B7P** GLI ATTRIBUTI. OGGETTI E SIMBOLI CHE RIVELANO

pg.49 **B12P** AFFRESCHI 'IN VIAGGIO'. DAL PALAZZO AL MUSEO

pg.50 **B16P** Novità! LA SCUOLA PITTORICA BRESCIANA E IL NATURALISMO LOMBARDO

pg.44 **B2I** SCENE DALLA NATIVITÀ

IL MANIERISMO

pg.46 **B16L** CREATURE MOSTRUOSE

IL SEICENTO

pg.45 **B8L** ALLA MANIERA DELL'ARCIMBOLDI

IL SETTECENTO

pg.49 **B4P** SCENE DI VITA QUOTIDIANA. I CAPOLAVORI DI GIACOMO CERUTI

L'OTTOCENTO

pg.49 **B6P** ARTISTI COMMITTENTI E MECEPATI

ATTRAVERSO IL TEMPO

pg.47 **B37L** Novità! IL MITO CLASSICO TRA DEI ED EROI

pg.48 **B3P** LA MODA DIPINTA. Dal XV al XIX secolo

pg.49 **B11P** CHIACCHIERANDO DI...

pg.49 **B14P** L'INCANTESIMO DELLO SGUARDO

LE TECNICHE

pg.45 **B4L** FORMA E DIMENSIONE

pg.46 **B22L** Novità! IL RESTAURO. STRUMENTI E TECNICHE

LABORATORI SENSORIALI

pg.47 **B34L** I SENSI DELL'IMMAGINE

pg.48 **B41L** Novità! *IDENTIKIT* DI UN DIPINTO

pg.48 **B45L** Novità! QUADRI VIVENTI. POSTURA, GESTO, EMOZIONE

ESPERIENZE ARTISTICHE

pg.44 **L1B** Novità! COPIARE DALL'ANTICO

INTERCULTURA

pg.50 **NAR2** I RITI DEL CIBO TRA ORIENTE E OCCIDENTE

pg.50 **NAR3** FRAMMENTI DI VITA

pg.50 **NAR5** RESTARE O PARTIRE

CASTELLO E MUSEO DELLE ARMI LUIGI MARZOLI

IL CASTELLO

pg.50 **C6P** IL CASTELLO: DA ROCCA MILITARE A LUOGO DI SVAGO E CULTURA

pg.50 **C7P** TRACCE E MEMORIE RISORGIMENTALI IN CASTELLO

IL MUSEO DELLE ARMI E IL MONDO CAVALERESCO

pg.52 **C2I** COLLEZIONARE CHE PASSIONE

pg.52 **C10L** Novità! ARMI E ARMATURE DI LUSO

MUSEO DEL RISORGIMENTO

Per importanti lavori di ristrutturazione e messa in sicurezza il Museo del Risorgimento è chiuso durante l'anno scolastico 2019/2020



LE ATTIVITÀ

MUSEO DI SANTA GIULIA

A6P STORIA DEL MONASTERO.

DALLA FONDAZIONE ALLA MUSEALIZZAZIONE

percorso tematico per la secondaria di 2°

Nel monastero di San Salvatore e Santa Giulia, oggi divenuto museo, rimangono impresse sui muri e nelle decorazioni le tracce di coloro che contribuirono alla sua fondazione o vi trascorsero parte della propria vita. E' un lungo racconto che si svela attraverso l'analisi della struttura architettonica e degli apparati decorativi e narra le trasformazioni storiche e sociali dal tardo medioevo all'età napoleonica.

A13P Novità! SANTA GIULIA: DA MONASTERO A MUSEO DELLA CITTÀ

percorso tematico per l'infanzia, primaria, secondaria di 1°

I Musei sono spesso ospitati in luoghi nati per svolgere altre funzioni.

Il percorso propone un viaggio alla scoperta della lunga storia del monastero, dei suoi precedenti abitanti, delle trasformazioni d'uso che ha subito nel tempo: da monastero benedettino a caserma a Museo della città.

A14P Novità! CACCIA AL TESORO. TEENS

percorso tematico per la secondaria di 2°

Il museo può essere visto da tanti punti di vista: come contenitore di documenti storici e artistici, come testimonianza della storia di luoghi e popoli, oppure, in modo più suggestivo, come forziere di inestimabili tesori. Da qui inizia la caccia al tesoro, un modo diverso per visitare il museo: solo le abilità culturali e interpretative degli studenti permetteranno loro di proseguire, indizio dopo indizio, nella ricerca di un inestimabile tesoro, ripercorrendo e scoprendo eventi e reperti importanti della millenaria storia raccontata nel Museo della città.

A19P Novità! GLI ARMADI RACCONTANO. L'ARTE NEI DEPOSITI

percorso tematico per la secondaria di 2°

Il percorso si snoda tra i materiali conservati nel nuovo deposito allestito nel Museo di Santa Giulia che rende "trasparenti" i suoi segreti. Un momento di scoperta e di comprensione di quali siano le operazioni e le finalità che un deposito deve soddisfare, analizzandone gli aspetti e la

complessità: non solo luogo di accumulo di beni ma spazio di progettazione e monitoraggio dello stato di salute del patrimonio.

A11 ELENA MASPERONI, ULTIMA BADESSA

visita teatralizzata per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Le regole monastiche, la tormentata storia personale e i complicati rapporti con le alte autorità religiose a Roma sono narrate in prima persona da Elena Masperoni, ultima badessa a vita del Monastero di San Salvatore. Le burrascose vicende che la videro protagonista sono svelate in un itinerario tra le sale, le chiese e i chiostri silenziosi in una sorta di rappresentazione evocatrice di lontane presenze.

A21 IL MONASTERO IN FESTA

percorso tematico per la secondaria di 1° e 2°

Per le monache di clausura la vita scorreva tra preghiera, lavoro e studio. La quiete si interrompeva poche volte nell'anno, in occasione della celebrazione di grandi feste religiose, come il Natale, la Pasqua o la cerimonia della dedicataria del cenobio, Santa Giulia. La narrazione accompagna gli studenti in un graduale immergersi nell'atmosfera della grande festa, quando tutta la città si recava nella chiesa di San Salvatore, dove veniva esposto il prezioso tesoro custodito dalle monache.

Percorsi in lingua

Le apposite schede, realizzate dai Servizi educativi calibrate sui diversi livelli di difficoltà, permettono di affrontare agevolmente un percorso speciale in lingua inglese, francese o tedesca, nel Museo di Santa Giulia visitando i luoghi ed i reperti più significativi.

A1P DISCOVERING THE EXTRAORDINARY MUSEUM OF SANTA GIULIA.

A10P À LA DÉCOUVERTE DE SANTA GIULIA, UN MUSÉE EXTRAORDINAIRE

A11P ENTDECKEN SIE DAS WUNDERSCHÖNE MUSEUM SANTA GIULIA!

Prima dei Romani dal III anno della primaria

A1L MISSIONE ARCHEOLOGO

In collaborazione con



gioco educativo in scatola per la primaria e secondaria di 1°

Come si diventa archeologi e quali sono gli aspetti principali di questa affascinante professione? Attraverso un gioco di società le classi possono avvicinarsi al mestiere divertendosi, imparando il metodo della ricerca e scoprendo il patrimonio antico della nostra regione. Ogni gruppo dovrà “guadagnarsi” gli strumenti più adatti per compiere la sua missione e, alla fine, riceverà il diploma di aspirante archeologo.

A4L LO SCAVO ARCHEOLOGICO. Tecnica e simulazione

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Una coinvolgente sperimentazione conduce alla conoscenza del mestiere dell'archeologo attraverso la simulazione di uno scavo, seguita dall'osservazione dal vero di un deposito archeologico e della sua stratificazione. Ciò permette di comprendere meglio le modalità di una campagna di scavo, di acquisizione dei reperti antichi e l'iter che questi affrontano prima di giungere al museo.

A49L LE TANTE CULTURE DELLA PREISTORIA

laboratorio per la primaria

Un viaggio a ritroso nel tempo, agli inizi della storia di Brescia e del suo territorio, quando i romani non c'erano ancora. Chi abitava queste terre? Tribù che avevano sviluppato differenti culture, costruito villaggi di capanne e imparato a creare vasi, tessuti e oggetti in metallo. Un percorso affascinante dall'età del ferro alla tarda età del bronzo, alla ricerca delle radici della nostra città e alla scoperta di come una nuova cultura nasca sempre dall'incontro con diverse culture.

A16L I CELTI. USI E COSTUMI

laboratorio per la primaria

Il laboratorio introduce alla conoscenza di usi e costumi dei Celti Cenomani, ricostruibili attraverso i reperti tratti da sepolture scoperte nel territorio bresciano. Partendo dall'esame delle testimonianze iconografiche e degli oggetti del corredo funerario, si prova a completare l'abbi-

gliamento e l'ornamento di una donna e di un guerriero celtici. L'itinerario termina nella suggestiva sezione della Protostoria davanti ai materiali relativi ai Cenomani: *falere, torques*, il tesoro di monete in argento...

A4P I CELTI NARRATI

laboratorio per la secondaria di 2°

Dopo un breve inquadramento storico, il percorso illustra usi e costumi dei Celti Cenomani, mediante la comparazione tra le fonti scritte di autori di epoche diverse che tracciano il ritratto di questo popolo, e le testimonianze archeologiche provenienti dal territorio bresciano conservate nella sezione della Protostoria del Museo di Santa Giulia.

A16P ANTE BRIXIAM. PRIMA DEI ROMANI

percorso tematico per la secondaria di 2°

Il percorso si articola interamente all'interno della Sezione Preistoria e Protostoria. Attraverso i reperti esposti, come in un viaggio nel tempo, verranno presentate le culture che hanno abitato il territorio bresciano prima dell'avvento dei Romani, in un evolversi continuo di tecniche e utilizzo di nuovi materiali, fino all'arrivo dei Celti Cenomani, fondatori della città, e al loro incontro con i Romani. Il percorso si conclude con l'analisi della graduale e sinergica assimilazione di usi e costumi tra le due popolazioni.

Età romana

A2P-AG LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NELLE DOMUS

percorso immersivo per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Il percorso prevede un approfondimento sulla struttura della casa romana attraverso l'osservazione delle *domus* dell'Ortaglia. Dopo una presentazione delle tecniche edilizie, gli apparati decorativi e le destinazioni d'uso degli ambienti, l'itinerario si completa indossando gli ArtGlass che permettono di osservare virtualmente la ricostruzione, le decorazioni e gli arredi originali delle *domus*.

A3L IL GIOCO E LO SVAGO. Tempo libero a Brixia

laboratorio per la primaria

Nuces castellatae, astragali e pupae, tabulae lusoriae... I momenti di svago a cui potevano dedicarsi grandi e piccoli in età romana, vengono rievocati nel percorso che si articola dalle sale della sezione archeologica agli ambienti delle *domus*. Nella fase pratica di laboratorio vengono proposti alcuni giochi antichi nei quali gli studenti potranno cimentarsi.

A5L LE ANFORE. RACCONTI DI VIAGGIO

laboratorio per l'infanzia e primaria

Davanti alle antiche anfore romane, un suggestivo racconto in cui compaiono oggetti e immagini che sottolineano i momenti salienti della narrazione, guida gli studenti alla conoscenza dei manufatti protagonisti di lunghi viaggi e proficui commerci.

Lavorando l'argilla, su cui imprimere tracce e segni, si conoscono i diversi utilizzi degli antichi contenitori e, nel contempo, le sfide della ricerca archeologica, terrestre e subacquea.

A8L LA GIORNATA DI UN BAMBINO ROMANO

laboratorio per la primaria e secondaria di 1°

I diversi momenti della quotidianità di un bambino, vissuto in epoca romana, vengono ricostruiti in un racconto che conduce tra le mura domestiche e nei principali edifici pubblici di *Brixia*. Si scoprono così differenze e comunanze di abitudini e rituali tra il mondo antico e quello contemporaneo, come ad esempio la cena, illustrata con alcune ricette tipiche del tempo. L'attività si conclude con la visita agli ambienti più significativi delle *domus* dell'Ortaglia, abitazioni signorili recuperate e visitabili all'interno del museo.

A9L MASTERCHEF NELL'ANTICA ROMA. MARCO GAVIO APICIO

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Come si cucinavano fenicotteri e pappagalli? Quali erano le spezie indispensabili in cucina? Alcune ricette tratte da *De re coquinaria* del famoso gastronomo Marco Gavio Apicio, introducono alla conoscenza degli usi e dei costumi alimentari in età romana, in un viaggio culinario in cui viene riservata particolare attenzione alla preparazione del pane che in antico, oltre a costituire la base dell'alimentazione, era anche destinato alle cerimonie e alle offerte rituali.

A10L MITICI GIARDINI. IL VIRIDARIUM

laboratorio per l'infanzia, primaria, secondaria di 1° e 2°

Negli ampi spazi verdi adiacenti alle *domus* dell'Ortaglia, che evocano immagini di antichi *viridaria*, un suggestivo percorso intende approfondire alcuni aspetti poco conosciuti della vita quotidiana di duemila anni fa. Fra le piante aromatiche, i fiori e le essenze, da riconoscere e cogliere, nella versatilità dei loro scopi culinari, ornamentali o curativi, si scopriranno gli straordinari racconti mitologici con i quali gli antichi interpretavano le caratteristiche delle diverse piante.

A15L ESERCITAZIONI DI EPIGRAFIA. Come "leggere" le lapidi

laboratorio per la secondaria di 2°

Il percorso si snoda tra le lapidi collocate nel superbo chiostro settentrionale del Museo di Santa Giulia e dedica particolare attenzione agli aspetti tecnici della scrittura su pietra, concludendosi con il riconoscimento delle formule tipiche delle iscrizioni funerarie e celebrative. Schede didattiche operative aiutano nella comprensione dei testi, attraverso un approccio che guarda alle epigrafi nella duplice veste di monumenti e fonti dirette per la ricostruzione della storia antica.

A30L MYTHOS

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Un viaggio coinvolgente tra le intricate storie, le figure fantastiche, dei ed eroi della mitologia greca e romana, raffigurati nelle preziose testimonianze materiali esposte in museo. Il percorso si completa con una fase laboratoriale in cui viene proposto un approccio giocoso all'alfabeto greco antico.

A40L QUANTE TESSERE IN UN MOSAICO

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°

L'osservazione e l'analisi di splendidi brani musivi permettono di scoprire le tecniche di realizzazione, la figura del mosaicista, le tendenze stilistiche e gli schemi decorativi e figurativi. L'attività pratica prevede la sperimentazione della tecnica del mosaico antico simulata attraverso l'utilizzo di materiali contemporanei.

