

MEDD Kit

Mymuseum
Dad & e-learning
Visite guidate interattive
Formazione Docenti
Museo a Scuola
Progetti Pon
Meddkids

23/24

I NOSTRI AMBITI OPERATIVI E PARTNER ISTITUZIONALI



I NOSTRI PARTNER DIDATTICI



museoemblema

Offerta Didattica

Il Museo Emblema è un museo privato, gestito dagli eredi dell'artista Salvatore Emblema cui la struttura è dedicata.

Gode dal 2009 del riconoscimento di interesse pubblico da parte della Regione Campania. Dal 2011 è riconosciuto tra i "Luoghi del Contemporaneo" di pertinenza del MIC.

Le nostre attività didattiche sono state più volte segnalate dal MIUR come tra le più avanzate nell'insegnamento dell'arte contemporanea presso l'utenza scolastica.

Il Museo Emblema infatti è una realtà educativa che collabora attivamente con il mondo della Scuola e della Ricerca universitaria. Le visite guidate e i percorsi didattici del MEDD rappresentano un'esperienza formativa di alto livello ma al contempo divertente e ricreativa. E' un'esplorazione del sé dove all'estrema cura dei contenuti si unisce un approccio innovativo nei metodi di insegnamento.

Crediamo nel valore dell'arte come fattore educativo di base.

Offriamo attività di consulenza didattica e di collaborazione con musei internazionali tra i quali il MOCA di Los Angeles, L'MCA di Chicago e italiani come il Museo e Real Bosco di Capodimonte.



Visite guidate interattive

Laboratori e progetti didattici con scuole di ogni ordine e grado

Percorsi strutturati di affiancamento

Percorsi "bespoke" per famiglie e gruppi



Museo a scuola:
lezioni interattive in classe

Percorsi P.O.N e Percorsi trasversali per le competenze e l'orientamento

Percorsi di Didattica speciale
Special M.E.

Being There: visite guidate interattive in modalità remota

museoemblema



la didattica a
distanza
pensata per
i musei

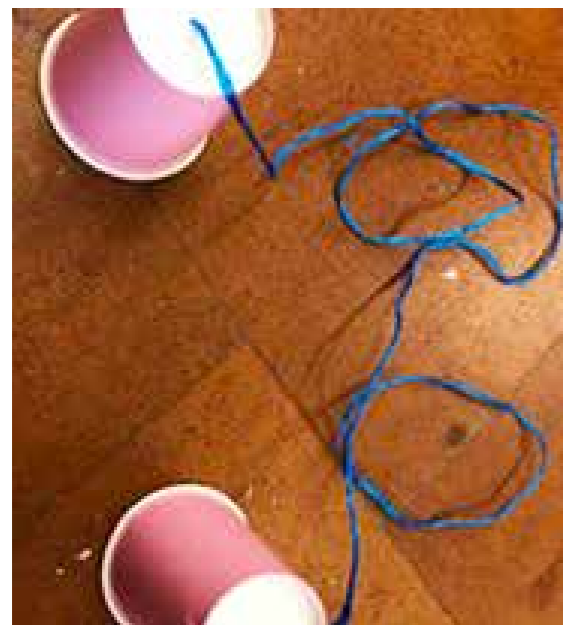
MYmuseum

Il Dipartimento Didattico del Museo Emblema ha attivato nuove proposte educative in digitale per offrire il proprio supporto didattico alle scuole. Il Medd propone un'offerta di percorsi educativi fruibili a distanza e attivabili per tutte le scuole di ogni ordine e grado.

Il progetto e_learning MYmuseum lavora nell'ottica di fornire a studenti e docenti attività a contatto con l'arte e la cultura in modalità nuove e desidera ribadire il legame di supporto e alleanza costruito negli anni tra il Dipartimento educativo e le scuole del territorio.

