

**PROPOSTE  
EDUCATIVE**

**DESIGN  
2022 - 2023**



**Museo Tattile  
Statale Omero**

**MUSEO  
2022 - 2023**



in copertina  
Achille Castiglioni, Pio Manzù, "Parentesi", 1971, Flos  
Oiva Toikka, "Paradise tree", 2009, Magis

**mo** museo  
tattile statale  
**omero**

MUSEO TATTILE STATALE OMERO  
Mole Vanvitelliana  
Banchina Giovanni da Chio 28  
60121 Ancona  
Tel. e Whatsapp 335 56 96 985  
didattica@museoomero.it  
www.museoomero.it  
#MuseoOmero

 MINISTERO  
DELLA  
CULTURA

 opera

**CO** | **CUL**  
**OP** | **TU**  
**RE**



Richard Sapper, "Bollitore 9091", 1983, Alessi

Il Museo Tattile  
Statale Omero, da  
dicembre 2021, si è  
arricchito di una nuova sezione  
dedicata al Design.

La sezione comprende trentadue  
oggetti iconici della storia del Design  
italiano che, dagli anni '60 sono stati  
menzionati o hanno vinto il Compasso d'Oro,  
premio internazionale di design.

Questi oggetti, in linea con la filosofia del Museo  
Omero, possono essere toccati, ascoltati,  
manipolati, in un percorso che li organizza per  
temi: viaggiare, abitare, cucinare, lavorare, giocare.  
Abbiamo ampliato la nostra offerta didattica  
proponendo attività laboratoriali studiate per  
comprendere e scoprire gli oggetti esposti e far  
conoscere il Design ai partecipanti.

Non vi resta che scegliere la vostra attività preferita  
e... contattarci!



Bruno Munari, "Falkland", 1964, Danese

Proposta per la  
Scuola dell'Infanzia

## Le cose raccontano storie

Gli oggetti sono immobili e silenziosi, ma hanno storie da raccontare.

Per scoprirli i bambini e le bambine devono toccarli e ascoltarli.

Con una piccola "scheda d'indagine" potranno esplorare l'oggetto per comprenderne tutte le sfaccettature.

Durante il laboratorio si percepirà, grazie all'uso dell'argilla, come gli oggetti lasciano impronte e come esse ci comunicano una presenza, un passaggio.

Si lavorerà su lastre di argilla cruda per realizzare una composizione fatta di impronte di oggetti.

Questi fantastici manufatti, senza costi aggiuntivi, potranno essere cotti e diventare quadri di terracotta!

I nostri intenti:

- avvicinare al design
- sviluppare e potenziare il senso del tatto, della vista e dell'udito
- stimolare l'apprendimento creativo
- potenziare i processi di percezione e di comunicazione
- perfezionare la coordinazione oculo/manuale
- favorire l'espressione di stati emotivi attraverso la manipolazione

Durata attività: 2 ore.

Enzo Mari, "16 animali", 1956, Danese

Proposta per la  
Scuola Primaria

### Uno solo... ma tanti

Il percorso inizia con la visita guidata alla Collezione Design. Conosceremo una serie di oggetti che abitano le nostre case e ci faremo delle domande:

Come si fa un oggetto?

Cos'è il design?

Chi è il designer e cosa fa?

Tutto parte dalla mente, da un'idea che si tramuta in disegno e poi... in oggetto.

Come fa un oggetto unico a diventare una serie e come entra nelle nostre case?

In laboratorio la classe farà un'esperienza insolita: produrrà oggetti attraverso stampi in gesso e argilla liquida, come accade in una bottega artigiana, creando una produzione in serie.