Le tessere saranno impiegate nella creazione di due tavolette a mosaico individuali realizzate con le tecniche romane dell'*opus tessellatum* e *vermiculatum*.

A43L **Novità! MEDICUS CURAT NATURA SANAT**

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°
Quali rimedi si usavano quando ci si ammalava? Quali conoscenze possedevano i medici e i guaritori? E che strumenti usavano?

Un racconto ricco di curiosità e scoperte sorprendenti, illustra come operava un medico del tempo, quale metodologia e strumentazione utilizzava, quali erano i rimedi prescritti e quali le proprietà terapeutiche di alcune piante. Dalla teoria si passa alla pratica: l'attività prevede la realizzazione di una "medicina" prescritta in un'antica ricetta.

A45L **COSTUMI IMPERIALI: IL CULTO DELL'IMMAGINE TRA MODA E SOCIETÀ**

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°
In epoca romana erano l'imperatore e la sua famiglia a dettare le mode, adottando studiati *look* che intendevano interpretare le caratteristiche del momento storico in cui vivevano.

Per i sudditi romani 'essere alla moda' significava conformarsi allo stile dei regnanti, vestire e pettinarsi come loro.

La moda dunque era più una questione sociale che un'espressione della propria personalità.

Nella fase pratica del percorso gli studenti elaboreranno l'immagine di un patrizio e di una matrona romana.

A50L **Novità! LA PALESTRA DELLA MATEMATICA**

laboratorio per la secondaria di 1°

"Giocare è una cosa seria", diceva Bruno Munari. Una frase che poteva essere certamente condivisa dagli antichi romani. Oggi come allora infatti il gioco è strumento di conoscenza. Nel laboratorio gli studenti sperimentano giochi romani, nei quali c'è sempre qualcosa da imparare: essere rapidi nel calcolo, usare la logica per vincere, imparare a coordinare e dosare i movimenti. Al termine del laboratorio la visita nelle sale museali permetterà di osservare reperti inerenti al tema trattato.

A2P **CASE ROMANE. Le domus dell'Ortaglia**

percorso tematico per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Il percorso prevede un approfondimento sulla struttura della casa romana mediante l'osservazione delle *domus* dell'Ortaglia. Le testimonianze delle ricche dimore diventano motivo per

analizzare le tematiche relative alle abitazioni in età antica. Il recupero e le ipotesi ricostruttive dei due edifici permettono di conoscere le tecniche edilizie, i sistemi di riscaldamento, gli apparati decorativi e le destinazioni d'uso degli ambienti.

A3P **VIAGGIO NELL'ADE. I RITI FUNERARI**

percorso tematico per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Nelle sale della sezione dedicata alle necropoli, o "città dei morti", vengono illustrati alcuni aspetti della ritualità funeraria romana. Aiutati dall'analisi di resti, iscrizioni o reperti, rinvenuti in tombe scoperte nel territorio bresciano e che costituivano il corredo del defunto, i ragazzi possono ricostruire alcuni aspetti della cultura materiale, delle usanze e della vita che si svolgeva nella città antica.

A17P **Novità! A BRIXIA, DAL MATTINO ALLA SERA**

percorso tematico per la secondaria di 2°

Il nuovo percorso tematico invita alla scoperta della quotidianità di una famiglia vissuta nell'antica *Brixia*. I diversi momenti della giornata vengono ricostruiti in un ricco racconto che, attraverso la visione diretta dei reperti esposti nel Museo, consente un tuffo nella vita del passato tra le mura domestiche e i principali edifici pubblici della città.

A20P **Novità! TUTTO SULLA VITTORIA.**

Segreti e nuove scoperte (da aprile)

percorso tematico per la primaria, secondaria di 1° e 2°

La sezione romana del Museo di Santa Giulia, che in tutti questi anni ha ospitato la Vittoria alata, verrà riallestita secondo nuovi criteri e arricchita di nuovi reperti.

Il percorso itinerante parte dal Museo ripercorrendo le vicende dello strabiliante ritrovamento nel 1826 del deposito di bronzi del quale facevano parte anche le cornici e le teste imperiali che avremo modo di osservare. Si prosegue quindi nel Parco archeologico per ammirare la Vittoria e scoprirne tutti gli aspetti: l'iconografia, i segreti degli artisti che la fusero, le novità emerse dal restauro condotto dal prestigioso Opificio delle Pietre Dure ed infine le ragioni del nuovissimo allestimento.

Longobardi



SAL-AG **Novità! LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NELLA BASILICA DI SAN SALVATORE**

percorso immersivo per la secondaria di 1° e 2°
Vivere un'appassionante esperienza all'interno della Basilica di San Salvatore al tempo dei Longobardi. Grazie ai sofisticati ArtGlass la chiesa apparirà nello splendore decorativo voluto dall'ultimo re longobardo. Un'occasione unica ed emozionante per ri-vedere questo spazio con gli occhi di re Desiderio e comprendere così il senso profondo di questo luogo concepito per diventare splendido mausoleo della famiglia reale.



A17L LA CROCE DI DESIDERIO:

Storia e tecnica di un capolavoro

laboratorio per la secondaria di 1° e 2°
Esposta nel suggestivo oratorio romanico di Santa Maria in Solario, la croce di Desiderio, divenuta uno dei simboli del Museo di Santa Giulia, è al centro di un'approfondita esperienza didattica che illustra le caratteristiche delle croci ad uso processionale in epoca medievale. Accanto all'osservazione, il laboratorio prevede un'attività pratica che permette di analizzare le tecniche utilizzate nella realizzazione del raro manufatto e le preziose gemme impiegate nella decorazione.



A19L APPRENDISTI A BOTTEGA.

Lavorare il metallo

laboratorio per la secondaria di 1° e 2°
Chi era l'orafo? Quale ruolo sociale rivestiva? Come funzionava la sua bottega? Com'è cambiato il suo modo di lavorare nel tempo? Dopo un momento narrativo iniziale volto a comprendere anche il prestigio e l'importanza che per i Longobardi rivestiva l'oreficeria, gli studenti sperimentano concretamente la tecnica dello sbalzo su rame. Il percorso si conclude in Museo con l'osservazione dei preziosissimi manufatti conservati nella sezione longobarda, realizzati con questa tecnica antica.



A27L TRAME LONGOBARDE.

La tessitura a tavolette.

laboratorio per la secondaria di 1° e 2°
Il modo di vestire dei Longobardi è il risultato di molteplici influenze: da quelle delle popolazioni romano-germaniche e nomadi incontrate a quelle della tradizione romana. L'integrazione dei dati archeologici con le fonti documenta-

rie consentono di tracciare un quadro, seppur parziale, dell'abbigliamento e delle tecniche di tessitura utilizzate. Nell'attività di laboratorio gli studenti sperimentano la tecnica della tessitura a tavolette, utilizzata fin dall'età del ferro per la realizzazione di tessuti elaborati anche se di ridotte dimensioni.



A32L METTITI IN GIOCO CON...I LONGOBARDI

In collaborazione con

gioco educativo in scatola per la secondaria di 1°
Un avvincente viaggio attraverso la penisola italiana toccando i sette siti riconosciuti Patrimonio UNESCO e altri importanti luoghi di riferimento della cultura longobarda. Il gioco didattico è dedicato alla scoperta della storia, della cultura e delle tradizioni del mondo longobardo, non dimenticando aneddoti e curiosità divertenti.



A41L ALLA TAVOLA DI RE ROTARI. Il cibo e le abitudini alimentari dei Longobardi

In collaborazione con

laboratorio per la secondaria di 1° e 2°
Il laboratorio ripercorre le tappe più significative del lungo percorso migratorio che ha portato i Longobardi in Italia, mettendo in luce le variazioni della loro alimentazione derivate dal contatto e dalle influenze delle culture dei popoli incontrati e dalle risorse dei territori attraversati. L'esperienza si conclude con la ricostruzione, attraverso materiali artificiali, di tipici cibi longobardi, frutto di contaminazioni culturali differenti.



A5P DA ALBOINO A DESIDERIO. I Longobardi in Italia

percorso tematico per la secondaria di 1° e 2°
Percorrendo alcuni ambienti del monastero vengono ripercorse le fasi storiche dell'insediamento in Italia dei Longobardi. Attraverso l'osservazione dei reperti esposti nella sezione loro dedicata, si possono conoscere costumi e usanze di un popolo che, mediante l'assimilazione delle diverse genti incontrate nel lungo processo migratorio, diede vita ad una cultura ancora nuova.



A1INT **Novità! UNESCO: DA 50 ANNI IN DIFESA DEL PATRIMONIO**

lezione interattiva per la secondaria di 1° e 2°
Nel 1972 a Parigi viene firmata la Convenzione sul Patrimonio Mondiale, nasce così la prestigiosa



World Heritage List, con il fine di tutelare il patrimonio culturale esistente. In questi 50 anni di attività molte cose sono cambiate: se all'inizio l'attenzione era rivolta ai capolavori più noti, il concetto di bene culturale è andato via via allargandosi fino ad includere il patrimonio naturalistico e la cultura immateriale. Il percorso propone una lezione interattiva che ripercorre l'evoluzione del pensiero storico-artistico, attraverso una carrellata delle diverse tipologie di siti Unesco nel mondo e che si conclude con la visita del sito bresciano *I Longobardi in Italia. I luoghi del potere (568-774 d. C.)*.

Età del Comune e delle Signorie

A15P *Novità!* **LA VITA A BRESCIA NEL MEDIOEVO**

percorso tematico per la secondaria di 1° e 2°
Com'era Brescia nel Basso Medioevo? Una città viva, brulicante di mercanti, nobili, artigiani, religiosi e popolani... Il percorso tocca diversi aspetti della vita quotidiana del tempo e dei principali edifici cittadini, attraverso l'osservazione dei reperti conservati nel Museo. Un viaggio alla scoperta di edifici scomparsi o inesorabilmente cambiati, luoghi di venerazione o espressione di antichi poteri pubblici e religiosi. L'utilizzo di un *activity book* renderà la visita più interessante e coinvolgente.

A18P *Novità!* **SANTI E PELLEGRINI**

percorso tematico per la secondaria di 1° e 2°
La diffusione della nuova religione cristiana rese sempre più forte l'esigenza di conoscere e visitare i luoghi della vita di Cristo e dei martiri della Chiesa. Nacquero così le famose vie di pellegrinaggio che attraversavano l'Europa passando anche per Brescia. In un susseguirsi di rimandi tra storia, agiografia e iconografia, le chiese, gli affreschi e i capitelli figurati all'interno dell'antico monastero di Santa Giulia serviranno a ricostruire la figura del "buon pellegrino" e le mete devozionali percorse.

ESPERIENZE ARTISTICHE

A20L **IL LAVORO DEL PITTORE.**

Colori e tecniche

laboratorio per l'infanzia, primaria, secondaria di 1° e 2°

Il laboratorio completa la lettura dell'opera d'ar-

te fornendo nozioni di tipo tecnico sulle modalità esecutive e sui procedimenti necessari per ottenere i diversi colori, in ricette segrete che mescolano pigmenti ad altri ingredienti naturali. Dopo l'introduzione teorica, vengono sperimentate alcune fasi operative che affrontano l'affresco e la tempera su tavola, per illustrare l'attività della bottega in cui l'artista, affiancato da aiuti e garzoni, realizzava le sue opere.

A21L **LO SPOLVERO**

laboratorio per la secondaria di 1° e 2°

Esercitandosi sul trasferimento a ricalco delle immagini, si affronta la tecnica dell'affresco mediante un passaggio della sua fase preparatoria: lo spolvero a carbone che, dal Quattrocento in avanti, permise agli artisti una maggiore precisione nella delimitazione degli spazi in cui stendere i colori. Nel percorso museale vengono poste in evidenza iconografia dei soggetti rappresentati e la relazione tra questi e gli ambienti monastici.

A22L **IL BESTIARIO ANTICO**

laboratorio per la secondaria di 1° e 2°

Fin dalla preistoria gli animali sono stati soggetti prediletti delle creazioni artistiche.

Il modo di raffigurarli ha continuato a modificarsi nel corso del tempo a seconda del rapporto che l'uomo ha sviluppato con la natura (simbolico, naturalistico, spirituale..).

Nel laboratorio si indaga come gli artisti del passato hanno reso graficamente le *texture* che caratterizzano l'aspetto degli animali. Con quali segni sono stati resi pelle, piume, squame, peli? Dopo una prima fase di osservazione e catalogazione si realizza individualmente un animale fantastico caratterizzato dai segni raccolti, per ottenere una sorta di bestiario collettivo.

A24L **TOCCARE PER IMPARARE È UN GIOCO DA PROVARE!**

laboratorio per l'infanzia e primaria

Un laboratorio da fare ad occhi chiusi: raccontare una storia, attraverso un viaggio evocato dalle sensazioni. La carta vetro diventa sabbia, la paglia il pelo arruffato di un gattino, la corteccia la pelle rugosa del nonno...

Seguendo le emozioni suscitate dal contatto con i diversi materiali ogni bambino realizzerà una propria tavola tattile, un'opera non da guardare ma da conoscere solo toccandola.

Il laboratorio si conclude con un'esperienza solitamente vietata, l'esplorazione tattile di alcuni reperti del Museo!

A42L **Novità! L'ORIGINE DEL COLORE. Dalla terra all'argilla al pigmento**

laboratorio per gli under 5

Il laboratorio prende avvio dalla conoscenza dei materiali da sempre utilizzati dagli artisti nella realizzazione delle loro opere, accostandosi ad essi attraverso gli aspetti sensoriali che li caratterizzano. Terra, argilla e pigmento diventano strumenti di trasmissione di sensazioni, scoperte e informazioni sollecitate soprattutto dai sensi del tatto, dell'udito, dell'odorato.

L'esperienza si conclude con una breve passeggiata in Museo.

A44L **Novità! SOTTOTERRA**

laboratorio per l'infanzia

Immaginiamo di seguire un piccolo animale nella sua tana: si spalanca davanti a noi un mondo sorprendente fatto di cavità, tane, grotte, tunnel... Inizia così un viaggio sotto terra in cui tutti i sensi vengono coinvolti e sconvolti: luce/buio, rumore/silenzio, inquietudine/tranquillità.

Questi gli stimoli che permettono, al termine del percorso, di conoscere in modo inusuale gli ambienti sotterranei del Museo.

