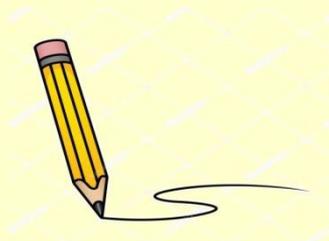


Museo Nazionale di Palazzo Reale Pisa

*IL MUSEO
per
la scuola
Percorsi didattici*



Per info e prenotazioni: tel. 050 – 926573

e-mail: pm-tos.museopalazzoreale@beniculturali.it

IL RITRATTO A CORTE

Cinque percorsi dedicati al tema del ritratto per indagarlo attraverso cacce al tesoro, interviste impossibili e alberi genealogici

pag. 4

FACCIAMO LUCE SUL NOVECENTO

Laboratori alla scoperta delle tecniche pittoriche dei dipinti del primo Novecento provenienti dagli acquisti di Casa Savoia

pag. 5

IL MUSEO E LA CITTA'

Armi, armature e targoni sono gli strumenti dell'antico Gioco del Ponte rivisitato in un percorso che va alla scoperta dei suoi riti e dei suoi simboli

pag. 6

GLI ARAZZI DEI GRANDUCHI

Laboratori per sperimentare l'affascinante e paziente tecnica della tessitura

pag. 7

I FASTI MEDICEI

Un percorso didattico per avvicinarsi alla tecnica dell'incisione e conoscere la storia del Granduca di Toscana Ferdinando I de' Medici

pag. 8

L'ingresso al Museo e la partecipazione ai percorsi sono completamente gratuiti.

Gli incontri hanno la durata di 2 h.

Orario di apertura:

dal lunedì al sabato 9-14

chiuso martedì e festivi

Per informazioni e prenotazioni:

tel. 050/926573

e-mail: pm-tos.museopalazzoreale@beniculturali.it



IL RITRATTO A CORTE

Riordiniamo il Museo

(consigliato per 1^a e 2^a elementare)

Il percorso per i bambini della prima e seconda elementare è volto a stimolare la loro capacità di osservazione.

Un personaggio di fantasia chiederà il loro aiuto per ricostruire le immagini dei ritratti privi di alcuni dettagli. Individuati i dipinti, i bambini indagheranno sul significato dell'immagine.

Caccia al ritratto

(consigliato per 3^a, 4^a e 5^a elementare)

Dopo una breve introduzione, suggerita anche da disegni realizzati precedentemente dai bambini, con una "Caccia al tesoro" si avvia l'attività sulla tematica scelta. Scoperti i "tesori" del Museo, sarà possibile approfondire le caratteristiche formali, il significato e la funzione del ritratto.

L'obiettivo del percorso è di sollecitare i bambini ad un'analisi più attenta delle opere del Museo che li aiuterà a leggere più a fondo le immagini dipinte e ...a vincere il gioco!

S.O.S. Gustavo

(consigliato per 1^a e 2^a elementare)

Gustavo, il topolino pasticciere di Palazzo Reale, ha combinato un bel guaio mettendo in disordine l'album di famiglia che gli era stato affidato. Chiede aiuto ai bambini per ricostruire le genealogie dei Medici e dei Lorena.

C'era una volta un palazzo...

(consigliato per 3^a, 4^a e 5^a elementare, 1^a, 2^a e 3^a media)

C'era una volta un palazzo in cui vissero granduchi, granduchesse, re e regine...dalle stanze di quel palazzo i ragazzi ricostruiranno le genealogie delle famiglie Medici e Lorena e scopriranno le tracce che questi personaggi hanno lasciato intorno a loro.

Intervista al ritratto

(consigliato per 2^a e 3^a media)

L'attività sul tema del ritratto richiede un'indagine approfondita di opere scelte per riflettere non solo sulle caratteristiche formali, ma anche per definirne il contesto storico.

I ragazzi come "giovani giornalisti" interrogheranno "con gli occhi" i personaggi ritrattati e produrranno brevi articoli seguendo la scheda predisposta.



