



**COPIA CONFORME ALL'ORIGINALE PER USO AMMINISTRATIVO E D'UFFICIO  
DELLA DELIBERAZIONE DEL COMMISSARIO STRAORDINARIO CON I POTERI  
DELLA GIUNTA COMUNALE  
N.32 DEL 29-04-2016**

**Oggetto: Determinazione delle tariffe per i servizi erogati dal Museo civico**

*L'anno duemilasedici il giorno ventinove del mese di aprile alle ore 12:00, nella Sede Comunale di Bracciano,*

*Visto il Decreto Prefettizio n. 340656/1269/2012 del 01 dicembre 2015, con il quale, a seguito dello scioglimento anticipato del Consiglio Comunale, la sottoscritta è stata nominata Commissario Prefettizio del Comune di Bracciano ed il successivo D.P.R. 07 gennaio 2016, con il quale la medesima veniva nominata Commissario Straordinario; ai sensi e per gli effetti dell'art. 48 del TUEL 267/2000, con i poteri della Giunta Comunale, ha adottato la seguente deliberazione.*

*Assiste il Segretario Generale Dr.ssa Manuela De Alfieri, ai sensi dell'art. 50 comma 3 lett. a dello Statuto comunale.*

**IL COMMISSARIO STRAORDINARIO**

**Premesso che:**

- con deliberazione di Giunta Comunale n. 342 del 27/07/2005 è stato istituito il Museo civico con sede nei locali al piano terra del complesso di S. Maria Novella;
- il museo è entrato a far parte dell'Organizzazione Museale Regionale (OMR) con decreto del Presidente della Regione Lazio 28 febbraio 2008 n°107 in quanto rispetta gli standard regionali;
- il museo è attualmente capofila del Sistema Regionale tematico MUSART, che comprende tutti i musei storico artistici del Lazio compresi nell'OMR;
- dal 2006, anno della sua apertura, il museo ha avuto un costante aumento del numero di visitatori, passando dai 1649 del 2006 ai 3052 del 2015;
- l'ingresso al museo è a pagamento secondo le seguenti tariffe: € 3,00 per il biglietto intero e di € 1,50 per il ridotto;
- con deliberazione di Giunta Comunale n. 91 del 05/03/2015 sono state riviste le politiche di gratuità e di riduzione dei biglietti, che sono state così regolate:

**Riduzioni:**

- gruppi di minimo 20 persone;
- scolaresche in visita d'istruzione ;
- residenti Regione Lazio da 14 a 34 anni con tessera CTS e CGE;
- studenti iscritti alle accademie di belle arti o a corrispondenti istituti dell'Unione Europea;

studenti dei corsi di laurea, laurea specialistica o perfezionamento post-universitario e dottorati di ricerca delle seguenti facoltà: architettura, conservazione dei beni culturali, scienze della formazione o lettere e filosofia con indirizzo archeologico o storico-artistico (le medesime agevolazioni sono consentite a docenti e studenti di facoltà o corsi corrispondenti, istituiti negli Stati dell'Unione Europea);

**Gratuità:**

cittadini dell'Unione Europea fino a 19 anni;

adulti oltre 65 anni;

residenti a Bracciano, mediante esibizione di documento che attesti la residenza;

scolaresche delle scuole elementari e medie di Bracciano;

soci ICOM;

soci ICCROM;

guide turistiche dell'Unione europea nell'esercizio della propria attività professionale, mediante esibizione di valida licenza rilasciata dalla competente autorità;

interpreti turistici dell'Unione europea quando occorra la loro opera a fianco della guida, mediante esibizione di valida licenza rilasciata dall' autorità competente;

personale docente della scuola, purché provvisto del modello di cui al decreto MIBACT 19.2.2014;

studiosi italiani e stranieri per motivi di studio o di ricerca attestate da istituzioni scolastiche o universitarie, accademie, istituti di ricerca e di cultura italiani o stranieri ovvero per particolari e motivate esigenze, mediante autorizzazione del direttore;

giornalisti in regola con il pagamento delle quote associative, mediante esibizione di idoneo documento comprovante l'attività professionale svolta.

- con determinazione dell'Area Conservazione Beni Monumentali n° 48 del 26/09/2012, a seguito di procedura aperta, è stata affidata alla soc. coop Le macchine Celibi la gestione integrata dei servizi aggiuntivi del Museo Civico per il triennio 2013-2015, con possibilità di rinnovo per un ulteriore triennio;
- il contratto stipulato prevede che il gestore organizzi e gestisca il servizio di visite guidate a pagamento, il cui prezzo è stato concordato in € 70,00 a visita, da offrire a richiesta o su prenotazione, introitandone il corrispettivo;
- l'importo contrattuale comprende, altresì, la disponibilità del personale del museo per 120 ore/anno per realizzare le attività programmate dal Museo, da realizzarsi anche fuori dalla sede museale;
- il Museo civico ha, tra le sue attività istituzionali, anche attività educative e didattiche finalizzate alla conoscenza ed al rispetto del patrimonio culturale che si intende offrire a pagamento e che potranno essere realizzate dalla Cooperativa affidataria dei servizi aggiuntivi del museo;
- nel caso esse vengano realizzate dalla società affidataria, le daranno diritto ad un utile pari al 50% di quello netto, come definito dall'art. 6 del Capitolato speciale;
- il Museo civico intende riservarsi la possibilità di realizzare autonomamente alcune attività educative a pagamento, delineate secondo particolari progetti, sostenendo a proprie spese il costo dei materiali necessari e utilizzando a tal fine il personale della Cooperativa per 100 delle ore disponibili ogni anno;
- i laboratori a pagamento che nel 2016 verranno realizzati autonomamente dal Comune con il supporto del personale della cooperativa per le 100 ore previste contrattualmente sono i seguenti:
  - Oltre lo sguardo (visite tattili e laboratori);
  - Notizie dal fronte;
  - Caccia al dettaglio;
  - Caccia al tesoro;
- in linea con la missione stabilita all'art. 5 del suo Regolamento, che così recita: "Il Museo vuole contribuire allo sviluppo culturale della propria comunità di riferimento e riconosce nell'attività educativa, intesa come attività formativa rivolta alla conoscenza ed al rispetto del patrimonio culturale, una delle sue finalità fondanti, da rivolgere in particolare alla comunità locale ed alle giovani generazioni per contribuire al formarsi della coscienza storica e della consapevolezza

della propria identità culturale”, il Museo civico vuole altresì offrire a titolo gratuito alle scuole che ne faranno richiesta alcuni laboratori di storia sul Medioevo e sul Rinascimento, che verranno realizzati dal direttore, dipendente comunale, e che quindi non prevedono costi relativi a personale esterno all'ente;