A46L **Novità! L'IMPRONTA DELLA NATURA**

laboratorio per l'infanzia e primaria

Da sempre gli artisti osservano attentamente la natura, indagano gli elementi di cui è composta, la esplorano nei minimi particolari e s'ispirano ad essa.

Ma la natura è la prima creatrice di opere d'arte! Come? Scopriamolo attraverso la sperimentazione di *texture* e *frottage*.

Nel laboratorio, omaggio al *viridarium* del Museo, scopriremo i disegni segreti che si nascondono sulle superfici di diversi materiali naturali. Non saremo dunque noi a disegnare, ma diventeremo gli aiutanti della Natura!

A47L **Novità! LE TAVOLE TATTILI DI MARINETTI**

laboratorio per la secondaria di 1° e 2°

Il laboratorio prende avvio dalle ricerche di Filippo Tommaso Marinetti che, ai primi del Novecento, creò le tavole tattili fondate sul senso del tatto come strumento di trasmissione di informazioni e sensazioni.

Dopo alcune pratiche volte a sollecitare immagini legate all'aspetto emotivo personale, gli studenti sono invitati a realizzare una tavola che

racconti una storia, attraverso un viaggio evocato dalle sensazioni provocate dalle qualità tattili di superfici diverse.

L'esperienza si conclude con un percorso tattile nel Museo.

A48L **Novità! PICCOLO LIBRO D'ARTISTA**

laboratorio per la primaria e secondaria di 1°

Il Museo di Santa Giulia ospita innumerevoli opere realizzate in epoche diverse e con tecniche artistiche differenti.

Il laboratorio propone di reinventare, con pratiche di simulazione, alcuni dei capolavori esposti per dare vita ad un libro d'artista che illustri la propria unica e personale interpretazione del patrimonio museale.

INTERCULTURA

NAR1 **Narrazione 1 VIAGGI DI MARE**

narrazione interculturale per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Davanti alle antiche anfore romane una piacevole narrazione ci conduce lungo rotte remote all'esplorazione del Mediterraneo, intrecciando le voci di un operatore museale che ne sottolinea gli aspetti storico artistici e quella di un mediatore culturale che le interpreta in modo personale per farci conoscere e rivivere tradizioni e usi della sua terra.

A28L **IL TERZO PARADISO**

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°

L'installazione di Michelangelo Pistoletto nel *viridarium* mette in relazione antichi reperti lapidei, appoggiati a terra, con sottili lamine in alluminio fissate alla parete, in un simbolico dialogo tra l'espressione artistica del mondo antico e quella del presente. Il laboratorio, attraverso la pratica sperimentale, sollecita riflessioni sulle contaminazioni dell'arte e sui suoi sviluppi futuri che scaturiscono anche dalla rielaborazione dell'esperienza del passato.

A29L **FOOD IS MULTICULTURAL**

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°

La presenza del cibo e della convivialità ad esso legata accompagnano da sempre la storia dell'arte. Nell'arte il cibo può assumere un valore "rappresentativo", cioè raffigura, oltre a se stesso, qualcosa "d'altro" sia sul piano rituale che

simbolico.

Il laboratorio si focalizza sul cibo di strada che si accompagna agli spostamenti delle persone da luogo a luogo: il museo diventa teatro di un viaggio immaginario tra le bancarelle di un mercato del mondo e del tempo dove comporre artificialmente il proprio cibo di strada, suggerito da antiche ricette o da Paesi lontani fino allo *junk food*, il cibo spazzatura, che sollecita riflessioni sulle contraddizioni alimentari della odierna società globalizzata.

BRIXIA. PARCO ARCHEOLOGICO DI BRESCIA ROMANA

D2P-AG LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLA STORIA: VIAGGIO NEL FORO

percorso immersivo per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Un approfondito percorso nel parco archeologico permette di conoscere la storia degli edifici più antichi di *Brixia* che costituivano il centro della vita cittadina. Al termine la coinvolgente animazione degli Art Glass permette di immergersi, con un'accurata ricostruzione, in alcuni ambienti dell'antico Foro.

D1L OGNI COSA AL SUO POSTO

laboratorio per la primaria e secondaria di 1°

Il tempio capitolino, fatto erigere dall'imperatore Vespasiano nel 73 d.C., in segno di ringraziamento verso i cittadini bresciani suoi alleati, è protagonista di un itinerario didattico che illustra la storia e le vicende del suo ritrovamento avvenuto nel XIX secolo. Il laboratorio si completa con un gioco di identificazione e ricomposizione dei principali elementi strutturali e decorativi dell'edificio monumentale.

D2L IN SCENA!

laboratorio per la primaria e secondaria di 1°

L'attività propone di scoprire il mondo del teatro antico, l'architettura, chi erano gli attori, che cosa accadeva davanti e dietro le quinte.

Nello scenografico spazio dell'antico teatro ci si trasforma in mimi della Roma antica, immaginando e creando scene in cui utilizzare solo il linguaggio del corpo per interpretare personaggi storici o protagonisti della letteratura. La scena, immobile e silenziosa, come in un quadro vivente, viene poi fissata con la fotografia.

D3L Novità! LE ALI DELLA VITTORIA

(da aprile)

laboratorio per l'infanzia, primaria, secondaria di 1°

Chi può volare seguendo le correnti d'aria oltre agli uccelli? Cavalli alati come Pegaso, creature mostruose come la Sfinge o figure armoniose come gli angeli e...

Inseguendo la suggestione del volo e della leggerezza costruiremo poetiche ali di carta che ci sovrasteranno nelle sale del tempio alla scoperta dell'affascinante Vittoria alata e della sua storia.

D4L TRA CARDI E DECUMANI. LA COSTRUZIONE DI UNA CITTÀ

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°

I Romani, instancabili conquistatori, hanno fondato innumerevoli città. Da dove iniziavano? Quali erano gli elementi imprescindibili da considerare? Quali edifici non dovevano mai mancare? Un affascinante viaggio, seguendo la nascita di una città romana, condurrà alla scoperta del parco archeologico, cuore dell'antica *Brixia*.

D1P CERIMONIALI E RITI NEL TEMPIO

percorso tematico per la primaria, secondaria di 1° e 2°

L'affascinante e complesso tema delle divinità e dei riti religiosi in età antica viene approfondito attraverso le testimonianze relative al culto nella Brescia romana. L'itinerario prevede una parte dedicata agli straordinari ambienti del Santuario repubblicano con gli affreschi policromi che decorano le pareti e termina nel *Capitolium*, il sacro tempio dedicato alla triade capitolina.





D2P SCOPRIRE *BRIXIA* ANTICA

percorso tematico per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Il parco archeologico più grande del Nord Italia recentemente interamente recuperato, comprende gli edifici più antichi della città: lo straordinario Santuario repubblicano, il *Capitolium* con le parti originali della decorazione e dell'arredo delle grandi celle ed infine il teatro romano con la grande cavea.

D6P Novità! LA VITA NEL FORO. TRA SACRO E PROFANO

percorso tematico per la secondaria di 2°

Il nuovo coinvolgente percorso ricostruisce la vita che si svolgeva nel Foro, cuore di *Brixia*, dove si tenevano le principali attività politiche, religiose e commerciali. Un racconto suggestivo rievoca i rumori, gli odori, i sapori, l'attività frenetica e i personaggi che popolavano le innumerevoli botteghe, che si recavano al tempio o a divertirsi a teatro.

Un viaggio indietro nel tempo nella quotidianità di *Brixia* in età imperiale.

D1INT Novità! UNA SCOPERTA 'DIVINA' (da aprile)

lezione interattiva per la primaria

Nel 1823 iniziarono gli scavi nell'area dell'antico *Forum*. Ritrovati i resti del tempio, una scoperta inaspettata portò Brescia alla ribalta internazionale. Un misterioso deposito di oggetti in bronzo tornò alla luce.

Una 'lezione' fuori dagli schemi ripercorre le vicende archeologiche che hanno portato alla scoperta del capolavoro antico simbolo della nostra città: la Vittoria alata.

L'incontro si conclude con una piccola esperienza laboratoriale.

D2INT Novità! LA VITTORIA ALATA. DA MITO A SIMBOLO (da aprile)

lezione interattiva per la secondaria di 1° e 2°

Una 'lezione' fuori dagli schemi: tra mito, leggenda e storia locale. Una divinità che diventa emblema di una città e non solo. Un incontro sorprendente con Nike/Vittoria, dalla fortuna iconografica nel mondo antico si arriva alla sua insospettabile presenza nella contemporaneità tra moda, marche e loghi.

In conclusione si propone una piccola attività creativa ispirata al lavoro di un grande artista contemporaneo.

PINACOTECA TOSIO MARTINENGO

Educational Activity Partner



B1I INVITO A PALAZZO. PAOLO, PAOLINA TOSIO E LA LORO COLLEZIONE

visita teatralizzata per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Attraverso un brillante racconto la contessa Paolina Bergonzi Tosio presenta il marito Paolo Tosio, grande collezionista ottocentesco, illustrando i preziosissimi oggetti raccolti nelle loro lunghe e appassionate ricerche. La suggestiva narrazione fa rivivere la raffinata atmosfera culturale che animava la città nei primi decenni dell'Ottocento.

L1B COPIARE DALL'ANTICO

laboratorio per la secondaria di 2°

Copiare le opere antiche nel museo era un modo consueto fino al secolo scorso per comprenderle e, al contempo, per esercitarsi nel disegno. Questa pratica si rivela un mezzo utilissimo poiché costringe ad osservare con occhio attento, a concentrarsi sugli oggetti per indagare ogni particolare, recuperare gesti e strumenti oggi sostituiti da procedimenti più veloci. Il laboratorio permette agli studenti di divenire per un giorno copisti nelle sale del Museo davanti ai cavalletti.

B2I SCENE DALLA NATIVITÀ

percorso tematico per la secondaria di 1° e 2°

L'iconografia della nascita di Cristo ha il suo fondamento nel Vangelo di Luca da cui sono tratti gli elementi base della rappresentazione. Altre fonti scritte tuttavia introducono nel racconto numerosi e diversi particolari, che gli artisti nel tempo hanno rielaborato, arricchendo la scena con elementi peculiari, a seconda del gusto e della sensibilità personali e dei significati che volevano aggiungere al racconto principale.

B2L ANDAR PER QUADRI.

Sorprese in Pinacoteca

laboratorio per l'infanzia e primaria

Un'enigmatica valigetta, che racchiude i diversi elementi chiave per l'esperienza, guida i bambini, trasformati in piccoli *detectives*, in un percorso d'indagine guidata da dettagli fotografici estrapolati dalle opere. L'esperienza sollecita interesse e attenzione stimolando lo spirito d'osservazione ed è scandita da indizi, domande e curio-

sità che diventano pretesto per ricercare i dipinti originali e conoscere i Maestri pittori che li hanno realizzati.

B3L L'ARTE RACCONTA. Il quadro come testo narrativo

laboratorio per l'infanzia e primaria

Le opere d'arte spesso raccontano storie e per conoscerle, o per inventarne di nuove, si può giocare con i personaggi di alcune opere pittoriche, isolati e tolti dal loro contesto. Le loro sagome, posate sul palcoscenico di un piccolo teatrino, possono suggerire le sequenze di una narrazione: i dipinti divengono così motivo di indagine e riflessione ma anche stimolo alla fantasia e all'immaginazione.

B4L FORMA E DIMENSIONE

laboratorio per l'infanzia, primaria, secondaria di 1° e 2°

Ogni volta che un artista sceglie o accetta uno spazio per dare forma a un messaggio visivo, prende coscienza delle dimensioni e delle caratteristiche dello spazio stesso. Nell'attività di laboratorio gli studenti sono guidati alla percezione della forma dell'opera d'arte attraverso la sperimentazione di formati diversi, dalla casualità dello strappo del foglio alla sua suddivisione geometrica.

B5L SAN GIORGIO, IL DRAGO E LA PRINCIPESSA

laboratorio per l'infanzia e primaria

Nella tempera su tavola, rappresentante San Giorgio e la principessa, la favola cortese narrata è occasione per indagare i personaggi e gli ambienti raffigurati. Nel gioco finale, che muove dallo schema compositivo del dipinto, si sperimentano infinite variazioni della storia attraverso cambi di posizione dei singoli elementi che suggeriscono, di volta in volta, relazioni diverse tra i personaggi.

B7L Novità! QUADRI GIOIELLO. DORATURA SGRAFFITO

laboratorio per la secondaria di 1° e 2°

Preziosi, eleganti, regali. I dipinti su tavola del periodo gotico affascinano ancora oggi per l'opulenza e la raffinatezza delle superfici pittoriche. La sovrabbondanza di decorazioni dorate, bulinate o a rilievo sono lo spunto per conoscere e sperimentare le antiche tecniche della doratura e dello sgraffito.

B8L ALLA MANIERA DELL'ARCIMBOLDI

laboratorio per l'infanzia, primaria, secondaria di 1° e 2°

Le tele delle *Quattro stagioni*, attribuite al pittore Antonio Rasio, accompagnano lungo un itinerario di lettura dell'opera d'arte che permette di cogliere il significato di un genere artistico, affermatosi alla corte viennese nel XVI secolo. Stimolati dalle particolari immagini dei dipinti, i ragazzi realizzano composizioni grafiche che utilizzano elementi vegetali e floreali accostati secondo la propria invenzione.

B9L ALBERO E PAESAGGIO

laboratorio per l'infanzia e primaria

Qual'è il significato degli alberi in un quadro? Nell'attività di laboratorio gli studenti si confrontano, attraverso prove e sperimentazioni, con la struttura arborea, l'effetto cromatico della chioma e la variabilità della percezione visiva determinata dalle ore del giorno e dalle condizioni atmosferiche, nelle diverse stagioni. A conclusione il percorso si concentra sulla funzione e sulla simbologia degli alberi presenti in alcune opere della Pinacoteca.

B10L TRA CIELO E TERRA

laboratorio per l'infanzia e primaria

Lo spazio che visivamente sembra racchiudere cielo e terra appare immobile e turchino quando è sgombro da qualsiasi elemento naturale o artificiale in esso sospeso. Il laboratorio propone la ricerca di forme, segni, colori e diverse raffigurazioni spesso presenti nei cieli dipinti: nuvole, vapori, raggi di sole, volatili o altro, che ne possono modificare la percezione e il movimento.

