



FONDAZIONE
AREZZOintour



discover
AREZZO



Direzione regionale
Musei nazionali Toscana

OFFERTA FORMATIVA

a.s. 2025-26

BASILICA DI SAN FRANCESCO

CASA VASARI

MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE
E ANFITEATRO ROMANO

MUSEO NAZIONALE D'ARTE MEDIEVALE E MODERNA

MUSEO CASA PETRARCA

MUSEO I COLORI DELLA GIOSTRA

OFFERTA FORMATIVA A.S. 2025/26 DI

BASILICA di
SAN FRANCESCO

CASA VASARI

ARCHEO
AREZZO
museo e anfiteatro

MUSEO
NAZIONALE D'ARTE
MEDIEVALE
E MODERNA
AREZZO

MUSEO
CASA PETRARCA

MUSEO
I COLORI DELLA GIOSTRA

rivolta alle scuole di ogni ordine e grado

Il costo dei servizi di prenotazione
per l'accesso ai Musei statali è di € 3,00 a persona,
mentre per Casa Petrarca e il Museo i Colori della Giostra di € 1,00 a persona

A cura di


itineracerta
cultura | educazione | ricerca | turismo | ambiente

Progetto realizzato con il sostegno di



In collaborazione con



INTRODUZIONE

La Fondazione Arezzo InTour vuole offrire con questo catalogo una proposta unificata per la promozione e gestione dell'offerta formativa dei Musei Statali e Civici della città di Arezzo: Basilica di San Francesco, Museo Archeologico Nazionale e Anfiteatro romano, Museo di Casa Vasari, Museo Nazionale d'Arte Medievale e Moderna, Museo Casa Petrarca, Museo I Colori della Giostra.

Questi Musei hanno un importante impatto nella proposta turistica e culturale cittadina e vantano numerose presenze di turisti e scolaresche. Tuttavia, si è ritenuto opportuno lavorare a un progetto per incrementare le proposte di approfondimento di ogni sito museale, pensate specificatamente per il pubblico scolastico, creando attività per lo più laboratoriali da presentare in maniera unificata agli Istituti Comprensivi della Città e della Provincia a nome della Fondazione. Il catalogo vuole essere uno strumento di supporto al personale docente che qui potrà trovare tutte le informazioni per orientarsi nella scelta. La prenotazione attraverso un numero unico per tutti i Musei sarà gestita direttamente dalla Fondazione per offrire una panoramica completa ed esaustiva, non solo delle attività per la scuola, ma anche di tutte le proposte culturali che la città è in grado di offrire. Le proposte progettuali sono state curate dalla Cooperativa Itinera C.E.R.T.A. realtà che da quasi venti anni opera in campo museale.

Concordandolo con un certo preavviso, oltre alle proposte di seguito presentate, la Cooperativa e la Fondazione sono a disposizione dei docenti per articolare attività personalizzate anche combinando tra loro più progetti, per andare incontro alle esigenze organizzative o didattiche della classe e garantendo totale accessibilità anche agli alunni più fragili.

BASILICA di SAN FRANCESCO

La basilica francescana accoglie uno dei massimi capolavori del Rinascimento, la Leggenda della vera Croce di Piero della Francesca, lo straordinario ciclo dipinto tra il 1452 e il 1455 c.a. in Cappella Bacci. Le luminose storie sono meta imprescindibile per chi considera la civiltà rinascimentale una delle maggiori conquiste dello spirito umano.

In basilica hanno particolare risalto le vetrate istoriate di Guglielmo de Marcillat, la Cappella Tarlati con l'Annunciazione attribuita a Luca Signorelli, il grande Crocifisso ligneo sull'altare maggiore, gli affreschi opera di Spinello Aretino e altre opere di pregio.



 Basilica di San Francesco - Piazza S. Francesco

 <https://museiarezzo.it/affreschi-di-piero-della-francesca/>



OPERE PARLANTI

Le opere d'arte sanno raccontare storie attraverso le immagini senza usare le parole. Se volessimo provare a dare voce ai pensieri e ai gesti dei personaggi rappresentati?

Dopo avere osservato con attenzione le scene raffigurate negli affreschi della Leggenda della vera Croce, saranno consegnate agli alunni le raffigurazioni di alcune scene e, come veri fumettisti, proveranno a far parlare i protagonisti immaginando i loro dialoghi, esclamazioni e pensieri.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria di primo grado (classe I)

 1h 30'  6,00 €/alunno

TRE ARTISTI, TRE STILI

Un gioco a quiz permetterà agli studenti di scoprire lo stile che contraddistingue le opere realizzate tra XIV e

XV secolo nella Basilica di San Francesco da Piero della Francesca, Spinello Aretino e Neri di Bicci. Protagonisti di questa attenta analisi saranno dettagli come volti, mani e abiti che messi a confronto riveleranno le differenze di stile tra i tre pittori.