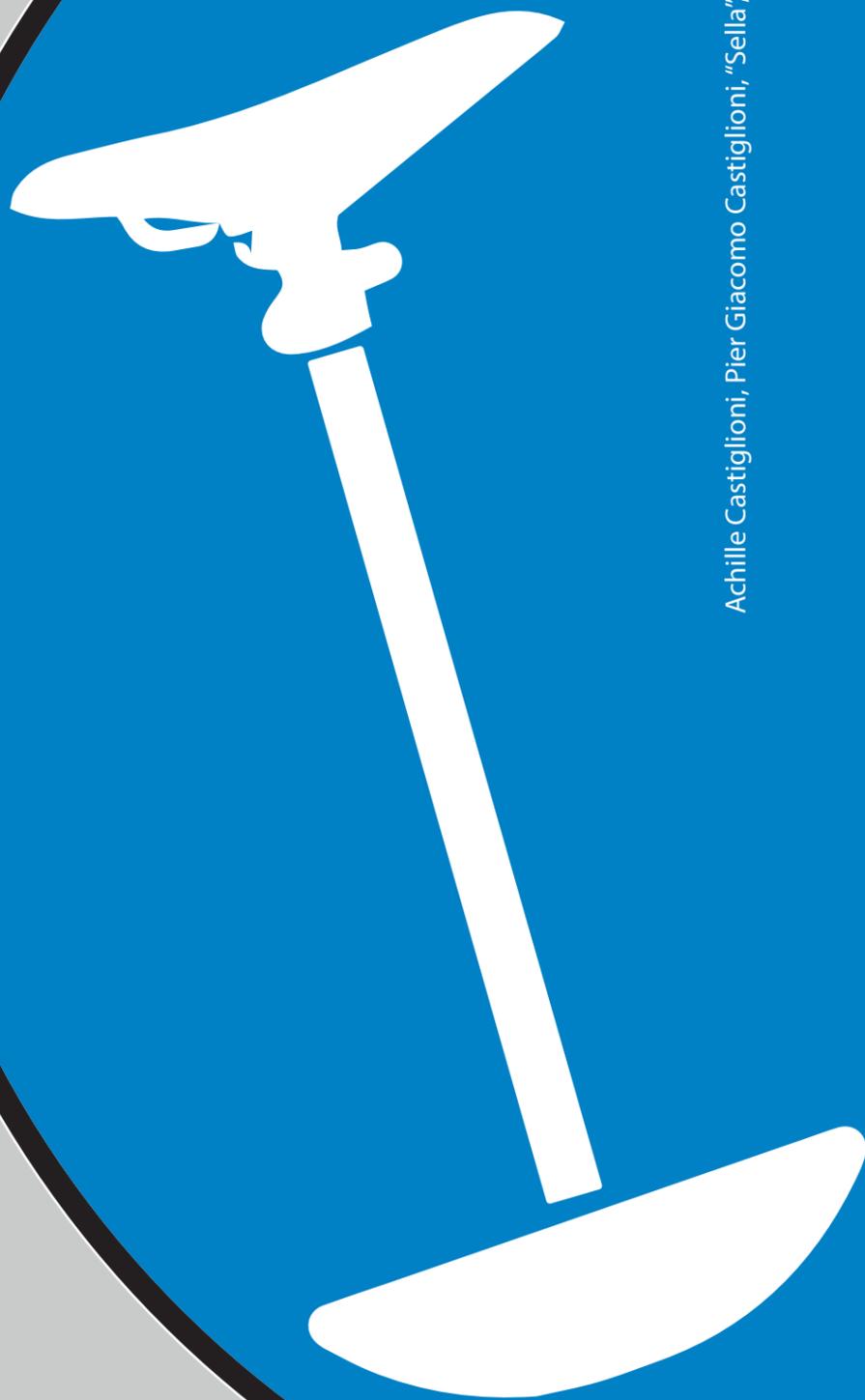
Tutti i manufatti, simili ma diversi, potranno essere cotti, senza costi aggiuntivi, in modo da ultimare il ciclo di produzione.

I nostri intenti:

- avvicinare al design
- sviluppare il pensiero creativo
- potenziare la percezione tattile e l'osservazione
- sperimentare l'utilizzo dell'argilla liquida

Durata attività: 2 ore.