- le altre 20 ore di personale rese disponibili dal contratto con la società affidataria saranno poste a disposizione del direttore del museo per essere destinate ad attività non programmabili, secondo le necessità ordinarie o straordinarie che verranno a presentarsi nel corso del 2016 (cura delle collezioni, aperture straordinarie, mostre, progetti con le scuole ecc.);
- **Considerato che:**
- l'art. 3 del D.L. 22 dicembre 198, n. 786, convertito con L. 26 febbraio 1982 n. 51, stabilisce che le province, i comuni, i loro consorzi e le comunità montane debbano richiedere il contributo degli utenti per l'erogazione dei servizi a domanda individuale, anche a carattere non generalizzato;
- per effetto del primo comma dell'art. 45 del D.Lgs. 30/12/1992 n° 504, a decorrere dal 1 gennaio 1994 sono sottoposti all'obbligo del tasso di copertura del costo dei servizi esclusivamente gli enti locali che, in base ai parametri stabiliti dal D.M. 30.09.1993 e successive modificazioni, si trovano in situazioni strutturalmente deficitarie e che attualmente questo Comune non si trova in tale situazione;
- l'art. 172, primo comma, lettera e) del D.Lgs. 267/2000, stabilisce che al bilancio di previsione sono allegare, fra le altre, le deliberazioni con le quali sono determinate le tariffe per i servizi a domanda individuale e i tassi di copertura in percentuale del costo di gestione dei servizi stessi;
- l'art. 1, comma 169, della L. 296/2006 (legge finanziaria 2007) ha sancito il principio secondo cui il termine per deliberare le aliquote e le tariffe dei tributi locali è fissato entro la data stabilita da norme statali per l'approvazione del bilancio di previsione e che tali deliberazioni, anche se approvate successivamente all'inizio dell'esercizio (purché entro il termine anzidetto) hanno effetto dal 1° gennaio dell'anno di riferimento;
- il direttore del Museo civico ha valutato il costo di ognuna delle attività educative da offrire all'utenza, determinando le tariffe in relazione al costo e alle tariffe per lo stesso tipo di servizi richieste da altri musei di tipologia analoga;
- considerato che le attività educative sono da considerarsi a tutti gli effetti servizi pubblici a domanda individuale, così come individuati dal D.M. 31 dicembre 1983, e che sono quindi soggetti ad approvazione da parte dell'Amministrazione;

#### **Visti:**

- il D.Lgs. 267/2000 ed in particolare l'art. 42, che individua la competenza del Consiglio Comunale;
- il D.M. Interno del 1 marzo 2016, pubblicato nella G.U. n. 55 del 7/3/2015, che differisce al 30 aprile prossimo il termine per l'approvazione dei bilanci di previsione 2015 da parte degli Enti locali di cui all'articolo 151 del T.U. approvato con D. Lgs. 267/2000;
- la deliberazione di Giunta Comunale n. 91 del 5/3/2015 con la quale è stata rivista la politica di gratuità e delle riduzioni per l'ingresso al Museo Civico;

#### **Richiamati:**

- lo Statuto del Comune di Bracciano;
- il Regolamento Comunale degli Uffici e dei Servizi;
- il Piano Triennale di Prevenzione della Corruzione 2016/2018, approvato con delibera di giunta Comunale n. 7 del 28/01/2016;
- il Programma triennale della trasparenza e dell'Integrità;

#### **Acquisiti:**

- il parere del Responsabile dell'Area interessata, espresso in ordine alla regolarità tecnica, attestante la regolarità e la correttezza dell'azione amministrativa, ai sensi degli artt. 49, comma 1, e 147 bis, comma 1, T.U. 267/2000;
- il parere di regolarità contabile del Responsabile dell'Area finanziaria, ai sensi dell'art. 49, comma 1, del D.lgs 267/2000;

## DELIBERA

Di confermare, fino a nuova determinazione, quanto stabilito dalla deliberazione di Giunta Comunale n. 91 del 5/3/2015 per l'accesso al museo, confermando altresì il costo del biglietto di ingresso al Museo civico come segue:

- biglietto intero: € 3,00;
- biglietto ridotto: € 1,50;

Di approvare il piano e le tariffe delle attività educative e didattiche proposte per l'anno 2016 (allegato 1), che saranno offerte a pagamento secondo i costi indicati in tabella ai vari pubblici del museo secondo le modalità organizzative disposte dal direttore:

Tipo di attività	Prezzo a persona euro
<b>Laboratori</b>	
Facciamo luce	6,00
Sulle strade dei romani	6,00
La ceramica dei nostri antenati	6,00
Archeologi per un giorno	10,00
Merenda con gli Etruschi	10,00
Opere parlanti	7,00
NOTIZIE DAL FRONTE	8,00
Storie in valigia: san Sebastiano	7,00
Alla scoperta dell'Annunciazione	6,00
E tu che ritratto sei?	7,00
OLTRE LO SGUARDO (visite tattili di 4 tipi)	7,00 (5,00 se più di una visita)
OLTE LO SGUARDO (laboratori di 2 tipi)	8,00 (5,00 se più di un laboratorio)
<b>Visite animate</b>	
CACCIA AL DETTAGLIO	5,00
CACCIA AL TESORO	5,00
<b>Progetti didattici</b>	
Dal ritratto all'autoritratto	5 cad
Sulle strade dei romani	5 cad

Di dare atto che le attività educative citate verranno realizzate dalla cooperativa Le macchine celibi, affidataria dei servizi aggiuntivi del Museo civico, salvo le seguenti, indicate a carattere maiuscolo nell'elenco, che verranno realizzate autonomamente dal Museo interamente a proprie spese:

