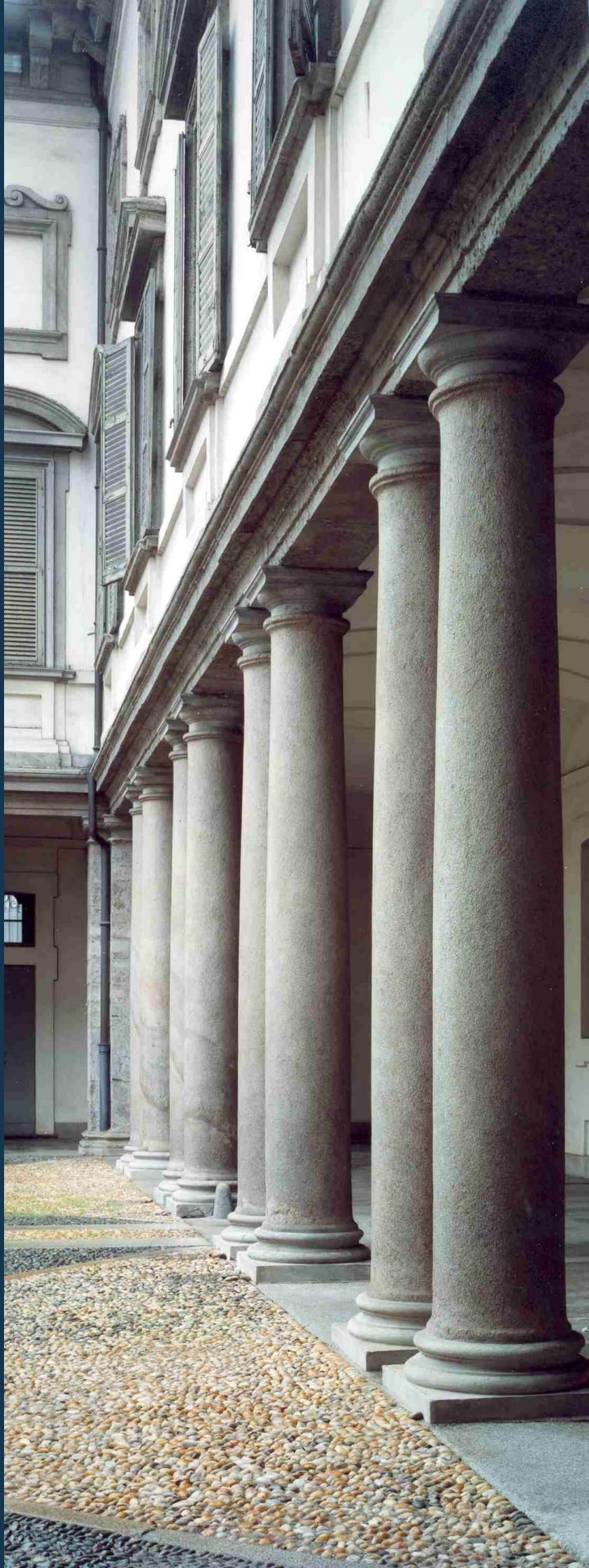




DIREZIONE  
REGIONALE  
MUSEI NAZIONALI  
LOMBARDIA

# EDUCAZIONE AL PATRIMONIO:

Offerta educativa  
per le scuole del  
territorio



## EDUCAZIONE AL PATRIMONIO

a cura della Direzione  
regionale Musei  
nazionali Lombardia



## Informazioni generali

Quali luoghi sociali, strumenti di crescita e sviluppo della collettività, **i musei** della Direzione regionale Musei nazionali Lombardia **vogliono diventare per gli studenti spazi da vivere e con i quali interagire.**

I **Servizi Educativi** del museo offrono visite e laboratori partecipati per approfondire insieme agli studenti - attraverso il ricco patrimonio culturale della Lombardia - temi peculiari che riguardano il patrimonio culturale del territorio.

Che cos'è un museo? Che cosa lo rende diverso da una casa piena di oggetti? Quante storie raccontano i musei lombardi? Preistoria e storia locale, mitologia e letteratura, araldica e architettura, religione e politica.

E ancora, alcuni temi di **educazione civica**: come ci si prende cura di questo patrimonio così fragile? Che cosa può accadere se lo trascuriamo? Come lo si rende accessibile e fruibile a tutti?

Con l'ausilio di **immagini, video, giochi di ruolo, schede operative**, gli studenti saranno partecipi della ricostruzione della storia del nostro territorio e avranno modo di arricchire la propria esperienza personale e il proprio senso di appartenenza.

Chi lavora in museo avrà a sua volta l'opportunità di riscoprire il patrimonio che custodisce attraverso nuovi e insoliti punti di vista e contribuirà allo sviluppo dell'identità di questi luoghi.

## EDUCAZIONE AL PATRIMONIO

a cura della Direzione  
regionale Musei  
nazionali Lombardia



## Informazioni generali

### DESTINATARI

Scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria di primo grado, scuola secondaria di secondo grado.