Achille Castiglioni, Pier Giacomo Castiglioni, "Sella", 1957, Zanotta



Proposta per la  
Scuola Secondaria di  
primo e secondo grado

### Di-segno

La classe accede bendata alla Collezione Design per esplorare singolarmente gli oggetti, indagandone forma, materiali, superficie e funzione.

Poi si passa alla fase successiva: disegnare l'oggetto, capirne l'utilizzo, il contesto e ragionare su alcune scelte estetiche fatte dai designer. Al termine di questa esperienza, che mette in relazione la mano con l'occhio, i partecipanti potranno condividere le loro riflessioni.

I nostri intenti:

- avvicinarsi al processo creativo dei designer
- sviluppare un proprio pensiero creativo
- potenziare la percezione tattile e l'osservazione
- mettere a confronto il senso del tatto e il senso della vista
- capire come si forma un'immagine tattile nella mente
- riflettere sulla restituzione grafica dell'oggetto

Durata: 1 ora e 30 minuti.



Alfonso Bialetti, "Moka", 1956, Bialetti

Eero Aarnio, "Puppy", 2005, Magis

### Costi e prenotazione

La prenotazione è obbligatoria.  
Contattaci al 335 56 96 985  
tramite whatsapp o su  
[prenotazioni@museoomero.it](mailto:prenotazioni@museoomero.it)

Costo attività:  
per le scuole: 70,00 euro a gruppo classe  
per gruppi o famiglie: 5,00 euro a partecipante  
(gratuito per bambini 0-4 anni) per persone con  
disabilità e loro accompagnatori: gratuito



Pythòkritos, Nike di Samotraccia, 200 - 180 a.C.

## Il Museo Tattile

Statale Omero è l'unico museo al mondo dove l'arte si accarezza, dove il tatto incontra la vista e il pensiero produce stupore.

Un luogo dove sentirsi bene, uno spazio in cui tornare ogni volta che si vuole.

Un museo senza barriere abitato da classi, famiglie, gruppi, associazioni, insegnanti, persone con disabilità, in particolare visiva; insomma, da tutti coloro che sono curiosi di conoscere l'arte in maniera alternativa.

Il museo, oltre alla Collezione Design, ospita più di 200 opere tra calchi di copie al vero, in gesso e resina, sculture originali e modellini architettonici da vedere e da toccare.

Anche quest'anno l'offerta educativa prevede una serie di attività e laboratori accompagnati da visite guidate per stimolare l'apprendimento creativo e conoscere l'arte da un nuovo punto di vista.

Non vi resta che scegliere la vostra attività preferita e... contattarci!



Umberto Mastroianni, Meccanica, 1988

Proposte per la  
Scuola dell'Infanzia

### **Bestiario immaginario**

Al museo abitano anche gli animali!  
La classe, attraverso un libro tattile,  
scoprirà tutte le sculture a forma di  
animale.

Per capire insieme cos'è una scultura e quali  
sono le sue caratteristiche tattili è fondamentale  
osservarle e toccarle:

Sono dure o morbide?

Lisce o ruvide?

Di che animale si tratta?

Qual è il vostro animale preferito?

In laboratorio, dopo aver modellato l'argilla,  
parleremo dell'esperienza fatta.

Senza costi aggiuntivi, i manufatti verranno cotti e  
potranno essere successivamente ritirati.

I nostri intenti:

- avvicinare all'arte
- educare allo stupore
- sviluppare e potenziare il senso del tatto
- stimolare i processi di percezione e di comunicazione
- perfezionare la coordinazione oculo/manuale
- favorire l'espressione di stati emotivi attraverso la manipolazione

Durata attività: 2 ore.

Umberto Mastroianni, Ingranaggio, 1988

Proposte per la  
Scuola Primaria

### Libri Tattili

Le sale del nostro museo sono il luogo ideale dove ascoltare storie speciali da toccare, guardare e ascoltare.

La classe scoprirà cos'è e come si fa un libro tattile e conoscerà il codice Braille, accarezzando storie e sculture.

