



COMUNE
DI PIACENZA



MUSEI DI
PALAZZO
FARNESE
PIACENZA

ANNO SCOLASTICO
2026-2027



OFFERTA DIDATTICA

SECONDARIA

*Musei di Palazzo Farnese
Farnese Factory*

farnese
factory

arti
pensieri

FAVEL
L'ARTE

MALENA
AMANA



INDICE DEI CONTENUTI

03

Chi siamo

04

Attività per la Secondaria

12

Percorsi trasversali

16

Percorsi speciali

17

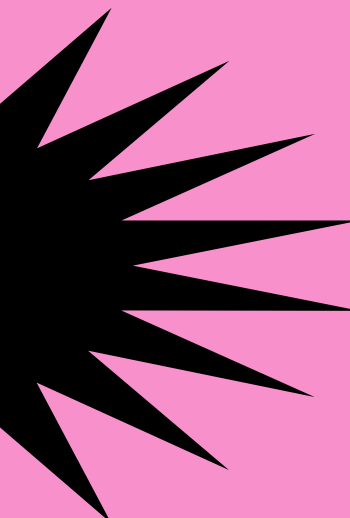
Come prenotare

18

Conosci il team

FARNESE FACTORY

chi siamo



Le attività di Farnese Factory si avvalgono di metodi e approcci diversificati, al fine di potenziare l'esperienza didattica, grazie alla collaborazione tra quattro realtà professionali da tempo impegnate nella mediazione culturale per i musei.

Le singole attività possono all'occorrenza essere modulate secondo le esigenze specifiche di diversi ordini scolastici.

Sono anche possibili visite guidate al museo o a singole sezioni su prenotazione.

I diversi colori
contrassegnano chi
conduce l'attività:

-  Arti e Pensieri
-  FavellArte
-  Malena
-  Educarte

**All'esaurimento dei
laboratori coperti
dal contributo
comunale, sarà
possibile richiederli
a carico dei
partecipanti.**



ATTIVITÀ PER SECONDARIA

ARCHEOLOGICO



MESTIERE D'ARCHEOLOGO

La terra sotto ai nostri piedi è fatta a strati...

Compito dell'archeologo è leggerli come fossero le pagine di un libro che racconta le vicende degli uomini vissuti prima di noi. Luogo ideale per comprendere il concetto trasversale alla base dello studio dei programmi di Storia, la STRATIGRAFIA, è il complesso di S. Margherita, superbo "contenitore di epoche" in cui è tuttora visibile una continuità insediativa che dall'età romana arriva fino ai nostri giorni. Dopo una visita guidata al sito -arricchito da un suggestivo percorso attrezzato con pannelli e vetrine- i partecipanti si trasformano in giovani archeologi che, alle prese con pennelli, reperti e schede di US, scoprono e documentano antiche tracce trovate sul nostro territorio.

*L'attività si svolge grazie al contributo della Fondazione di Piacenza e Vigevano.



SIAMO TUTTI AFRICANI

L'evoluzione dell'uomo è come un grande albero ricco di rami, profonde radici e infiniti collegamenti. Ripercorreremo le nostre origini africane, scoprendo che in ognuno di noi c'è una piccola traccia di tutte le specie ormai estinte...

In laboratorio, ispirati da immagini 3D e da suoni primigeni, esploreremo l'action painting preistorico con ocre naturali.



LA NASCITA DEL PENSIERO SIMBOLICO

Uno dei momenti più rivoluzionari della nostra storia, paragonabile per quantità di innovazioni all'era digitale che stiamo vivendo, è stato il Neolitico, quando abbiamo deciso di abbandonare la vita nomade di caccia e raccolta, praticata con successo per millenni, per iniziare a produrre con le nostre mani, piegando per sempre la natura e gli animali alle nostre leggi. La nuova mentalità traspare nelle forme geometriche delle ceramiche, da subito fortemente astratte, e nelle decorazioni simboliche prive di alcuna intenzione naturalistica, che vedremo in museo insieme a scheletri di 6.500 anni fa con i loro corredi! In laboratorio, infine, decoreremo le nostre T-shirt con timbri "neolitici" in ceramica, sperimentando una tecnica semplice quanto geniale.