Le proposte sono gratuite e sono destinate alle scuole del territorio limitrofo al museo, al fine di coltivare l'importanza della conoscenza del patrimonio culturale di prossimità.

### INFORMAZIONI

Per informazioni generiche sulle proposte e sulle modalità di prenotazione:

[drm-lom.didattica@cultura.gov.it](mailto:drm-lom.didattica@cultura.gov.it)

## LE PROPOSTE

### MANLo, Museo Archeologico Nazionale della Lomellina

(Vigevano, Pavia)



#### DURATA

90 minuti

da mercoledì a venerdì

#### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione  
sono accolte via e-mail:

[drm-lom.](mailto:drm-lom.)

[archeovigevano@](mailto:archeovigevano@)

[cultura.gov.it](mailto:cultura.gov.it)

I percorsi possono  
essere personalizzati  
in base alle esigenze  
degli insegnanti, previo  
contatto con i servizi  
educativi del museo.

#### CONTATTI

[drm-lom.](mailto:drm-lom.)

[archeovigevano@](mailto:archeovigevano@)

[cultura.gov.it](mailto:cultura.gov.it)

Tel. 038172940

[Verificare gli orari di  
apertura del museo sul  
sito web ufficiale della  
DRMN-LOM.](#)

#### MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DELLA LOMELLINA DI VIGEVANO (PV)

Il Museo Archeologico Nazionale della Lomellina, nato con l'obiettivo di raccogliere il patrimonio archeologico del territorio, prima disperso in piccoli musei locali e magazzini della Soprintendenza, e favorirne la fruizione da parte di un vasto pubblico, è ospitato negli spazi della cosiddetta "terza scuderia" del Castello e nei locali a essa annessi.

#### SCUOLA DELL'INFANZIA e SCUOLA PRIMARIA (PRIMO E SECONDO ANNO)

##### LA MERAVIGLIOSA TECNICA DEL MOSAICO

Gli studenti potranno scoprire il museo attraverso il tema del mosaico, approfondendo le tecniche utilizzate nell'antichità. L'attività di laboratorio permetterà agli studenti di ricostruire un corredo funebre esposto nella collezione permanente con l'utilizzo di tessere di varie dimensioni e un'ampia gamma di colori.

#### SCUOLA PRIMARIA (TERZO, QUARTO E QUINTO ANNO) I SEGRETI DELLA COPPA DI ARISTEAS

La visita è dedicata alla produzione del vetro nel mondo romano, alle tecniche di realizzazione e ai suoi diversi usi. Verranno in particolare valorizzati i reperti vitrei della collezione permanente, tra i quali la nota coppa di Aristeas, un unicum di particolare pregio e importanza. L'attività di laboratorio prevede la costruzione di una coppa tridimensionale in cartoncino.

#### IL MESTIERE DELL'ARCHEOLOGO

La visita al museo è dedicata al mestiere dell'archeologo e ai dati che si possono ricavare a partire da uno scavo e dai reperti poi musealizzati. L'attività laboratoriale prevede la schedatura di reperti, la loro restituzione grafica e l'inventariazione finalizzata alla collocazione in deposito.

## LE PROPOSTE

**MANLo,**  
**Museo**  
**Archeologico**  
**Nazionale della**  
**Lomellina**

**(Vigevano, Pavia)**



### DURATA

90 minuti

da mercoledì a venerdì

### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione  
sono accolte via e-mail:

[drm-lom.](mailto:drm-lom.)

[archeovigevano@](mailto:archeovigevano@)

[cultura.gov.it](mailto:cultura.gov.it)

I percorsi possono  
essere personalizzati  
in base alle esigenze  
degli insegnanti, previo  
contatto con i servizi  
educativi del museo.

### CONTATTI

drm-lom.

[archeovigevano@](mailto:archeovigevano@)

[cultura.gov.it](mailto:cultura.gov.it)

Tel. 038172940

[Verificare gli orari di  
apertura del museo sul  
sito web ufficiale della  
DRMN-LOM.](#)

### SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO AMULETI E TALISMANI

La visita è dedicata all'osservazione degli oggetti utilizzati in passato per allontanare gli spiriti maligni (amuleti) e per attirare prosperità e fortuna (talismani) e, in generale, alle pratiche legate alla superstizione in epoca romana. Gli studenti saranno poi invitati a costruire personali portafortuna: campanelle (tintinnabula) e catenelle (crepundia).

### SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO LE ELEZIONI NEL MONDO ROMANO

L'attività è suddivisa in tre incontri in museo. Il primo incontro consiste in una visita dedicata ai temi del diritto di voto, dell'acquisizione della cittadinanza e della funzione politica in epoca romana. Il secondo incontro prevede un approfondimento sul funzionamento delle elezioni nel mondo romano (le principali magistrature, il diritto di voto, le tecniche di propaganda, il clientelismo). Il terzo incontro prevede un gioco di ruolo in cui gli studenti sono invitati a organizzare una campagna elettorale, un seggio e, infine, uno spoglio.

