

**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



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



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

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 Samotracia, 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.

Costo: 30 euro a famiglia, per tutti gli incontri.



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

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



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

