

Laboratori didattici 2024



Casa Museo
Antonio Gramsci
Ghilarza

Scuola
del l'infanzia

Scuola
Primaria

Scuola
Secondaria
I°

Scuola
Secondaria
II°

didattica@casamuseogramsci.it

● Gramsci e i suoi racconti ●



Fascia utenti consigliata: dai 5 agli 8 anni

Lettura e rappresentazione: durata 30 minuti circa

Attività manuale: durata 2 ora circa



I PARTE: LETTURA E RAPPRESENTAZIONE

Svolgimento attività:

lettura di una storia Gramsciana e rappresentazione della stessa attraverso il supporto di un piccolo teatro all'interno del quale si muoveranno i personaggi.

I partecipanti verranno accompagnati, attraverso la narrazione, alla scoperta dei protagonisti delle fiabe gramsciane che prenderanno vita e interagiranno con i bambini.

II PARTE: ATTIVITA' MANUALE

Seguirà la fase creativa, nella quale ognuno, a modo proprio, potrà realizzare i personaggi e gli altri elementi del racconto.

I partecipanti avranno a disposizione oggetti di recupero, vari materiali e articoli di cancelleria.

Attraverso il gioco e la fantasia i partecipanti potranno trasformare i materiali messi a disposizione, con l'obiettivo di stimolare le doti creative personali, potenziare la manualità e, in particolare, promuovere il rispetto della natura e dell'ambiente.

Costo: € 7,00 a persona

● Un Mondo di Storie ●



Fascia utenti consigliata: dai 3 agli 8 anni

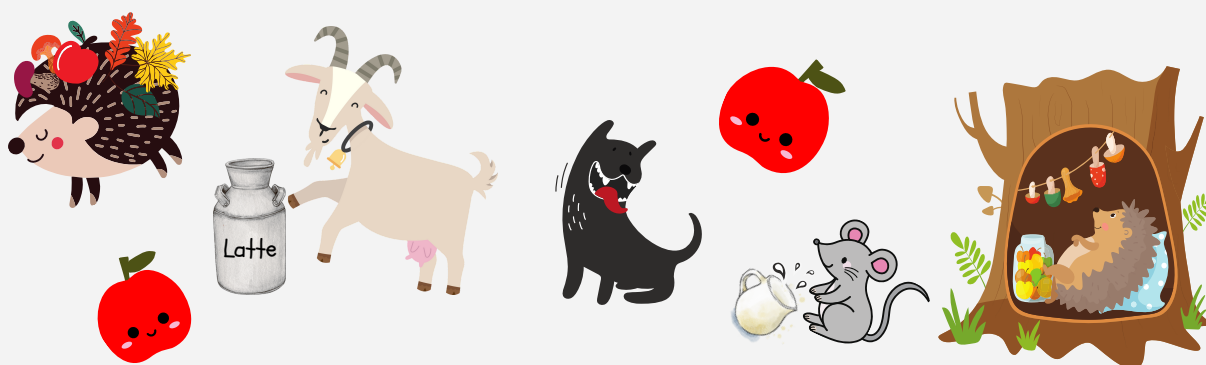
Durata: 2 ora circa



I PARTE:
LETTURA

Svolgimento attività:

Introduzione alla figura di Antonio Gramsci; lettura di una o più storie Gramsciane.



II PARTE:
ATTIVITA' MANUALE

I bambini saranno invitati a partecipare ad un gioco per scoprire i personaggi dei racconti di Antonio Gramsci. Ognuno potrà scegliere, da un contenitore, una scheda raffigurante un elemento del racconto e successivamente applicarla su un pannello in cui sono raffigurati i protagonisti delle suddette storie.

Costo: € 4,00 a persona

● Caccia al tesoro di colori ●



Fascia utenti consigliata: dai 5 agli 8 anni

Durata: 2,5 ore circa



I PARTE:
LETTURA

Svolgimento attività:

Introduzione alla figura di Antonio Gramsci, lettura di una storia e visita alla scoperta di un luogo gramsciano.

II PARTE:
ATTIVITA' E GIOCO

Il mondo là fuori è una fucina di colori: bisogna solo aguzzare la vista per trovarli! Lo Staff del Museo racconterà alcune avventure del piccolo Antonio Gramsci e, successivamente, verrà fornita ai partecipanti una tavolozza di colori come punto di partenza per la caccia al tesoro: col supporto delle guide e degli accompagnatori, i piccoli esploratori intraprenderanno un viaggio alla ricerca degli elementi naturali corrispondenti ai colori della tavolozza. Un'attività sensoriale ispirata alla pedagogia montessoriana che incoraggia l'osservazione del mondo che ci circonda, l'apprendimento e la logica. Come per magia, alla fine della caccia, le tavolozze si trasformeranno in bellissimi quadri!