In laboratorio, incollando e ritagliando tanti materiali diversi, ogni bambina e bambino realizzerà il suo libro tattile da portare a casa.

I nostri intenti:

- educare all'arte
- educare alla narrazione e all'ascolto
- potenziare il senso del tatto
- elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni
- trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali

Durata attività: 2 ore.

Discobolo, 455 a.C.

## Ri-tratto con tatto

Cos'è un ritratto?

Navigando tra i ritratti della storia dell'arte, da Omero ai "Manichini coloniali" di Giorgio De Chirico, la classe esplorerà con le mani visi, occhi, nasi e bocche.

Come sono fatti?

Cosa ci raccontano?

Cercheremo di indovinare le loro espressioni e capire le loro emozioni.

Poi in laboratorio si realizzerà un ritratto d'argilla, per raccontare il proprio viso o quello di qualcun altro.

Senza costi aggiuntivi, i manufatti potranno essere cotti e successivamente ritirati.

I nostri intenti:

- avvicinare all'arte
- educare allo stupore e alla bellezza
- potenziare la percezione tattile
- scoprire il linguaggio e la grammatica del volto
- sperimentare e conoscere le tecniche di modellazione dell'argilla
- favorire l'espressione di stati emotivi attraverso la manipolazione

Durata attività: 2 ore.

Fauno di Pompei, I - II sec. a.C.



## Il Museo delle meraviglie

La scultura crea stupore: corpi meravigliosi e bizzarri, alti, storti, nudi, vestiti, astratti, ben fatti, lasciano a bocca aperta chi li guarda.

Andremo alla scoperta della collezione e delle sue opere: la classe potrà toccare le sculture e ascoltare la loro storia attraverso la lettura di libri tattili.

Come è nato il Museo?

Perché si chiama Omero?

Cosa si nasconde dietro la storia del David di Michelangelo?

Cosa porta con sé di così meraviglioso il vento? Grazie ad una visita animata tra le sale del museo, fatta di ascolti bendati e sculture da accarezzare ad occhi chiusi o aperti, troverete le risposte.

I nostri intenti:

- educare all'arte
- educare alla bellezza e alla meraviglia
- potenziare la percezione tattile
- educare all'ascolto

Durata attività: 1 ora.



Bruno Ceccobelli, L'idea, 2003

Proposte per la  
Scuola Secondaria di  
primo e secondo grado

## Contemporaneamente di-segno!

Le mani vedono?

Vedono come vedono gli occhi?

La vista e il tatto sono gli unici due sensi in  
grado di cogliere la forma di un oggetto.

La classe vivrà un'esperienza insolita per scoprire  
l'arte e la realtà del museo attraverso il senso del  
tatto.

Un percorso bendato e un'accurata esplorazione  
tattile di un'opera d'arte aiuteranno a rispondere in  
modo personale a queste domande.

I nostri intenti:

- incontrare l'arte contemporanea
- mettere a confronto il senso del tatto e il senso della  
vista
- capire come si forma un'immagine tattile nella  
mente
- riflettere sulla restituzione grafica dell'opera

Durata attività: 1 ora e 30 minuti.

Umberto Mastroianni, Il volo di Icaro, 1988

## Conosci Louis?

La classe conoscerà Louis, il ragazzo cieco che inventò il Braille.

Visiteremo la collezione del museo esplorando ad occhi bendati alcune opere della sezione contemporanea. Poi in laboratorio scopriremo e sperimentaremo il codice Braille.

I nostri intenti:

- incontrare l'arte
- mettere a confronto il senso del tatto e il senso della vista
- conoscere e comprendere il codice Braille
- sperimentare in prima persona gli strumenti per la scrittura
- riflettere sull'importanza dell'utilizzo del Braille

Durata attività: 1 ora e 30 minuti.

Pierre Carron, Bambina con cavallo, 1992



Proposte per i  
Centri diurni e le  
Associazioni di persone con  
disabilità

### **Pagine sensibili**

Il percorso è scandito da più incontri settimanali per rendere il museo uno spazio capace di entrare nella quotidianità dei partecipanti.