- Oltre lo sguardo (visite tattili e laboratori);
- Notizie dal fronte;
- Caccia al dettaglio;
- Caccia al tesoro;

Di dare atto che le tariffe previste per le attività educative coprono interamente il costo delle attività (in quanto ne è prevista l'erogazione per gruppi di minimo 10 persone), permettendo al Comune un piccolo utile, ad oggi non quantificabile in quanto il 2016 rappresenterà il primo anno di attività a regime;

Di dare atto che la realizzazione delle attività educative e didattiche realizzate dalla Società Cooperativa Le Macchine Celibi darà diritto alla stessa, per ogni attività realizzata, ad un utile pari al 50% di quello netto, come definito dall'art. 6 del Capitolato speciale;

Di dare atto che l'introito relativo alle attività educative realizzate autonomamente dal Museo sopra specificate dovrà essere interamente riversato dal gestore al Comune;

Di dare atto che il costo al pubblico delle visite guidate a pagamento, i cui ricavi sono interamente introitati dal gestore e che è oggi stabilito in € 70,00, potrà essere variato con formale approvazione della responsabile dell'area competente a seguito di accordo con la Società Cooperativa;

Di allegare la presente deliberazione al Bilancio di previsione per l'esercizio 2016 ai sensi dell'art. 172, comma 1, lettera e), del D. Lgs n° 267/2000.

---

**Delibera del Commissario Straordinario con i poteri della Giunta Comunale  
avente per oggetto:**

***Determinazione delle tariffe per i servizi erogati dal Museo civico***

---

**PARERE DI REGOLARITÀ TECNICA**

Si esprime parere alla Regolarità tecnica della proposta di deliberazione avente l'oggetto suindicato.

Si attesta che, ai sensi e per gli effetti dell'articolo 9 comma 1 lettera a) del DL 78/2009, convertito in Legge 102/2009, è stato accertato preventivamente che la spesa oggetto del presente provvedimento è compatibile sia con il relativo stanziamento di Bilancio allocato a carico del capitolo PEG e intervento citati espressamente nell'atto, sia con le regole di finanza pubblica (Patto di Stabilità).

li 26-04-2016

**IL RESPONSABILE  
AREA OPERE ARCHITETTONICHE E BENI  
CULTURALI  
F.to CECILIA SODANO**

---

**Delibera del Commissario Straordinario con i poteri della Giunta Comunale  
avente per oggetto:**

***Determinazione delle tariffe per i servizi erogati dal Museo civico***

---

***PARERE DI REGOLARITÀ CONTABILE***

Ai sensi dell'art. 49, comma 1° del D.Lgs.n. 267/2000 del T.U.EE.LL., si esprime parere Favorevole alla Regolarità contabile della proposta di deliberazione avente l'oggetto suindicato.

Il 27-04-2016

IL RESPONSABILE  
F.to MARINELLA SILLA

**REGISTRO N. 32**  
**Data 29-04-2016**

**OGGETTO: Determinazione delle tariffe per i servizi erogati dal Museo civico**

Letto, confermato e sottoscritto,

Il Commissario Straordinario  
F.to Alessandra de Notaristefani di Vastogirardi

Segretario Comunale  
F.to Dr.ssa Manuela De Alfieri

---

**ATTESTAZIONE DI PUBBLICAZIONE**

Della su estesa deliberazione viene iniziata oggi la pubblicazione all'Albo Pretorio per 15 giorni consecutivi ai sensi dell'art. 124 del Decreto Leg.vo 18.8.2000 n° 267

Li 30-04-2016

F.to Ufficio Segreteria

---

**CERTIFICAZIONE DI ESECUTIVITA'**

**Si certifica che la presente DELIBERAZIONE:**

è divenuta esecutiva ai sensi dell'art. 134 comma 4° del Decreto Leg.vo 18.8.2000 n° 267

Li 30-04-2016

Segretario Comunale  
F.to Dr.ssa Manuela De Alfieri

## MUSEO CIVICO DI BRACCIANO



## Offerta attività educative

### INFORMAZIONI E PRENOTAZIONE ATTIVITA'

---

Tutte le attività sono soggette a prenotazione presso la biglietteria del museo o ai seguenti recapiti:

- tel/fax: 06 99805106
- email: [bracciano@lemacchinecelibi.coop](mailto:bracciano@lemacchinecelibi.coop)

I laboratori si svolgono presso il Museo Civico, in via Umberto I n° 5.

Per ogni attività è previsto un minimo di 10 ed un massimo di 30 partecipanti oltre alle insegnanti.

Cambiamenti di giorno e di orario sono possibili con preavviso di almeno 1 giorno, diversamente i laboratori andranno comunque pagati.

## PICCOLO GLOSSARIO METODOLOGICO

**attributo iconografico:** oggetto di varia natura che evidenzia, in termini simbolici, una caratteristica fisica o caratteriale, il ruolo sociale del personaggio raffigurato o un avvenimento a lui associato.

**boîte en valise:** letteralmente significa "scatola in una valigia" ed è un'opera d'arte che Marcel Duchamp, che con le sue irriverenti opere gettò le basi dell'arte concettuale, realizzò per riunire le riproduzioni di tutte le sue opere più significative. L'opera è pensata e realizzata come una valigia da trasportare e contiene oggetti tridimensionali, disegni e frasi che rendono manifesta e accessibile a tutti l'arte e le memorie di Marcel Duchamp.

**gioco di ruolo:** è un gioco nel quale i partecipanti interpretano ruoli di personaggi di fantasia o storici e le cui vicende si sviluppano a partire dalle caratteristiche e dalle azioni che i personaggi stessi possono o non possono compiere, secondo regole date. Nel caso di giochi di ruolo con ambientazione storica risulta fondamentale l'uso di materiali che rievocano il contesto storico.

**lettura americana:** è un metodo di lettura dell'opera d'arte che prevede il confronto tra opere raffiguranti lo stesso soggetto ma in epoche differenti, quindi con diversi stili storico-artistici differenti. È un metodo di lettura partecipata, che viene facilmente vissuta come un gioco e che risulta utile per individuare l'evoluzione del gusto e dei valori nel corso del tempo e per stimolare le capacità di osservazione dei partecipanti.