Costo: € 6,00 a persona

● Ammentu ●



Fascia utenti consigliata: dai 6 anni agli 11 anni

Durata: 2 ora circa



I PARTE:

**VISITA E ORIENTAMENTO ALL'INTERNO DELLA CASA MUSEO
ANTONIO GRAMSCI**

Svolgimento attività:

Con la visita introduttiva i partecipanti entreranno in contatto con gli spazi della Casa Museo e la collezione permanente*. Conosceranno alcune curiosità su Antonio Gramsci attraverso gli oggetti più rappresentativi della sua vita: la narrazione degli oggetti in esposizione sarà basata infatti sulle storie che li riguardano in modo da incrementarne la fruizione.

II PARTE:

ATTIVITA' INTERATTIVA

Successivamente alla prima fase di scoperta e conoscenza, i partecipanti saranno invitati a giocare ad un Memory interattivo.

Il Memory è un gioco di carte che richiede concentrazione e memoria (attraverso vari racconti verrà sollecitata l'attenzione dei partecipanti durante la visita guidata, in quanto le informazioni che verranno riportate, saranno poi utili alla strategia del gioco). Il Memory è volutamente realizzato in dimensioni più grandi rispetto allo standard, per consentire ai partecipanti di muoversi attivamente ed entrare in contatto dinamicamente con le carte.

Il gioco può essere realizzato a squadre.

*In questo momento la Casa Museo è sottoposta a importanti lavori di ristrutturazione di cui non si può stabilire il termine preciso. Nell'eventualità che la stessa non sia ancora visitabile, l'attività laboratoriale verterà sull'allestimento museale temporaneo fruibile in Piazza Gramsci 1 (Ghilarza)

Costo: € 7,00 a persona

● Metti in scena la creatività ●



Fascia utenti consigliata: dai 6 anni agli 11 anni

Durata: 2 ora circa



I PARTE:

Racconti su Antonio Gramsci

Svolgimento attività: Racconti e Costruzione di giocattoli.

Antonio Gramsci è sempre stato “curioso come un furetto”, come lui stesso scriveva nelle lettere alla mamma.

La sua curiosità, che emerge fin da bambino, si evince anche nelle creazioni che amava realizzare nel cortile della casa di Ghilarza.

Barchette, velieri, trottole, realizzati con legno e altri elementi naturali, diventavano giochi con i quali immaginava vere e proprie avventure. Lo staff del Museo condurrà gli utenti alla scoperta di racconti e storie sull'infanzia di Antonio Gramsci.

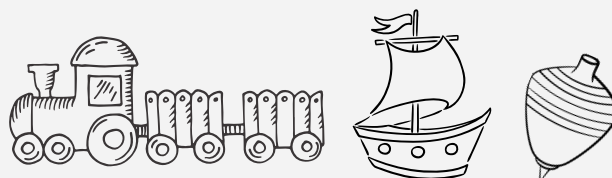
II PARTE:

Costruzione di giocattoli

Dopo un breve racconto relativo a questi aneddoti, ai partecipanti saranno forniti gli strumenti per lasciare spazio alla fantasia e cimentarsi nella realizzazione e/o decorazione di giocattoli.

Giocattoli in legno, compensato o altri materiali, verranno assemblati con semplici tecniche di costruzione, oppure forniti già pronti per la decorazione.

Successivamente ognuno sarà invitato a personalizzare la propria opera, (dipingere, decorare attraverso l'applicazione di foglie, bottoni, tappi ecc).



Costo: € 8,00 a persona

● Laboratorio di fumetto ●



Fascia utenti consigliata: dai 6 anni ai 18 anni

Durata: 1 ora e mezza circa



Al giorno d'oggi il fumetto è il genere letterario maggiormente usato nelle scuole per coinvolgere i giovani lettori sia come consumatori di storie create da altri, sia come produttori di proprie.

Lo scopo è quello di fondere lo studio della storia con il fumetto, aumentare la motivazione allo studio, favorire le esperienze di studio in gruppo, stimolare la curiosità, favorire l'acquisizione della tecnica, stimolare la capacità di progettazione, accrescere le abilità narrative, creative e linguistiche attraverso un racconto inventato per immagini.

CENSURA E PROPAGANDA NEL VENTENNIO FASCISTA I

I PARTE:
didattica

della durata di circa 30 minuti, durante la quale verrà ripercorsa la storia del fumetto: attraverso un breve excursus partendo dalla nascita di questo specifico linguaggio, citandone i pionieri, si arriverà a concentrarsi maggiormente sulla situazione italiana del ventennio fascista.

II PARTE:
pratica

Attraverso le indicazioni e i suggerimenti di un esperto del settore, si analizzeranno e successivamente reinventeranno, alcune strisce / tavole di quotidiani per consentire ai partecipanti di realizzare in prima persona ciò di cui si è precedentemente discusso, tramite la propria creatività.