Offerta didattica a distanza

Per soddisfare le esigenze di tutte le classi, per ogni proposta didattica sono state individuate quattro differenti modalità di fruizione:



Tour virtuale-interattivo

Questa modalità prevede due momenti. Una prima fase dove un operatore specializzato medd ha accesso alla classe digitale e interagisce direttamente con i ragazzi, proponendo una sorta di visita animata in cui, attraverso l'utilizzo di immagini digitali, webcam, microfono audio, condivisione dello schermo e visite virtuali, introduce e racconta il percorso museale. La seconda fase prevede la produzione da parte di ogni componente della classe di un semplice elaborato grafico per poter reinterpretare autonomamente le conoscenze apprese.

Video lezione

Questa modalità prevede l'invio agli insegnanti che ne fanno richiesta di video dedicati al percorso selezionato. Il primo video prevede l'introduzione del tema scelto e una coinvolgente narrazione dei contenuti con una ricca selezione di immagini; nel secondo video vengono fornite le indicazioni per l'attività di laboratorio, mentre nel terzo sono fornite una serie di collegamenti e suggestioni per approfondire autonomamente il tema nel tempo libero. Il video può essere utilizzato in maniera esclusiva o anche ad integrazione e supporto delle lezioni svolte durante il Tour virtuale e/o Lab-Room.

Incontro in modalità LAB-Room

Questa modalità prevede uno scambio telematico diretto tra operatore e componenti della classe. Nel giorno dell'appuntamento un operatore specializzato interagisce con la classe virtuale, allegando file, immagini e presentazioni che gli studenti possono visualizzare immediatamente e commentare, consentendo così una comunicazione bidirezionale tra l'operatore e la classe. Anche questa seconda proposta prevede la produzione da parte di ogni componente della classe di un semplice elaborato grafico finalizzato alla rielaborazione dell'esperienza e dei contenuti proposti.

Formazione docenti

Questa modalità prevede l'interazione tramite webcam, microfono audio e condivisione dello schermo, di un operatore specializzato direttamente con l'insegnante / gruppo di insegnanti che ne fanno richiesta. L'incontro ha l'obiettivo di fornire tutte le indicazioni e i materiali (immagini slide e/o video) per poter consentire all'insegnante di condurre autonomamente una attività di didattica museale. L'incontro costituisce un vero e proprio momento di formazione a distanza per i docenti, oltre che di sostegno concreto all'elaborazione di proposte di didattica digitale nell'ambito dei musei.

museoemblema

AD

[Ambiti Disciplinari]

Ancora nuovi laboratori, nuove modalità didattiche, nuovi percorsi educativi. I nostri Ambiti Disciplinari sono nati per creare un rapporto più stretto e sinergico con le esigenze di docenti ed alunni. L'arte contemporanea per noi non è solo una disciplina. E' un fil-rouge che lega la storia alla matematica, le scienze al teatro e la musica alla letteratura. Le combinazioni sono infinite, e come sempre siamo in grado di lavorare con tutte le fasce d'età. Dalla scuola dell'infanzia fino al mondo universitario. Al Museo Emblema così come in classe. Quest'anno poi nasce Medd Kid, un dipartimento appositamente dedicato alle attività per bambini in età prescolare e all'apprendimento condiviso genitori-figli.

Non è mai troppo presto per capire il mondo. Solo cambiano gli strumenti con cui dobbiamo scoprirlo. Stiamo diventando grandi e sempre più grande ed efficace vogliamo rendere la nostra offerta formativa. Uno dei nostri scopi quest'anno è anche l'uso dei più comuni devices tecnologici quali strumenti didattici di base. Chi lo ha detto che con lo smartphone si possano fare solo i selfie, o con i traduttori simultanei in internet non si possano indagare i più profondi meccanismi linguistici. Crediamo nei gessetti colorati e nei computer, nei libri come negli mp3. Se usata bene ogni cosa può diventare una cosa da imparare!