**metodo Munari:** con questo metodo, promosso dal designer e pedagogo Bruno Munari, il partecipante è protagonista dell'attività proposta, che in genere utilizza il "fare per capire". La conoscenza della realtà avviene soprattutto attraverso l'esplorazione multisensoriale, grazie alla quale recuperare e comunicare le proprie memorie sensoriali, che arricchiscono di significati nuovi l'esperienza vissuta.

**shadow boxes:** letteralmente significa scatole d'ombra ed indicano una serie di opere d'arte realizzate dall'artista americano contemporaneo Joseph Cornell: sono scatole di svariate forme e materiali coperte da uno o più lati da uno strato trasparente; all'interno si trovano oggetti provenienti da contesti diversi nei quali l'artista ha visto affinità o discordanze. Possono rappresentare avvenimenti della vita dell'artista o ricordare personaggi da lui stesso incontrati.



# Laboratori di archeologia

## 1. FACCIAMO LUCE ...

---

**Destinatari:** scuole primarie, scuole secondarie di I grado

**Durata:** 2 ore

**Costo:** € 6,00 a ragazzo

Prima della diffusione dell'energia elettrica i principali sistemi di illuminazione erano le torce in legno e le lucerne. Le prime lucerne in argilla risalgono all'età neolitica; esse sono state via via perfezionate fino a giungere ai modelli di età romana, alcuni dei quali sono esposti nel Museo Civico.

Nel corso del laboratorio si affronterà il problema dell'illuminazione nelle città e nelle case dei romani, in relazione alla vita quotidiana e familiare di un antico romano, proponendo ai ragazzi la realizzazione di lucerne in pasta modellabile.

### Obiettivi:

- Conoscenza delle tecniche di illuminazione antiche;
- Approfondimento della vita quotidiana in età romana;
- Sperimentazione pratica delle tecniche e dei materiali.

### Attività previste:

- In museo: osservazione delle lucerne della collezione e breve introduzione.
- In aula didattica: visione di immagini e descrizione dei materiali e delle procedure di realizzazione;
- realizzazione della lucerna con pasta modellabile e decorazione personalizzata (una lucerna per partecipante).

## 2. SULLE STRADE DEI ROMANI

---

**Destinatari:** scuole primarie, scuole secondarie di I grado

**Durata:** 2 ore

**Costo:** € 6,00 a ragazzo

Il territorio del Lago di Bracciano era, nell'antichità, attraversato dalla via Clodia, che venne realizzata tra il III e il II secolo a.C. Si trattava di una strada di grande importanza, che metteva in collegamento Roma con i territori dell'Etruria meridionale.

L'attività laboratoriale prevede una prima parte nella quale verrà analizzata insieme ai ragazzi la rete viaria dell'antica Roma mostrandone gli scopi, la funzionalità e gli artefici.

Si esamineranno poi le tecniche e le modalità che si utilizzavano per costruire e far durare nel tempo una grande via basolata (molte strade si sono conservate fino ai giorni nostri), proponendo ai ragazzi la costruzione di un modello in scala di un tratto di strada romana.

Il modello verrà realizzato all'interno di una scatola trasparente, così da poter apprezzare i vari strati che compongono la struttura (*statumen, rudus, nucleus, summum dorsum*).

### Obiettivi:

- Ricostruzione dell'evoluzione delle vie di comunicazione dall'età etrusca ad oggi (tempi, modalità, mezzi di trasporto);
- Approfondimento dei rapporti fra Romani ed Etruschi;
- Osservazione e capacità di riconoscimento dei materiali utilizzati per la costruzione di una strada romana.

### Attività previste:

- In museo: introduzione e contestualizzazione;
- In aula didattica: presentazione e proiezione di immagini;
- Presentazione del progetto di realizzazione;
- Suddivisione in sottogruppi e realizzazione del modello.

### 3. LA CERAMICA DEI NOSTRI ANTENATI PREISTORICI

---

**Destinatari:** scuole primarie (III- IV elementare)

**Durata:** 2 ore

**Costo:** € 6,00 a ragazzo

Circa 8.000 anni fa si diffuse anche in Italia quella che viene chiamata la "rivoluzione neolitica", ovvero il passaggio delle popolazioni dal nomadismo a villaggi permanenti, favoriti dal perfezionamento dell'agricoltura e dell'allevamento.

Nella zona del lago di Bracciano erano presenti due grandi villaggi di età neolitica, uno posto attualmente 8 m sotto il livello del lago, nei pressi di Anguillara Sabazia e l'altro sulle pendici del Sasso, vicino Manziana.

Gli archeologi hanno recuperato tantissime ceramiche da questi siti; i vasi, realizzati senza l'uso del tornio, presentano bellissime decorazioni dipinte o realizzate ad incisione e ad impressione con l'aiuto di conchiglie, cannuce, foglie ed altri oggetti.

Il laboratorio propone lo studio delle antiche tecniche di realizzazione delle ceramiche preistoriche e la realizzazione, su tavolette in pasta modellabile, di decorazioni di tipo preistorico mediante l'uso degli strumenti utilizzati in quell'epoca, utilizzando varie tecniche decorative.

#### Obiettivi:

- Conoscenza della vita in età neolitica;
- Conoscenza dei materiali e delle tecniche di realizzazione e decorazione dei manufatti in argilla;
- Sperimentazione pratica delle tecniche e dei materiali.

#### Attività previste:

- In museo: introduzione e contestualizzazione;
- In aula didattica: presentazione di foto e immagini di decorazioni vascolari neolitiche;
- Presentazione, scelta e preparazione degli oggetti utilizzati per decorare: gli alunni sceglieranno gli oggetti per la decorazione tramite un gioco di selezione fra oggetti e materiali di epoche e provenienze diverse.
- Preparazione della tavoletta e prove di decorazione.