### NANOMONDO

L'attività, svolta in collaborazione con il Museo nazionale dell'Arte digitale, porterà gli studenti ad avvicinarsi all'opera di Giuliana Cunéaz, *Matter Waves Unseen*, esposta in museo fino al 15 dicembre 2025. Gli studenti saranno invitati a ragionare sulla percezione della materia, in dialogo con l'esposizione permanente. Riscopriranno l'oggetto attraverso un processo simile a quello utilizzato dell'archeologo e arriveranno a creare una propria, originale, wunderkammer.

**[Scarica la proposta completa](#)**

## LE PROPOSTE

### Castello Scaligero

(Sirmione, Brescia)



#### DURATA

90 minuti

#### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione sono accolte via e-mail: [drm-lom.didattica@cultura.gov.it](mailto:drm-lom.didattica@cultura.gov.it)

[Verificare gli orari di apertura del museo sul sito web ufficiale della DRMN-LOM.](#)

#### **CASTELLO SCALIGERO DI SIRMIONE (BS)**

Il Castello Scaligero di Sirmione è uno straordinario esempio di fortificazione lacustre e una delle più spettacolari e meglio conservate rocche scaligere del Garda. Edificato dopo la metà del Trecento, prende il nome dalla famiglia Della Scala che dominò su Verona e il suo territorio tra XIII e XIV secolo. Appartiene al castello una darsena che ancora oggi racchiude una piccola porzione del lago.

#### **SCUOLA DELL'INFANZIA**

##### **GLI ANIMALI DEL CASTELLO**

Per conoscere al meglio il Castello i bambini andranno alla ricerca degli abitanti alati e pelosi che la fortezza ospita: da quelli che vivono nella darsena e nel fossato a quelli che ci sono ma non si vedono perché sono "nascosti" nei nomi di singole parti del Castello: cani con la barba o rampanti, pecoroni dalla testa dura, merli ibridi con code di rondine.

#### **SCUOLA PRIMARIA**

##### **GLI STEMMI DEL CASTELLO**

Il percorso prevede una visita al Castello seguita da un laboratorio che porterà gli studenti a conoscere i simboli del potere della Signoria scaligera. Come nasce l'araldica? Come è fatto uno stemma? Perché gli stemmi ci raccontano il passato?

#### **SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO**

##### **LA RETE DEI CASTELLI SCALIGERI**

Gli studenti potranno approfondire il tema dell'incastellamento scaligero che caratterizza il territorio veneto limitrofo a Sirmione e comprendere, attraverso un esercizio di memoria e creatività, differenze e uguaglianze tra questi castelli spesso conosciuti, ma legati tra loro da storia, geografia, aneddoti.

## LE PROPOSTE

### Grotte di Catullo e Museo Archeologico

(Sirmione, Brescia)



#### DURATA

90 minuti

120 minuti per il  
percorso “Un giorno da  
archeologo”

#### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione  
sono accolte via e-mail:

[drm-lom.didattica@  
cultura.gov.it](mailto:drm-lom.didattica@cultura.gov.it)

I percorsi possono  
essere personalizzati  
in base alle esigenze  
degli insegnanti,  
previo contatto con i  
servizi educativi del  
museo. I percorsi  
“SensAzioni” e “Un  
giorno da archeologo”,  
opportunamente  
declinati, possono  
essere destinati,  
rispettivamente, anche  
alle scuole primarie e  
secondarie di primo  
grado e alle scuole  
secondarie di secondo  
grado.

[Verificare gli orari di  
apertura del museo sul  
sito web ufficiale della  
DRMN-LOM.](#)

#### GROTTE DI CATULLO E MUSEO ARCHEOLOGICO DI SIRMIONE (BS)

L'area archeologica comprende i resti della vasta e lussuosa villa romana nota dal Rinascimento come “Grotte di Catullo” e risalente all'epoca augustea (fine I sec a.C. – inizi I sec d.C.). All'interno dell'area archeologica si trova anche un Museo, in cui sono raccolti reperti più antichi rinvenuti nella penisola di Sirmione.

#### SCUOLA DELL'INFANZIA

##### SENSAZIONI, PERCORSO SENSORIALE

I bambini potranno visitare le Grotte di Catullo scoprendo il sito attraverso i cinque sensi, in un percorso coinvolgente ed educativo che permetterà loro di conoscere la storia in maniera interattiva.

#### SCUOLA PRIMARIA

##### ALLA SCOPERTA DELLA VILLA PERDUTA

Gli studenti saranno accompagnati nell'area archeologica supportati da una mappa. Tramite alcuni quesiti dovranno numerare gli ambienti corrispondenti e scoprire così molti aspetti legati all'uso e alla costruzione della perduta villa romana.

#### SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

##### UN GIORNO DA ARCHEOLOGO

Gli studenti visiteranno l'area archeologica e potranno partecipare ad uno scavo simulato durante il quale impareranno quali sono le tecniche base, utilizzando gli attrezzi dell'archeologo e il necessario per la documentazione.

## LE PROPOSTE

### Grotte di Catullo e Museo Archeologico

(Sirmione, Brescia)



#### DURATA

90 minuti

120 minuti per il  
percorso “Un giorno da  
archeologo”

#### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione  
sono accolte via e-mail:

[drm-lom.didattica@  
cultura.gov.it](mailto:drm-lom.didattica@cultura.gov.it)

I percorsi possono  
essere personalizzati  
in base alle esigenze  
degli insegnanti,  
previo contatto con i  
servizi educativi del  
museo. I percorsi  
“SensAzioni” e “Un  
giorno da archeologo”,  
opportunamente  
declinati, possono  
essere destinati,  
rispettivamente, anche  
alle scuole primarie e  
secondarie di primo  
grado e alle scuole  
secondarie di secondo  
grado.

[Verificare gli orari di  
apertura del museo sul  
sito web ufficiale della  
DRMN-LOM.](#)

#### SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO DAL FRAMMENTO AL REPERTO

A seguito di una visita dedicata ai reperti ceramici conservati nel museo, gli studenti potranno cimentarsi nella riproduzione grafica di un frammento archeologico proveniente dai depositi. Attraverso un'attenta lettura della geometria e della morfologia dell'oggetto, creeranno una riproduzione in scala 1:1 con l'ausilio di strumenti tecnici e comprenderanno l'importanza dei reperti, sebbene piccoli, nella ricostruzione di un contesto archeologico.

## LE PROPOSTE

### Villa Romana e Antiquarium

(Desenzano del Garda, Brescia)



#### DURATA

90 minuti

#### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione sono accolte via e-mail: [drm-lom.didattica@cultura.gov.it](mailto:drm-lom.didattica@cultura.gov.it)

[Verificare gli orari di apertura del museo sul sito web ufficiale della DRMN-LOM.](#)

#### VILLA ROMANA DI DESENZANO DEL GARDA (BS)

L'area archeologica della Villa Romana di Desenzano è una delle più importanti ville tardo antiche dell'Italia settentrionale. I reperti più significativi rinvenuti nell'area trovano posto nelle tre sale espositive dell'Antiquarium, costruito al suo interno.

#### SCUOLA DELL'INFANZIA

##### TANTI COLORI PER UN MOSAICO

I bambini potranno visitare la Villa Romana scoprendo la bellezza dei mosaici che ancora oggi danno colore all'area archeologica. Attraverso un laboratorio creativo potranno conoscere in modo semplice e ludico i segreti della realizzazione dei coloratissimi pavimenti musivi che caratterizzano la villa.

#### SCUOLA PRIMARIA

##### ROMAINMENTE

Gli studenti, dopo avere visitato l'area archeologica, parteciperanno ad un gioco di società che li porterà a conoscere la Villa Romana attraverso l'approfondimento del significato di alcune parole, da loro stessi indicate, potenziali narratrici di luoghi, apparati e iconografie del sito.

#### SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

##### RACCONTO PER IMMAGINI

Gli studenti saranno protagonisti di una visita teatralizzata in cui saranno chiamati a immortalare le diverse stanze della Villa Romana creando set fotografici "parlanti", attraverso i quali creare una narrazione del tutto personale del sito.

#### SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

##### LA VILLA ACCESSIBILE

Gli studenti saranno chiamati ad approfondire il patrimonio archeologico della Villa Romana attraverso i sussidi pensati per le persone con disabilità visiva. Questo consentirà loro di comprendere come il concetto di accessibilità coinvolga in realtà tutti i visitatori e come gli strumenti descrittivi in dotazione al museo possano diventare una risorsa di approfondimento anche per il mondo della scuola.

## LE PROPOSTE

### Cappella Reale Espiatoria

(Monza)



#### DURATA

90 minuti

#### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione  
sono accolte via e-mail:

[drm-lom.](mailto:drm-lom.)

[cappellaespiatoria@](mailto:cappellaespiatoria@)

[cultura.gov.it](http://cultura.gov.it)

[Verificare gli orari di  
apertura del museo sul  
sito web ufficiale della  
DRMN-LOM.](#)

#### **CAPPELLA REALE ESPIATORIA DI MONZA (MB)**

La Cappella Reale Espiatoria fu voluta da Vittorio Emanuele III, figlio e successore di Umberto I, per commemorare il luogo in cui il padre venne ucciso dall'anarchico Gaetano Bresci, il 29 luglio 1900. Il monumento è costituito da una cripta e da una cappella, sormontata da una stele.