AD

umanistica
storia
arte
letteratura
musica
teatro



AD

umanistica
storia
arte
letteratura
musica
teatro

Questo ambito disciplinare riorganizza alcuni dei cavalli di battaglia del Medd. Il nostro modo di intendere l'arte è di tipo "territoriale". Crediamo che l'arte -quella antica così come quella contemporanea- sia un luogo di incontro per discipline sorelle che hanno la cultura umana come culla collettiva. La storia dell'arte è per sua natura una materia trasversale il nostro obiettivo è massimizzare i collegamenti, amplificare le analogie, cercare le radici comuni. L'alfabeto e l'arte si sono evoluti insieme. La musica e la storia si sono incontrati più volte. I quadri, a volte, sono poesie e il teatro la più completa modalità per raccontare storie.

[Lo strano caso del dottor W]

Perché ci emozioniamo a guardare le rovine dell'antichità? Non sono forse statue mezze rotte e grandi case mandate? Partiamo dall'esperienza di Johan Winkelmann e dei suoi studi sull'arte classica e sul Bello Ideale. La più grossolana delle sviste dell'intellettuale tedesco: ritenere che la statuaria classica fosse bianca e rarefatta quando invece le statue di Fidia e Lisippo erano colorate come nanetti da giardino. Quanto questo fraintendimento è stato salutare per lo sviluppo dell'arte d'occidente? E quanto questo errore non era dovuto semplicemente all'imperizia di Winkelmann ma allo "Zeitgeist" della modernità? Alla fine più che parlarci dell'antichità non stava forse suggerendo le possibilità di sviluppo del futuro? Rapporti tra arte contemporanea ed archeologia con la divertente (ma serissima) rottura finale di un nanetto da giardino!

[Dai Fenici al WiFi]

L'arte di raccontare storie! Un percorso di scrittura creativa che parte proprio da lontano. Dai meccanismi fondanti della comunicazione verbale e scritta. Focalizzando le necessità e le finalità basilari del comunicare, anche in rapporto all'evoluzione dei contesti storici, sociali e degli strumenti e supporti di produzione e fruizione del testo. Perché abbiamo sviluppato una lingua e un alfabeto? Da dove vengono i suoni che recepiamo come fonemi? Come si è evoluto il nostro sistema linguistico? Come la scrittura? Verso quali nuovi orizzonti comunicativi la lingua italiana si sta evolvendo all'epoca dei social media? Cos'è poi una poesia? La necessità di velocizzare i testi con lemmi convenzionali è un'esigenza della società moderna? O è nata con l'idea stessa di scrittura? Ve lo avevamo detto che si partiva da lontano!

[La cameriera di Kandinskij]

Da un lato la storia dell'arte. Una volta si facevano quadri pieni di belle e comprensibilissime figure. Poi all'improvviso arriva l'arte astratta che nessuno sembra capire. Le lettere dell'alfabeto e uno smartphone potranno aiutarci a dipanare il bandolo della matassa. Partendo dal sostrato ideografico degli impianti alfabetici semitici ed indoeuropei si analizzerà attraverso una serie di esperimenti pratici ed interattivi l'evoluzione dei grafemi dalle immagini mimetiche proprie degli antichi ideogrammi ai segni convenzionali degli alfabeti moderni. Lo spunto fondante del laboratorio sarà l'aneddoto nel quale si narra che Kandinskij trovando un suo dipinto (quello che poi darà il nome al movimento "Der Blaue Reiter") capovolto dalla sua donna delle pulizie, poté teorizzare una pittura che potesse avere una sua autonomia significativa al di là della semplice raffigurazione del reale.