UOMO E AMBIENTE NELL'ANTICHITA'

Novità

I cacciatori nomadi del Paleolitico, profondi conoscitori dell'habitat e dei comportamenti stagionali di animali e piante, avevano a disposizione le intatte risorse di un mondo ricco di animali e povero di uomini. I legami con la natura erano simbiotici e magici, come traspare dalle grandi raffigurazioni parietali. Nel Neolitico, con il passaggio all'economia di produzione, tutto cambia: da allora, cereali coltivati e animali domestici per riprodursi dipendono totalmente dall'intervento dell'uomo, che ha innescato una modificazione genetica irreversibile. Casa e villaggio diventano simboli del controllo e della domesticazione del selvatico, mentre recinti, fossati e palizzate servono a escludere e separare la natura. Nel corso di un'istruttiva passeggiata nelle sale del museo archeologico, i ragazzi rifletteranno sull'importanza della tutela ambientale incontrando l'avanzata civiltà delle Terramare, entrata in crisi anche a causa dell'eccessivo disboscamento. I diversi approcci che gli antichi romani avevano nei confronti della natura costituiranno il filo conduttore della visita alla sezione romana, nella quale scopriremo l'hortus-viridarium, un luogo di diletto imprescindibile nelle abitazioni, in cui la natura è intesa come fonte di godimento estetico, nutrimento e presenza simbolica del sacro, che si contrappone alla silva, zona boscosa e di difficile accesso che costituisce il luogo della barbarie. Come restituzione, i ragazzi saranno invitati a compiere un lavoro di indagine (in autonomia o guidati dai loro insegnanti) fotografando luoghi della città che documentano il rapporto attuale dell'uomo, e in particolare degli abitanti di Piacenza, con l'ambiente.



ENEA, LO STRANIERO

Novità

Durante una visita alla Sezione romana verranno illustrate le prime sale del percorso, quelle incentrate sulla fondazione di Placentia. La fase laboratoriale proporrà una lettura di passi scelti dell'Eneide alla luce delle testimonianze storiche viste in museo, per enucleare alcuni aspetti del mondo romano e il significato che avevano per Virgilio: il ruolo dei coloni nell'espansione di Roma, il rilievo attribuito alla dimensione pubblica della vita del cittadino romano e l'importanza dell'inclusione sia sul piano culturale che su quello politico e sociale. Rifletteremo anche sul presente, grazie alla forza inesauribile e sempre attuale dei classici, fondamento della nostra cultura. Come laboratorio in alternativa è possibile far realizzare ai ragazzi le riproduzioni in miniatura delle antefisse dal tempio di epoca repubblicana di via Benedettine tramite la tecnica a stampo!



SECONDA DOMUS, A DESTRA

Esaminando i raffinati prodotti dell'artigianato barbarico esposti in vetrina, i ragazzi comprenderanno che i Longobardi non furono solo feroci guerrieri, al contrario reinterpretarono la cultura mediterranea e latina integrandola con la propria. Il passaggio dall'Impero romano ai Regni romano-barbarici fu lento e graduale, lo "toccheremo con mano" partendo dai dati di scavo di una domus romana che sorgeva a pochi passi dal Farnese, sulle cui rovine i Longobardi impostarono la propria capanna in legno. In laboratorio, infine, i ragazzi realizzeranno in prima persona i punzoni per imprimere le tipiche decorazioni sulle ceramiche di tradizione pannonica.



APOLLO E GLI ALTRI

L'intera esistenza dei Romani era permeata dal divino: dai riti svolti fra le mura domestiche, al culto tributato all'imperatore divinizzato, fino ad arrivare ai luoghi impervi, isolati, colpiti da fulmini, boschi, grotte e sorgenti, considerati sedi di manifestazione delle divinità. Diversi ex voto esposti nella Sezione romana testimoniano la presenza di un santuario dedicato alla dea Minerva e collegato al culto delle acque in Val Trebbia. Altri reperti conservati nella Sezione Romana del nostro museo, inoltre, documentano la devozione alle divinità di Apollo, dio del sole, la cui cetra campeggia al centro di un celebre mosaico piacentino, e Dioniso/Bacco, dio dell'ebbrezza e del "caos". I partecipanti viaggeranno alla scoperta dei ritrovamenti del territorio piacentino che mostrano il rapporto dei Romani con la natura e le divinità per poi sperimentare, con una particolare tecnica di scrittura creativa, la poesia nascosta in ciascuno di noi.