B11L IL CIELO. Segno emozione simbolo

laboratorio per la primaria e secondaria di 1°

Nella pittura esistono regole e tecniche precise anche per rappresentare l'elemento più immateriale: il cielo, che viene indagato attraverso l'osservazione di alcuni dipinti di epoca rinascimentale conservati nel museo. Vengono così messe a confronto raffigurazioni realistiche e simboliche, suggerendo al contempo, nella pratica sperimentale, forme di creatività espressiva.

B13L SEGNI E COLORI DELL'ACQUA

laboratorio per l'infanzia e primaria

L'acqua si presenta sotto aspetti diversi, ferma e trasparente oppure agitata e tempestosa, dalle gocce di pioggia allo zampillo di una fontana alle onde del mare. Le immagini e le sensazioni

evocate dalle sue diverse trasformazioni e raffigurazioni diventano occasione per sperimentare regole e tecniche di comunicazione visiva.

B14L **Novità! IL RITRATTO. Le emozioni in un volto**

laboratorio per l'infanzia, primaria, secondaria di 1° e 2°

Che cosa racconta il volto di una persona? Posso immaginare i suoi pensieri e il suo stato d'animo? Quali emozioni mi suscita? Il laboratorio propone una rielaborazione dei ritratti esposti in Pinacoteca, sulla scia delle emozioni che questi ci suggeriscono. Dalla rilettura soggettiva/emotiva si passa infine ad una lettura oggettiva.

B16L **CREATURE MOSTRUOSE**

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Le rappresentazioni di esseri bizzarri e creature di aspetto orribile, presenti in alcune opere pittoriche manieristiche della collezione museale, sollecitano gli studenti a confrontarsi con un tema ricco di riferimenti dalla mitologia alla narrazione, alla letteratura. L'avvincente itinerario si conclude, attraverso sperimentazioni grafiche, con l'invenzione di una propria, terribile creatura immaginaria.

B17L **I MATERIALI DELLE ARTI. Ieri e oggi**

laboratorio per la primaria e secondaria di 1°

I dipinti esposti nella Pinacoteca rappresentano il suggestivo punto di partenza per un percorso di scoperta delle tecniche usate dai maestri del Rinascimento. Il confronto con la grammatica visiva contemporanea permette agli studenti l'acquisizione di competenze che vengono elaborate attraverso la sperimentazione: lavorando sulla macchia casuale, viene introdotto il "gioco delle proiezioni dirette", forme e colori in movimento ottenuti con inchiostri e materiali diversi.

B19L **CHI HA LASCIATO QUESTE IMPRONTE?**

laboratorio per l'infanzia e primaria

Gli animali spesso lasciano impronte al loro passaggio e la forma di queste ci indica a che specie appartengono: gli uccelli lasciano orme piccole e leggere, i grandi mammiferi, come l'orso, tracce pesanti, mentre dei felini restano i cuscinetti plantari. Nelle sale della Pinacoteca le orme guidano alla ricerca di alcuni animali raffigurati nei dipinti mentre in laboratorio si condurranno sperimentazioni incentrate sulle tracce della propria mano.

B20L **IL CIBO NELL'ARTE.**

laboratorio per la primaria e secondaria di 1°

Nel passato gli artisti dipingevano la realtà che li circondava e spesso il cibo era presente nelle loro opere. Anche artisti della nostra epoca continuano a rappresentarlo, in forme diverse e spesso con materiali inusuali, più vicini al mondo contemporaneo: dalle torte in gesso di Oldenburg, fino agli assemblaggi con stoviglie e avanzi di cibo di Spoerri.

Nel laboratorio si realizzano piatti di cibi finti con cui allestire una surreale tavola imbandita.

Il percorso termina in Pinacoteca alla ricerca di frutti, verdure e pietanze raffigurati nei dipinti.

B22L **IL RESTAURO. Strumenti e tecniche**

laboratorio per la secondaria di 2°

Esistono due modi diversi di considerare il restauro, l'uno più legato alla tradizione artigianale, l'altro fa del restauratore un ricercatore capace di utilizzare strumenti sofisticati e un conoscitore attento della storia dell'arte. Una fusione tra competenze artistiche e rigore scientifico. Nel laboratorio vengono illustrate le operazioni fondamentali del restauro pittorico, un'operazione delicata e complessa che permette una lettura sia storica sia estetica dell'opera.

B25L **PARLO DI ME. L'AUTORITRATTO**

laboratorio per l'infanzia, primaria, secondaria di 1° e 2°

Che cosa si nasconde dietro un volto? Un ritratto mostra solo la fisionomia di una persona o qualcosa di più? E l'autoritratto? Ci si ritrae solo fisicamente o si vuole dar forma anche ai pensieri e alle emozioni? Il laboratorio indaga l'autoritratto come forma di descrizione del proprio mondo interiore.

B26L **DIPINGERE SULL'ACQUA.**

laboratorio per l'infanzia, primaria, secondaria di 1°

Un itinerario sulle forme e sulle trasformazioni dell'acqua, il prezioso e affascinante elemento a cui tanti artisti, dai tempi antichi al mondo contemporaneo, si sono ispirati, dal fiume al lago, dal mare all'oceano. Toccando, annusando, ascoltando, osservando l'acqua i bambini potranno, tramite semplici esperienze sensoriali, comprenderne le caratteristiche e interagire con essa attraverso strumenti, materiali e colori.

B33L CACCIA AL TESORO KIDS

laboratorio per l'infanzia e primaria

Un percorso tematico divertente destinato a chi vuole scoprire e conoscere la Pinacoteca con le sue opere, note e meno note. I partecipanti, attraverso domande, ipotesi e scoperte sono invitati ad entrare nel mondo magico dell'arte. Ma per cercare e riconoscere i quadri esposti ci vogliono concentrazione e uno spirito d'osservazione da vero esploratore.

B34L I SENSI DELL'IMMAGINE

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Osservando un dipinto, ognuno può immaginare i suoni e i rumori prodotti dalla scena, assaporarne profumi e sapori, sentire al tatto oggetti e superfici. Gli aspetti sensoriali evocati si materializzano concretamente, rinforzando i significati contenuti nell'immagine, attraverso un *collage* di elementi in rilievo, in una sorta di *reportage* multisensoriale.

B35L Novità! I SUPPORTI DEL DIPINTO.

Legno e tela

laboratorio per gli under 5

Il laboratorio prende avvio dalla conoscenza dei materiali da sempre utilizzati dagli artisti nella realizzazione delle loro opere, accostandosi ad essi attraverso gli aspetti sensoriali che li caratterizzano. Legno e tela diventano strumenti di trasmissione di sensazioni, scoperte e informazioni sollecitate soprattutto dai sensi del tatto, dell'udito, dell'odorato.

L'esperienza si conclude con una breve passeggiata in Pinacoteca.

B36L Novità! SCATOLE MAGICHE

laboratorio per gli under 5

Com'è il pelo di un gatto? Morbido, ispido, lungo, corto... Che profumo ha l'alloro e che forma hanno le sue foglie? Il laboratorio prende avvio all'interno delle sale davanti ai dipinti: con l'aiuto di 'scatole magiche' e del loro contenuto segreto sarà possibile conoscere in maniera immediata alcuni particolari raffigurati, partendo dalla stimolazione sensoriale. Un modo semplice e istintivo per avvicinarsi alla complessità della pittura e alle molte storie che racconta.

B37L Novità! IL MITO CLASSICO TRA DEI ED EROI. Dall'anfora di Vulci ai neoclassici

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Dei, semi dei ed eroi, con le loro imprese, hanno

appassionato generazioni di ogni epoca. Ripercorriamo insieme le incredibili storie di figure leggendarie partendo dall'osservazione di un autentico reperto del VI a.C. fino ad arrivare all'immagine del passato che gli artisti neoclassici hanno recuperato.

Il laboratorio si conclude con una sperimentazione artistica legata alla preziosa anfora di Vulci.

B38L Novità! I SEGRETI DELLA BOTTEGA DEL PITTORE

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Per diventare pittori era necessario, in età rinascimentale, essere accettati in giovane età in una bottega dove il Maestro svolgeva il proprio mestiere. All'interno delle botteghe il lavoro era impostato secondo un metodo che prevedeva una precisa suddivisione di compiti tra il maestro, gli assistenti e gli apprendisti. Anche un genio come Raffaello ha compiuto questo percorso per arrivare alla formazione di una propria bottega e alla fama che ancora oggi lo contraddistingue.

Nel laboratorio gli studenti hanno la possibilità di esaminare materiali e strumenti tradizionali, per poi sperimentare alcuni passaggi di lavoro.

B39L Novità! NELL'ATELIER DEL PITTORE

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Nel passato un dipinto era sempre frutto della collaborazione tra il pittore e il committente.

Era quest'ultimo infatti a dettare il tema, le regole, il significato che il pittore doveva poi tradurre interpretandolo con il proprio stile.

In una sorta di teatro/*atelier*, gli studenti attori/modelli metteranno in scena, in modo personale, il tema suggerito dall'operatore/committente.

Nelle sale della Pinacoteca si avvierà infine un confronto tra le soluzioni trovate in laboratorio dai partecipanti e quelle messe in atto dai pittori del passato.

B40L Novità! MUSEO BESTIALE

laboratorio per l'infanzia e primaria

Il laboratorio parte dall'osservazione dei tanti animali, domestici o esotici, che popolano i quadri della Pinacoteca, rappresentati sia come protagonisti della scena sia come elementi di contorno che spesso alludono a significati nascosti.

Dopo aver fatto la loro conoscenza divertiamoci a mescolarli con una tecnica fantasiosa e divertente inventata dai surrealisti, per dar vita a strane creature fantastiche. Cosa nascerà da questi esperimenti?

B41L Novità! *IDENTIKIT* DI UN DIPINTO. INDAGINE AL BUIO

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°
Hai mai pensato di 'vedere' un dipinto solo toccandolo? In questo laboratorio sperimentale, i partecipanti verranno guidati in un'indagine al buio, nel vero senso della parola! Partendo dall'esplorazione di diversi materiali, attraverso il tatto, l'olfatto e l'udito, sarà possibile trarre ipotesi e indizi che condurranno alla comprensione del dipinto nella sua interezza. L'esperienza si completerà nelle sale della Pinacoteca.

B42L Novità! VICINO E LONTANO

laboratorio per l'infanzia
Un omaggio al grande Bruno Munari. Giocando a sovrapporre immagini grandi e piccole inserite in un apposito teatro indaghiamo il concetto di vicino e lontano, per rappresentare correttamente lo spazio è infatti fondamentale porre l'attenzione sulle distanze che intercorrono tra i diversi elementi: personaggi, ambienti, paesaggio, oggetti.

B43L Novità! INCONTRI COLORATI!

laboratorio per l'infanzia, primaria, secondaria di 1°

Anche i colori hanno una propria personalità: ci sono quelli più freddi o più caldosi, quelli solari e quelli tristi... Andiamo a conoscerli: come si chiamano? Che carattere hanno? Com'è composta la loro famiglia?

Partendo dalla conoscenza dei colori primari e delle loro mescolanze andremo ad approfondire altri aspetti: le gradazioni tonali, il modificarsi di uno stesso colore a seconda dello strumento con cui viene steso o del supporto su cui viene applicato, le diverse sensazioni che suggerisce.

B44L Novità! PAESAGGI IN-NATURALI

laboratorio per l'infanzia
Il laboratorio propone divertenti sperimentazioni compiute attraverso l'utilizzo di una lavagna luminosa e vari materiali naturali, che stimolano la creazione di paesaggi sorprendenti e visionari nei quali piccoli elementi si trasformano, assumendo nuovi significati. Un modo nuovo per avvicinarsi al paesaggio dipinto, elemento imprescindibile nelle opere dei grandi maestri del passato.

B45L Novità! QUADRI VIVENTI. POSTURA, GESTO, EMOZIONE

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°
Il laboratorio parte dall'osservazione attenta delle posture e dei gesti dei personaggi raffigurati nei dipinti, per dar vita a 'quadri viventi'. Le sensazioni e le emozioni che il corpo riceve dalla propria postura e dall'espressione che il volto assume, diventano lo strumento per comprendere in modo nuovo e profondo le intenzioni del pittore e il messaggio che ha voluto comunicare attraverso il dipinto.

B46L Novità! *KID'S STORIES*

laboratorio autism friendly per la primaria
Un coinvolgente itinerario *autism friendly* conduce alla scoperta della Pinacoteca attraverso una passeggiata giocosa, supportata da schede interattive che stimolano la lettura di dipinti che hanno per protagonisti i bambini. Mappe degli spazi, simboli utili all'orientamento, codici di colore e attività interattive, sviluppate con la consulenza di operatori del settore, permetteranno a tutti di vivere un'esperienza arricchente ed inclusiva.

B2P I SIMBOLI DELLA NATURA

percorso tematico per la primaria
Nei dipinti antichi anche una semplice natura morta può nascondere un linguaggio codificato ricco di significati spesso non percepibile dall'osservatore moderno, linguaggio in cui ogni singolo elemento porta una valenza particolare e assume caratteristiche diverse. Il tema viene affrontato attraverso l'osservazione attiva di alcune opere in cui compaiono animali, essenze arboree, frutti.

B3P LA MODA DIPINTA

percorso tematico per la secondaria di 1° e 2°
Il ritratto può mettere in risalto il ruolo sociale del personaggio raffigurato attraverso segni distintivi tra i quali assumono particolare rilievo l'abbigliamento e l'acconciatura. Il laboratorio si concentra sui raffinati drappi che avvolgono i personaggi effigiati nei dipinti, per confrontarli con tessuti analoghi che ancora oggi vengono prodotti. L'indagine permette di conoscere, attraverso le immagini, le trasformazioni che l'abbigliamento ha subito nel corso di tre secoli, dal Cinquecento alla fine del Settecento.

B4P SCENE DI VITA QUOTIDIANA. I CAPO-LAVORI DI GIACOMO CERUTI

laboratorio per la primaria, secondaria di 1° e 2°
Nel percorso narrativo i dipinti di Antonio Cifrondi e di Giacomo Ceruti, detto il Pitocchetto, che raffigurano personaggi e situazioni ispirati alla vita quotidiana del ceto sociale più umile, permettono di accostarsi ai significati e agli aspetti figurativi della loro rappresentazione. La dimensione emozionale che scaturisce dall'attenta osservazione viene altresì sottolineata dal paragone con gli eleganti ritratti di dame e gentiluomini dell'epoca.

