



**DIREZIONE
REGIONALE
MUSEI NAZIONALI
LOMBARDIA**



Educazione al patrimonio per le scuole

**Offerta educativa per le scuole del territorio
2026 – 2027**



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

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

2. Sala degli Specchi,
Palazzo Litta

3. Scalone d'Onore,
Palazzo Litta



2



3



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

La meravigliosa tecnica del mosaico

I bambini potranno scoprire il museo attraverso il tema del mosaico, approfondendo le tecniche utilizzate nell'antichità. L'attività di laboratorio prevede la realizzazione di **composizioni musive** mediante l'utilizzo di tessere in cartoncino colorato, con cui verranno completate le silhouettes di alcuni reperti osservati durante la visita. Il laboratorio è modulabile in base all'età e alle esigenze dei partecipanti ed è adatto anche agli alunni dei primi anni della scuola primaria.

La pittura preistorica

I bambini potranno avvicinarsi all'arte preistorica attraverso un laboratorio creativo dedicato alla scoperta della pittura rupestre. L'attività prevede la realizzazione di **impronte delle mani** in positivo e in negativo, sperimentando tecniche ispirate a quelle utilizzate dall'uomo preistorico. Il laboratorio è accompagnato da una breve visita guidata ai reperti di industria litica, per osservare strumenti e oggetti della preistoria in modo semplice e coinvolgente.

Iscrizione e informazioni

Le richieste di iscrizione sono accolte via e-mail:

drm-lom.archeovigevano@cultura.gov.it

Contatti Tel. 038172940

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

del museo. Verificare gli orari di apertura del museo sul sito web: museilombardia.cultura.gov.it

■ Scuola primaria

Il mestiere dell'archeologo

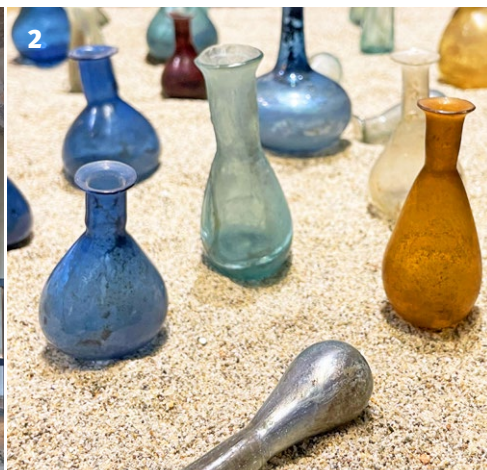
Gli studenti potranno scoprire il mestiere dell'archeologo, approfondendo quali informazioni si possono ricavare dallo scavo e dallo studio dei reperti archeologici. L'attività di laboratorio **prevede l'osservazione di riproduzioni di reperti e la compilazione di apposite schede**: gli studenti saranno invitati a descrivere, disegnare e misurare gli oggetti, simulando le operazioni di documentazione e preparazione al deposito.

Scudi celtici

Gli studenti potranno avvicinarsi al mondo dei Celti e dei popoli preromani, scoprendo aspetti della loro vita quotidiana, dei loro simboli e della loro cultura. L'attività di laboratorio prevede la realizzazione e decorazione di uno scudo ispirato ai **modelli antichi**, attraverso l'uso di forme, colori e motivi caratteristici dell'epoca. Il laboratorio è accompagnato da una breve visita guidata ai corredi tombali del periodo, durante la quale verranno presentati abbigliamento, ornamenti ed elementi della cultura preromana locale.

1. Museo Archeologico Nazionale della Lomellina di Vigevano (PV), Porzione della Terza Scuderia del Castello Sforzesco

2. Museo Archeologico Nazionale della Lomellina di Vigevano (PV), Balsamari in vetro di epoca imperiale





Architettura romana

Gli studenti potranno avvicinarsi al mondo dell'architettura romana, scoprendo forme, motivi decorativi e funzioni degli edifici antichi. L'attività di laboratorio prevede l'osservazione e la riproduzione grafica di elementi decorativi come antefisse, metope e ornamenti architettonici, ispirati ai **modelli dell'età romana**. Il laboratorio è accompagnato da una breve visita guidata ai reperti dedicati all'architettura, per conoscere materiali, decorazioni e caratteristiche degli edifici dell'antica Roma.

■ Scuola secondaria di primo 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).

Scoprire e riprodurre gli spazi del museo

Gli studenti potranno osservare e comprendere gli spazi e i dettagli architettonici **della scuderia e della falconiera**, approfondendone caratteristiche e funzioni. L'attività di laboratorio prevede la rielaborazione grafica e la modellizzazione di alcuni elementi osservati, attraverso l'utilizzo di fogli, cartoncini e materiali di uso comune.