#### **SCUOLA PRIMARIA**

##### **I LEONI: GUARDIANI DELLA CAPPELLA REALE ESPIATORIA**

Quando di notte non ci sono più i visitatori i due leoni realizzati dallo scultore Diego Sarti, che si trovano al centro del nostro parco, iniziano a muoversi nel giardino. Sono in bronzo, hanno le criniere scintillanti e gli occhi che brillano come stelle. Proteggono il museo e i suoi molti segreti... I leoni tengono tra le zampe due scudi: quello di destra evoca le battaglie e le vittorie del Re; quello di sinistra i luoghi dove il Re si recava personalmente per far fronte alle emergenze causate da terremoti, pestilenze e nubifragi. Accompagnati dal personale del museo i bambini potranno addentrarsi nelle avventure del Re e della storia d'Italia. Saranno poi invitati a ideare e raccontare la loro storia. La più bella sarà pubblicata sui nostri social.

#### **SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO**

##### **ANARCHICI VS MONARCHICI. UCCIDERE IL RE, UCCIDERE UN PRINCIPIO**

Gaetano Bresci, tessitore anarchico originario di Prato, uccise il re d'Italia Umberto I di Savoia a colpi di pistola la sera del 29 luglio 1900, durante una manifestazione sportiva. Mandato subito a processo, dichiarò: non ho ucciso un re, ho ucciso un principio. Quello che voleva eliminare era la monarchia. La Cappella Espiatoria, sorta sul luogo di questo fatto, è il luogo simbolo dello scontro di due poteri: anarchia e monarchia. Accompagnati dal personale del museo gli studenti conosceranno la storia e le ragioni di questo monumento. Leggeranno poi due articoli di giornale dell'epoca, uno di fronte anarchica e uno di fronte monarchica. Potranno confrontare così come lo stesso fatto possa essere interpretato in modi opposti, commentandolo con i propri docenti.

## LE PROPOSTE

### Palazzo Besta

(Teglio, Sondrio)



#### DURATA

90 minuti

#### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione sono accolte via e-mail: [drm-lom.palazzobesta@cultura.gov.it](mailto:drm-lom.palazzobesta@cultura.gov.it)

[Verificare gli orari di apertura del museo sul sito web ufficiale della DRMN-LOM.](#)

#### **PALAZZO BESTA DI TEGLIO (SO)**

Palazzo Besta è uno splendido esempio di palazzo rinascimentale: i suoi interni sono decorati con cicli di affreschi a soggetto biblico, mitologico e storico risalenti al Cinquecento. Sono presenti anche quattro caratteristiche stüe valtelinesi. Il piano terreno ospita l'Antiquarium Tellinum, raccolta di stele incise dell'Età del Rame.

- **OFFERTA EDUCATIVA GENERALE**

#### **PER LE SCUOLE DI OGNI ORDINE E GRADO PALAZZO BESTA IN TUTTI I SENSI**

Il percorso sensoriale presso Palazzo Besta consente l'esplorazione tattile delle stele monolitiche dell'età del Rame conservate presso l'Antiquarium Tellinum e degli strumenti sviluppati nell'ambito del progetto "Musei polisensoriali". Per gli studenti sarà l'occasione per sperimentare una diversa modalità di fruizione e comprendere come, proprio attraverso i sensi, si possano scoprire caratteristiche insolite del patrimonio culturale.

#### **SCUOLA DELL'INFANZIA (4/5 anni)**

##### **DAME E CAVALIERI**

I bambini potranno visitare il Palazzo e l'Antiquarium scoprendo le storie e i personaggi rappresentati negli affreschi ispirati all'Orlando Furioso di Ludovico Ariosto. Con l'aiuto della tecnica del collage potranno poi dare un volto e una figura alle dame e ai cavalieri di cui hanno ascoltato le avventure.

##### **ANIMALI FANTASTICI**

Passeggiando tra le sale del Palazzo i bambini saranno guidati alla ricerca degli animali, fantastici o meno, che popolano gli affreschi e le pitture che decorano la dimora. Durante il laboratorio costruiranno, a partire da ciò che hanno visto, il proprio animale preferito.

## LE PROPOSTE

### Palazzo Besta

(Teglio, Sondrio)



#### DURATA

90 minuti

#### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione sono accolte via e-mail: [drm-lom.palazzobesta@cultura.gov.it](mailto:drm-lom.palazzobesta@cultura.gov.it)

[Verificare gli orari di apertura del museo sul sito web ufficiale della DRMN-LOM.](#)

#### FIABE A PALAZZO

Una lettura animata di alcune delle “Fiabe italiane” di Italo Calvino porterà i bambini ad esplorare le sale cinquecentesche di Palazzo Besta che diventeranno così l’ambientazione dei diversi momenti del racconto fiabesco. Nella seconda parte dell’attività, utilizzando un set di carte illustrate, i bambini potranno inventare una fiaba che avrà tra i suoi protagonisti personaggi, oggetti, luoghi ispirati alla storia e alle caratteristiche della dimora tellina. In classe, con l’aiuto degli insegnanti, i bambini, dopo aver ripercorso la fiaba inventata insieme ai compagni, proveranno a illustrarla, selezionando gli episodi salienti. I materiali prodotti potranno poi essere esposti in museo in una giornata di incontro e restituzione del progetto.