[Ogni Mondo è "in" Paese]

Il MEDD ha sviluppato un approccio didattico che metta in condizione ogni persona di capire i maggiori meccanismi dell'arte e della cultura ricorrendo, il più delle volte, alle cose che conosce meglio. Cose con cui si armeggia quotidianamente, insomma. Così si possono capire fenomeni che sembrano essere distanti o privi di legami ma che invece scopriamo ci siano sempre appartenuti. In Italia ogni città, ogni luogo, è costituito da dimensioni caratterizzate da una precisa identità storico-culturale. Che sia il culto, le usanze, il patrimonio ambientale, la cultura del cibo, o della musica. Lo sviluppo di questo laboratorio prevede la valorizzazione di un patrimonio culturale locale sottolineando i legami con infinite altre realtà talora lontanissime. Si punta a rafforzare la conoscenza dei propri luoghi e la scoperta di un patrimonio identitario che, il più delle volte, è locale solo all'apparenza.

[M'illumino d'immenso]

Un laboratorio di scrittura creativa in cui ogni partecipante diventa un personaggio della storia dell'arte con un preciso scopo: cercare un quadro fatto di sola luce. Da Leonardo a Picasso, da Monet a Rothko, fino ad arrivare a Salvatore Emblema. La narrazione si intreccia tra dialoghi e scene colorate. Arte, teatro e letteratura si fondono insieme in un percorso coerente ma sfaccettato, che si trasformerà in una sorta di ipertesto per addentrarsi nella storia dell'arte. Si partirà con una celebre poesia: "M'illumino d'immenso", Vero punto di partenza del viaggio che ha come scopo principale "la ricerca della luce". I protagonisti del racconto, con un po' di fantasia, gireranno tutto il mondo nelle svariate epoche dell'arte, viaggiando su una bizzarra macchina del tempo, per trovare l'artista che potrà aiutarli a fissare per sempre l'emozione della luce in un quadro.

[Il quadro racconta]

Ogni quadro ha una storia da raccontare. I quadri, pure se muti, sono dei gran chiacchieroni. E certe volte questa storia è piena di altre storie. Dentro un quadro ci sono parole di arte, di geografia, di attualità e a volte anche di sport. Il tutto sta ad entrarci, dentro a un quadro. Una lezione interattiva dove l'obiettivo fondamentale è appropriarsi degli strumenti di base per leggere in autonomia e discernimento un testo visivo. Dalla prospettiva alle convenzioni iconografiche fino a -perché no- le mille curiosità che si celano dentro un dipinto. La scelta è vastissima e gli aneddoti da narrare, rivivere e reinterpretare sono infiniti. Ma noi al Medd non parliamo e basta... Facciamo esperimenti, usiamo un televisore come una lavagna animata... Entriamo davvero nel quadro... Ma proprio dentro, con tutto il corpo!

[Itten chi?]

Una visita guidata interattiva alle sale espositive del Museo Emblema o l'analisi dal vero di alcuni dipinti che porteremo direttamente a scuola. Ci soffermeremo in particolare modo sulla gamma cromatica dei pigmenti naturali che utilizzava Salvatore Emblema. Poi, partendo (come al solito) dagli uomini primitivi, scopriremo i mille volti del colore! Il laboratorio è diviso in più esperimenti svolti da tutti i partecipanti. Il focus è la scoperta dei colori, del cerchio di Itten: i primari, i secondari, i colori caldi, quelli freddi, i complementari. Nel laboratorio pratico con pennelli e tavolozze alla mano, si trasformeranno in veri e propri pittori e come i pittori (quelli veri) dovranno creare il proprio personale colore. Vi piacciono i bruchi?



AD

matematica
geometria
fisica
biologia
tecnologia
economia



AD

matematica

geometria

fisica

biologia

tecnologia

economia

Se la natura è da sempre il modello dell'arte, allora indagare la natura e i suoi processi diventa fondamentale per capire l'arte! La geometria disegna forme e quantifica gli spazi. La fisica regola i rapporti di forze tra colori e materie. Le piante usano la luce come gli artisti e certe formule matematiche sono belle come quadri astratti. La chimica è anche quella delle emozioni. E l'informatica è un coro di impulsi binari. E i numeri? Quelli centrano sempre, dalla strana economia dell'arte contemporanea fino alle inaspettate sembianze che può assumere una sezione aurea.

