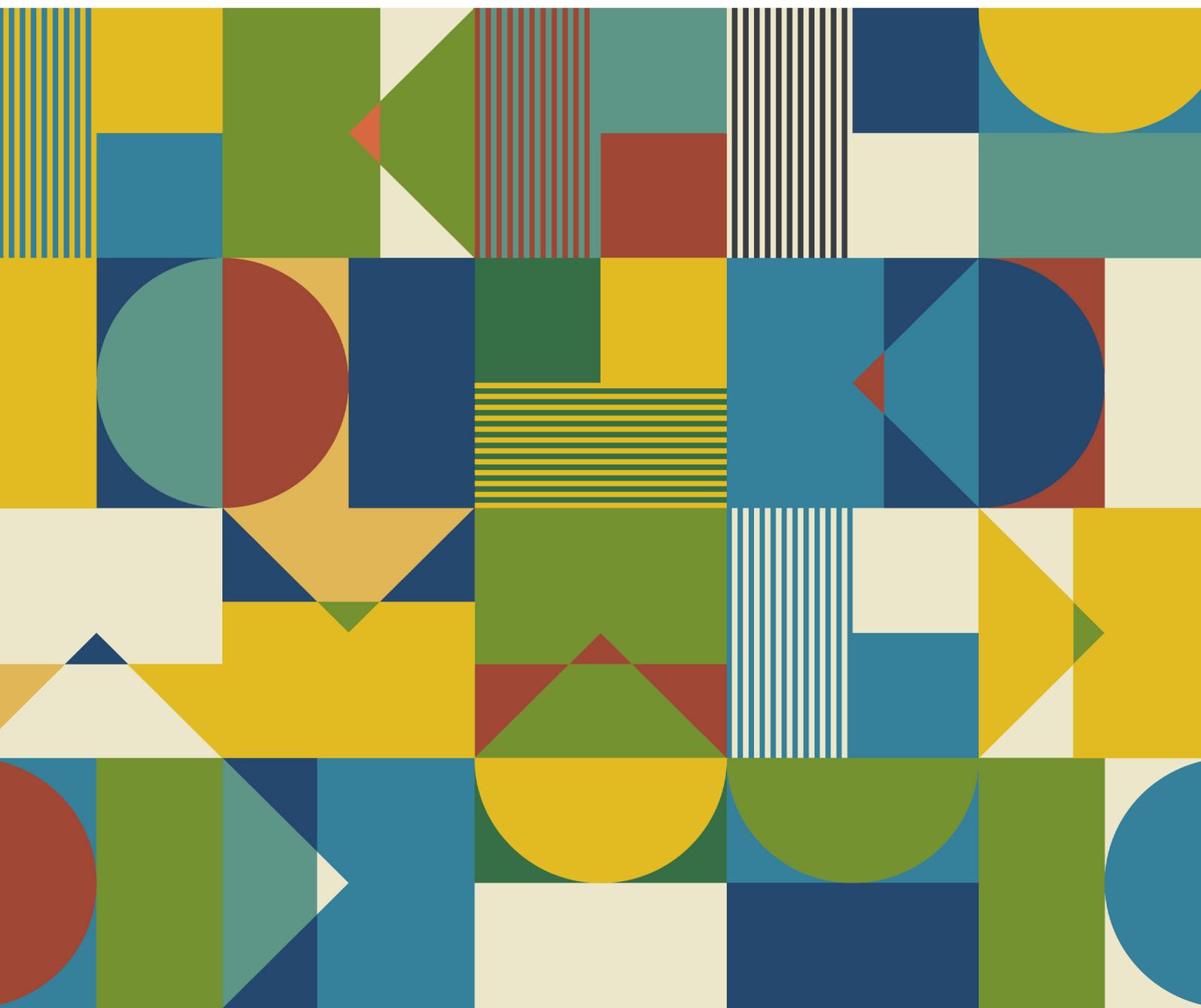


Musei  
civici  
Perugia

O f f e r t a  
e d u c a t i v a  
2 0 2 2 / 2 0 2 3





# Indice

Museo civico di Palazzo della Penna	5
Cappella di San Severo	10
Complesso templare di San Bevignate	12



# Presentazione

All'avvio del nuovo anno scolastico Munus presenta l'offerta culturale per le attività didattiche museali.