UNA LUCE DELL'ALTROMONDO!

Ve la immaginate una casa romana illuminata da tanti piccoli lumini a olio? In metallo o in ceramica, lisce o decorate, a uno o più beccucci, le lucerne erano le lampade dell'antichità. Nel corso di un'appassionante passeggiata nella sezione romana dei Musei civici, tra raffinati elementi architettonici, sculture, epigrafi e curiosi oggetti, scopriremo che queste piccole lampade erano spesso presenti anche nei corredi tombali, come simbolo di luce e vita che continua. In laboratorio ogni partecipante realizzerà una lucerna in argilla, sperimentando l'antica tecnica dello stampo a matrice!



BARBARO SARA' LEI...

Esaminando i raffinati prodotti dell'artigianato barbarico esposti in vetrina, i ragazzi comprenderanno che i Longobardi non furono solo feroci guerrieri, al contrario reinterpretarono la cultura mediterranea e latina integrandola con la propria. Il passaggio dall'Impero romano ai Regni romano-barbarici fu lento e graduale, lo "toccheremo con mano" partendo dai dati di scavo di una domus romana che sorgeva a pochi passi dal Farnese, sulle cui rovine i Longobardi impostarono la propria capanna in legno. In laboratorio, infine, i ragazzi realizzeranno in prima persona i punzoni per imprimere le tipiche decorazioni sulle ceramiche di tradizione pannonica.

CIVICO



SULLE ORME DEI PELLEGRINI...

La posizione geografica della città di Piacenza ha caratterizzato buona parte della sua storia dalla fondazione romana allo sviluppo economico attuale. Il percorso vuole essere un viaggio alla scoperta della Piacenza medievale: come pellegrini in cammino lungo la via Francigena gli studenti, a partire dalle testimonianze artistiche presenti al Museo, ricostruiranno virtualmente la vita del viandante medievale di passaggio nel nostro Comune. Dalla lastra del "Benvegna" alla celebre scultura della "Madonna di Piazza", dalle epigrafi medievali alla "Majestas Domini" il linguaggio della pietra sarà testo fondamentale per metterci nei panni dell'antico viator. In laboratorio, partendo dalla mappa della Piacenza attuale, gli studenti dovranno individuare l'espansione della Piacenza romana e medievale collocando virtualmente sulla pianta le opere conservate oggi al Museo.



MEDIOEVO TRA SACRO E PROFANO

Percorso di conoscenza della sezione medievale dei Musei Civici. La visita toccherà molteplici aspetti della vita dell'uomo medievale, con particolare attenzione alla storia locale, con l'incontro con i pellegrini della via Francigena e alcuni personaggi locali tra cui Alberto Scotti, e con l'aiuto di importanti testimonianze artistiche come il Ciclo affrescato di S. Caterina e gli altri lacerti di affreschi provenienti da chiese piacentine. Si percorrono poi le stanze che ospitano le sculture dove la guida presenta alcune delle più interessanti: la Madonna di Piazza, il Telamone, l'Agnus Dei, Davide ed Ezechiele, la Lastra del Benvegnù e alcune epigrafi. Il percorso prevede l'integrazione tra le spiegazioni museali e la rappresentazione teatrale ad opera di attori.



SENTI CHI PARLA

Novità

Un viaggio tra arte, storia e storytelling

E se fossero le opere del museo a raccontare la propria storia?

L'attività prende avvio dalle collezioni del Museo Civico e invita gli studenti a scoprire dipinti, ceramiche, sculture e oggetti d'arte attraverso un percorso che intreccia visita, narrazione, scrittura creativa e linguaggi audiovisivi.