■ Scuola secondaria di secondo grado

Le elezioni nel mondo romano

Gli studenti potranno approfondire la vita politica dell'antica Roma, conoscendo i principali aspetti legati alla cittadinanza, alle magistrature e alle modalità di partecipazione alla vita pubblica. Il percorso, articolato in due o tre incontri, prevede un'attività di role play duran-

te la quale gli studenti **saranno coinvolti in un comizio elettorale**: presenteranno candidature, discuteranno programmi e parteciperanno alla votazione secondo le modalità dell'epoca romana. L'esperienza è accompagnata da una visita guidata con particolare attenzione ai reperti che testimoniano l'ingresso della Lomellina nel mondo della cittadinanza e della politica romana.

Una faida longobarda

Gli studenti potranno approfondire la società longobarda, conoscendo aspetti della vita quotidiana, dell'organizzazione sociale e del sistema giuridico dell'epoca. Il percorso, articolato in due o tre incontri, prevede un'attività di role play durante la quale gli studenti saranno chiamati ad analizzare e risolvere casi di faida ispirati a situazioni storiche, applicando le norme dell'**Editto di Rotari**. L'esperienza è accompagnata da una breve visita guidata ai reperti del periodo longobardo, per osservare da vicino oggetti e testimonianze della cultura materiale.

3. Museo Archeologico Nazionale della Lomellina di Vigevano (PV), Anelli della Necropoli di Gambolo, Dosso della Guardia, Età del Bronzo Recente





Regina. Sperimentatrice geniale

Al primo piano del MANLo di Vigevano è allestita un'esposizione dedicata all'artista **Regina Cassolo**. Figura eclettica e sperimentatrice, Regina ha attraversato il Novecento esplorando materiali, forme e tecniche differenti, sviluppando un percorso originale che dialoga con la natura, la geometria e l'astrazione. I percorsi prevedono visite guidate in dialogo diretto con le opere e laboratori partecipati, pensati per tradurre l'osservazione in esperienza attiva e creativa. Con attività diversificate per età e grado scolastico, gli studenti saranno invitati a esplorare contenuti, tecniche e contesti, sviluppando capacità di osservazione, rielaborazione e interpretazione personale.

■ Scuola dell'infanzia

I miei fiori

Regina Cassolo ha avuto una profonda connessione con il mondo vegetale, in particolare negli anni dell'isolamento forzato valtellinese. Il laboratorio aiuterà i bambini a capire come la rappresentazione dei fiori abbia aiutato Regina a superare questo momento e come sia stata fondamentale in tutto il suo percorso artistico. I bambini, visitando la collezione di Regina e, in particolare, le opere che **prendono spunto dal mondo vegetale**, verranno guidati nella realizzazione del loro personale fiore con l'utilizzo delle stesse tecniche impiegate da Regina, in particolare per quello che riguarda l'uso dei colori vegetali.

■ Scuola primaria (classi prime e seconde)

Le parole di Regina

Visita alla scoperta delle opere di Regina attraverso lo strumento del glossario. Gli studenti, in fase di apprendimento della scrittura, verranno invitati a conoscere specifici oggetti o temi, a scriverne i nomi, a disegnarli, interiorizzando così i contenuti attraverso un personale **"alfabeto di Regina"**.

■ Scuola primaria (classi terze)

Regina, dove sei?

Visita alla scoperta delle opere di Regina attraverso l'esplorazione spaziale delle tappe reginiane, a partire dall'allestimento. La visita sarà supportata infatti da mappe che, grazie a indizi di forme e colori, sapranno creare una **“geografia” di Regina**, fissando le tappe fondamentali del suo percorso artistico e aiutando gli studenti a comprenderne meglio l'evoluzione nel tempo. L'attività stimola anche l'orientamento spaziale e le competenze geografiche.

4. Allestimento della mostra **“Regina. Sperimentatrice geniale”** presso il Museo Archeologico Nazionale della Lomellina di Vigevano (PV)





■ Scuola primaria (classi quarte e quinte)

Soggetti e oggetti

Visita alla scoperta delle opere di Regina attraverso il **tema del “soggetto” e dell’“oggetto”**: individuazione delle figure (animali, vegetali, personaggi, forme), comprensione delle caratteristiche iconografiche e delle mutevoli possibilità di rappresentazione degli stessi nel viaggio dall'accademismo all'astrazione. L'esito del percorso sarà l'elaborazione di piccoli libri illustrati contenenti, pagina per pagina, l'evoluzione del soggetto o oggetto prescelto, dalla figurazione fino all'allontanamento definitivo dalla sua forma espressionale.