[Emblema in Wonderland]

Suscitare curiosità ed interesse per la natura ed i quattro elementi, per favorire la conoscenza dell'arte e, con essa, delle scienze naturali. Potenziare le capacità di osservazione e di analisi della realtà e dei suoi processi, trasformando il tutto in una vera e propria indagine su ciò che ci circonda. Sono questi gli obiettivi del laboratorio. Si darà ampio spazio all'acquisizione di abilità di tipo scientifico, mediante esperimenti, osservazione analitica dei fenomeni fisici e la scoperta di quante cose si possano fare avendo a disposizione un po' di bicarbonato, aceto e qualche altra cosina rimediata in cucina. Sarà questo un viaggio di conoscenza proposto agli studenti attraverso la scoperta degli elementi della vita: "Acqua, Aria, Terra, Fuoco". Il corpo, la sensorialità, l'osservazione, l'arte, la matematica, gli esperimenti scientifici, il disegno, le trasformazioni della materia e tanto effetto wow!

[Baby-Terraemotus]

I quadri raccontano, lo abbiamo già detto. Ma quando l'opera si intitola Terraemotus allora le sue parole ci portano fino al centro della terra. La grande opera di Salvatore Emblema è la protagonista di questo laboratorio che tra fluidi non-newtoniani, musica dance e reazioni acido-basiche ci racconta la genesi e il significato di un quadro importante per la carriera dell'artista e contemporaneamente ci condurrà alla conoscenza di un vulcano e di un territorio che a quel vulcano è indissolubilmente legato. Assieme, nella parte pratica, si rielaboreranno le maggiori tecniche ideate da Emblema per creare i colori sfruttando i derivati piroclastici.

[Emblema in cucina]

Si può spiegare la fusione a cera persa con un lecca-lecca? O usare uno zucchero filato un po' estremo per parlare degli antichi egizi? Le arance accendono il fuoco? Ma i limoni sanno fare le fotografie? La risposta a tutte queste domande è sì! In cucina c'è tutto quel che serve per creare, per capire, per imparare, Non tutto si può mangiare alla fine ma di certo possiamo fare la colla partendo dallo zucchero, Il colore usando il caffè. Possiamo unire e separare i pigmenti nel latte o tingere una t-shirt psichedelica usando un cavolo e un po' di scienza. Il sale sa fare cose incredibili oltre condire le verdure. Alla fine è tutta una questione di chimica e savoir faire...



[In principio c'era Pascalina]

Forse non è Steve Jobs il più geniale ideatore di computer. Ce n'era un altro... molto, molto tempo prima. E si chiamava Blaise Pascal. Il geniale filosofo chiamò la sua macchina calcolatrice Pascalina, un nome che, anche oggi, ogni esperto di marketing avrebbe voluto inventare! Si può spiegare il funzionamento di un computer usando un coro? Si può parlare di arte contemporanea partendo dallo smartphone che ognuno di noi ha in tasca? Ma i computer sanno scrivere una poesia? Gli automi hanno sempre affascinato l'uomo. Una cavalcata tra la storia del pensiero scientifico, i calcoli combinatori e le discipline STEM, con tanta ironia e sempre con un occhio all'arte ed ai suoi rapporti con la tecnologia.

[I numeri della bellezza]

Le frazioni sono passi di danza. La musica è un algoritmo sonoro. La bellezza è una formula (quasi sempre) perfetta. Si dice che non sia bello ciò che è bello ma solo ciò che piace. Ma si dice anche che la matematica non sia mica un'opinione. Questo laboratorio ha il compito di mettere d'accordo le due scuole di pensiero, toccando argomenti quali la musica, la danza, la sezione aurea, la sequenza di Fibonacci e tutti quegli ambiti dove arte e matematica vanno a braccetto. Ma se ci piace una cosa brutta? Beh... C'è una spiegazione anche per quello! E sta tutta nella differenza sottile tra simmetria ed equilibrio. Ma dove avete l'ombelico?