FACCIAMO LUCE SUL NOVECENTO

Tocchi di colore

(consigliato per 4^a e 5^a elementare, 1^a, 2^a e 3^a media)

Attraverso il gioco, i ragazzi rifletteranno sulla teoria dei colori, orientandosi tra colori primari, secondari e complementari. Individuati i colori utilizzati da ciascun pittore per realizzare la propria opera, questi diventeranno il punto di partenza per riflettere sulla tecnica, le modalità espressive e il messaggio che l'artista ci ha lasciato con il suo personale stile. E se fossero i ragazzi nei "pennelli" di quel pittore...

Prove d'artista

(consigliato per 3^a, 4^a e 5^a elementare, 1^a, 2^a e 3^a media)

Il percorso si propone di indagare lo stile dei pittori attraverso l'osservazione della pennellata, elemento significativo del loro linguaggio. Ai ragazzi, come artisti chiamati a dipingere su grandi tele, verrà suggerito di simulare fisicamente il gesto di particolari pennellate. Dotati di lente di ingrandimento, osserveranno poi da vicino i dipinti alla ricerca del giusto pennello e della corretta pennellata da realizzare per ripetere l'impresa dell'artista.

La loro ricerca terminerà con un vero e proprio test di verifica dell'ipotesi elaborata.



IL MUSEO E LA CITTA'

QUANDO PER GIOCO SI COMBATTEVA...

(consigliato per 1^a, 2^a e 3^a elementare)

Un'antica riproduzione del Ponte di Mezzo con gli schieramenti del Gioco del Ponte ci proietterà nelle atmosfere dell'antico combattimento.

Attraverso l'osservazione di armature e targoni, i bambini conosceranno i simboli e i motti dei quartieri pisani.

Dovranno poi loro inventare un corredo di immagini e parole per animare le passioni di un gioco per una città inventata.



GLI ARAZZI DEI GRANDUCHI

Il Museo Nazionale di Palazzo Reale vanta una ricca collezione di arazzi, provenienti dal Guardaroba Mediceo, in gran parte tessuti durante tutto l'arco della produzione dell'arazzeria medicea, attiva dal 1545 fino alla metà del '700. Gli arazzi svolgevano un'importante funzione di propaganda culturale poiché in essi la possibilità di glorificazione ed esaltazione del potere si coniugava alla facilità di spostamento. Con questo scopo, oltre a quello puramente estetico, gli arazzi venivano esposti sia all'esterno che all'interno degli edifici durante le cerimonie. Il Museo offre la possibilità di indagare le peculiarità della tecnica dell'arazzo attraverso percorsi rivolti alle scuole.

Una ricetta per stupire

(consigliato per 1^a, 2^a e 3^a elementare)

L'esecuzione degli arazzi coinvolgeva professioni diverse e richiedeva precise fasi operative, proprio come nelle ricette culinarie. I bambini scopriranno la complessità di realizzazione della tecnica dell'arazzo componendo il giusto amalgama di "ingredienti".

Tessitori a Palazzo

(consigliato per 3^a, 4^a e 5^a elementare, 1^a, 2^a e 3^a media)

Circondati da splendidi esempi di arazzi, bambini e ragazzi ne scopriranno la storia, la funzione e la tecnica esecutiva con un'osservazione minuziosa.

Con piccoli telai potranno sperimentare l'affascinante e paziente tecnica della tessitura.



I FASTI MEDICEI

(consigliato per 3^a, 4^a e 5^a elementare, 1^a, 2^a e 3^a media)

Il Museo presenta una selezione di opere grafiche appartenenti alla ricca e variegata collezione di disegni e stampe. Si tratta di sedici incisioni che illustrano i fatti salienti della *Vita del Granduca Ferdinando I de' Medici* commissionate a Jacques Callot nel 1614 da parte del figlio Cosimo II con l'intenzione di celebrare la figura paterna e le imprese da lui portate a termine durante gli anni del suo regno.

Al fine di approfondire la conoscenza del suo patrimonio grafico, il Museo propone un nuovo percorso didattico nel quale gli alunni potranno avvicinarsi alla tecnica dell'incisione e apprendere la storia del Granduca di Toscana Ferdinando I de' Medici e delle sue opere ed imprese attraverso le immagini incise da Jacques Callot.