Gli incontri prevedono un passaggio in collezione e un'attività in laboratorio, predisposto adeguatamente ad accogliere persone con diverse capacità.

L'obiettivo è quello di soffermarsi sulle emozioni suscitate da alcune opere della collezione per trasferirle sui libri tattili.

Un diario di pagine "sensibili" e personali in cui raccontarsi attraverso parole e collage di materiali.

### **La compagnia del teatro**

L'attività si snoda in tre incontri in cui conoscere il museo e osservare alcune opere per riflettere sulla costruzione di un personaggio, di un alter ego.

In laboratorio, attraverso la manipolazione dell'argilla, i partecipanti potranno modellare, smaltare e assemblare la propria personale "marionetta" da animare dietro le quinte di un teatro nell'ultimo incontro.



Lupa Capitolina

Proposte per le  
Famiglie

### **Ricordi da toccare**

Al Museo Omero troverete libri speciali da leggere con gli occhi e con le mani, che raccontano storie vere, uniche e originali. In laboratorio sarà possibile ricostruire una vera storia di famiglia.

I partecipanti lavoreranno in un grande libro rilegato che permetterà a tutta la famiglia di progettare, ritagliare e incollare insieme ricordi condivisi.

Per famiglie con bambini dai 4 ai 9 anni.

Durata attività: 2 ore.

### **Impronte**

L'attività ha come protagonista l'argilla, la materia più versatile che la natura abbia creato.

In collezione scopriremo le opere d'arte contemporanea realizzate con questo materiale. In laboratorio premendo, schiacciando, pizzicando e appallottolando i partecipanti modelleranno divertenti quadri d'argilla da appendere alle pareti di casa.

Per famiglie con bambini  
dai 4 ai 9 anni.

Durata attività: 2 ore.



Sergio Zanni, Pittore sconosciuto, 2002

## Contemporaneamente di-segno

Un'esperienza singolare, da vivere in famiglia, per scoprire quanto vedono le mani: i partecipanti saranno invitati a toccare una scultura d'arte contemporanea da bendati. Poi, unendo idee, sensazioni ed emozioni, in un momento di cooperazione, la famiglia proverà a disegnare l'opera.

Per famiglie con bambini dai 9 anni in su.

Durata attività: 1 ora e 30 minuti.

## Mini corso di ceramica

Tre incontri per scoprire l'argilla e le sue trasformazioni.

Che cos'è l'argilla?

Quali sono le sue caratteristiche?

Mani laboriose trasformeranno acqua e terra in oggetti veri e propri: dalla modellazione a mano e al tornio, alla cottura fino alla smaltatura.

Durata attività: 2 ore per ciascun incontro.



Afrodite di Milo, 130 a.C.

### Costi e prenotazione

La prenotazione è obbligatoria.  
Contattaci al 335 56 96 985  
tramite whatsapp o su  
[prenotazioni@museoomero.it](mailto:prenotazioni@museoomero.it)

Costo attività:  
per le scuole: 70,00 euro a gruppo classe  
per gruppi o famiglie: 5,00 euro a partecipante  
(gratuito per bambini 0-4 anni) per persone con  
disabilità e loro accompagnatori: gratuito

in copertina  
Achille Castiglioni, Pio Manzù, "Parentesi", 1971, Flos  
Valeriano Trubbiani, Mater amabilis, 1988 - 1989

**mo** museo  
tattile statale  
**omero**

MUSEO TATTILE STATALE OMERO  
Mole Vanvitelliana  
Banchina Giovanni da Chio 28  
60121 Ancona  
Tel. e Whatsapp 335 56 96 985  
didattica@museoomero.it  
www.museoomero.it  
#MuseoOmero

**tyif**

 MINISTERO  
DELLA  
CULTURA

 opera

**CO** | **CUL**  
**OP** | **TU**  
**RE**