AD
psicologia
socialità
autoascolto
inclusione
relazioni emotive

AD
psicologia
socialità
autoascolto
inclusione
relazioni emotive

Immanuel Kant quando parla di arte parla di giudizio. Giudicare un'opera d'arte implica comprendere se stessi e le proprie più personali esigenze. E giudicare sé stessi non può prescindere dal rapporto con gli altri. L'arte è un fenomeno tutto umano (o quasi...) e perciò sempre in tensione tra individuo e società. Noi guardiamo quadri appesi alle pareti. Ma se fossero i quadri a guardarci e spiegarci come siamo fatti dentro? Davanti un'opera posso trovare le parole giuste per parlare a chi mi sta accanto? Cosa significa essere artisti? Cosa provo? Cosa faccio provare? In questo ambito disciplinare il MEDD focalizza la propria metodologia didattica sulla persona e il suo rapporto con l'altro da sé.



[L'amore ai tempi di google translate]

Si parte sempre dal cuore, no? Quella strana macchina idraulica a cui, chissà perché, diamo la colpa di tutte le gioie e i dolori di una vita. Se interrogassimo un'altra macchina, un computer ad esempio, su come tradurre la parola cuore in diverse lingue, le sorprese non mancherebbero di certo. Emozione e freddi algoritmi: E' la base dell'arte in fondo. Dal sanscrito Hridaya all'inglese Heart passando per l'italiano Cuore e il portoghese Coração fino ad un rapido viaggio in Giappone, dove il cuore lo chiamano Kokoro. Cosa cambia e cosa rimane inalterato? Le parole viaggiano come le persone che le pronunciano. Hanno sempre viaggiato. E in questo viaggio le parole si trasformano, perdono le lettere o le aggiungono per integrarsi agli usi e costumi del nuovo paese che le ospita. Ma un cuore in fondo rimane sempre un cuore. Un laboratorio che parla di inclusione, di migrazioni di popoli e di parole. Perché a volte l'emarginazione di chi avvertiamo come diverso è solo una questione di "lost in translation". Avete mai sentito balbettare un computer?

[Noli Respicere]

Dal latino: non voltarti! Quali sono le nostre emozioni quando in ballo c'è la fiducia in noi stessi e verso gli altri? Giudicarsi e giudicare sono il meccanismo alla base di una visita ad un museo o a una qualsiasi mostra d'arte. Cosa spinge un artista ad esporre le proprie opere e quanto costa sottoporsi permanentemente al giudizio di chi guarda? Noi persone comuni, saremmo disposti a farlo? Siamo sui Social, condividiamo esperienze della nostra vita ma dal vivo, spesso, non riusciamo a fare lo stesso. E' una questione di filtri che applichiamo tra noi ed il mondo. Filtri più o meno trasparenti, proprio come un'opera di Emblema. L'arte può aiutarci a superare le nostre paure? A fidarci delle nostre capacità e superare la difficoltà di comunicare con l'altro? Musica, teatro, danza e letteratura hanno molto da insegnare a riguardo.

[...Si fa presto a dire sesso]

La giovinezza è piena di domande e falsi miti su amore e sesso, ci siamo passati tutti. L'arte invece ha molte risposte. E' il lato sexy del Museo Emblema! Perché di fronte ad un'opera d'arte ci si può anche innamorare. O almeno rimediare un appuntamento con la persona che ci piace. In fondo è tutta una questione di relazione emotiva. E se poi usciamo, chi offre la cena? Facciamo alla romana? Chi deve fare il primo passo, lui o lei? Come faccio a capire se è la persona giusta? La parità dei sessi cos'è, in fin dei conti? Il laboratorio ha una modalità operativa che strizza l'occhio ai gruppi di autoascolto che abbiamo visto in tanti film e il tutto è trattato con tanta ironia e buon senso. Non dimenticando che alla fine, cercheremo tutte le nostre risposte dentro i quadri più famosi della storia dell'arte.