B6P ARTISTI E COMMITTENTI E MECENATI

percorso tematico per la secondaria di 1° e 2°
Nel percorso tematico vengono illustrate le figure del committente e del mecenate, il ruolo da loro rivestito nella realizzazione di molte opere pittoriche e il rapporto, spesso complesso, che si instaurava con l'artista. Nel XVI secolo si afferma anche la figura del mercante dell'arte che acquisì nel tempo un'importanza sempre maggiore, consentendo agli artisti una libertà creativa prima sconosciuta, oltre ad una fama internazionale presso principi e sovrani.

B7P GLI ATTRIBUTI. OGGETTI E SIMBOLI CHE RIVELANO

percorso tematico per la primaria, secondaria di 1° e 2°
Gli antichi dipinti erano perlopiù opere su commissione in cui gli elementi compositivi erano spesso volutamente caricati di significati simbolici di tale densità da non essere più percepibili al visitatore contemporaneo. Quello che ora sembra un semplice ritratto può nascondere un linguaggio straordinariamente ricco dove ogni singolo oggetto, frutto, fiore o animale porta una valenza particolare e caratteristica. Il percorso offre gli strumenti per approfondire la lettura dell'opera d'arte attraverso attributi iconografici che diventano elementi indispensabili per l'indagine conoscitiva.

B11P CHIACCHERANDO DI...

visita speciale in forma di conversazione per la primaria, secondaria di 1° e 2°
Una nuova modalità e un approccio inusuale al percorso espositivo vogliono stimolare le capacità critiche e analitiche degli studenti: seduti davanti ai dipinti si condividono pensieri e rifles-

sioni in uno scambio che nasce dall'attenta analisi delle opere entrando così in contatto, anche da un punto di vista emozionale, con i grandi maestri che le hanno realizzate. Supposizioni, opinioni, competenze diverse diventano spunto per conoscere, da altre prospettive, le vicende e le storie della Brescia artistica nel Cinquecento.

B12P AFFRESCHI 'IN VIAGGIO'. DAL PALAZZO AL MUSEO

percorso tematico per la secondaria di 2°
L'itinerario offre un *excursus* sui cicli decorativi di alcuni importanti palazzi della città. La decorazione parietale costituiva uno strumento per comunicare, oltre agli episodi raffigurati, anche gusto e cultura del committente. Per diverse ragioni storiche, politiche ed economiche alcune parti di questi grandi cicli affrescati sono stati rimossi dalla loro sede per entrare a far parte del patrimonio della Pinacoteca. Si scopre così la tecnica di strappo di un affresco e le problematiche pratiche e teoriche a questa connesse.

B14P L'INCANTESIMO DELLO SGUARDO

percorso tematico per la secondaria di 1° e 2°
C'è chi dice che gli occhi sono lo specchio dell'anima perché riflettono i sentimenti di una persona. Nelle opere d'arte funziona allo stesso modo? Che cosa si nasconde dietro un volto? Un ritratto mostra solo i tratti fisionomici o qualcosa di più? Si può dare forma, attraverso lo sguardo, al carattere, alle emozioni, a ciò che ognuno ha di più intimo? Il suggestivo itinerario vuole coinvolgere il visitatore introducendolo emotivamente nell'indagine dei vari personaggi raffigurati nelle opere esposte.

B15P Novità! PINACOTECA: DALLA DIMORA SIGNORILE AL MUSEO

percorso tematico per l'infanzia, primaria, secondaria di 1° e 2°
I Musei sono spesso ospitati in luoghi nati per svolgere altre funzioni. Il percorso propone un viaggio alla scoperta della Pinacoteca come edificio storico: la sua lunga storia, i suoi precedenti abitanti, le trasformazioni d'uso che ha subito nel tempo per passare da dimora signorile all'odierna Pinacoteca Civica. Le informazioni e la parte pratica saranno diversificate a seconda dell'età degli studenti.

B16P **Novità! LA SCUOLA PITTORICA BRESCIANA E IL NATURALISMO LOMBARDO**

percorso tematico per la secondaria di 1° e 2°

Un percorso specifico dedicato ai grandi protagonisti del Rinascimento bresciano. Attraverso un *activity book* gli studenti potranno sperimentare e fissare quelle che sono state le caratteristiche peculiari e distintive del Rinascimento lombardo che aprì le porte al grande Caravaggio.

NAR2 **I RITI DEL CIBO TRA ORIENTE E OCCIDENTE**

narrazione interculturale per la primaria, secondaria di 1° e 2°

I preziosi vetri e le rare ceramiche rinascimentali donati alla città dal raffinato collezionista Camillo Brozzoni, sono l'avvio per un viaggio nel tempo, nella cultura e nelle tradizioni di Paesi tra loro lontani per conoscere le diverse abitudini, i rituali e i significati del sedersi intorno ad una tavola imbandita. Il racconto fa rivivere i fasti dei banchetti rinascimentali accanto alle profumate suggestioni che contraddistinguono la cucina e il convivio nel mondo arabo.

NAR3 **FRAMMENTI DI VITA**

narrazione interculturale per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Il percorso narrativo si svolge davanti alle opere di Giacomo Ceruti, straordinario pittore della realtà, le cui rappresentazioni umanissime hanno suscitato nella mediatrice di origine moldava ricordi del suo passato e dei gesti puntuali delle donne che si riunivano, per lunghe giornate, a tessere. La storia personale si intreccia con le vicende delle opere esposte dando vita ad una narrazione vibrante e piena di suggestioni che conduce a inedite letture dei preziosi dipinti.

NAR5 **RESTARE O PARTIRE**

narrazione interculturale per la primaria, secondaria di 1° e 2°

Partendo dall'osservazione del dipinto *I profughi di Parga* di Francesco Hayez, il percorso sollecita riflessioni sulle difficili condizioni di vita degli strati sociali più umili dell'Italia di fine Ottocento. Il tema viene indagato da prospettive diverse, con uno sguardo particolare rivolto all'aspetto emotivo dell'abbandono della propria terra, analizzando differenze e connessioni con il nostro tempo.

CASTELLO E MUSEO DELLE ARMI LUIGI MARZOLI

IL CASTELLO

C6P **IL CASTELLO: DA ROCCA MILITARE A LUOGO DI SVAGO E CULTURA**

percorso tematico per la secondaria 1° e 2°

Una passeggiata dal portone d'ingresso del Castello all'Arce, attraverso discese, torri e gallerie, ricostruisce la storia di questa poderosa fortezza, teatro nel corso dei secoli di episodi cruciali per la storia di Brescia. Il percorso permette inoltre di rileggerlo nella sua complessità come bene culturale, patrimonio di tutti i cittadini.

C7P **TRACCE E MEMORIE RISORGIMENTALI IN CASTELLO**

percorso tematico per la secondaria 1° e 2°

Il percorso itinerante tra le strutture della fortezza, ripercorre gli avvenimenti de *Le Dieci Giornate* di Brescia, l'episodio risorgimentale più significativo vissuto dalla nostra città. Attraverso la lettura di brani di cronisti dell'epoca, delle epigrafi murate nella fortezza e la visione diretta dei luoghi storici dove si sono consumati gli eventi, l'itinerario rievoca emotivamente, i dieci gloriosi giorni che valsero a Brescia l'appellativo di Leonessa d'Italia.

C8P **Novità! STORIA E STORIE DEL CASTELLO**

percorso tematico per l'infanzia e primaria

I Musei sono spesso ospitati in luoghi nati per svolgere altre funzioni.

Il percorso propone un viaggio alla scoperta della lunga storia del Castello di Brescia, dei suoi precedenti abitanti, delle trasformazioni d'uso che ha subito nel tempo: da rocca militare a luogo di svago e cultura.



IL MUSEO DELLE ARMI LUIGI MARZOLI E IL MONDO CAVALLERESCO

C5L DA PAGGIO A CAVALIERE.

La carriera dell'uomo d'armi

laboratorio per l'infanzia e primaria

L'itinerario illustra il percorso iniziatico necessario per divenire cavalieri in età medioevale. L'importante collezione donata al Museo da Luigi Marzoli permette di osservare dal vivo armature e armamenti per comprendere il ruolo del cavaliere nella società del tempo e conoscere il complesso abbigliamento e gli strumenti che gli erano indispensabili e che lo rendevano identificabile.

C6L ARMATURE E CAVALIERI. Struttura e funzioni dell'abbigliamento da difesa

laboratorio per l'infanzia e primaria

Il laboratorio intende presentare il Museo delle Armi Luigi Marzoli e la sua collezione di armi antiche, puntando l'attenzione sulle preziose armature esposte. Viene così illustrata, con un'appropriata terminologia, l'esigenza e l'utilità di questo particolare abbigliamento da difesa per approfondire la conoscenza delle diverse tipologie di armatura e la loro evoluzione attraverso i secoli.

C9L RE, REGINE, SOLDATI O CONDOTTIERI?

laboratorio per l'infanzia e primaria

Quale funzione aveva la fortezza sul Colle Cidneo? Era abitata da re e regine o da soldati e condottieri? Quali personaggi avranno percorso gli ambienti, i viali e i camminamenti del Castello? Per ricreare le figure evocate, ogni bambino tratterà il contorno del proprio corpo e lo interpreterà aggiungendovi particolari come corone, scettri, spade o mantelli restituendo di sé un'immagine regale o cavalleresca, alla scoperta delle autentiche vicende storiche.

C10L Novità! ARMI E ARMATURE DI LUSSO

laboratorio per la secondaria di 1° e 2°

Nel passato la nobiltà era solita acquistare armi e armature raffinatissime, firmate dagli artigiani più in voga, come simbolo tangibile del proprio *status*. Nel tardo Cinquecento, in epoca manierista, si annoverano le armi più lussuose mai prodotte, decorate con tecniche elaborate come

lo sbalzo e l'agemina, e impreziosite con oro, argento, sete e velluti tinti. Il laboratorio, dedicato alle tecniche di lavorazione dei metalli, propone di sperimentare lo sbalzo per realizzare una decorazione ispirata ad uno degli oggetti più preziosi della collezione.

C2I COLLEZIONARE, CHE PASSIONE!

visita teatralizzata per la secondaria di 1° e 2°

Letizia Cipollini, moglie del collezionista Luigi Marzoli che con grande generosità ha donato alla città di Brescia una straordinaria raccolta di armi antiche, racconta in un'appassionata narrazione la figura del marito mostrando con orgoglio i preziosi frutti delle sue lunghe ricerche. Tra scudi, celate e armature si scopre la perizia e la maestria dagli antichi armaioli che il Marzoli amava definire i "poeti del ferro".

C4I CANTAR STORIE DI CAVALIERI

visita teatralizzata per la primaria

Chi si aggira con fare misterioso nelle sale del museo? Come nelle antiche corti la simpatica figura di un cantastorie fa rivivere le atmosfere di epoche lontane, tra vita quotidiana e imprese cavalleresche evocate da elmi, scudi e alabarde.

C5P GIOSTRE E TORNEI. Tecniche e materiali dei nobili giochi

percorso tematico per la primaria

Soldati e cavalieri indossarono per lungo tempo l'armatura nei combattimenti, fino a che l'invenzione ma soprattutto la diffusione delle armi da fuoco, non la resero ingombrante e inutile. L'itinerario affronta il tema di giostre, tornei e cerimonie in cui i nobili continuarono ad esibire preziose armature che, da mezzo difensivo, acquisirono il significato di forza, potere e prestigio della famiglia.

SCIENZA E NATURA

C11L Novità! DALLA BOTANICA ALL'ARTE. MUTAZIONI. Tavolozze cromatiche, materiche, odorose

laboratorio per la primaria

La percezione soggettiva degli ambienti naturali dipende da ciò che attira la nostra attenzione e stimola i nostri sensi. L'indagine scientifica, con l'osservazione e la catalogazione, porta alla conoscenza dei materiali e dei vegetali che ci circondano. Sperimentare modi e strumenti che l'arte usa

per “raccontare” il paesaggio allarga ancor più la ricerca: come gli artisti che utilizzano tinte e materie offerte dalla terra, si darà forma alla propria creatività in libere espressioni cromatiche, tattili e olfattive.

C12L *Novità!* **TRA ARTE E ZOOLOGIA A PASSO DI ZAMPA. Micro-tracce/micro-segni**

laboratorio per la primaria

Un'impronta ci comunica una presenza, un passaggio: ogni piccolo o grande animale che vive o passa sul colle Cidneo lascia le proprie tracce, le proprie scie, dentro e sopra la terra, sugli alberi, sulle pietre antiche... Nella pratica di laboratorio, da “naturalisti” che osservano e scoprono l'habitat del colle, ci si trasforma in “artisti” che realizzano la propria opera in una rielaborazione creativa di tracce e segni sollecitata dall'interazione tra il linguaggio dell'arte e l'indagine scientifica.

C13L *Novità!* **LUCE COME MATERIA**

laboratorio per la primaria (dal III anno), secondaria di 1°

Nella prima fase di laboratorio si indagano superfici artificiali e materiali naturali constatando come questi mutino percettivamente in consistenza, densità e tonalità di colore in relazione alla luce, proiettata sopra o sotto di essi, a seconda anche della loro permeabilità. La sperimentazione continua con la scoperta di altre possibilità creative relative alla luce attraverso micro composizioni da visualizzare sulle pareti mediante il proiettore. Il laboratorio si conclude con altri stimoli visivi con l'uso di filtri polarizzanti che, ruotati, permettono di cambiare continuamente i colori della composizione.

Le attività **SCIENZA E NATURA** sono in collaborazione con



UN GIORNO AL MUSEO

per le scuole di ogni ordine e grado

Per tutti coloro che desiderano fermarsi più a lungo è possibile trascorrere l'intera giornata al Museo abbinando due attività: una al mattino e l'altra nel primo pomeriggio. La pausa pranzo è organizzata in uno spazio predisposto nel Museo di Santa Giulia.

Scegli due attività tra laboratori, percorsi tematici, visite teatralizzate **in una o più delle nostre sedi** Museo di Santa Giulia / Brixia. Parco archeologico di Brescia romana/ Pinacoteca Tosio Martinengo/Museo delle Armi.

Due attività al museo e pranzo: €19 cad.

Durata ore 5 circa

9.30 o 11.10	attività didattica (durata h 1,30)
12.45–14.00	pranzo al Museo di Santa Giulia
14.00–15.30	attività didattica (durata h 1,30)

All'atto della prenotazione sarà possibile segnalare eventuali intolleranze, allergie, diete speciali.