#### ESCAPE ROOM A PALAZZO BESTA

Un fantasma dispettoso ha rubato le chiavi del palazzo e si diverte a chiudere le sale di nascosto! Per poter passare da una stanza all’altra i bambini dovranno superare piccole prove, rispondendo correttamente a quiz a indovinelli. Una visita giocosa e piena di emozioni per conoscere la storia del Palazzo e della famiglia Besta.

#### PALAZZO BESTA È LA MIA CASA

I bambini visiteranno le stanze del Palazzo come se fosse la loro casa: nelle varie sale i bambini potranno svolgere piccole attività quotidiane, come facevano un tempo i Besta: si cucina nel grande camino, si mangia alla tavola nella sala da Pranzo, si danza nel Salone d’Onore e infine si dorme nella Stua in legno.

## LE PROPOSTE

### Palazzo Besta

(Teglio, Sondrio)



#### DURATA

90 minuti

#### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione sono accolte via e-mail: [drm-lom.palazzobesta@cultura.gov.it](mailto:drm-lom.palazzobesta@cultura.gov.it)

[Verificare gli orari di apertura del museo sul sito web ufficiale della DRMN-LOM.](#)

- **OFFERTA EDUCATIVA PER MILANO-CORTINA 2026**

Durante le Olimpiadi invernali Milano Cortina 2026 Palazzo Besta ospiterà la mostra “**Vette. Storie di Sport e montagne**”, ideata e promossa dalla Direzione regionale Musei nazionali Lombardia con il sostegno di Regione Lombardia. La mostra si svolgerà dal 27 gennaio al 30 agosto 2026 e intende celebrare il rapporto tra montagna, sport invernali e cultura, attraverso un percorso espositivo articolato tra spazi interni ed esterni. Per l’occasione i Servizi Educativi propongono attività legate ai temi olimpici e alla rappresentazione dei valori dello sport attraverso i manifesti. Agli insegnanti verrà fornito materiale utile, progettato dalla Fondazione Milano Cortina, per approfondire la storia delle Olimpiadi in classe, prima della visita in museo.

#### **SCUOLA PRIMARIA**

##### **MANIFESTO LAB**

Gli studenti visiteranno il Palazzo e la mostra approfondendo in particolare il tema della comunicazione attraverso i manifesti. Che cos’è un manifesto? Come vengono rappresentati gli atleti, gli sport, i paesaggi? Quali colori vengono usati? Quali emozioni vogliono evocare? L’attività di laboratorio sarà poi dedicata alla creazione di un manifesto.

#### **SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

##### **GIOCHI DI IERI E DI OGGI**

Gli studenti visiteranno il Palazzo approfondendo il tema del recupero da parte dei committenti della cultura classica (Eneide) e di quella rinascimentale (Orlando Furioso), attraverso il tema dei giochi: i giochi nell’antichità e i tornei medievali. La visita alla mostra sarà quindi dedicata al confronto nella rappresentazione degli sport moderni evocata dai manifesti.

## LE PROPOSTE

### Palazzo Besta

(Teglio, Sondrio)



#### DURATA

90 minuti

#### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione sono accolte via e-mail: [drm-lom.palazzobesta@cultura.gov.it](mailto:drm-lom.palazzobesta@cultura.gov.it)

[Verificare gli orari di apertura del museo sul sito web ufficiale della DRMN-LOM.](#)

#### SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

##### MENS SANA IN CORPORE SANO

Gli studenti visiteranno il Palazzo approfondendo i proverbi tratti dagli Adagia di Erasmo da Rotterdam affrescati nel Salone d'Onore che permettono di raccontare come alcuni temi "olimpici" siano sopravvissuti anche in un periodo, il Cinquecento, in cui le Olimpiadi erano state interrotte.

Attraverso i temi della perseveranza, dello sforzo, della vittoria, della sconfitta, dell'equilibrio tra corpo e mente e del rispetto dell'avversario gli studenti visiteranno la mostra rintracciando nei manifesti le stesse intenzioni comunicative del passato.

##### LA MONTAGNA SOSTENIBILE

Gli studenti visiteranno il Palazzo approfondendo il tema del contesto territoriale montano in cui si colloca e delle stanze che ne sono in qualche modo collegate (Stua verde, Stanze d'inverno), conoscendo l'uso del pino cembro (Stua a baule) e delle stufe settecentesche. La visita alla mostra sarà quindi dedicata al tema delle Olimpiadi come motore di sviluppo territoriale e di impatto ambientale. Partendo dai manifesti che raffigurano paesaggi montani o località sciistiche, si avvierà una discussione sull'importanza della sostenibilità.