DESTINATARI: scuola secondaria di primo e secondo grado

 1h  5,00 €/alunno



FINESTRE COLORATE

Grandissime finestre colorate illuminano lo spazio della basilica. Osserviamole attentamente, impariamo i termini tecnici per descriverle e cerchiamo di capire quali storie e quali scene sono rappresentate in ognuna di esse. Poi, con carta colorata e cartoncino, divertiamoci a provare a riprodurne una.

DESTINATARI: scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado (livello di precisione e attenzione ai dettagli tarato sull'età dei partecipanti)

 1h 30'  6,00 €/alunno

I COLORI NEL TEMPO, È TEMPO DI COLORI!

Osservando il ciclo di affreschi di Piero della Francesca restiamo sbalorditi dalla varietà dei colori utilizzati e dalla loro luminosità. Come era possibile realizzare pigmenti così variegati e intensi? Impariamo a capire come venivano realizzati gli impasti che hanno permesso agli

artisti di tutti i tempi di realizzare opere grandiose, coloratissime e resistenti al tempo.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria di primo grado

 1h  6,00 €/alunno

LA LEGGENDA DELLA VERA CROCE

Una meravigliosa e affascinante storia raffigurata con la tecnica dell'affresco: ecco cos'è il ciclo di Piero della Francesca che decora la Cappella Bacci. Dopo un'attenta osservazione e spiegazione, gli alunni dovranno rimettere in ordine grandi tessere raffiguranti le scene del ciclo pittorico e ricostruire così la storia raccontata.

DESTINATARI: scuola primaria e scuola secondaria di primo grado

 1h 30'  7,00 €/alunno

CASA VASARI

“Una casa principiata in Arezzo, con un sito per fare orti bellissimi nel borgo San Vito, nella migliore aria della città”: con queste parole Giorgio Vasari descrive la sua casa, sede del museo omonimo, articolata su quattro livelli: il seminterrato; il piano nobile; il secondo piano e le soffitte. Accanto si estende il giardino pensile all'italiana. Vasari affrescò riccamente le sale del piano nobile, secondo un programma di celebrazione del ruolo dell'artista, con riferimenti mitologici, biblici, e allegorie.

Il museo è caratterizzato dalla presenza di pitture murali sulle pareti e sulle volte, oltre che dalla Quadreria, ben rappresentativa del Manierismo toscano.



📍 Via XX Settembre, 55

🌐 <https://museiarezzo.it/museo-casa-vasari/>



“VI PRESENTO CASA MIA”. GIORGIO VASARI RACCONTA

Un luogo affascinante: è una casa o un museo? È una “casa museo”! E sarà Giorgio Vasari in persona ad accompagnare gli alunni alla scoperta delle stanze, delle opere e del giardino di quella che fu la sua abitazione per spiegare il significato delle opere e la loro storia.

DESTINATARI: scuola dell'infanzia (ultimo anno) e primaria



1h



5,00 €/alunno

A.A.A. GIOVANI INVESTIGATORI CERCASI

Gli alunni divisi in piccoli gruppi, saranno invitati a visitare in autonomia le sale del museo con la raccomandazione di osservare e memorizzare...

Terminato il breve tour, ciascun gruppo riceverà una scatola contenente vari oggetti-indizio da usare per individuare l'opera

assegnata. Una volta riconosciuta, ogni gruppo compilerà una scheda esplicativa con giochi e domande che sarà usata per la presentazione agli altri gruppi.

Chi risulterà l'investigatore più abile?

DESTINATARI: scuola primaria (classi IV e V) e secondaria di primo grado



1h 30'



6,00 €/alunno

ANIMALI DEL MUSEO... TRA REALTÀ, SIMBOLO E FANTASIA

Il progetto ha lo scopo di far comprendere il significato iconografico degli animali, sia reali sia fantastici, nell'arte. L'educatore durante la visita si focalizzerà sui numerosi animali raffigurati nelle sale e nelle opere. Seguirà un momento di gioco/verifica, durante il quale gli studenti dovranno individuare in quale opera è rappresentato l'animale descritto in schede/indizi consegnati loro. Al termine, durante un mini laboratorio, ognuno creerà un proprio segnalibro con l'animale scelto.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria primo grado



1h 30'



6,00 €/alunno

UNA STORIA MOLTO GROTTESCA

Nella casa aretina di Giorgio Vasari si nascondono mostri, animali fantastici, maschere, figure bizzarre ecc. L'educatore durante la visita spiegherà agli alunni che si tratta di grottesche, elementi decorativi in voga dalla fine del Quattrocento grazie alla scoperta della *Domus Area*.