Il Museo civico di Palazzo della Penna, la Cappella di San Severo e Il Complesso Templare di San Bevignate saranno i centri propulsivi dell'iniziativa attraverso proposte ludico educative legate ai luoghi, alle opere e alle collezioni permanenti o temporanee in essi contenute.

Un'iniziativa che, curata nella qualità e nello spessore, punta ad avvicinare gli studenti al patrimonio storico artistico e culturale del proprio territorio, in una proficua interazione tra sistema scolastico e sistema museale.

L'obiettivo primario sarà la fruizione continuativa e consapevole dei tre siti e delle opere in essi contenute da parte degli studenti di ogni ordine e grado, verso una partecipazione attiva alla vita culturale della città di Perugia.

Conoscenza e fruizione divengono così due concetti attivi: gli studenti, dalla scuola materna fino all'ultima classe degli istituti superiori, saranno sollecitati a interagire con i musei nella prospettiva di rendere tali luoghi dei punti di riferimento e di incontro.

Per il numero massimo di partecipanti, le modalità e i tempi di erogazione dei laboratori si prega di rivolgersi a **palazzodellapenna@munus.com**

Tutti i laboratori sono erogabili, previa comunicazione, anche da remoto.

Offerta educativa 2022/2023

**Museo civico  
di  
Palazzo della Penna**



# GERARDO DOTTORI: IL FUTURISMO E LE SUE INVENZIONI



Dove		Palazzo della Penna
Durata		3 ore circa
Costo		5 euro cad. Sotto i 20 partecipanti 100 euro
Destinatari		Dalla scuola d'infanzia alla secondaria di secondo grado

Un itinerario per scoprire il Futurismo e le sue declinazioni. Dopo la presentazione dell'avanguardia futurista e delle sue molteplici espressioni artistiche, letterarie e performative, gli studenti approfondiranno la collezione dedicata a Gerardo Dottori e i futuristi umbri attraverso un approccio visuale esplorativo. L'itinerario è completato da un'attività laboratoriale a scelta tra una delle seguenti opzioni:

## FORME E COLORI IN VOLO

### PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA

Un laboratorio per vedere il mondo con gli occhi di un futurista: attraverso l'uso di differenti tecniche i partecipanti saranno guidati nell'elaborazione di una veduta di paesaggio ispirata all'Aeropittura, immaginandosi a bordo di un aereo.

## L'ATELIER FUTURISTA

### PER LA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Un'attività per creare un'opera d'avanguardia attraverso la sperimentazione del collage polimaterico secondo lo stile futurista.

## PAROLE IN LIBERTA'

### PER LA SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Un'attività poetica e grafica per immergersi nella letteratura futurista attraverso un componimento parolibertista.

## UMBRIA ANNI TRENTA: Ilario Ciaurro e Gerardo Dottori fra Terni e Perugia



Dove		Palazzo della Penna - Museo d'arte moderna e contemporanea "Aurelio De Felice"
Durata		2 incontri di 2 ore e 30 circa
Costo		5 euro a incontro
Destinatari		Scuola secondaria di primo e secondo grado

L'itinerario si compone di due appuntamenti, uno a Perugia e uno a Terni, per conoscere la scena artistica umbra degli anni Trenta attraverso la conoscenza dell'Aeropittura, della Scuola ternana e dei rispettivi protagonisti, comprendendo gli antagonismi e le contaminazioni stilistiche.

Le visite saranno integrate da attività laboratoriali dedicate alla rielaborazione creativa delle opere discusse.

In collaborazione con:

**CAOS**  
Centro Arti Opificio Siri



Coop. Le Macchine Celibi

## A SPASSO NEL TEMPO: IL MITO ILLUSTRATO



Dove		Palazzo della Penna
Durata		2 ore circa
Costo		5 euro cad. Sotto i 20 partecipanti 100 euro
Destinatari		Dalla scuola primaria alla secondaria di secondo grado

Un itinerario per conoscere e approfondire l'iconografia mitologica che caratterizza il ciclo di affreschi in stile neoclassico realizzato nel 1812 da Antonio Castelletti nei soffitti del piano nobile di Palazzo della Penna.