##### LA VOCE DELLE DONNE

Gli studenti visiteranno il Palazzo approfondendo la storia e il ruolo delle donne della famiglia Besta. Visiteranno poi la mostra osservando le modalità di rappresentazione delle atlete nei manifesti e il parallelismo tra il ruolo della donna nello sport e nella società attraverso esempi di campionesse note che ce l'hanno fatta.

## LE PROPOSTE

### Parco Archeologico e Antiquarium

(Castelseprio, Varese)



#### DURATA

90 minuti

#### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione sono accolte via e-mail: [drm-lom.didattica@cultura.gov.it](mailto:drm-lom.didattica@cultura.gov.it)

[Verificare gli orari di apertura del museo sul sito web ufficiale della DRMN-LOM.](#)

#### **PARCO ARCHEOLOGICO DI CASTELSEPRIO (VA)**

Il Parco Archeologico di Castelseprio comprende i resti di un castrum sviluppatosi nel V secolo d.C. su preesistenze militari del IV secolo d.C., con la pievana di San Giovanni e gli edifici abitativi e di servizio. Il castrum è circondato da poderose mura di cinta turrette, che difendono anche l'avamposto di fondovalle conosciuto come Monastero di Torba. All'esterno delle mura si trovano il borgo e l'oratorio di Santa Maria foris portas, monumento fra i più singolari e importanti dell'Alto Medioevo per l'eccezionale ciclo pittorico dell'abside orientale.

#### **SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO CASTELSEPRIO CROCEVIA DI POPOLI**

Castelseprio è stato teatro e crocevia di popoli, di culture, di tradizioni e di religioni diverse. Qui sono sorte alcune tra le più grandi civiltà del passato che hanno indelebilmente segnato il corso della storia. Gli studenti, a partire dal racconto dei popoli, delle culture, delle tradizioni e delle religioni che si sono succedute nell'area di Castelseprio, approfondiranno alcune delle problematiche legate all'interrelazione tra i diversi popoli, sia dal punto di vista storico che socioculturale, in una passeggiata con l'archeologo densa di aneddoti e curiosità.

#### **SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO SCOPRIRE, PROTEGGERE, VALORIZZARE: ARCHEOLOGIA 2.0**

Gli studenti saranno condotti nell'area archeologica e guidati dall'archeologo che dedicherà loro un approfondimento interattivo direttamente sul campo. Sarà l'occasione per conoscere gli strumenti utilizzati, le metodologie di scavo e accennare ai temi dell'integrità dei siti archeologici, della catalogazione dei reperti e della musealizzazione. In accordo con i docenti di scienze un piccolo focus potrà essere dedicato alle indagini archeometriche (C14, termoluminescenza, osservazioni a microscopio ottico a

## LE PROPOSTE

### Parco Archeologico e Antiquarium

(Castelseprio, Varese)



#### DURATA

90 minuti

#### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione sono accolte via e-mail: [drm-lom.didattica@cultura.gov.it](mailto:drm-lom.didattica@cultura.gov.it)

[Verificare gli orari di apertura del museo sul sito web ufficiale della DRMN-LOM.](#)

scansione SEM). In accordo con i docenti di letteratura e/o di latino un piccolo focus potrà essere dedicato all'importanza delle fonti documentarie.

#### LE PROFESSIONI DEL PARCO ARCHEOLOGICO

Gli studenti saranno condotti nell'area archeologica accompagnati dalle diverse figure professionali che vi lavorano e che si occupano della tutela e della valorizzazione del sito. Archeologi, restauratori, storici dell'arte e architetti mostreranno agli studenti come l'impegno, la professionalità e la passione possano contribuire a preservare il patrimonio culturale.

## LE PROPOSTE

### Parco Nazionale delle Incisioni Rupestri

(loc. Naquane, Capo  
di Ponte, Brescia)



#### DURATA

60 minuti

#### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione  
sono accolte via e-mail:  
[drm-lom.didattica@  
cultura.gov.it](mailto:drm-lom.didattica@cultura.gov.it)

[Verificare gli orari di  
apertura del museo sul  
sito web ufficiale della  
DRMN-LOM.](#)

#### PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI DI NAQUANE (BS)

Il Parco Nazionale delle Incisioni Rupestri in località Naquane è stato istituito nel 1955, primo parco archeologico di arte rupestre italiano e della Valle Camonica. Al suo interno, in un ambiente naturale di grande fascino, sono custodite oltre 100 rocce in arenaria, modellate e levigate dai ghiacciai. Su queste ampie superfici le antiche comunità hanno lasciato i loro segni: figure umane, animali, armi, attrezzi, oggetti reali ma anche immagini simboliche. Il Parco di Naquane è un museo a cielo aperto dove l'arte rupestre e la natura sono unite da un legame forte e antico.

#### **Supporto alla visita per studenti con disabilità.**

Il personale del parco è disponibile a fornire supporto alla visita a studenti diversamente abili attraverso i diversi sussidi realizzati per rendere il parco e il suo patrimonio accessibile a tutti: mappa tattile, calchi, percorso sensoriale, audioguida LIS e guide in CAA.