Al termine della visita gli alunni selezioneranno e analizzeranno le immagini più curiose e stravaganti di queste pitture, prenderanno spunto e, accesa la fantasia, creeranno una personale immagine “grottesca” ispirandosi al linguaggio tradizionale o a quello contemporaneo dei *cartoons* o dei videogiochi.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria primo grado



1h 30'



6,00 €/alunno

MERAVIGLIE DI ARTE E BOTANICA

Il progetto ha lo scopo di far comprendere il significato simbolico delle piante nelle rappresentazioni artistiche. L'educatore durante la visita si focalizzerà sulle numerose raffigurazioni di frutti o altre specie vegetali nelle opere e pitture esposte. Sarà parte integrante del percorso anche il giardino all'italiana con le





sue caratteristiche progettuali e le piante presenti. Alla visita seguirà un momento di gioco/verifica, durante il quale gli studenti dovranno individuare in quale opera è rappresentata la pianta descritta in schede/indizi consegnati loro. Il gioco permetterà di comprendere il significato simbolico delle piante individuate e come esso sia mutato nei secoli...

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria primo grado

 1h 30'  6,00 €/alunno

MUSEO CHE VISITI, PAROLE CHE TROVI

All'interno del museo ci imbattiamo in tante nuove parole di cui ignoriamo il significato: trittico, predella, tempera a uovo, cartiglio, committenti, ecc. Dopo una breve visita al museo la classe sarà divisa in squadre e riceverà carte gioco con alcune parole di cui scoprire il significato cercando indizi nelle didascalie, nei pannelli didattici e soprattutto grazie all'osservazione delle opere. Al termine, quando le parole saranno correttamente collegate a un'opera della collezione, le squadre a turno descriveranno l'opera

con l'aiuto dei termini di cui hanno imparato il significato.

DESTINATARI: scuola primaria, scuola secondaria di primo e secondo grado

 1h  5,00 €/alunno

L'ALLEGORIA: SIMBOLI E SIGNIFICATI NASCOSTI

Un progetto per osservare le opere d'arte e cercare all'interno delle immagini quali simboli, quali significati nascosti possiamo trovare e soprattutto quale messaggio voleva trasmettere l'artista. Al termine della visita ai più piccoli sarà proposto un gioco con schede, disegni e significati per memorizzare quanto ascoltato e osservato. I più grandi faranno un gioco di realtà per contestualizzare le allegorie e i loro significati nelle vicende dell'epoca contemporanea.

DESTINATARI: scuola primaria, secondaria di primo e secondo grado

 1h 30'  7,00 €/alunno

ARCHEO AREZZO

museo e anfiteatro

Il Museo Archeologico Nazionale di Arezzo ha sede nell'ex monastero di san Bernardo, costruito nel XIV secolo sul lato meridionale dell'anfiteatro di Arretium.

I resti dell'anfiteatro, il più grande edificio pubblico di Arezzo antica, sono visibili nell'area archeologica esterna - dove sono popolati anche da una sorprendente diversità vegetale - e all'interno del Museo. Gli spazi espositivi si articolano in 26 sale distribuite su due piani, con reperti che ripercorrono la storia di Arezzo dalla sua fondazione in età etrusca fino all'età tardo antica e alcune sezioni speciali dedicate agli Arretina vasa, alla paleontologia e alla numismatica, inaugurate fra maggio 2023 e giugno 2025.



 Anfiteatro Romano - via Margaritone, 10

 <https://museiarezzo.it/museo-archeologico-gaio-cilnio-mecenate/>



ARCHEOLOGIA 'LEGGERA': QUANDO GLI ARCHEOLOGI NON SCAVANO

Che cosa fanno gli archeologi quando non possono scavare? Vanno alla ricerca di fonti, scritte, orali, materiali o iconografiche per poi tentare di ricostruire le dinamiche di sfruttamento di un territorio. Una delle materie che si occupa di questi studi è l'archeologia 'leggera' che analizza le fasi di costruzione di strutture come mura, torri e castelli.