### 4. ARCHEOLOGI PER UN GIORNO

---

**Destinatari:** scuole primarie, scuole secondarie di primo e secondo grado

**Durata:** 4-5 ore

**Costo:** € 10,00 a ragazzo

Il laboratorio prevede la simulazione di uno scavo archeologico stratigrafico all'aperto, con il rinvenimento di oggetti che guideranno la narrazione delle civiltà antiche.

Nel corso dell'attività laboratoriale verranno spiegati ai ragazzi il metodo utilizzato, le fasi dello scavo, gli strumenti necessari, le modalità per la classificazione dei reperti.

L'attività prevede la divisione dei partecipanti nei ruoli necessari per la conduzione dello scavo; la presenza di oggetti fuori contesto aiuterà a stimolare la riflessione.

#### Obiettivi:

- Conoscenza, attraverso l'esperienza pratica, del metodo stratigrafico utilizzato per gli scavi archeologici. Mediante l'attività di scavo verrà evidenziato come tale metodo sia stato messo a punto e vada condotto secondo precise modalità scientifiche;
- Saper osservare e descrivere un oggetto di cui non si sa nulla;
- Narrazione delle antiche civiltà antiche partendo dagli oggetti che appartenevano loro.

#### Attività previste:

- In aula didattica: introduzione, anche con utilizzo di immagini, con spiegazione delle modalità di svolgimento di uno scavo archeologico, degli strumenti necessari e dei ruoli;
- Sul luogo dello scavo (torrione): presentazione dell'area di scavo e suddivisione in gruppi;
- Inizio delle operazioni di scavo;
- Breve analisi dei reperti e conclusioni.

## **5. MERENDA CON GLI ETRUSCHI**

---

**Destinatari:** scuole primarie, scuole secondarie di primo e secondo grado

**Durata:** 3 ore

**Costo:** € 10,00 a ragazzo

Per questo laboratorio è previsto un numero minimo di 15 partecipanti.

Si propone la scoperta della civiltà etrusca attraverso un focus particolare: l'alimentazione.

L'osservazione e l'analisi degli oggetti della collezione museale consentiranno di ricostruire la tavola in epoca etrusca; seguirà un'esperienza multisensoriale che rivelerà ai partecipanti i principali ingredienti utilizzati nelle pietanze dell'epoca, con i quali essi potranno creare una merenda alternativa, alla maniera etrusca, da consumare in museo.

### Obiettivi:

- scoperta della cultura e della vita quotidiana etrusche attraverso alimenti e strumenti da cucina;
- scoperta di inediti abbinamenti di cibi e sapori nella cucina etrusca (riconoscere cibi ed ingredienti)
- imparare a collegare sensazioni personali con stimolazioni sensoriali.
- considerare il cibo anche come fonte di conoscenza di una cultura diversa dalla nostra;
- utilizzare i sensi in maniera più consapevole;

### Attività previste:

- il laboratorio ha inizio con l'osservazione e la scoperta degli oggetti utilizzati nella cucina etrusca della conservati in collezione; poi, attraverso racconti e immagini, verranno spiegate le modalità con le quali questa civiltà era solita consumare i cibi.
- i piatti tipici etruschi verranno scoperti attraverso un gioco che coinvolgerà il tatto, l'olfatto e l'udito, seguito da una degustazione nel corso della quale i gruppi potranno costruire la propria merenda etrusca da consumare in museo.
- i ragazzi/il gruppo famiglia potranno/potrà portare a casa un piccolo taccuino dove saranno state annotate le sensazioni che il gioco avrà fatto emergere.

# Laboratori di storia dell'arte



## 1. OPERE PARLANTI

---

**Destinatari:** scuole primarie

**Durata:** 3 ore

**Costo:** € 7,00 a ragazzo

Il laboratorio prevede una prima parte in museo, nel corso della quale verrà illustrata l'opera oggetto del laboratorio: la scultura di Venere e Adone o l'Apollo cosiddetto di Vicarello.

Nella seconda parte sarà presentato il kamishibai, una forma espressiva tradizionale giapponese di narrazione per immagini: si tratta di un piccolo teatro portatile sul quale erano poste tavolette di legno dipinte che supportavano la narrazione dell'artista di strada, un pò come i nostri cantastorie.

Divisi in gruppi i partecipanti dovranno quindi immaginare una storia, a partire dalle suggestioni offerte dall'opera nel caso di Venere e Adone o lavorando su storie offerte dai miti nel caso di Apollo, e progettarne la narrazione attraverso una serie limitata di disegni. I disegni realizzati (in luogo delle antiche tavolette di legno giapponesi) saranno posti sul kamishibai di cartone, forniti dal museo. Infine ogni gruppo narrerà la sua storia agli altri.

### Obiettivi:

- conoscere le opere principali della collezione museale;
- scoprire il museo come spazio narrativo, utilizzando nuove tecniche;
- imparare a sintetizzare graficamente un racconto;
- approfondire la conoscenza delle figure mitologiche proposte;

### Attività previste:

- lettura partecipata dell'opera (modalità americana);
- narrazione della storia/delle storie legate all'opera;
- spiegazione della tecnica narrativa del Kamishibai;
- ideazione della storia, progettazione delle immagini e realizzazione delle illustrazioni
- narrazione dell'opera attraverso il Kamishibai.

## 2. NOTIZIE DAL FRONTE!

### LA BATTAGLIA DI LEPANTO NARRATA DA PAOLO ALLA SUA ISABELLA

---

**Destinatari:** Il classe scuola secondaria di primo grado

**Durata:** 3 ore

**Costo:** € 8,00 a ragazzo. L'attività è gratuita per gli IC di Bracciano e Trevignano

Il gioco - laboratorio è incentrato sulla battaglia di Lepanto, oggetto del programma di storia della seconda classe della scuola media. Uno dei protagonisti della battaglia fu Paolo Giordano I Orsini, duca di Bracciano. Attraverso la lettura della lettera che il duca scrisse a sua moglie Isabella de' Medici all'indomani della Battaglia di Lepanto (7 ottobre 1571) i partecipanti potranno entrare nel vivo dello scontro tra le flotte della Lega Santa e le forze ottomane di Ali Pascià.