#### **SCUOLE DI OGNI ORDINE E GRADO**

##### **INSIEME SOTTO IL SEGNO DELL'UNESCO**

Durante l'incontro si spiegherà cosa è l'Unesco e quali sono le caratteristiche del sito n. 94 "Arte rupestre della Valle Camonica", primo sito italiano iscritto nel 1979. Al termine ci si confronterà con gli studenti per sapere quali altri siti Unesco conoscono o quali vorrebbero visitare e perché.

N.B.: Il tema, adatto alle scuole di diversi ordini e gradi, sarà trattato con un linguaggio tecnico adeguato alle fasce d'età.

## LE PROPOSTE

### MUPRE, Museo Nazionale della Preistoria della Valle Camonica

(Capo di Ponte, Brescia)



#### DURATA

90 minuti

#### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione sono accolte via e-mail: [drm-lom.didattica@cultura.gov.it](mailto:drm-lom.didattica@cultura.gov.it)

[Verificare gli orari di apertura del museo sul sito web ufficiale della DRMN-LOM.](#)

#### MUPRE, MUSEO NAZIONALE DELLA PREISTORIA DELLA VALLE CAMONICA (BS)

Il MUPRE-Museo Nazionale della Preistoria della Valle Camonica (via San Martino 7) conserva importanti testimonianze che coprono un lungo arco di tempo: dalla fine del Paleolitico Superiore sino all'età del Ferro quando la Valle è occupata dai Camuni. I reperti provenienti da scavi e da scoperte permettono di scoprire come vivevano le antiche comunità che nel corso dei millenni hanno prodotto il ricco patrimonio di immagini incise sulle rocce, espressione identitaria della Valle.

#### SCUOLE DI OGNI ORDINE E GRADO

##### ABITARE NEL TEMPO: MATERIALI E ARREDI. DAL RIPARO ALLA CAPANNA

Gli studenti saranno aiutati a capire come il tema dell'abitare è cambiato nel tempo e come l'uomo si è adattato ed ha modificato l'ambiente, passando dall'uso di ripari sotto roccia alle capanne. Durante l'incontro, oltre all'osservazione dei reperti esposti, sarà possibile anche toccare alcune copie di reperti ceramici della tradizione camuna.

N.B.: Il tema, adatto alle scuole di diversi ordini e gradi, sarà trattato con un linguaggio tecnico adeguato alle fasce d'età.

## LE PROPOSTE

### Museo Archeologico Nazionale della Valle Camonica

(Cividate Camuno,  
Brescia)



#### DURATA

90 minuti

#### MODALITÀ DI ISCRIZIONE E INFORMAZIONI

Le richieste di iscrizione  
sono accolte via e-mail:  
[drm-lom.didattica@  
cultura.gov.it](mailto:drm-lom.didattica@cultura.gov.it)

[Verificare gli orari di  
apertura del museo sul  
sito web ufficiale della  
DRMN-LOM.](#)

#### **MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DELLA VALLE CAMONICA DI CIVIDATE CAMUNO (BS)**

Il Museo Archeologico Nazionale della Valle Camonica a Cividate Camuno (Piazzale Giacomini 2) racconta le vicende che, dopo la conquista romana nel 16 a.C., interessarono il territorio e l'incontro tra i Camuni e i Romani che portarono in Valle i loro modelli e il loro stile di vita. Sul finire del I sec. a.C. fu fondata Civitas Camunnorum, non solo dotata di ricche domus con ambienti affrescati e pavimenti in mosaico ma anche dei tipici spazi pubblici romani: foro, terme, teatro e anfiteatro.

#### **SCUOLE DI OGNI ORDINE E GRADO ABITARE NEL TEMPO: MATERIALI E ARREDI. DALLA CAPANNA ALLA DOMUS**

Nel corso della visita gli studenti osserveranno, grazie agli straordinari ritrovamenti della "casa di Pescarzo", il modello di "casa alpina" a base seminterrata. A seguire, vedranno i cambiamenti introdotti dall'arrivo dei Romani e come erano strutturate e arredate le domus di Civitas Camunnorum.

N.B.: Il tema, adatto alle scuole di diversi ordini e gradi, sarà trattato con un linguaggio tecnico adeguato alle fasce d'età.



**CONTATTI**

Direzione regionale Musei nazionali Lombardia  
Palazzo Arese Litta  
Corso Magenta, 24 – 20123 Milano  
tel. 02 80294401

[drm-lom.didattica@cultura.gov.it](mailto:drm-lom.didattica@cultura.gov.it)  
[www.museilombardia.cultura.gov.it](http://www.museilombardia.cultura.gov.it)

**PER INFORMAZIONI**

[drm-lom.didattica@cultura.gov.it](mailto:drm-lom.didattica@cultura.gov.it)