■ Scuola secondaria di primo grado

La geometria dei fiori

Il laboratorio propone agli studenti di indagare la botanica del fiore attraverso la geometrizzazione delle forme naturali, ispirandosi alla ricerca artistica di Regina Cassolo. L'attività prevede la **creazione di un erbario di classe** e sarà l'occasione per riflettere sulla struttura del fiore da un punto di vista scientifico e sulla sua trasformazione astratta nell'arte contemporanea.

■ Scuola secondaria di secondo grado

Regina e il design del futuro

Il laboratorio è pensato per studenti delle scuole superiori con l'obiettivo di approfondire il legame tra arte, design e innovazione tecnologica, partendo dalle sperimentazioni di Regina Cassolo Bracchi. Dopo una visita guidata alla mostra, gli studenti saranno invitati a **riflettere sul concetto di “sperimentazione”** nell'arte e sul suo dialogo con i linguaggi contemporanei del design e della produzione industriale, con un focus sulle opere in alluminio e sul loro rapporto con la geometria, la funzionalità e l'estetica.



**5. Allestimento della mostra
“Regina. Sperimentatrice
geniale” presso il Museo
Archeologico Nazionale della
Lomellina di Vigevano (PV)**



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**.

1. Castello Scaligero di Sirmione (BS), vista dal lago di Garda

2. Castello Scaligero di Sirmione (BS). Muratura nord della darsena

Iscrizione e informazioni

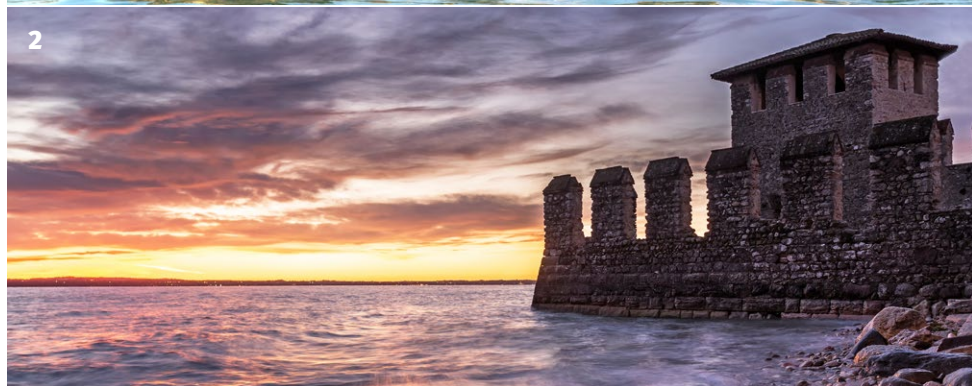
Le richieste di iscrizione sono accolte
via e-mail:
drm-lom.didattica@cultura.gov.it

Verificare gli orari di apertura del museo
sul sito web:

museilombardia.cultura.gov.it

Il Restauro tra arte e tecnologia: una fortezza ritrovata

Gli studenti potranno approfondire il **tema del restauro architettonico** attraverso il caso del Castello Scaligero di Sirmione, scoprendo come si interviene sul patrimonio storico e quali strumenti vengono utilizzati per studiarlo e conservarlo. Il percorso prevede una visita al Castello con particolare attenzione agli elementi restaurati, accompagnata dall'osservazione di un modello tridimensionale della fortezza. Gli studenti saranno poi coinvolti in un'attività progettuale che li porterà a **formulare ipotesi di intervento** e a rappresentarle attraverso disegni, modelli in scala o strumenti di modellazione digitale 3D.





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 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.

■ 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.

1. Grotte di Catullo e Museo Archeologico di Sirmione (BS), Criptoportico

2. Grotte di Catullo e Museo Archeologico di Sirmione (BS), Campo delle Noci e Lido delle Grotte visti dal lago

Iscrizione e informazioni

Le richieste di iscrizione sono accolte
via e-mail:

drm-lom.didattica@cultura.gov.it

I percorsi possono essere
personalizzati in base
alle esigenze degli
insegnanti.

I percorsi *SensAzioni*

e *Un giorno da archeologo*,
opportunamente
declinati, possono essere
adattabili a tutti gli ordini
e gradi scolastici.

■ Adattabile a scuole di ogni ordine e grado

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.