Per introdurre le dinamiche della battaglia saranno mostrate ai partecipanti alcune immagini della battaglia di Lepanto dipinte da artisti del calibro di Andrea Vicentino, Paolo Veronese, Tintoretto e Vasari. I ragazzi saranno poi chiamati in prima persona a vivere la battaglia attraverso un gioco di ruolo.

### Obiettivi:

- conoscenza della battaglia di Lepanto: approfondimento della vicenda e i dei suoi protagonisti all'interno del periodo storico di riferimento mediante l'utilizzo di documenti d'archivio e del gioco;
- avvicinamento al genere della pittura di battaglia, sviluppatosi a partire dalla fine del Cinquecento.

### Attività previste:

Parte introduttiva:

- introduzione alla battaglia di Lepanto attraverso la lettura della lettera scritta da Paolo Giordano ad Isabella;
- osservazione delle opere raffiguranti la battaglia comparate con la cartina geografica;
- gioco di ruolo, nel corso del quale i due schieramenti della Lega Santa e degli Ottomani si scontreranno con lo scopo di vincere. Il gioco consiste in una serie di attacchi e difese in ognuno dei quali giocheranno due stati della Lega, uno in attacco ed uno in difesa. Il gioco finisce quando ognuno degli stati dei due schieramenti avrà sferrato il suo attacco. Vincerà lo schieramento che riuscirà a mantenere più navi e più uomini in gioco.

### **3. STORIE IN VALIGIA: SAN SEBASTIANO NELL'ARTE E NELLA COMUNITA'**

---

**Destinatari:** scuole primarie, scuole secondarie di primo e secondo grado

**Durata:** 2 ore e 30

**Costo:** € 7,00 a ragazzo

Il laboratorio consente ai partecipanti di conoscere la storia del patrono della città e la sua iconografia attraverso la lettura del dipinto di Giacinto Gimignani conservato nella chiesa Collegiata di santo Stefano. Attraverso l'osservazione dei reliquiari presenti nella collezione museale, tra i quali c'è quello di San Sebastiano, si proporrà una riflessione sulle modalità con le quali, la comunità cristiana (ma non solo) ricordi personaggi importanti e da cui prendere esempio.

**Obiettivi:**

- conoscenza del martire e della sua storia;
- apprendimento dell'iconografia del personaggio;
- acquisizione degli strumenti basilari per la lettura di un'opera d'arte;
- conoscenza dell'origine e delle tipologie di reliquiari;
- stimolare, attraverso la progettazione di una *boite en valise*, la capacità di sintesi e di narrazione;
- ricostruire, attraverso scene tratte da opere d'arte su san Sebastiano di vari periodi storici, le principali fasi della sua storia;

**Attività previste:**

- osservazione e lettura dell'opera di Giacinto Gimignani presso la chiesa collegiata di santo Stefano;
- osservazione del reliquiario di San Sebastiano esposto nel Museo civico;
- gioco a squadre sulla ricostruzione della storia di San Sebastiano attraverso opere d'arte di diversi periodi storici e stili;
- realizzazione di una "scatola della memoria", alla stregua delle *boite en valise* realizzate da Marcel Duchamp, che contenga e comunichi la memoria e la storia di San Sebastiano utilizzando oggetti, simboli, scritte e riproduzione di opere d'arte.

### **4. ALLA SCOPERTA DELL'ANNUNCIAZIONE**

---

**Destinatari:** scuole primarie

**Durata:** 2 h

**Costo:** € 6,00 a ragazzo

L'attività, destinata a bambini e bambine a partire dai 7 anni, ha come tema l'Annunciazione e la sua iconografia.

Partendo dalla lettura partecipata della lunetta robbiana presente in collezione i ragazzi scopriranno questo importante soggetto sacro, che ha avuto ampio spazio di rappresentazione nella storia dell'arte nel corso dei secoli.

**Obiettivi:**

- saper leggere e riconoscere il soggetto, anche nelle diversi modalità che la sua raffigurazione ha assunto nel corso del tempo, attraverso il riconoscimento degli elementi iconografici caratteristici;
- conoscere la storia della lunetta in terracotta del museo di Bracciano e la sua tecnica di realizzazione;

**Attività previste:**

- osservazione e lettura partecipata della lunetta esposta in museo;
- lettura americana dello stesso soggetto nei secoli ed individuazione delle differenze tramite un gioco;

- realizzazione di una sfera del tempo con elementi che identifichino il soggetto dell'Annunciazione o in alternativa, per i più grandi, realizzazione del bassorilievo in pasta modellabile di un dettaglio secondo l'antica tecnica dello stampo.

## **5. E TU CHE RITRATTO SEI?**

---

**Destinatari:** scuole primarie, scuole secondarie di primo grado

**Durata:** 2 h e 30

**Costo:** € 7,00 a ragazzo

Attraverso il dipinto della principessa Sofia Branicka, esposto in museo, il laboratorio si propone di esplorare il genere artistico del ritratto, analizzando gli elementi iconografici caratteristici di questo genere di pittura. Il ritratto, attraverso i suoi elementi, racconta gli aspetti della vita e del carattere della persona raffigurata. I partecipanti scopriranno i principali attributi iconografici tratti dal mondo della natura attraverso un gioco di esplorazione per poi progettare il proprio ritratto ufficiale partendo da una fotografia.

### Obiettivi:

- conoscere la storia della principessa Sofia Branicka, importante personaggio storico di Bracciano vissuto nell'Ottocento;
- conoscere il ritratto come genere storico-artistico, nelle sue diverse declinazioni tipologiche e stilistiche;
- osservare analiticamente un ritratto, conoscendo e distinguendone gli attributi iconografici;
- scoprire il museo come luogo in cui conoscere meglio se stessi.

### Attività previste:

- lettura partecipata del ritratto della principessa Sofia Branicka, di cui sarà raccontata la storia, e commento sul genere artistico del ritratto, con spiegazione delle sue principali tipologie;
- progettare il proprio ritratto ufficiale, individuando i propri attributi iconografici; ciascuno sarà fotografato nella posa scelta.
- ricerca all'interno del museo di attributi iconografici tradizionali appartenenti al mondo della natura che descrivano se stessi e possano essere inseriti nel proprio ritratto (verranno utilizzate delle carte che li raffigurano e ne raccontano i significati);
- i partecipanti verranno divisi in coppie e, sulla base di una foto realizzata nel corso dell'attività, uno eseguirà il ritratto dell'altro, cercando di tener presente le caratteristiche della persona raffigurata e inserendo nel ritratto gli attributi scelti;
- presentazione del ritratto ufficiale di ciascun partecipante.