Il progetto ha l'obiettivo di far conoscere attraverso l'utilizzo di semplici tecniche quali l'analisi della stratigrafia, la storia non solo dei propri borghi e delle proprie città, ma anche dei complessi architettonici, proprio come farebbero gli archeologi. Gli alunni avranno la possibilità di approfondire le dinamiche che regolano l'archeologia 'leggera' osservando con i propri occhi alcuni dettagli della struttura muraria del complesso museale dove la stratigrafia e la storia costruttiva risultano più leggibili ed evidenti.

I partecipanti, come provetti archeologi,

saranno dotati di carta millimetrata e lapis e analizzeranno le fasi di costruzione della struttura provando a identificare materiali ed epoca a cui risalgono.

DESTINATARI: scuola secondaria di primo grado

 2h  7,00 €/alunno





UN VIAGGIO NEL TEMPO TRA STORIA E CURIOSITÀ

L'educatore presenterà alla classe l'articolata storia dell'edificio, attuale sede di museo e anfiteatro, che nei secoli ha cambiato funzione e aspetto. Chissà quante storie, quanti avvenimenti e quante curiosità ci sono da scoprire! La classe aiutata anche dai contenuti dell'app ArcheoArezzo Anfiteatro, sarà coinvolta in un gioco avventura per scoprire attraverso indovinelli, quesiti, giochi enigmistici, testi bucati ecc., segni e tracce indelebili di questo luogo che ha segnato la storia della città.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria di primo grado

2h 7,00 €/alunno

LE MASCHERE DELLA TRAGEDIA E DELLA COMMEDIA

Il teatro è una delle più antiche forme d'arte e di espressione culturale dell'uomo le cui origini sono legate a riti religiosi e celebrazioni. Nel teatro greco e romano gli attori utilizzavano oggetti, costumi e

maschere che permettevano subito allo spettatore di identificare la tipologia di personaggio o il suo stato d'animo. Attraverso una raccolta di fonti iconografiche gli studenti impareranno a conoscere le principali tipologie di maschere e realizzeranno la propria attraverso il disegno e materiali extra-pittorici.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria di primo grado

1h 30' 6,00 €/alunno



MERAVIGLIE DI ARTE E BOTANICA

Il progetto ha lo scopo di far comprendere il significato simbolico delle piante nelle rappresentazioni artistiche. L'educatore durante la visita si focalizzerà sulle numerose raffigurazioni di frutti o specie vegetali sui reperti esposti. Seguirà un momento di gioco/verifica, durante il quale gli studenti dovranno individuare in quale opera è rappresentata la pianta descritta in schede/indizi

consegnati loro. Il gioco permetterà di comprendere il significato simbolico delle piante individuate e come esso sia mutato nei secoli nel passaggio dall'arte etrusca e romana a quella cristiana.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria di primo grado

1h 30' 6,00 €/alunno



Il Museo ha sede nello storico palazzo rinascimentale Brunni-Ciocchi.

Il percorso espositivo si articola su tre piani e testimonia la storia culturale e lo sviluppo artistico di Arezzo, dal Medioevo fino al XIX secolo, dalle tavole duecentesche di Margarito fino alla piccola ma significativa sezione dei Macchiaioli. Lungo il percorso, spiccano le opere di artisti come Spinello Aretino, Parri di Spinello o Bartolomeo della Gatta, nonché la grande tavola delle nozze di Ester e Assuero, che ci accompagna nel clima vivace della Arezzo manierista, dominata dalla personalità di Giorgio Vasari.



Via S. Lorentino, 8

<https://museiarezzo.it/museo-darte-medievale-e-moderna/>



A CACCIA DI DETTAGLI

Dopo una breve visita in alcune sale del museo che espongono opere di artisti attivi tra Quattrocento e Cinquecento, gli alunni si soffermeranno ad osservare il maestoso dipinto "Convito per le nozze di Ester e Assuero", opera dell'aretino Giorgio Vasari. L'attenzione sarà focalizzata sulla spiegazione dell'opera, sulla sua storia e su cosa rappresenta, ma soprattutto sulla ricchezza di dettagli che il pittore ha inserito nel disegno e che solo un'osservazione attenta riesce a cogliere. Al termine, a ogni alunno sarà consegnata una riproduzione del dipinto... incompleta!

L'obiettivo sarà individuare cosa manca e divertirsi a completare l'opera con matite e pennarelli.