Villa Romana di Desenzano del Garda (BS)

L'area archeologica della Villa Romana di Desenzano è una delle più importanti **vile 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 potranno rielaborare i contenuti della visita attraverso un'attività partecipata. Il laboratorio prevede l'utilizzo di carte illustrate, descrizioni libere, mimi e riferimenti ai luoghi di osservazione dei reperti, trasformando i termini appresi in strumenti di narrazione. Gli alunni saranno invitati a **diventare narratori**, collegando oggetti, contesti e significati e costruendo un racconto personale delle iconografie e degli spazi del museo.

■ 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.

Iscrizione e informazioni

Le richieste di iscrizione sono accolte

via e-mail:

drm-lom.villadesenzano@cultura.gov.it

Verificare gli orari di apertura del museo
sul sito web:

museilombardia.cultura.gov.it

■ Scuola secondaria di secondo grado

La villa accessibile

Gli studenti approfondiranno 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.

1. Villa Romana di
Desenzano del Garda (BS),
Mosaico delle stagioni





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 co-

Iscrizione e informazioni

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

Verificare gli orari di apertura del museo
sul sito web:
museilombardia.cultura.gov.it

nosceranno la storia e le ragioni di questo monumento. Leggeranno poi **due articoli di giornale dell'epoca**, uno di fronte anarchico e uno di fronte monarchico. Potranno confrontare così come lo stesso fatto possa essere interpretato in modi opposti, commentandolo con i propri docenti.



**1. Cappella Reale
Espiatoria, Particolare
della decorazione
della volta del Sacello**



**Palazzo
Besta**

Le proposte
Teglio, Sondrio
Durata 90 minuti

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 valtellinesi. Il piano terreno ospita l'Antiquarium Tellinum, raccolta di stele incise dell'**Età del Rame**.

■ Scuola dell'infanzia e primi anni della scuola primaria

Escape Room a Palazzo Besta

Un fantasma dispettoso ha nascosto le chiavi del Palazzo e le sale si chiudono una dopo l'altra. Attraverso quiz, indovinelli e prove di osservazione, i bambini saranno guidati alla scoperta degli ambienti della dimora e della storia della **famiglia Besta**. Un percorso ludico che favorisce collaborazione, orientamento e conoscenza del patrimonio culturale.

Palazzo Besta è la mia casa

Il Palazzo diventa una grande casa da abitare. Attraversando le sue sale, i bambini scopriranno come si viveva nel Cinquecento, immaginando gli ambienti come spazi della **vita quotidiana**: la cucina, la sala da pranzo, il salone per le feste e le camere da letto. Un'esperienza che unisce osservazione, immedesimazione e scoperta storica.

Dame e cavalieri

La visita accompagna i bambini alla scoperta degli affreschi ispirati all'**Orlando Furioso** di Ludovico Ariosto. Personaggi, avventure e racconti diventano lo spunto per un laboratorio creativo nel quale realizzare dame e cavalieri con la tecnica del collage.

Iscrizione e informazioni

Le richieste di iscrizione sono accolte
via e-mail:
drm-lom.palazzobesta@cultura.gov.it

Verificare gli orari di apertura del museo
sul sito web:

museilombardia.cultura.gov.it

Animali fantastici

Un percorso dedicato agli animali reali e immaginari rappresentati nelle **decorazioni del Palazzo**. Attraverso l'osservazione guidata degli affreschi, i bambini scopriranno creature curiose e simboliche. Il laboratorio conclusivo sarà dedicato alla creazione di un proprio animale fantastico.

Fiabe a palazzo

Le sale del Palazzo diventano l'ambientazione delle Fiabe italiane di **Italo Calvino**. La visita si sviluppa attraverso momenti di lettura animata e osservazione degli ambienti storici. Utilizzando carte illustrate, i bambini saranno poi invitati a inventare una fiaba originale ispirata ai luoghi, ai personaggi e agli oggetti della dimora.

**1. Palazzo Besta,
Loggiato del cortile
rinascimentale**





■ Scuola primaria

Missione alfabeto

Attraverso una mappa e una serie di indizi, gli alunni sono chiamati a individuare lettere nascoste tra affreschi, stemmi e dettagli architettonici del Palazzo. Il percorso stimola osservazione, logica e collaborazione, conducendo alla ricostruzione dell'**alfabeto del museo**.

Comunicare per immagini.

Simboli e allegorie a Palazzo Besta

Gli studenti scopriranno il linguaggio delle immagini attraverso l'osservazione degli affreschi del Palazzo e delle stele dell'**Antiquarium Tellinum**. Il percorso consentirà di riconoscere simboli, allegorie e significati nascosti, sperimentando infine la realizzazione di un messaggio visivo personale.