# Lezioni di storia

## 1. IL MEDIOEVO A BRACCIANO

---

**Destinatari:** I classe scuola secondaria di primo grado

**Durata:** 2h

**Costo:** gratuito

**Obiettivi:**

- conoscenza degli aspetti della storia medievale legati alla vita quotidiana con approfondimenti sulla storia locale

**Attività previste:**

- lezione con supporto di proiezione con power point nel corso della quale vengono evidenziati e discussi con i ragazzi i vari aspetti della vita nel medioevo: le fortificazioni, la vita di corte, la vita delle popolazioni, le attività economiche. La lezione illustrerà particolari aspetti del medioevo nel territorio di Bracciano.

## 2. IL RINASCIMENTO

---

**Destinatari:** I classe scuola secondaria di primo grado

**Durata:** 2 h

**Costo:** gratuito

**Obiettivi:**

- conoscenza degli aspetti della storia rinascimentale legati alla storia locale

**Attività previste:**

- gioco "puzzle" di introduzione alla lezione;
- lezione con supporto di proiezione con power point e di altri sussidi didattici (materiale d'archivio) nel corso della quale vengono evidenziati e discussi con i ragazzi i vari aspetti della vita nel rinascimento, legando ove possibile gli eventi del programma con la storia locale (la discesa di Carlo VIII, la battaglia di Lepanto, la Firenze medicea del XVI secolo).



# Visite animate

## 1. CACCIA AL DETTAGLIO

---

**Destinatari:** scuole primarie , scuole secondarie di primo grado

**Durata:** 5

**Costo:** € 5,00 a ragazzo

La caccia al dettaglio stimola i partecipanti a conoscere un' opera a partire dai suoi dettagli, a volte nascosti. Ad ogni partecipante viene consegnato un dettaglio riconducibile ad un'opera della collezione, che renderà così ciascun partecipante protagonista della lettura partecipata dell'opera.

**Obiettivi:**

- la collezione del museo e le sue sale
- favorire l'osservazione analitica di un'opera e la sua lettura a partire da singoli elementi

## CACCIA AL TESORO

---

**Destinatari:** scuole primarie , scuole secondarie di primo grado

**Durata:** 1.5

**Costo:** € 5,00 a ragazzo

La collezione del museo viene raccontata, indizio dopo indizio, prova dopo prova, attraverso una caccia al tesoro a squadre la quale consente ai partecipanti di conoscere le opere caratterizzanti il museo.

**Obiettivi:**

- conoscere le opere principali della collezione e gli spazi del museo
- vedere nell'istituzione museale un'occasione di divertimento



## Progetti didattici

I progetti didattici sono destinati alle scuole e si sviluppano su più incontri (da 2 a 4) programmati con l'insegnante che ha aderito alla proposta. Uno degli incontri si svolge in museo.

### 2. DAL RITRATTO ALL'AUTORITRATTO

---

**Destinatari:** scuole primarie, scuole secondarie di primo e secondo grado

**Durata:** da 2 a 4 incontri di 2 ore ciascuno

**Costo:** € 8 due incontri, € 12 tre incontri, € 15 quattro incontri.

Il progetto, che prevede minimo due incontri, intende proporre un approfondimento sul genere del ritratto e dell'autoritratto, partendo dalla lettura partecipata del ritratto della principessa Sofia Branicka conservato in collezione.

I partecipanti verranno condotti a scoprire gli attributi iconografici utilizzati nella ritrattistica di tutti i tempi.

Il progetto tratterà sia il tema del ritratto ufficiale, risultato di un accordo fra il ritrattista e la persona ritratta, che il tema dell'autoritratto, in cui è il soggetto che racconta se stesso. Traendo ispirazione dalle *Shadow Boxes* di Joseph Cornell, scatole contenenti oggetti attraverso i quali l'artista ricostruiva il proprio mondo, ciascun partecipante progetterà un proprio inedito autoritratto.

A conclusione del progetto sarà possibile allestire una mostra didattica che esponga l'esperienza vissuta.

#### Obiettivi:

- conoscere le opere d'arte del museo (ritratto della principessa Branicka);
- approfondire i generi artistici del ritratto e dell'autoritratto, nelle loro diverse declinazioni tipologiche e stilistiche, per arrivare a saper leggere un ritratto;
- suscitare una riflessione su se stessi attraverso il progetto del proprio ritratto ufficiale;
- sviluppare capacità comunicative nella progettazione di un prodotto attraverso il quale raccontarsi agli altri;
- considerare il museo anche come luogo di riflessione su aspetti della propria vita personale.

#### Attività previste:

##### 1° Incontro (in museo)

Partendo dall'osservazione e dalla lettura partecipata del ritratto della principessa Sofia Branicka sarà proposta una riflessione sul genere del ritratto e sulle sue tipologie. I partecipanti progetteranno poi il proprio ritratto: a tal fine ciascuno sarà fotografato nella posa scelta. Gli attributi iconografici da inserire nel ritratto saranno scelti attraverso la libera esplorazione individuale del luogo, dove sarà possibile trovare delle carte raffiguranti diverse tipologie di attributi iconografici appartenenti al mondo della natura.

##### 2° Incontro

Dopo aver riassunto i contenuti del primo incontro si consegneranno le stampe dei ritratti di ciascun partecipante ed il gruppo classe verrà diviso in coppie, in modo che uno esegua il ritratto dell'altro cercando di tener presente le indicazioni della persona raffigurata e inserendo nel ritratto gli attributi scelti.

Alla fine ognuno presenterà il proprio ritratto ufficiale.