Al termine della visita guidata si procederà a ragionare sulle attualizzazioni della mitologia nelle produzioni visive contemporanee per comprenderne l'evoluzione dall'antichità fino ai giorni nostri. Il percorso è completato da un'attività laboratoriale sviluppata attraverso la realizzazione di una storia illustrata o la progettazione in chiave contemporanea di un fumetto, un videogioco, un gioco di ruolo.

# ALLA SCOPERTA DELL'ANTICO NEL PALAZZO DELLA PENNA



Dove		Palazzo della Penna
Durata		2 ore circa
Costo		5 euro cad. Sotto i 20 partecipanti 100 euro
Destinatari		Dalla scuola d'infanzia alla secondaria di secondo grado

Un viaggio alla scoperta delle antiche costruzioni presenti nel cuore di Palazzo della Penna: i resti del teatro romano e la strada medievale.

L'itinerario è completato da un'attività laboratoriale a scelta tra una delle seguenti opzioni:

## TRACCE MAGICHE

### PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Attraverso la tecnica del frottage gli studenti saranno chiamati a far emergere il rilievo delle antiche pietre del teatro romano e i mattoni della strada medievale con il caratteristico andamento a *opus spicatum* o spina di pesce.

## STORIE DI VITA RITROVATA

### PER LA SCUOLA PRIMARIA

A seguito di una breve presentazione di opere e immagini mediante l'uso del Kamishibai gli studenti eseguiranno un elaborato grafico che ricrei un momento di vita quotidiana dell'epoca romana o medievale per poi presentarlo raccontandone la storia.

## L'ANTICO DAL VERO

### PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

La prima forma di espressione artistica, il disegno dal vero, era un tempo utilizzato dai grandi artisti come esercizio per la formazione della "mano" e la comprensione delle antichità attraverso l'osservazione e il rilievo a vista. Gli studenti saranno chiamati a realizzare dal vero un dettaglio architettonico tratto dai resti romani del teatro Marzio o dalla strada medievale, al fine di catturare le caratteristiche e le particolarità di linee e materiali.

## JOSEPH BEUYS: VITA, ARTE E SOCIETA'



Dove		Palazzo della Penna
Durata		3 ore circa
Costo		5 euro cad. Sotto i 20 partecipanti 100 euro
Destinatari		Dalla scuola primaria alla secondaria di secondo grado

Un percorso per scoprire l'artista tedesco comprendendo la grande attualità del suo pensiero. Dopo una prima introduzione alla vita e alla filosofia di Beuys, i partecipanti approfondiranno la performance tenutasi nel 1980 presso la Rocca Paolina durante la quale l'artista realizzò le sei lavagne di Opera Unica, oggi conservate nella collezione civica perugina.

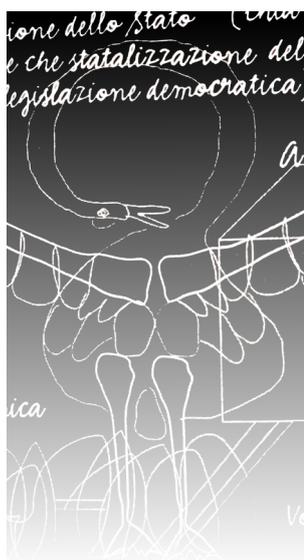
L'itinerario è completato dalla seguente attività laboratoriale:

### NEL MONDO DI BEUYS

#### PER LA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO

Per conoscere la personale iconografia ideata dell'artista tedesco, andando oltre le apparenze, i partecipanti saranno guidati, su livelli diversi, in un gioco di approfondimento dei simboli che porti alla creazione di un elaborato grafico ispirato all'esperienza visiva e concettuale delle lavagne.