[Discoteque!]

L'arte informale come esperienza danzante. Cos'è una discoteca, alla fine, se non un luogo dove si incontrano suoni, luci, vibrazioni, movimento. In discoteca diventiamo tutti parte di una grande performance collettiva e sembra quasi che il nostro corpo sia parte di un organismo più grande che respira, salta e si trasforma. Se riuscissimo a tracciare i nostri movimenti nello spazio saremmo in grado di riconoscere per linee, colori e macchie quali erano i significati nascosti del nostro interagire con lo spazio? L'arte più contemporanea è proprio questo: coinvolgimento diretto dello spettatore e questo laboratorio, che mira alla realizzazione di una grande tela informale fatta collettivamente dagli studenti, indaga proprio le ragioni delle evoluzioni più moderne del linguaggio artistico. Stupore e spiazzamento. Da Duchamp a Tino Sehgal ed alla fine si dipinge tutti con i piedi!

MEDD KID

prima infanzia
propedeutica scolastica
psicomotricità
percorsi sensoriali

M K_{edd}id

prima infanzia
propedeutica scolastica
psicomotricità
percorsi sensoriali

Tra i nostri migliori traguardi, in questi anni, c'è lo sviluppo di percorsi didattici dedicati ai più piccoli. E credete, tra i musei italiani, siamo quasi una mosca bianca. Anche noi andiamo a scuola e dai migliori esperti abbiamo imparato come avvicinarci ai bambini in età prescolare lasciando inalterati i nostri obiettivi di fondo: educare all'arte, al bello, rendendo l'esperienza museale un fatto di vita quotidiana. L'arte è fatta di cose elementari (anzi... Materne!). Spazio, direzioni, comunicazione, contatto, movimento, scoperta. E in questa fascia cognitiva ogni cosa imparata diventa il bagaglio strumentale per affrontare ogni successivo stadio di apprendimento. C'è tanta differenza tra disegnare una linea o scrivere una parola? Abbiamo imparato che dal teatro possiamo attingere a molte metodologie didattiche efficacissime. Abbiamo appreso che i bambini imparano con tutto il corpo e che i loro sensi sono in piena fase di sviluppo. L'energia cinetica va incanalata e condotta per mano.

Ma quando riusciamo a fare tutto questo, al bambino possono aprirsi le porte di ogni possibile conoscenza. Il Medd Kid lavora a stretto contatto con i docenti: prepara assieme a loro il percorso più adeguato alle esigenze del gruppo classe e al tempo stesso sviluppa percorsi dedicati alle famiglie. Intendiamo valorizzare il rapporto genitore-figlio, predisporlo ad esperienza museale condivisa e rispettosa. Il nostro motto è: Flessibilità e Sorrisi. Interazione emotiva prima che didattica. La comunicazione verbale dei nostri laboratori dedicati ai bambini è opportunamente semplificata ma non per questo depotenziata. Il rapporto tra operatori didattici, corpo docente e gruppo discente è improntato alla massima cooperazione. Le mamme e i papà sono sempre i benvenuti e il luogo museo diventa accogliente, morbido, a portata di bambino. Ma il nostro traguardo rimane sempre lo stesso. Far capire a tutti che non esistono cose troppo difficili, esistono solo strade differenti per arrivare alla meta.



[Il nastro di Euclide]

Tutto il mondo che ci circonda è composto da forme di diverse misure e colori. Basta un po' di spirito di osservazione per scomporre gli arredi casalinghi, urbani e gli oggetti di uso più comune in forme elementari. Anche i bambini, opportunamente guidati, possono cominciare a familiarizzare con cerchi, quadrati, rettangoli e triangoli, senza per questo incatenarli ad una difficile lezione di geometria. Si possono, invece, organizzare delle attività didattiche e dei giochi che aiutino ognuno ad osservare, riflettere e scoprire, anche nelle cose più semplici, le forme base della geometria euclidea. Euclide per noi è un nastro, che verrà donato ad ogni bambino. Un filo con cui si misurerà e si scoprirà (ognuno con le proprie mani) le forme di cui è fatto il mondo. Che poi le forme siano anche lettere dell'alfabeto e numeri per contare è una cosa che verrà naturale capire.