##### 3° Incontro (per i ragazzi più piccoli saranno necessari due incontri per realizzare questa attività)

L'attività consiste nella progettazione e realizzazione della propria *Shadow Box*. Si introdurrà l'incontro osservando gli autoritratti di vari periodi storici, mostrando come in epoca contemporanea sia possibile raccontare se stessi con modalità molto diverse dal passato. Verranno poi introdotte le *Shadow Boxes* e la figura di Joseph Cornell, l'artista che le ha ideate. Ai ragazzi verrà proposto di realizzare la propria *Shadow Box*, una scatola contenente oggetti che avranno scelto o appositamente realizzato per parlare di se. Alla fine ciascun partecipante racconterà se stesso al gruppo attraverso l'insolito autoritratto che avrà realizzato.

### 3. LE STRADE DEI ROMANI

---

**Destinatari:** Scuole primarie (classi IV-V), scuole secondarie di primo grado (classi I-II)

**Durata:** due incontri da 2 ore, uno dei quali prevede un'uscita a Manziana. Il luogo dell'incontro dovrà essere raggiunto con mezzi propri.

**Costo:** € 8,00 per due incontri

Il territorio del Lago di Bracciano era nell'antichità attraversato dalla via Clodia, che fu realizzata tra il III e il II secolo a.C. Si trattava di una strada di grande importanza, che metteva in collegamento Roma con i territori dell'Etruria meridionale.

Il progetto consente di approfondire il tema del viaggio in epoca romana e scoprire dunque i viandanti dell'epoca attraverso il gioco e l'esplorazione diretta di una vera strada romana, della quale sarà svelata la particolare struttura.

**Obiettivi:**

- ricostruzione dell'evoluzione delle vie di comunicazione dall'età etrusca ad oggi (tempi, modalità, mezzi di trasporto);
- scoprire in modo più approfondito i rapporti che legavano Etruschi e Romani;
- conoscere il territorio e i suoi beni archeologici;
- imparare attraverso l'osservazione e l'esplorazione a riconoscere i materiali utilizzati per la costruzione di una strada romana.

**Attività previste:**

**1° Incontro** (uscita a Manziana)

Nel corso dell'uscita potrà essere osservata una strada romana. Verrà proposto un gioco per osservare dal vivo la strada lastricata e scoprire chi la utilizzava e per quali motivi.

**2° Incontro** (in museo)

Dopo aver introdotto il tema attraverso la presentazione e la proiezione di immagini la classe verrà divisa in gruppi che realizzeranno ognuno un modello di strada in scala all'interno di una scatola trasparente, in modo da poter apprezzare i vari strati che compongono la struttura.

### 4. OLTRE LO SGUARDO: LA MULTISENSORIALITÀ COME CHIAVE D'ACCESSO AL MUSEO. VISITE TATTILI

---

**Destinatari:** scuole primarie, scuole secondarie di primo e secondo grado

**Durata:** da uno a quattro incontri della durata di 1 h ciascuno

**Costo delle visite:** € 7 ognuna (€ 5 se più di una visita)

**Costo dei laboratori:** € 8 ognuno cad (€ 5 se si prenotano entrambi)

Il progetto, rivolto a classi con bambini o ragazzi non vedenti, ipovedenti e vedenti, intende promuovere la multisensorialità come strumento di conoscenza e lettura della realtà ed il museo come spazio di sperimentazione dei sensi.

Si propongono da una serie di visite multisensoriali tematiche (tattili, uditive ed olfattive) per scoprire alcuni oggetti della collezione del museo e le loro storie.

Sono inoltre proposti due laboratori didattici: *Ad ogni spazio la sua forma: le Terme di Vicarello*, sulla percezione dello spazio, e *Disegnare con la mente. E' dal segno che nasce un disegno*, sull'apprendimento del disegno al buio.

**Obiettivi:**

- scoprire la multisensorialità come una diversa chiave di lettura della realtà, attraverso la quale è possibile capire aspetti diversi della collezione museale;
- stimolare una riflessione sull'uso e la potenzialità dei sensi;
- proporre il museo come luogo di inclusione sociale.

**Attività previste:**

**Visite tematiche multisensoriali al buio**

#### *I fiori nella collezione*

La visita propone la lettura di due o tre oggetti della collezione che possiedono come elemento caratterizzante un fiore. Nel linguaggio figurativo le immagini veicolano dei significati che attraversano il tempo e sono espressione di una determinata cultura e di un particolare periodo storico. I fiori, da sempre, sono ampiamente utilizzati in tal senso. I partecipanti avranno così modo di conoscere in nuovi significati relativi a fiori che sono loro familiari.

#### *La vita quotidiana nel territorio*

La visita propone un *focus* sulla vita quotidiana della comunità di Bracciano attraverso alcuni oggetti di epoche diverse, i quali ci raccontano di una comunità da sempre legata alla terra, nonostante i tentativi di industrializzazione da parte dei signori locali.

#### *I riti e le tradizioni nella comunità*

La visita farà conoscere ai partecipanti alcune tradizioni e riti appartenenti alla comunità di Bracciano, partendo dall'analisi di oggetti protagonisti di determinate ritualità.

#### *L'amore per l'arte*

Attraverso due opere della collezione i partecipanti potranno conoscere alcuni personaggi legati alla comunità di Bracciano e scoprire come un'opera d'arte ci riveli il gusto e le mode del tempo, oltre che valori ed un vissuto personale.

Da uno a due laboratori.

#### Laboratorio 1

laboratorio didattico *Ad ogni spazio la sua forma: Le Terme di Vicarello*, nel quale è prevista la lettura al buio dell'Apollon di Vicarello utilizzando il linguaggio del corpo, la descrizione verbale e la postazione con riproduzione 3D presente in museo. Sulla base delle informazioni fornite i ragazzi realizzeranno un plastico delle terme di Vicarello in modo da capire come la scultura fosse esposta e quale ruolo avesse il dio.

#### Laboratorio 2

laboratorio didattico *Disegnare con la mente. E' dal segno che nasce un disegno*. Il laboratorio consente di esplorare al buio gli spazi legati al museo (chiosstro, pozzo e chiesa) per meglio comprenderne l'architettura e la storia. Alla esplorazione fisica degli spazi seguirà la realizzazione delle piante dei vari spazi ed elementi, che potranno essere lette tattilmente.