DESTINATARI: scuola primaria (classi IV e V) e secondaria di primo grado

1h 30' 6,00 €/alunno

IMMAGINE IN NEGATIVO

Nel Trecento e nel Quattrocento molti pittori utilizzavano motivi decorativi floreali o geometrici per impreziosire i fondi oro delle tavole, i tessuti e gli abiti pregiati indossati dalla Vergine e dai santi, oppure le loro aureole. Solo un occhio molto attento al dettaglio riesce a notare questi importanti particolari che contribuiscono alla bellezza e alla ricchezza del dipinto.

Gli alunni riceveranno uno stencil che riproduce un motivo decorativo; dopo aver individuato in quale opera si trova, potranno divertirsi a crearne di nuovi tamponando con una spugnetta lo stencil su un foglio di carta, una tavoletta di legno o un tessuto.

DESTINATARI: scuola secondaria di primo e secondo grado

2h 7,00 €/alunno

"COPPE... AMICALI": RITRATTO DELL'AMICO

Da sempre nell'uomo è insita l'importanza di fissare la propria immagine nel tempo. Durante la visita alle salette che conservano le cosiddette "coppe amatorie", gli studenti comprenderanno che cosa spinge l'artista a dipingere ritratti, impareranno a leggere i volti realizzati con tecniche differenti e a riflettere sull'importanza del segno e del colore nel racconto per immagini delle emozioni. Nell'attività laboratoriale, prendendo spunto dagli artisti, ogni alunno ritrarrà un compagno cercando di raccontarne le caratteristiche non solo fisiche, ma anche caratteriali. Il ritratto potrà essere realizzato anche con l'ausilio di materiali extra-pittorici. Al termine, ogni studente racconterà il lavoro svolto e l'interpretazione.

DESTINATARI: scuola secondaria di primo e secondo grado

2h 7,00 €/alunno



PEZZI... D'ARTE

Dopo una breve visita ad alcune sale espositive selezionate dall'educatore e precedentemente condivise con il docente per conoscere le principali opere custodite nelle sale, gli alunni giocheranno a ricomporre come in un puzzle, e poi a colorare, riproduzioni di alcune opere d'arte della collezione che verranno consegnate loro, imparando a memorizzare particolari, visione d'insieme e colori.

DESTINATARI: scuola dell'infanzia e primaria

1h 15' 7,00 €/alunno

MUSEO CHE VISITI, PAROLE CHE TROVI

All'interno del museo ci imbattiamo in tante nuove parole di cui ignoriamo il significato: trittico, predella, tempera ad uovo, cartiglio, committenti, ecc. Dopo una breve visita ad alcune sale espositive selezionate dall'educatore e precedentemente condivise con il docente, la classe sarà divisa in squadre e riceverà carte gioco con alcune parole di cui scoprire il significato cercando indizi nelle didascalie, nei pannelli didattici e soprattutto grazie all'osservazione delle opere. Al termine, quando le parole saranno correttamente collegate ad un'opera della collezione, le squadre a turno descriveranno l'opera con l'aiuto dei termini di cui hanno imparato il significato.

Chi userà meglio e di più i termini tecnici imparati, risulterà vincitore della sfida.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

1h 5,00 €/alunno

ANIMALI DEL MUSEO... TRA REALTÀ, SIMBOLO E FANTASIA

Il progetto ha lo scopo di far comprendere il significato iconografico degli animali, sia reali sia fantastici, nell'arte. Gli alunni, divisi in gruppi, visiteranno liberamente alcune sale espositive selezionate dall'operatore e precedentemente condivise con il docente, per individuare e osservare gli animali rappresentati. Seguirà un momento di gioco/verifica, durante il quale gli studenti dovranno individuare in quale opera è rappresentato l'animale descritto in schede/indizi consegnati loro. Al termine, durante un mini laboratorio, ognuno creerà un proprio segnalibro con l'animale scelto.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria di primo grado



1h 30'



6,00 €/alunno

SANTI, CAVALIERI, PRINCIPESSE E DRAGHI

I dipinti del museo sono popolati da figure fantastiche come draghi e da personaggi fiabeschi come cavalieri e principesse. In realtà si tratta di celebri figure di santi le cui storie, pur con un fondo di verità, sono state arricchite dalla *Legenda aurea* di Jacopo da Varazze di particolari romanzeschi e fantastici di grande curiosità. La visita al museo sarà finalizzata in particolare modo all'osservazione dell'iconografia dei santi e dei loro attributi e accompagnata dal racconto delle loro vite. Successivamente sarà proposta la "caccia al Santo", un gioco con l'ausilio di carte/indizio.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria di primo grado



1h 30'



6,00 €/alunno



A.A.A. GIOVANI INVESTIGATORI CERCASI

Gli alunni divisi in piccoli gruppi, saranno invitati a visitare in autonomia alcune sale del museo selezionate dall'educatore e precedentemente condivise con il docente con la raccomandazione di osservare e memorizzare...