Costo: € 10,00 a persona, minimo 10 partecipanti

● Laboratorio di fumetto ●



Fascia utenti consigliata: dai 6 anni ai 18 anni

Durata: 1 ora e mezza circa



CENSURA E PROPAGANDA NEL VENTENNIO FASCISTA II

I PARTE: didattica

della durata di circa 30 minuti, durante la quale verranno raccontate storielle e curiosità sul fumetto per ragazzi e sull'animazione, approfondendo lo stato dell'arte nella situazione italiana del ventennio fascista.

II PARTE: pratica

Attraverso le indicazioni e i suggerimenti di un esperto del settore, si realizzeranno brevi strisce a fumetti per consentire ai partecipanti di realizzare in prima persona ciò di cui si è precedentemente discusso, tramite la propria creatività.

Costo: € 10,00 a persona, minimo 10 partecipanti

● Laboratorio di fumetto ●



Fascia utenti consigliata: dai 6 anni ai 18 anni

Durata: 1 ora e mezza circa



CONOSCERE GRAMSCI, BIOGRAFIA A FUMETTI

I PARTE: didattica

della durata di circa 30 minuti, durante la quale verranno ripercorsi i fatti salienti della vita di Antonio Gramsci, dall'infanzia trascorsa a Ghilarza, alla sua carriera come politico e pensatore, al carcere.

II PARTE: pratica

Attraverso le indicazioni e i suggerimenti di un esperto del settore, le conoscenze acquisite verranno trasferite su carta, per consentire ai partecipanti di realizzare in prima persona ciò di cui si è precedentemente discusso, tramite la propria creatività.

Costo: € 10,00 a persona, minimo 10 partecipanti

● Laboratorio di fumetto ●



Fascia utenti consigliata: dai 6 anni ai 18 anni

Durata: 2 ore circa



IO E GRAMSCI

I PARTE: didattica

della durata di circa 1 ora, durante la quale, attraverso le guide del museo si svolgerà una visita nella casa museo Antonio Gramsci di Ghilarza alla "ricerca" di scorci, oggetti particolari, curiosità*

II PARTE: pratica



Attraverso le indicazioni e i suggerimenti di un esperto del settore, le conoscenze acquisite verranno trasferite su carta, cercando di far rivivere la Casa Museo, unendo le proprie sensazioni attuali con l'immaginazione del passato.

I partecipanti potranno così realizzare, tramite la propria creatività, ciò di cui si è precedentemente discusso.

*In questo momento la Casa Museo è sottoposta a importanti lavori di ristrutturazione di cui non si può stabilire il termine preciso. Nell'eventualità che la stessa non sia ancora visitabile, l'attività laboratoriale verterà sull'allestimento museale temporaneo fruibile in Piazza Gramsci 1 (Ghilarza)

Costo: € 10,00 a persona, minimo 10 partecipanti

● Guida per un giorno ●

 Fascia utenti consigliata: dagli 11 anni ai 18 anni 
Durata:

I PARTE: STUDIO E APPROFONDIMENTO su Antonio Gramsci

I partecipanti avranno a disposizione delle schede descrittive, realizzate appositamente dal personale del Museo, all'interno delle quali sarà possibile apprendere informazioni relative alla figura di Antonio Gramsci, alla casa Museo (abitazione nella quale Gramsci ha vissuto dall'età di 7 anni ai 20 anni) e agli oggetti e testimonianze che costituiscono la collezione permanente.

Ogni scheda dispone di informazioni, dati e immagini esplicative che consentiranno di farsi un'idea di quello che potrebbe essere raccontato e descritto nella seconda parte del laboratorio.

Questo tipo di attività, legata all'apprendimento di specifiche informazioni, può essere svolta in autonomia, con l'aiuto di un'insegnante dedicata o col supporto del personale del Museo.

II PARTE: DIVENTA GUIDA PER UN GIORNO

La seconda fase mira a incentivare i partecipanti a immedesimarsi nel ruolo di guida museale e a sviluppare la propria creatività. Le ragazze e i ragazzi verranno spronate/i a realizzare una breve visita guidata, che dovranno poi esporre all'interno del museo*, coadiuvati per ogni evenienza dalle guide del Museo. La visita può essere realizzata nei modi più consoni ai partecipanti, attraverso la propria creatività, le proprie capacità e interessi.

*In questo momento la Casa Museo è sottoposta a importanti lavori di ristrutturazione di cui non si può stabilire il termine preciso. Nell'eventualità che la stessa non sia ancora visitabile, l'attività laboratoriale verterà sull'allestimento museale temporaneo fruibile in Piazza Gramsci 1 (Ghilarza)

Costo: € 6,00 a persona