PRENOTAZIONI:

CUP - Centro Unico Prenotazioni

Tel. 030.2977833-834

santagiulia@bresciamusei.com

www.bresciamusei.com

Partner per la ristorazione scolastica



Accanto a voi
ad ogni pasto





VISITE GUIDATE

per le scuole di ogni ordine e grado

Le proposte didattiche di Fondazione Brescia Musei comprendono anche visite guidate di due tipologie: percorso di **ore 1,30** e di **ore 4,30** (inclusa 1 ora di pausa). Oltre alla conoscenza dei musei, vengono offerti itinerari nel centro storico di Brescia alla scoperta dei monumenti più significativi.

proposte di ore 1,30

MUSEO DI SANTA GIULIA

A8V Gli ambienti e i reperti più significativi del Museo

A2V Percorso romano: sezione romana e Domus dell'Ortaglia

A3V Percorso Preistoria e Protostoria: reperti preistorici, celtici e romani

A4V Percorso romano misto: sezione romana (Domus dell'Ortaglia escluse) e visita esterna alle evidenze archeologiche della vicina Piazza del Foro

A5V Percorso longobardo: sezione altomedievale, San Salvatore, Croce di Desiderio

A6V Percorso basso medievale: sezione dal Comune alle Signorie e Santa Maria in Solario

A7V Periodo veneto: sezione età veneta e coro delle monache

BRIXIA. PARCO ARCHEOLOGICO DI BRESCIA ROMANA

PA1V Visita completa: IV Aula del Santuario repubblicano, *Capitolium*, Teatro

PINACOTECA TOSIO MARTINENGO

B1V Visita completa della Pinacoteca

CASTELLO

C1V Museo delle Armi

C2V Museo delle Armi e giro esterno delle fortificazioni

C4V Brescia Leonessa d'Italia: percorso risorgimentale in città (P.za Loggia, P.tta Tito Speri, monumenti sul colle Cidneo, il Castello)

CITTÀ

E9V Piazze principali: Foro, Duomo e Loggia

E10V Area archeologica del Foro romano (solo esterni)

E11V Città medievale e Castello

E12V Città rinascimentale e Castello

proposte di ore 4,30

(inclusa 1 ora di pausa)

A13V Visita completa al Museo di Santa Giulia e centro storico della città

SG+PA Visita completa al Museo di Santa Giulia e al Parco archeologico

C13V Fortificazioni del Castello, Museo delle Armi e centro storico

E14V Centro storico: piazze e chiese principali

Costo visita guidata

per gruppi da 15 a 30 studenti:

visita fino a ore 1,30 € 80

visita fino a ore 4,30 € 145

supplemento lingua straniera: € 15

Ingressi per ogni sede museale:

€ 3 a studente

scuole dell'infanzia: gratuito

PRENOTAZIONI:

CUP - Centro Unico Prenotazioni

Tel. 030.2977833-834 – Fax 030.2978222

santagiulia@bresciamusei.com

www.bresciamusei.com





CINEMA PER LE SCUOLE 2019 | 2020

Percorso cinematografico tra attualità, storia contemporanea, letteratura, adolescenza, scoperta di nuovi mondi e nuove culture.

Progetto Nuovo Eden | Fondazione Brescia Musei



**Venerdì 8 novembre
ore 9.30**

DOLCISSIME

*di Francesco Ghiaccio.
Con Giulia Barbutto, Alice Manfredi,
Margherita De Francisco.
Genere Commedia. Durata: 85'.
Italia, 2019*

Chiara, Letizia e Mariagrazia sono compagne di scuola e grandi amiche. Sono anche accomunate da un altro dettaglio: la dimensione *oversize* che le rende mira di prese in giro dai compagni. Ma non è l'unico problema: Mariagrazia soffre il confronto con la madre, ex atleta, Chiara si scambia messaggi con un ragazzo cui teme di mostrarsi e Letizia è portata per il canto ma ha troppa paura per rivelare questo talento. Quando vengono messe alla gogna sui social con un video in cui mimano le campionesse di nuoto sincronizzato della scuola, decidono di non soccombere all'autocommiserazione e di riscattarsi formando un trio per gareggiare proprio in quella disciplina sportiva. Tante fragilità, che sono quelle dell'adolescenza, che vengono accentuate quando non si rispettano dei codici estetici imposti dalla società. Lo scherno, la derisione diventano proprio lo spunto per iniziare il riscatto: perché la sfida più grande è accettarsi.

scuole secondarie di 1° e biennio 2°

Tematiche: accettazione di sé, adolescenza, amicizia, bullismo

Ospite speciale: psicologo esperto dell'età adolescenziale



**Mercoledì 19 febbraio
ore 9.30**

BUTTERFLY

*di Alessandro Cassigoli, Casey Kauffman. Con Irma Testa, Lucio Zurlò, Emanuele Renzini.
Genere Drammatico. Durata: 80'.
Italia, 2018.*

Irma Testa a soli diciotto anni diventa la prima pugile italiana a prendere parte all'Olimpiade. Per diventare una vera sportiva ha dovuto rinunciare alla spensieratezza adolescenziale, alla quotidianità e questi sacrifici le cominciano a sembrare tutti vani quando, purtroppo, viene eliminata ai quarti di finale. Un delicato viaggio nella testa e nei sentimenti di una giovane considerata la pugile *under 20* più forte del mondo. Attraverso i suoi rapporti con la famiglia e con il suo maestro ci viene consegnato un ritratto umano e autentico di una ragazza che da Torre Annunziata arrivò fino a Rio per poi appendere, delusa, i guantoni al chiodo, diventando preda di paure, debolezze e rimpianti. Una storia che insegna che dopo una sconfitta bisogna sempre avere il coraggio e la forza di rialzarsi. È questa la lezione di Irma ed è questa la sua medaglia d'oro.

scuole secondarie di 1° e 2°

Tematiche: sport, passioni

Ospite speciale: l'autore Alessandro Cassigoli



**Venerdì 28 febbraio 2020
ore 9.30**

IL PROFESSORE CAMBIA SCUOLA

*di Olivier Ayache-Vidal.
Con Denis Podalydès, Abdoulaye
Diallo, Tabono Tandia. Genere
Commedia. Durata: 106'. Francia,
2017*

François Foucault è professore di lettere presso il prestigioso Liceo Henri IV di Parigi. Una serie di eventi lo conduce ad accettare l'assegnazione di una cattedra, per la durata di un anno, in un istituto della *banlieue* parigina. Dovrà confrontarsi con i limiti del sistema educativo tradizionale e mettere in discussione i suoi valori e i suoi pregiudizi. Il primo incontro è duro: Foucault non si riconosce in allievi così diversi impreparati mentre i ragazzi vedono in lui, combattendolo, un esponente della media-borghesia con cui hanno da sempre avuto contrasti. Ma conoscendosi pian piano tutto cambia. Foucault sforzandosi di comprendere gli studenti, ritrova il piacere di insegnare e i ragazzi, forse per la prima volta, quello di imparare. Se ne andrà Foucault da quella scuola alla fine dell'anno scolastico? Un film illuminante e stimolante sul mondo della scuola.

scuole secondarie di 2°

Tematiche: scuola, rapporto studenti-insegnanti



**Giovedì 12 marzo 2020
ore 9.30**

BANGLA

*di Phaim Bhuiyan.
Con Carlotta Antonelli, Phaim
Bhuiyan, Alessia Giuliani.
Genere: commedia. Durata: 84'.
Italia 2019*

BEST CHOICE - film scelto da una giuria di studenti

Phaim è un giovane musulmano di origini bengalesi nato in Italia 22 anni fa. Vive con la sua famiglia a Torpignattara, quartiere multietnico di Roma e con le regole imposte dall'Islam. Lavora come *stewart* in un museo e suona in un gruppo. E' proprio in occasione di un concerto che incontra Asia, suo esatto opposto: istinto puro, nessuna regola. Tra i due l'attrazione scatta immediata e Asia porta il ragazzo a contatto con una realtà che ha avuto sempre sotto gli occhi ma con la quale non ha mai avuto a che fare. Phaim dovrà capire come conciliare il suo amore per la ragazza e le regole della sua religione.

L'opera semi-autobiografica di Phaim Bhuiyan ben racconta, in toni umoristici, cosa significhi essere italiani di seconda generazione, che invece di schierarsi a favore di una cultura o dell'altra accolgono spinte opposte, contraddizioni e scelgono di non scegliere.

scuole secondarie di 1° e 2°

Tematiche: integrazione seconde generazioni

Le proposte del Nuovo Eden sono inserite
nella promozione
LA SCUOLA ESCE LA CULTURA CRESCE
pg. 72

*Tutte le proiezioni si svolgono presso il cinema NUOVO EDEN. Il programma verrà integrato con nuove proiezioni che avranno luogo tra ottobre 2019 e maggio 2020.

Costo di ogni proiezione: 3,50 € cad. Gratuito per gli accompagnatori della classe.

I film saranno commentati dal critico cinematografico Paolo Fossati

INFORMAZIONI:

Nuovo Eden – via Nino Bixio, 9 25122 Brescia
Tel e fax 030.8379404
didattica@nuovoeden.it
www.nuovoeden.it
Referente: Anna Valenti

PRENOTAZIONI:

CUP – Centro Unico Prenotazioni
Tel. 030.2977833-34
Fax 030.2978222
www.bresciamusei.com
santagiulia@bresciamusei.com



LE COLLABORAZIONI

Prosegue la stimolante collaborazione tra **Fondazione Brescia Musei**, il **Museo di Scienze Naturali** e l'**Unione Astrofili Bresciani** che rappresenta una preziosa occasione per conoscere ed esplorare, con occhi nuovi ed un approccio interdisciplinare, la città e lo spazio che ci circonda.

La proposta didattica tra le due istituzioni museali si arricchisce con attività presso la Specola Cidnea, primo osservatorio pubblico italiano, per l'osservazione diurna e notturna del firmamento.

Attività presso il Castello

SPEC1 IN VIAGGIO NEL TEMPO. Scienza, natura e storia del Castello

Ore 9.30

Passeggiata scientifica: gli affioramenti di Medolo presenti nella fortezza cittadina permettono lo svolgimento di attività didattiche direttamente sugli strati rocciosi, mentre i giardini offrono degli spunti di osservazione sulla vegetazione locale, soprattutto alberi e arbusti, già oggetto di divulgazione da parte di Angelo Ferretti Torricelli, fondatore della Civica Specola Cidnea.

Ore 14.00

Passeggiata storica e artistica: dal portone d'ingresso del Castello fino all'Arce, attraverso discese, torri e gallerie, si ricostruisce la storia di questa poderosa fortezza, teatro nel corso dei secoli di episodi cruciali per la storia di Brescia. Il percorso permette inoltre di rileggere il Castello nella sua complessità come bene culturale, patrimonio di tutti i cittadini.

Attività presso la Specola Cidnea

SPEC2 IL SOLE SI FA ARTE

Ore 9.30

Lo conosci il gioco del sole rosso, bianco e arancio? L'attività si svolge presso la Specola Cidnea del Castello dove sarà possibile scoprire i particolari della superficie del sole e, grazie all'utilizzo di strumenti speciali, si potranno vedere i curiosi dettagli della nostra stella. Osservazioni solari e lettura della meridiana.

Ore 14.00

Il sole è la stella più vicina a noi ecco perché è così luminoso! Nell'attività di laboratorio gli studenti sperimentano la raffigurazione del sole utilizzando strumenti e tecniche artistiche diverse ed infine proveranno a posizionarlo lontano, vicino e perfino dentro il Castello!

Questa proposta è inserita
nella promozione
LA SCUOLA ESCE LA CULTURA CRESCE
pg. 72

Costo di ogni itinerario € 10,00 cad.
comprendivo delle due attività

PRENOTAZIONI

CUP – Centro Unico Prenotazioni
Tel. 030.2977833-34 - Fax 030.2978222
santagiulia@bresciamusei.com
www.bresciamusei.com

STAY TUNED!

Da gennaio 2020 saranno a disposizione i nuovi laboratori didattici del Museo di Scienze Naturali.

INFORMAZIONI

museo.scienze@comune.brescia.it
Tel. 030.2978672



Prosegue il progetto condiviso tra Fondazione Brescia Musei e Parco Giardino Sigurtà che offre alla scuola l'opportunità di conoscere, accanto al prezioso patrimonio storico-artistico conservato nei musei bresciani, quello naturale presente in un parco straordinario. Si tratta di particolari itinerari rivolti agli studenti e ai loro insegnanti che, nell'arco di una giornata possono indagare, in maniera originale e dialettica, il rapporto che intercorre tra arte e natura.

SIG 3 SEGNI E COLORI DEL PAESAGGIO

laboratorio per la primaria e secondaria di 1°

La natura può essere riletta in chiave artistica: nasce così un'inconueta esperienza didattica che si sviluppa in due luoghi differenti ma egualmente incantevoli.

La proposta si articola in due momenti: al mattino gli studenti faranno tappa alla **Pinacoteca Tosio Martinengo** dove si dedicheranno all'osservazione della "vegetazione dipinta". In laboratorio attraverso prove e sperimentazioni grafiche, i giovani partecipanti, scopriranno la funzione di un albero in un dipinto e quale è il suo significato simbolico.

Successivamente avverrà il trasferimento a Valeggio sul Mincio, presso **Parco Giardino Sigurtà**, dove gli studenti si trasformeranno in "botanici" e, percorrendo i sentieri, i boschi e le distese erbose del Parco impareranno a riconoscere alcune importanti caratteristiche degli alberi, come le foglie.

h 9.30 Pinacoteca Tosio Martinengo Brescia (durata h 1,30)

h 11.30 – trasferimento a Valeggio sul Mincio (VR) e possibilità di pranzo al sacco

h 14.00 – Parco Giardino Sigurtà (durata h 1,45)

N.B. nel costo non è compreso il *transfert* dalla Pinacoteca Tosio Martinengo al Parco Giardino Sigurtà

Costo di ogni itinerario €14 cad.
Sono compresi i biglietti di ingresso e le attività nelle due sedi
Non disponibile nel periodo invernale

PRENOTAZIONI
PARCO GIARDINO SIGURTÀ
Tel. 045.6371033
Fax 045.6370959
guide@sigurta.it
www.sigurta.it



La stimolante sinergia instauratasi tra **Fondazione Brescia Musei** e **AmbienteParco** permette di scoprire, insieme al patrimonio storico artistico conservato nei siti museali, gli aspetti ambientali, scientifici e naturalistici indagati in originali percorsi tracciati nel parco cittadino, situato a breve distanza dal Museo di Santa Giulia.

L'interessante proposta è rivolta a tutte le classi desiderose di approfondire ambiti apparentemente tra loro lontani, quali il linguaggio artistico, l'ambiente naturale e l'approccio scientifico-tecnologico-matematico.