Terminato il breve tour, ciascun gruppo riceverà una scatola contenente vari oggetti-indizio da usare per individuare l'opera assegnata. Una volta riconosciuta, ogni gruppo compilerà una scheda esplicativa con giochi e domande che sarà usata per la presentazione agli altri gruppi.

Chi risulterà l'investigatore più abile?

DESTINATARI: scuola primaria (classi IV e V) e secondaria di primo grado



1h 30'



6,00 €/alunno

PITTORE ANCH'IO!

Quant'è bello osservare le opere e immaginare gli antichi maestri al lavoro ... ma ancora più bello è provare per un giorno a fare il pittore. Gli alunni, aiutati da perso-

nale esperto, saranno invitati a riprodurre dal vero un'opera intera o un particolare di essa, per sperimentare le varie tecniche di pittura: su legno, con colori a olio oppure cimentarsi nell'uso della foglia d'oro. I lavori più creativi potranno essere esposti nel museo accanto all'opera da cui hanno tratto ispirazione oppure a scuola attraverso una piccola mostra.

DESTINATARI: scuola dell'infanzia, primaria e secondaria primo grado



2h



8,00 €/alunno

SCULTORE ANCH'IO!

Dopo un breve viaggio alla scoperta delle sale dove sono esposte robbiane e maioliche, gli alunni si cimenteranno in un laboratorio di manipolazione creativa... per sentirsi dei veri scultori!

DESTINATARI:

scuola dell'infanzia e primaria



2h



8,00 €/alunno

MUSEO CASA PETRARCA



Casa Petrarca, casa natale del grande poeta Francesco Petrarca, è un edificio del XVI secolo che custodisce grandi tele rinascimentali di pittori toscani, cimeli e materiali petrarcheschi, una collezione di 250 monete antiche e una biblioteca ricca di opere e volumi legati al petrarchismo, il movimento culturale italiano del 1600.

Oltre ad essere un museo, Casa Petrarca è la sede dell'Accademia Petrarca di Lettere Arti e Scienze di Arezzo, che celebra la grandezza di Petrarca, le sue opere e l'influsso della sua arte nei secoli.

📍 Via dell'Orto, 28

🌐 <https://museiarezzo.it/casa-petrarca/>



STORIE TRA LE PAGINE

Dopo una breve introduzione sull'importanza del libro come oggetto che custodisce storie, emozioni e immagini, gli alunni saranno accompagnati a scoprire libri illustrati e testi selezionati pensati per incuriosire e coinvolgere. Attraverso la lettura condivisa e momenti di osservazione, ognuno si lascerà ispirare per creare il proprio libro personale. Al termine della lettura i partecipanti realizzeranno una copertina illustrata e arricchiranno le pagine

interne con disegni e racconti, trasformandosi in giovani autori o illustratori. L'obiettivo sarà quello di avvicinare gli alunni alla scoperta del libro come medium narrativo e creativo, capace di stimolare immaginazione, ascolto e capacità espressive.

DESTINATARI: scuola dell'infanzia e primaria



1h 30'



5,00 €/alunno



IL GIOCO DELL'OCA DI PETRARCA

Un grande tabellone per un'avventura a tappe nella vita di Francesco Petrarca! Gli alunni seguiranno gli spostamenti e gli episodi salienti della vita del poeta, trasformati in caselle da gioco: nascita ad Arezzo, viaggi in Europa, incontri memorabili, componimenti famosi... un modo divertente per conoscere la storia e la personalità di Petrarca. Il gioco sarà svolto a squadre e potrà essere seguito da un momento di riflessione e approfondimento su alcune tappe.