## SIAMO TUTTI ARTISTI: BEUYS FOR KIDZ!



Dove		Palazzo della Penna
Durata		1 ora e 30 circa
Costo		5 euro cad. Sotto i 20 partecipanti 100 euro
Destinatari		Scuola d'infanzia e primaria

Un racconto Kamishibai per capire i valori universali dietro la vita e l'opera di Joseph Beuys, scoprendo il significato dei suoi "geroglifici" sulle lavagne e la storia performativa che ha portato alla loro nascita.

Al termine della storia i partecipanti visiteranno la collezione riconoscendo nelle lavagne i simboli precedentemente raccontati per poi realizzare un'opera collettiva ragionando sulla loro idea di giustizia e di natura.

# Cappella di San Severo



# CAPPELLA DI SAN SEVERO



Dove		Cappella di San Severo (visita) - Palazzo della Penna (attività didattica)
Durata		2 ore circa
Costo		5 euro cad. Sotto i 20 partecipanti 100 euro
Destinatari		Dalla scuola primaria alla secondaria di secondo grado

Un itinerario per approfondire i temi legati all'affresco Trinità e Santi realizzato da due grandi maestri del Rinascimento: Raffaello Sanzio e Pietro Vannucci detto Il Perugino.

L'itinerario è completato da un'attività laboratoriale a scelta tra una delle seguenti opzioni:

## LA BOTTEGA DELL'ARTISTA

### PER LA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Nella cappella di San Severo è possibile osservare l'impiego di numerose tecniche artistiche tipiche della bottega rinascimentale. Gli studenti mediante tecniche grafiche o pittoriche dovranno ricreare un dettaglio dell'affresco seguendo l'iter progettuale di bottega, dall'ideazione all'opera finita.

## SIMBOLI NELL'ARTE: I SANTI

### PER LA SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Gli studenti saranno chiamati a rispondere a un breve quiz a risposta multipla poi integrato da un ulteriore approfondimento visivo; saranno proiettate delle immagini con opere a soggetto sacro che avranno lo scopo di illustrare gli attributi simbolici caratterizzanti i santi principali della storia dell'arte.

# Complesso Templare di San Bevignate



# COMPLESSO TEMPLARE DI SAN BEVIGNATE



Dove		Complesso Templare di San Bevignate
Durata		2 ore e mezza
Costo		5 euro cad. Sotto i 20 partecipanti 100 euro
Destinatari		Dalla scuola d'infanzia alla secondaria di secondo grado

L'attività intende approfondire la storia della chiesa di San Bevignate e dell'Ordine Templare e i resti archeologici ipogei quali le pavimentazioni romane mosaicate e la fullonica.

L'itinerario è completato da un'attività laboratoriale a scelta tra una delle seguenti opzioni:

## CAVALLI E CAVALIERI TEMPLARI

### PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA E LA SCUOLA PRIMARIA

Attività per scoprire le raffigurazioni dei cavalli, fondamentali nella vita Templare, nelle rappresentazioni artistiche. Sulla base degli affreschi osservati i partecipanti realizzeranno il loro cavallo Templare, la testa e le bardature con carta o cartoncino e il corpo con un'asticella di legno.

## CACCIA AL TESORO TEMPLARE

### PER LA SCUOLA PRIMARIA E LA SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO

Affascinante percorso all'interno del complesso con indovinelli ed enigmi per conoscere a fondo il sito e la storia dell'Ordine Templare.

## GLI AFFRESCHI TEMPLARI

### PER LA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO

Ogni partecipante realizzerà un disegno ispirato all'iconografia del ciclo pittorico di San Bevignate. Successivamente l'immagine verrà riportata su un supporto maltato mediante la tecnica dell'affresco.



## CONTATTI

Museo civico di Palazzo della Penna  
via Podiani 11, Perugia

Cappella di San Severo  
Piazza Raffaello, Perugia

Complesso Templare di San Bevignate  
Via Enrico Dal Pozzo 145, Perugia

Per informazioni e prenotazioni:

**075 9477727**

(numero attivo in orario di apertura di Palazzo della Penna)

[palazzodellapenna@munus.com](mailto:palazzodellapenna@munus.com)

**MUNUS**  
ARTS & CULTURE



**Inquadra il QR code e scopri i nostri giochi online:**

Beuys  
Chalkboard



Dottori  
Chatch'em all



Raffaello  
Pacman