ART1 ACQUA!

h 9.30 Pinacoteca Tosio Martinengo

SEGNI E COLORI DELL'ACQUA

L'acqua si presenta sotto aspetti diversi, ferma e trasparente oppure agitata e tempestosa, dalle gocce di pioggia allo zampillo di una fontana alle onde del mare. Le immagini e le sensazioni evocate dalle sue diverse trasformazioni e raffigurazioni diventano occasione per sperimentare regole e tecniche di comunicazione visiva.

h 11.15 trasferimento a piedi ad AmbienteParco e possibilità di pranzare al sacco (€ 1 extra a partecipante per spazio pranzo al coperto)

h.14.00 AmbienteParco

NATUR. ACQUA WATER.EXHIBITION

Mostra interattiva per sensibilizzare i visitatori sull'importanza del rispetto e del risparmio dell'acqua nei consumi quotidiani, in quanto risorsa tanto preziosa quanto limitata.

Acqua come risorsa naturale, al rubinetto o in bottiglia, acqua virtuale, acqua nel mondo.

Una vera immersione per stimolare, incuriosire o avvicinare, in un mix di dimostrazione, intrattenimento e gioco.

ART2 GIOCA CON NOI.

Dai giochi antichi alla terra della matematica

h 9.30 Museo di Santa Giulia

NUCES CASTELLATAE, ASTRAGALI E PUPAE, TABULAE LUSORIAE...

I momenti di svago a cui potevano dedicarsi grandi e piccoli cittadini romani, in determinati momenti della giornata, vengono rievocati nel

percorso che si articola tra gli spazi delle domus e le sale della sezione archeologica. Nella fase pratica di laboratorio vengono proposti alcuni giochi antichi nei quali gli studenti potranno cimentarsi.

h 11.15 trasferimento a piedi ad AmbienteParco e possibilità di pranzare al sacco (€ 1 extra a partecipante per spazio pranzo al coperto)

h.14.00 AmbienteParco

MATE.LAND, PAZZI PER LA MATEMATICA

Con l'aiuto di animatori scientifici, per sviluppare le abilità matematiche e diffondere la cultura della matematica nella sua più ampia accezione. Mate.land, pazzi per la matematica, offre a studenti di ogni ordine e grado una prospettiva coinvolgente ed applicativa per scoprire, comprendere o approfondire l'affascinante linguaggio della matematica.

ART3 FOODSCAPES. CHE SI MANGIA OGGI?

h 9.30 Museo di Santa Giulia

FOOD IS MULTICULTURAL. Il cibo di strada

La presenza del cibo e della convivialità ad esso legata accompagnano da sempre la storia dell'arte. Nell'arte il cibo può assumere un valore "rappresentativo", cioè raffigura, oltre a se stesso, qualcosa "d'altro" sia sul piano rituale che simbolico.

Il laboratorio si focalizza sul cibo di strada che si accompagna agli spostamenti delle persone da luogo a luogo: il museo diventa teatro di un viaggio immaginario tra le bancarelle di un mercato del mondo e del tempo dove comporre artificialmente il proprio cibo di strada, suggerito da antiche ricette o da Paesi lontani fino allo *junk food*, il cibo spazzatura, che sollecita riflessioni sulle contraddizioni alimentari della odierna società globalizzata.

h 11.15 trasferimento a piedi ad AmbienteParco e possibilità di pranzare al sacco (€ 1 extra a partecipante per spazio pranzo al coperto)

h. 14.00 AmbienteParco

ALIMENTI.AMO WONDER.FOOD.WORLD

Un viaggio di conoscenza e riflessione sul cibo. Esposizioni ed attività interattive per nutrire la sostenibilità ambientale e mangiare sano e sicuro: la filiera alimentare e il legame cibo – agricoltura – allevamento, il cibo attraverso i cinque sensi, la piramide alimentare, specchio di quella ambientale.

Risorse, produzione, logistica e imballaggio, capire come scegliere il cibo in base alla stagionalità e nel rispetto della biodiversità.

E tanto altro ancora...

Questa proposta è inserita
nella promozione
LA SCUOLA ESCE LA CULTURA CRESCE
pg. 72

PER LE SCUOLE DI OGNI ORDINE E GRADO

Costo di ogni itinerario € 11,50 cad.
Sono compresi i biglietti d'ingresso e
le attività nelle due sedi

PRENOTAZIONI
AMBIENTE PARCO
tel. 030.361347 Fax 030.361172
info@ambiente Parco.it
www.ambiente Parco.it

TRA LA CITTÀ E IL LAGO

Suggerimento per una visita
alla scoperta del territorio

Segnaliamo un possibile percorso storico-artistico volto a valorizzare il patrimonio culturale e paesaggistico del territorio che unisce Brescia, il Lago di Garda e i suoi colli, attraverso il dialogo tra tre realtà museali: il **Vittoriale degli Italiani**, ultima dimora di Gabriele d'Annunzio, la **Fondazione Ugo di Como** di Lonato, con la Rocca viscontea e le collezioni dell'antica Casa del Podestà; il **Museo di Santa Giulia** di Brescia, con i suoi tremila anni di storia e i preziosi reperti romani e medievali, che gli sono valsi il riconoscimento di patrimonio mondiale dell'umanità da parte dell'Unesco.

Le tre Istituzioni rivolgono una particolare attenzione al mondo della scuola attraverso un'attività didattica ricca e variegata le cui proposte sono consultabili:

www.bresciamusei.com
www.vittoriale.it
www.fondazioneugodacomo.it





TRA ANTICO E CONTEMPORANEO

Fondazione Brescia Musei e Collezione Paolo VI-arte contemporanea di Concesio presentano per questo nuovo anno scolastico, una nuova proposta didattica condivisa: per le primarie un viaggio nel mondo degli animali, per le secondarie di 1° e 2° un'attività multisensoriale ed inclusiva.

PAOVI CHI HA LASCIATO QUESTE IMPRONTE?

Pinacoteca Tosio Martinengo

primaria

Gli animali spesso lasciano impronte al loro passaggio e la forma di queste ci indica a che specie appartengono: gli uccelli lasciano orme piccole e leggere, i grandi mammiferi, come l'orso, tracce pesanti, mentre dei felini restano i cuscinetti plantari. Nelle sale dedicate alla Pinacoteca le orme guidano alla ricerca di alcuni animali raffigurati nei dipinti mentre in laboratorio si condurranno sperimentazioni incentrate sulle tracce della propria mano.

GLI ANIMALI (INNOCUI) CHE ABITANO AL MUSEO

Collezione Paolo VI – Arte Contemporanea

primaria

Le opere analizzate consentono di osservare l'animale in diversi contesti d'uso, sollecitando l'attenzione dei fruitori su immagini realistiche ma anche allegoriche. In ultimo, la proposta di un'opera in cui l'animale non è presente fisicamente, ma solo attraverso le impronte lasciate sulla coltre di neve, intende sviluppare l'immaginazione, attivando la strategia di *problem-solving*. Il laboratorio che conclude l'attività prevede l'elaborazione di un animale fantastico, mediante l'*assemblage* di materiali diversi, anche di riciclo.

PAOVI 4 Novità! IDENTIKIT DI UN DIPINTO. INDAGINE AL BUIO

Pinacoteca Tosio Martinengo

secondarie di 1° e 2°

Hai mai pensato di 'vedere' un dipinto solo toccandolo? In questo laboratorio sperimentale, i partecipanti verranno guidati in un'indagine al buio, nel vero senso della parola! Partendo dall'esplorazione di diversi materiali, attraverso il tatto, l'olfatto e l'udito, sarà possibile trarre ipo-

tesi e indizi che condurranno alla comprensione del dipinto nella sua interezza. L'esperienza si completerà nelle sale della Pinacoteca.

VIETATO (NON) TOCCARE

Collezione Paolo VI – Arte Contemporanea

secondarie di 1° e 2°

Il senso del tatto è il medium privilegiato per accostare le opere del museo, soprattutto le sculture, verificandone le qualità materiche e tecniche. Ai fruitori sarà chiesto, in prima battuta, di scegliere ad occhi chiusi una serie di materiali, utilizzati dagli artisti contemporanei per le loro opere. Con la guida degli educatori, sarà quindi possibile verificarne la consistenza e le caratteristiche 'tattili', attraverso l'accostamento diretto. A seguire un laboratorio che prevede la realizzazione di un collage polimaterico.

Questa proposta è inserita
nella promozione
LA SCUOLA ESCE LA CULTURA CRESCE
pg. 72

Costo di ogni pacchetto € 9,50
Sono compresi i biglietti d'ingresso e le attività nelle due sedi

PRENOTAZIONI

CUP – Centro Unico Prenotazioni
Tel. 030.2977833-34 - Fax 030.2978222
santagiulia@bresciamusei.com
www.bresciamusei.com





IN CITTÀ DA MUSEO A MUSEO

Le attività con il **Museo Diocesano di Brescia** arricchiscono lo stimolante programma di progetti di collaborazione. Nella stessa giornata si possono approfondire le conoscenze sul patrimonio di due istituzioni museali, tra loro separate logisticamente ma accomunate da una progettualità di ampio respiro.

DIOC1

Museo di Santa Giulia percorso attivo

IL VIRIDARIUM. Nel giardino antico

infanzia, primaria, secondaria 1° e 2° - durata h 1,30

Negli ampi spazi verdi adiacenti alle *domus* dell'Ortaglia, che evocano immagini di antichi *viridaria*, un suggestivo percorso intende approfondire alcuni aspetti poco conosciuti della vita quotidiana di duemila anni fa. Fra le piante aromatiche, i fiori e le essenze, da riconoscere e cogliere nella versatilità dei loro scopi culinari, ornamentali o curativi.

Museo Diocesano laboratorio

LE AMPOLLE DELL'ANTICA FARMACIA

infanzia, primaria e secondaria 1° - durata h 1,30

L'osservazione delle ampole in vetro utilizzate anticamente dai frati-speziali del convento, permette di scoprire le loro funzioni e le tecniche utilizzate per la loro realizzazione. Partendo dallo studio dei contenitori il laboratorio propone la conoscenza delle erbe, dei rimedi e dei preparati naturali in essi conservati. Il laboratorio si completa con la preparazione di un rimedio scelto tra le antiche ricette medievali.

DIOC3

Museo Diocesano laboratorio

NELLA BOTTEGA DI UN ARTISTA.

Come nasce un'opera d'arte

primaria e secondaria 1° - durata h 1,30

Nel passato non esistevano accademie di pittura e di scultura, chi voleva imparare "il mestiere dell'artista" doveva recarsi in una bottega e lavorare a fianco dei grandi maestri. Il laboratorio pone l'attenzione sulle tecniche che venivano apprese e gli strumenti che venivano utilizzati.

Pinacoteca Tosio Martinengo - laboratorio

IL RESTAURO. Strumenti e tecniche

primaria, secondaria 1° e 2° durata h 1,30

Esistono due modi diversi di considerare il restauro, l'uno più legato alla tradizione artigianale, l'altro fa del restauratore un ricercatore capace di utilizzare strumenti sofisticati e un conoscitore attento della storia dell'arte. Una fusione tra competenze artistiche e rigore scientifico. Nel laboratorio vengono illustrate le operazioni fondamentali del restauro pittorico, un'operazione delicata e complessa che permette una lettura sia storica sia estetica dell'opera.

Le attività abbinata possono essere effettuate tutti i giorni tranne lunedì (chiusura dei Musei Civici) e mercoledì (chiusura del Museo Diocesano) nei seguenti orari:

MATTINATA 9.30 e 11.10
TUTTO IL GIORNO 11.10 e 14.00

Costo di ogni itinerario € 10,50
Sono compresi i biglietti d'ingresso e le attività nelle due sedi

PRENOTAZIONI

Museo Diocesano
Tel. 030.40233 int.2
Fax 030.3751064

didattica.museo@diocesi.brescia.it
www.museodiocesanobrescia.com



Non avete idee per la vostra gita scolastica? Volette fare un viaggio tuffandovi nell'arte ma non sapete come organizzarlo?

Trasformare una visita in museo in un vero e proprio viaggio, è un gioco da ragazzi! **Fondazione Brescia Musei e Accademia Carrara** vi invitano a Brescia e a Bergamo per scoprire le due pinacoteche cittadine. Due avventure ricche di scoperte per conoscere pittori, scultori e le tante storie dell'arte; due attività diverse per sviluppare competenze ed esercitare abilità; due città che diventano ancora più vicine!

Per aderire al pacchetto basta scegliere una delle proposte della Pinacoteca Tosio Martinengo e una dell'Accademia Carrara illustrate nella brochure da richiedere a santagiulia@bresciamusei.com

Le attività disponibili vertono sulle seguenti tematiche:

Primarie

ATTRAVERSO IL TEMPO RITRATTO E AUTORITRATTO LE TECNICHE

Secondarie 1°

IO E GLI ALTRI. RITRATTO E AUTORITRATTO IL RINASCIMENTO ATTRAVERSO IL TEMPO

Secondarie 2°

ATTRAVERSO IL TEMPO LE TECNICHE

La giornata prevede:

1 attività

la mattina presso la Pinacoteca Tosio Martinengo, Brescia durata ore 1,30

trasferimento autonomo a Bergamo con possibilità di pranzare al sacco al coperto

2 attività

il pomeriggio presso l'Accademia Carrara, Bergamo durata ore 2,00

Costo € 14,00 per studente

2 insegnanti gratuiti per gruppo

Sono compresi i biglietti d'ingresso e le attività nelle due sedi

Sono esclusi gli spostamenti

PRENOTAZIONI

CUP – Centro Unico Prenotazioni

Tel. 030.2977833-34 - Fax 030.2978222

santagiulia@bresciamusei.com

www.bresciamusei.com





DENTRO LA FORTEZZA

Fondazione Brescia Musei propone, grazie alla collaborazione con l'Associazione Speleologica Bresciana, un modo diverso di conoscere il Castello e i suoi segreti. Si tratta di originali itinerari ambientali e didattici per intraprendere un viaggio nel passato all'interno degli ambienti (torri, casematte, gallerie, camminamenti e bastioni) che hanno fatto della rocca Cidnea una fortezza inespugnabile per molti secoli.

C1S TORRE DEI PRIGIONIERI E MAGAZZINI DELL'OLIO

durata ore 1,00

Un viaggio nella storia di uomini che hanno vissuto, combattuto e sofferto tra le mura del Castello: visita alla Torre dei Prigionieri, ai magazzini dell'olio, alle gallerie buie retrostanti.