DESTINATARI: scuola primaria (classi IV e V) e secondaria di primo grado



1h 30'



7,00 €/alunno

ALLA SCOPERTA DEGLI INCUNABOLI

Un laboratorio pratico per avvicinarsi al mondo affascinante degli incunaboli

e della stampa a caratteri mobili! Dopo una breve introduzione storica sulla nascita della stampa e sulla diffusione dei libri nel Quattrocento, gli alunni sperimenteranno la creazione di semplici timbri ispirati ai caratteri tipografici. Con i loro "caratteri mobili" realizzati con materiali semplici, potranno stampare parole, nomi e brevi frasi, immedesimandosi nei primi tipografi della storia.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria primo grado



1h 30'



6,00 €/alunno

I TRIONFI DELL'ANIMA

Laboratorio ispirato ai *Trionfi di Petrarca* che aiuta i partecipanti a conoscere e rappresentare le emozioni usando simboli, colori e immagini. Ogni alunno creerà una carta-personaggio personalizzata,

scegliendo un'emozione da rappresentare e decorandola con disegni, simboli e colori. L'attività vuole far riflettere sui propri sentimenti, stimolare la creatività e aiutare a capire e rispettare le emozioni degli altri. Un'esperienza che unisce gioco e riflessione per esplorare il mondo interiore in modo semplice e coinvolgente.

DESTINATARI: scuola dell'Infanzia e primaria

🕒 1h 30' 💰 5,00 €/alunno

PETRARCA UNMAPPED

In questo laboratorio, gli studenti saranno invitati a immaginare e rappresentare come potrebbe essere Francesco Petrarca se visse nel nostro tempo. Attraverso attività creative, i partecipanti creeranno un Petrarca moderno, inserendolo in spazi, situazioni, e contesti attuali. Utilizzando pose, volti, accon-

ciature, espressioni e gadget contemporanei, i ragazzi esploreranno come le caratteristiche e l'animo del poeta possano adattarsi e riflettersi nel mondo di oggi. L'obiettivo è stimolare la fantasia, la riflessione sull'attualità e la capacità di interpretare un grande autore classico in chiave moderna, immaginando che tipo di poeta e di essere umano sarebbe oggi.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria primo grado

🕒 1h 30' 💰 5,00 €/alunno

UN VIAGGIO NEL TEMPO

Attraverso questa attività, gli studenti avranno l'opportunità di immergersi nel passato, ricostruendo storie e scenari legati a un oggetto, un luogo o un personaggio scelto. Ispirandosi alla tecnica narrativa di Francesco Petrarca, si stimolerà la creatività e l'immaginazione, favo-



rendo la comprensione delle dinamiche storiche e quotidiane di epoche passate. Un laboratorio che stimola l'immaginazione storica, sviluppa competenze narrative e artistiche, promuovendo un apprendimento attivo e coinvolgente del passato attraverso la creatività.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria primo grado

🕒 1h 30' 💰 5,00 €/alunno

CACCIA AL MANOSCRITTO

Gli studenti verranno coinvolti in un percorso interattivo in cui, immaginando di essere dei detective del passato, dovranno ricostruire il contenuto di un antico manoscritto andato perduto. L'attività si svolgerà in più tappe all'interno di Casa di Petrarca, ciascuna caratterizzata dalla risoluzione di enigmi e indizi trovati

nelle sale del museo. Alla fine del percorso i partecipanti potranno identificare di quale testo si tratta e comprenderne l'importanza storica e culturale.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria primo grado

🕒 1h 30' 💰 6,00 €/alunno

COMUNICHIAMO INSIEME

Un laboratorio che ha come obiettivo quello di coinvolgere gli studenti nella fruizione del patrimonio e stimolare la connessione emotiva con il luogo. Dopo una visita all'interno delle sale verrà incentivato l'uso di molteplici modalità di comunicazione attraverso la scrittura, il disegno, la voce e l'utilizzo della creatività, scegliendo un oggetto o un luogo con il quale verrà poi svolta la seconda fase del laboratorio, nella quale la comunicazione e la collaborazione tra gli studenti sarà fondamentale.

DESTINATARI: scuola primaria (classi IV e V) e secondaria di primo grado

🕒 1h 30' 💰 6,00 €/alunno



MUSEO I COLORI DELLA GIOSTRA

I colori della Giostra è un museo interattivo nato nel 2016 e dedicato alla Giostra del Saracino, torneo cavalleresco che ha le sue origini nel Medioevo. Allestito a piano terra di Palazzo Comunale, racconta la storia e i personaggi che rendono unica la rievocazione attraverso abiti e oggetti originali, tecnologie digitali ed interattive, come proiezioni immersive e touch screen informativi, esperienze di realtà virtuale e realtà aumentata. Un percorso museale immersivo, capace di far vivere l'atmosfera di Piazza Grande nel giorno della rievocazione e della manifestazione.