[Ma in che senso?]

E' la scoperta delle opere d'arte attraverso i 5 sensi. I protocolli metodologici sono desunti da alcune pratiche montessoriane. L'utilizzo alternato di vista, udito, tatto e gusto, sono l'obiettivo principale del progetto. Partendo da una semplice spiegazione teorica, intervallata da giochi, esperimenti e attività interattive, si farà esperienza del mondo intono a noi guardandolo ad occhi chiusi o, se preferite, toccandolo con le orecchie aperte. Questo laboratorio è particolarmente adatto alle famiglie e alla modalità condivisa genitore-figlio. Vi assicuriamo che gustare il sapore rosso o ascoltare un suono bianco può diventare un momento che diverte sia grandi che piccini! Naturalmente il Medd prenderà tutte le precauzioni affinché queste esperienze siano fatte in piena sicurezza per il bambino. Nessun odore qui al Museo Emblema diventerà una puzza... E non vi faremo mai assaggiare nulla che non vi piaccia.

[Scopro me stesso]

Spazio, tempo, dimensioni, direzioni. Il giorno e la notte, avanti e indietro... Ora in obliquo... Orientarsi nello spazio e nel tempo è la base questo laboratorio che sfrutta il luogo del museo come una palestra per tutto il corpo. Cosa sono le opere d'arte, poi, se non corpi nello spazio? La luce della mattina è uguale a quella del pomeriggio? Quali forme creano un'ombra se cambio il fattore del tempo? Le opere d'arte -è vero- raramente si muovono dal loro posto, ma noi possiamo! E spostandoci cambiamo la nostra prospettiva. La prospettiva? Sì, ma cos'è? E' tutta una questione di dimensioni. Troppo difficile? Non se lo si impara giocando a palla!

[Le stagioni dell'arte]

Le Quattro Stagioni sono un ever-green a scuola, ma anche in pizzeria. Chiedere a Vivaldi per referenze in merito. Uno dei percorsi curriculari più utilizzati, noi lo abbiamo trasformato in un laboratorio manuale fatto di foglie secche (proprio quelle che utilizzava Salvatore Emblema) zucchero filato, fiori di carta e giochi galleggianti. Perché cambiano le stagioni lo impariamo facendo un girotondo luminoso e i colori dell'autunno sono un buon modo per parlare di alberi, frutti e animali sonnacchiosi. Con la primavera è il momento di esplorare lo spazio esterno e il caldo dell'estate ci permette di tuffarci (...ma non davvero) nelle mille meraviglie del mare. Poi ogni stagione ha il suo quadro dedicato... la sua musica (Vivaldi non è il solo!) e il suo lavoro pratico da realizzare tutti insieme e portare a casa.



museoemblema

MEDDKit

Per video, foto, e tante altre informazioni sulle attività educative al Museo Emblema ti baserà visitare l'area didattica sul sito:

www.salvatoreemblema.it

O trovarci sui Social come

Facebook

Instagram

Ti basterà cercare museo emblema!

Le tariffe dei nostri laboratori didattici sono variabili, ma sempre davvero competitive! Cosa fa cambiare i prezzi? La durata, la modalità, il numero di incontri e i materiali che metteremo a disposizione. Quello che non cambierà mai però, è la cura e l'entusiasmo che mettiamo nel nostro lavoro e la preparazione dei nostri operatori.

WE TRUST IN EDU-CRACY!

[che poi significa che molte delle nostre lezioni possono svolgersi anche in inglese!]