(I ragazzi devono essere muniti di torcia).

C3S IL TRIANGOLO FORTIFICATO

durata ore 1,00

Nella zona centrale del Castello si può esplorare quello che resta del famoso camminamento coperto che collegava la Strada del Soccorso con il cuore del Castello: il Mastio. Si accede così al triangolo fortificato, dove la Torre di Mezzo e la Torre Coltrina sono le protagoniste assolute.

(I ragazzi devono essere muniti di torcia).

C4S TORRE DEI FRANCESI E LA SCALA RITROVATA

durata ore 1,00

Dopo due mesi di lavori gli speleologi dell'Associazione Speleologica Bresciana hanno portato alla luce una scala di 38 gradini, collocata all'interno della Torre dei Francesi. E' stato scoperto un nuovo livello, completamente visibile e percorribile.

(I ragazzi devono essere muniti di torcia).

C5S ESPLORIAMO IL CASTELLO

durata ore 2,00

A zonzo nel gigante fortificato, si ripercorrono i passaggi, le gallerie e i camminamenti che videro l'avvicinarsi di generazioni di soldati; le torri e le casematte che ospitarono turni di guardia e dolorose prigionie; gli antichi magazzini che soppiantarono le cisterne romane.

(I ragazzi devono essere muniti di torcia).

PER LE SCUOLE DI OGNI ORDINE E GRADO

Percorsi di ore 1 € 6,50 cad.

Percorso di ore 2 € 10,00 cad.

**La tariffa comprende
il percorso speleologico
e l'ingresso al Museo delle Armi**

PRENOTAZIONI

CUP - Centro Unico Prenotazioni
Tel. 030.2977833-34 - Fax 030.2978222
santagiulia@bresciamusei.com
www.bresciamusei.com



AGEVOLAZIONI E PROMOZIONI

AGEVOLAZIONI SUI TRASPORTI

pg.71 **A SCUOLA CON IL TRENO**

pg.72 **LA SCUOLA ESCE LA CULTURA CRESCE**

PROMOZIONI

pg.18 **20 LABORATORI GRATUITI** offerti

dall'Associazione Amici del Cidneo onlus

La promozione è valida dal 1 ottobre al 30 novembre 2019

pg.54 **UN GIORNO AL MUSEO**

2 attività e pranzo in Museo

Consiglio..

La classe che effettua due o più attività nell'arco di una stessa giornata e nella stessa sede museale, risparmia!

Es. un'attività a Santa Giulia 6.50 € a studente
due attività a Santa Giulia 10.00 € a studente

www.bresciamusei.com





CAMPUS TRENORD

VIAGGIANDO SI IMPARA

FONDAZIONE
BRESCIA
MUSEI

TRENORD

Continua la collaborazione tra FONDAZIONE BRESCIA MUSEI e TRENORD che permette a scuole e gruppi di adulti di usufruire di speciali itinerari integrati che uniscono il viaggio in treno e la visita al Museo, per vivere un'esperienza indimenticabile e... conveniente!

Il viaggio comprende:

Viaggio in treno con tariffe agevolate:

- sconto del 50% per i ragazzi (dai 4 ai 13 anni);
- sconto del 20% per gli adulti (dai 14 anni compiuti in su).

Ingresso ridotto ai Musei Civici di Brescia*, alle straordinarie mostre temporanee previste nell'anno corrente e al Cinema Nuovo Eden.

**Museo di Santa Giulia, Brixia. Parco archeologico di Brescia romana, Museo delle Armi Luigi Marzoli, Pinacoteca Tosio Martinengo*

Alla visita è possibile abbinare una fra le numerose proposte di attività didattiche o visite guidate. Gratuità per tutti gli insegnanti accompagnatori e per gli accompagnatori dei disabili.

Per informazioni sulle offerte e per prenotare:
www.trenord.it/campustrenord

TEATRO TELAIO

Storie Storie Storie
Palcoscenici Superiori



FONDAZIONE BRESCIA MUSEI

Museo di Santa Giulia
Pinacoteca Tosio Martinengo
Parco archeologico di Brescia romana
Castello e Museo delle Armi L. Marzoli

CINEMA NUOVO EDEN



MUSEO DI SCIENZE NATURALI

Specola Cidnea



AMBIENTE PARCO

Natur.Acqua, Go.Green,
Mate.Land, Abitare.Smart,
Alimenti.amo, Energica.Mente



COLLEZIONE PAOLO VI

Arte Contemporanea



MUSIL MUSEO DEL FERRO

Laboratori: lavorare il ferro,
coltivare il grano, usare l'energia



030 361347

numero unico di prenotazione

scuole@ambienteparco.it

www.comune.brescia.it/lascuolaesce

La scuola esce, la cultura cresce.

Percorsi integrati per le scuole a Brescia

Scegli 2 percorsi fra quelli proposti e approfitta dell'offerta sul servizio di trasporto!



servizio di **trasporto*** a solo **1 €** a partecipante + ingresso **museo**

AmbienteParco: 5€ | Brescia Musei: 6,50€ - 3,50 € infanzia | Cinema Nuovo Eden: 3,50 € | Collezione Paolo VI: 3€ |
Museo di Scienze Naturali: gratuito | Musil: 4€ | Teatro Telaio: 5€ Storie Storie Storie - 10€ Palcoscenici Superiori



www.ambienteparco.it



www.bresciamusei.com



www.nuovoeden.it



www.collezionepaolovi.it



www.musilbrescia.it



www.teatrotelaio.it



* (valido per l'area urbana di Brescia, salvo disponibilità)

INFORMAZIONI UTILI E PRENOTAZIONI

Le attività didattiche

hanno tutte la durata di ore 1.30

Si svolgono tutti giorni, tranne il lunedì, nelle seguenti fasce orarie:

9.30 - 11.10 - 14.00

Tutte le attività sono consultabili sul sito

www.bresciamusei.com

home page voce SERVIZI EDUCATIVI

Per attività didattiche legate alle mostre temporanee consultare il sito

www.bresciamusei.com home page

voce SERVIZI EDUCATIVI

PRENOTAZIONI

Centro Unico Prenotazioni

Museo di Santa Giulia, via Musei 81/b – 25121 Brescia

Tel. 030.2977833-834 - Fax 030.2978222

santagiulia@bresciamusei.com

da lunedì a domenica, ore 10.00 – 16.00

MODALITÀ DI PAGAMENTO

Versamento anticipato 30 giorni prima dell'attività

IBAN IT50H03111121000000056864

Per l'estero BIC/SWIFT BLOPIT22

UBI BANCA, via Trieste 8 - 25121 Brescia

Intestato a Fondazione Brescia Musei

Eventuali assenti riceveranno un "biglietto open" a testa valido per 1 anno dalla data di emissione, che permette di visitare la sede museale in cui la scuola ha prenotato l'attività.

PER CONTATTARE I SERVIZI EDUCATIVI

Telefono 030/2977841

servizieducativi@bresciamusei.com

www.bresciamusei.com VOCE servizi educativi

INGRESSO E COSTI

Ingresso alle sedi museali

Scuola infanzia

gratuito

Primaria, secondaria 1° e 2°

€ 3,00 cad.

Attività (laboratori, percorsi tematici, visite teatralizzate...)

Per tutti € 3,50 cad.

Supplemento attività in lingua € 1,50 cad.

CONSIGLI PREZIOSI!

La classe che effettua due o più attività nell'arco di una stessa giornata e nella stessa sede museale, risparmia!

Esempio

- un'attività a Santa Giulia 6.50 € a studente

- due attività a Santa Giulia 10.00 € a studente

Segnaliamo che il periodo di maggior affluenza è nei mesi di marzo, aprile e maggio.

Se ne avete la possibilità vi invitiamo a prenotare anche in altri periodi.

Le attività si tengono tutto l'anno!

Nei nostri **bookshop** potete trovare testi e materiali di approfondimento.

Il Museo di Santa Giulia dispone di un **grande giardino** dove, nella bella stagione, è possibile fare merenda / pranzo al sacco e rilassarsi.

BRESCIA PHOTO FESTIVAL

IV edizione
maggio – settembre 2020

mentali pubblici e privati passando per le grandi indagini antropologiche ed etnografiche e l'esotismo dei siti.

Grandi fotografi si sono impegnati in questa sfida, allimentando a propria volta la fascinazione per le "rovine", con indagini talvolta sperimentali e sofisticate, talaltra naturalistiche e iperrealiste.

La nuova edizione del Brescia Photo Festival, con la direzione artistica di Renato Corsini, che si terrà in città da maggio a settembre 2020, sarà dedicata alla rappresentazione che l'arte fotografica ha dato dell'archeologia delle antiche civiltà e in generale del patrimonio artistico e culturale universale.

Dagli scatti dedicati ai primi parchi archeologici, nel Mediterraneo e in Medio Oriente, di pari passo con lo sviluppo dell'arte fotografica, alle fotografie di architettura che si sono da sempre cimentate nella figurazione del *Landmark* monu-



WAITING FOR VITTORIA

Concorso per le scuole bresciane

VITTORIA COSA FAI?

dedicato alle scuole primarie

VITTORIA: UNA MODELLO PER PICASSO

dedicato alle scuole secondarie di 1°

LA CAMERA DELLE MERAVIGLIE, SPAZIO 2.0

dedicato alle scuole secondarie di 2°

Il bando è scaricabile sul sito didattica.bresciamusei.com

Nell'attesa del rientro della Vittoria, mentre la fattica data si avvicina, **Fondazione Brescia Musei** lancia un **concorso** dedicato alle **scuole di Brescia e Provincia** perché tutti possiamo fare qualcosa per comunicare, raccontare, rappresentare che cosa sia per noi questo straordinario simbolo, che dall'antichità definisce ancora oggi l'immagine di Brescia nel mondo.

Gruppi di studenti, o l'intera classe, potranno partecipare con un elaborato, secondo le diverse modalità espressive specificate nel bando. In premio l'esposizione dei lavori presso la white room del Museo di Santa Giulia e laboratori gratuiti sulla Vittoria alata.

Il tema è declinato in modo specifico per ogni ordine di scuola a cui è indirizzato





BEN TORNATA VITTORIA!

e scoprirne tutti gli aspetti: l'iconografia, i segreti degli artisti che la fusero, le novità emerse dal restauro condotto dal prestigioso *Opificio delle Pietre Dure* ed infine le ragioni del nuovissimo allestimento.

D3L LE ALI DELLA VITTORIA

laboratorio per l'infanzia, primaria, secondaria di 1°

Chi può volare seguendo le correnti d'aria oltre agli uccelli? Cavalli alati come Pegaso, creature mostruose come la Sfinge o figure armoniose come gli angeli e...

Inseguendo la suggestione del volo e della leggerezza costruiremo poetiche ali di carta che ci spingeranno nelle sale del tempio alla scoperta dell'affascinante Vittoria alata e della sua storia.

D1INT UNA SCOPERTA, DIVINA

lezione interattiva per la primaria

Nel 1823 iniziarono gli scavi nell'area dell'antico Forum. Ritrovati i resti del tempio, una scoperta inaspettata portò Brescia alla ribalta internazionale. Un misterioso deposito di oggetti in bronzo tornò alla luce.

Una 'lezione' fuori dagli schemi ripercorre le vicende archeologiche che hanno portato alla scoperta del capolavoro antico simbolo della nostra città, la Vittoria alata.

L'incontro si conclude con una piccola esperienza laboratoriale.

SIMBOLO

lezione interattiva per la secondaria di 1° e 2°

Una 'lezione' fuori dagli schemi: tra mito, leggenda e storia locale. Una divinità che diventa emblema di una città e non solo. Un incontro sorprendente con Nike/Vittoria, dalla fortuna iconografica nel mondo antico si arriva alla sua insospettabile presenza nella contemporaneità tra moda, marche e loghi.

In conclusione si propone una piccola attività creativa ispirata al lavoro di un grande artista contemporaneo.

La Vittoria alata aveva bisogno di cure. Nella sua lunga vita, dalla scoperta nel 1826 ad oggi, le è stata riservata sempre una grandissima attenzione, ma il tempo e i fatti storici l'hanno infragilita e, anche se non ce ne rendiamo conto, ne hanno modificato l'aspetto. Per questo si è ritenuto necessario farle affrontare un lungo viaggio, per giungere all'Opificio delle Pietre Dure di Firenze, una delle massime istituzioni al mondo nel campo del restauro.

Nel 2020 la statua tornerà a Brescia dopo un lungo e paziente lavoro di restauro e studio.

Al suo ritorno la Vittoria sarà posizionata nella cella orientale del *Capitolium* con un nuovo affasciamento museale.

Il benvenuto della città alla Vittoria sarà accompagnato da tante speciali iniziative.

Per quanto riguarda le scuole proponiamo, a partire da aprile:

- 4 nuove proposte didattiche per scoprire tutto su questo capolavoro assoluto;

- la quarta edizione del Brescia Photo Festival dedicata ad un'esplorazione del tema dell'archeologia e dell'antico proprio a partire dalla Vittoria alata.

NUOVE ATTIVITÀ

Saranno disponibili, da aprile 2020, nuovi laboratori didattici per permettere alle scuole di poter conoscere più da vicino questo grande capolavoro.

A20P TUTTO SULLA VITTORIA. Segreti e nuove scoperte

percorso tematico per la primaria, secondaria di 1° e 2°

La sezione romana del Museo di Santa Giulia, che in tutti questi anni ha ospitato la Vittoria alata verrà riallestita secondo nuovi criteri e arricchita di nuovi reperti.

Il percorso itinerante parte dal Museo ripercorrendo le vicende dello strabiliante ritrovamento nel 1826 del deposito di bronzi del quale faceva parte anche le cornici e le teste imperiali che avremo modo di osservare. Si prosegue quindi nel Parco archeologico per ammirare la Vittoria

BENTORNATA VITTORIA



FONDAZIONE
MUSEI
BRESCIANI

musei.bresciamusei.com

L'affascinante
ritorno nel cuore
del Parco Archeologico.

**La Vittoria alata
nel *Capitolium*.**

**UN 2020
STRORDINARIO
AI MUSEI
DI BRESCIA**

Una galleria
sempre piú moderna,
funzionale e accogliente.

**La copertura della corte della
Pinacoteca Tosio Martinengo.**

Progetto per la Vittoria alata di Juan Navarro Baldeweg

Simulazione copertura corte Pinacoteca

BENTORNATA VITTORIA

© Maurizio Galimberti, Vittoria alata, Studio n.1, 2019