 Piazza Libertà, 1

 <https://museiarezzo.it/museo-i-colori-della-giostra/>



LANCE, SCUDI, SPADE E... STEMMI!

Il progetto ha lo scopo di guidare i partecipanti alla scoperta della storia medievale attraverso la simbologia degli



stemmi araldici, elemento importante nelle giostre e nelle corti nobiliari. Dopo una breve introduzione sul significato e l'uso degli stemmi delle famiglie nobiliari medievali, gli alunni potranno ideare e realizzare il proprio stemma personale, scegliendo colori, simboli e forme che rappresentino la loro storia, caratteristiche o valori. Un'attività che unisce storia, arte e identità personale in modo creativo e divertente.

DESTINATARI: scuola primaria



1h 30'



5,00 €/alunno

ESPLORIAMO IL PASSATO ATTRAVERSO OGGETTI, LUOGHI E PERSONAGGI

Andiamo alla scoperta della storia medievale e del gioco della Giostra del Saracino attraverso un laboratorio che sviluppa e stimola la creatività. Dopo

una breve introduzione e visita alle sale, i partecipanti sceglieranno un oggetto esposto o un personaggio appartenente a un'epoca passata. Dopo la scelta, immagineranno come vivevano o come venivano utilizzati gli oggetti, i personaggi o i luoghi, creando una storia che si svolge nel passato. Sarà possibile scrivere un racconto, disegnare una scena, oppure realizzare una piccola riproduzione visiva dell'ambiente o dell'oggetto, utilizzando la propria creatività e immaginazione.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria primo grado



1h 30'



5,00 €/alunno

STORIE CONDIVISE

L'attività prende avvio con una visita guidata alle sale del museo, durante la quale i partecipanti avranno l'opportunità di osservare attentamente gli spazi e lasciarsi coinvolgere emotivamente dall'ambiente. Successivamente, si realizzerà un laboratorio creativo in cui gli studenti produrranno un collage utilizzando fotografie, documenti e disegni. Questo esercizio permetterà loro di esprimere con libertà e creatività le proprie impressioni, emozioni e visioni del luogo, anche in relazione a esperienze personali passate. Al termine, i partecipanti condivideranno le proprie creazioni e riflessioni con il gruppo, favorendo un confronto empatico e arricchente.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria di primo grado



2h



6,00 €/alunno



COSTUMI E CASATE

Un laboratorio che inizia con una visita all'interno del percorso espositivo per poi stimolare la creatività e il pensiero critico dei partecipanti, attraverso un'attività di confronto tra i costumi, le mode e gli oggetti contemporanei, favorendo la comprensione delle differenze e delle analogie culturali. Gli studenti saranno invitati a riflettere su come, oggi, le mode e gli oggetti di uso quotidiano potrebbero essere reinterpretati attraverso un disegno, un racconto o un collage, usando vari materiali. Partendo dall'osservazione dei costumi del gioco della Giostra del Saracino esposti nelle sale, si chiederà ai partecipanti di immaginare come potrebbero essere rappresentati elementi come armature, maschere, trofei o accessori se fossero inseriti nel contesto attuale.

DESTINATARI: scuola primaria e secondaria primo grado



1h 30'



5,00 €/alunno

Lined writing area for page 22.

Lined writing area for page 23.

ORARIO MUSEI PER ATTIVITÀ EDUCATIVE

Basilica San Francesco

dal lunedì al mercoledì 8.30-10.00 e 11.00-13.00

Casa Vasari

lunedì, mercoledì e giovedì 10.30-16.00

Museo Archeologico Nazionale e Anfiteatro Romano

dal martedì al sabato 9.00-16.00

Museo Nazionale Arte Medievale e Moderna

martedì e mercoledì 8.30-16.00; giovedì e venerdì 8.30-13.30

Museo Casa Petrarca

lunedì, martedì, giovedì, venerdì e sabato 10.30-16.00

Museo I colori della Giostra

lunedì, martedì, giovedì, venerdì e sabato 10.30-16.00

Il costo dei servizi di prenotazione per l'accesso ai Musei statali è di € 3,00 a persona, mentre per Casa Petrarca e il Museo i Colori della Giostra di € 1,00 a persona

L'INGRESSO AI MUSEI È GRATUITO

INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI

0575.1696311 – 0575.1696307

organizzazione@arezzointour.it



FONDAZIONE
AREZZO intour



discover
AREZZO



Direzione regionale
Musei nazionali Toscana



Unione
Chiesiana
Monte
Sant'Andrea
Ambrosiano