Tessere di pietra. Giocare con la preistoria

Attraverso un gioco da tavolo collaborativo, gli studenti conosceranno le statue stele dell'Età del Rame conserva-

**2. Palazzo Besta,
Salone d'onore**

3. Palazzo Besta, Giardino



te nell'Antiquarium Tellinum. L'attività favorisce la comprensione del patrimonio archeologico e del ruolo delle immagini nella comunicazione delle **antiche comunità**.

La preistoria tra le mani

Un **percorso multisensoriale** dedicato alle stele dell'Antiquarium Tellinum. Attraverso l'esplorazione tattile e la manipolazione di riproduzioni archeologiche realizzate con tecniche sperimentali, gli studenti approfondiranno materiali, forme e significati delle testimonianze preistoriche.

■ Scuola secondaria di primo grado

La montagna sostenibile

La visita approfondisce il **rapporto tra patrimonio culturale, ambiente alpino e sostenibilità**. Partendo dagli ambienti del Palazzo legati alla vita in montagna, gli studenti rifletteranno sui temi dello sviluppo turistico e della tutela del territorio attraverso un'attività finale di role play.





La voce delle donne

Il percorso è dedicato alle figure femminili della **famiglia Besta e al loro ruolo nella società del tempo**.

Attraverso la visita e il confronto guidato, gli studenti saranno invitati a riflettere sulla rappresentazione e sul ruolo delle donne tra passato e presente.

■ Scuola primaria e secondaria di primo grado

Bestiadi

La visita al museo è accompagnata da **attività ludiche e prove a squadre** ispirate ai valori della collaborazione, dell'impegno e del fair play. Un percorso che unisce scoperta del patrimonio culturale, movimento e partecipazione attiva.



4. Palazzo Besta, Giardino



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 turrite, 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

Iscrizione e informazioni

Le richieste di iscrizione sono accolte
via e-mail:
parcoarcheologico.castelseprio@cultura.gov.it

Verificare gli orari di apertura del museo
sul sito web:

museilombardia.cultura.gov.it

(C14, termoluminescenza, osservazioni a microscopio ottico a 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.

1. Parco Archeologico di Castelseprio, Resti di edifici dell'antico castrum

2. Parco Archeologico di Castelseprio, Resti della basilica di San Giovanni





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.

Iscrizione e informazioni

Le richieste di iscrizione sono accolte
via e-mail:
drm-lom.didattica@cultura.gov.it

Verificare gli orari di apertura del museo
sul sito web:
museilombardia.cultura.gov.it



**1. Parco Nazionale
delle Incisioni Rupestri
di Naquane (BS),
Roccia incisa**



MuPre
Museo Nazionale
della Preistoria
della Valle Camonica

Le proposte
Capo di Ponte, Brescia
Durata 90 minuti

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.

Iscrizione e informazioni

Le richieste di iscrizione sono accolte
via e-mail:
drm-lom.didattica@cultura.gov.it

Verificare gli orari di apertura del museo
sul sito web:
museilombardia.cultura.gov.it



**1. MuPre, Allestimento
al piano terra del museo**



Museo Archeologico Nazionale della Valle Camonica a 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.

Iscrizione e informazioni

Le richieste di iscrizione sono accolte
via e-mail:
drm-lom.didattica@cultura.gov.it

Verificare gli orari di apertura del museo
sul sito web:
museilombardia.cultura.gov.it



**1. Museo Archeologico
Nazionale della Valle
Camonica, Allestimento
al primo piano del museo**



DIREZIONE
REGIONALE
MUSEI NAZIONALI
LOMBARDIA

**Villa Romana e Antiquarium
di Desenzano del Garda**

Castello Scaligero di Sirmione

**Grotte di Catullo
e Museo Archeologico
Nazionale di Sirmione**

Cappella Espiatoria di Monza

**Complesso Monumentale
e Museo della Certosa di Pavia**

**Museo Archeologico Nazionale
della Lomellina, Vigevano**

**Parco Archeologico
e Antiquarium di Castelseprio**

Palazzo Litta, Milano

Palazzo Besta, Teglio

**MuPre Museo Nazionale
della Preistoria della
Valle Camonica, Capo di Ponte**

**Parco Archeologico Nazionale
dei Massi di Cemmo,
Capo di Ponte**

**Parco Nazionale delle Incisioni
Rupestri, Capo di Ponte**

**Museo Archeologico Nazionale
della Valle Camonica,
Cividate Camuno**



MUSEI ITALIANI

SCARICA L'APP



APPLE STORE



GOOGLE PLAY

Direzione regionale
Musei nazionali Lombardia
Palazzo Arese Litta
Corso Magenta 24, 20123 Milano
+39 02 8029 4401
museilombardia.cultura.gov.it