Nella prima parte della visita, alcune opere selezionate "prendono voce" e si raccontano in prima persona: svelano quando e da chi sono state create, come sono state realizzate, quali vicende rappresentano e attraverso quali percorsi sono entrate a far parte delle collezioni del Museo. Dai piatti del cardinale Alessandro ai grandi episodi della storia dei Farnese alle opere di carattere religioso, fino alla Lastra del Benvegnù passando per gli affreschi che narrano la vita di santa Caterina, ogni oggetto diventa il punto di partenza per conoscere storie, personaggi, tecniche e culture.

Nella seconda parte la parola passa agli studenti. Divisi in gruppi, scelgono un'opera tra quelle proposte e, utilizzando le informazioni fornite dalla guida e i materiali messi a disposizione, ne immaginano la voce attraverso un'attività di scrittura creativa.

Il racconto prende infine vita: gli studenti trasformano il testo elaborato in un breve contenuto audio e/o video, sperimentando in prima persona come la conoscenza del patrimonio possa diventare narrazione.

Un percorso partecipativo che trasforma la visita al museo in un vero laboratorio di storytelling, stimolando osservazione, capacità di interpretazione, creatività e competenze espressive e digitali.



CHE FASTO! (PER SECONDARIA DI I GRADO)

I due cicli, quelli riguardanti papa Paolo III, realizzati da Sebastiano Ricci e ora custoditi nell'Alcova, e quelli rappresentanti le gesta di Alessandro nelle Fiandre, dipinti da Giovanni Evangelista Draghi, dal Ricci e da altri pittori, sono lo spunto per raccontare la storia dell'Europa a cavallo tra Cinquecento e Seicento, e gli scontri mossi dalla religione che caratterizzarono il periodo, e che sono ben presentati in alcune tele del Museo, per esempio: Paolo III riconcilia Francesco I e Carlo V, Paolo III ispirato dalla Fede a convocare il Concilio di Trento, Conclave, Alessandro Farnese assiste alla distruzione dell'Invincibile Armada. Alla spiegazione più propriamente storica si affianca una lettura storico-artistica delle principali caratteristiche della pittura del periodo che si possono evincere soprattutto dall'osservazione del ciclo di Paolo III.

Il percorso prevede l'integrazione tra le spiegazioni museali e la rappresentazione teatrale ad opera di attori.



L'EUROPA AL TAVOLO DELLE TRATTATIVE (PER SECONDARIA DI II GRADO)

Novità

Storia, conflitti e diplomazia tra Cinquecento e Seicento

A partire dai cicli pittorici dedicati a papa Paolo III e alle gesta di Alessandro Farnese nelle Fiandre, il percorso conduce gli

studenti nel cuore dell'Europa tra Cinquecento e Seicento, un'epoca segnata da conflitti religiosi, rivalità dinastiche e nuovi equilibri politici. Le opere del Museo diventano fonti per leggere la storia: attraverso episodi come la riconciliazione tra Francesco I e Carlo V, il Concilio di Trento e la distruzione dell'Invincibile Armada, gli studenti approfondiscono i rapporti tra politica e religione, le guerre che attraversarono l'Europa e il ruolo della diplomazia. Alla lettura storica si affianca quella storico-artistica, per comprendere come la pittura abbia rappresentato e tramandato protagonisti e avvenimenti.

Nella seconda parte la classe si trasforma in un "consiglio delle potenze europee". Attraverso un gioco di ruolo guidato, gli studenti rappresentano interessi e posizioni differenti e sono chiamati a negoziare, stringere alleanze e trovare possibili mediazioni. Divisi in gruppi, gli studenti rappresentano differenti potenze e interessi in conflitto e ricevono obiettivi, informazioni e posizioni da sostenere. Per arrivare a una soluzione comune dovranno negoziare, costruire alleanze, confrontarsi con punti di vista differenti e trovare possibili compromessi.

Non si tratta di "riscrivere" la storia, ma di utilizzarla come laboratorio; un modo coinvolgente per comprendere la complessità dei conflitti del passato, sperimentare i meccanismi della diplomazia e riflettere, attraverso la storia, sui temi del dialogo, della mediazione e della risoluzione dei conflitti ancora centrali nel presente.



IL VIGNOLA E L'ARCHITETTURA DELLA CONTRORIFORMA

Il percorso analizza l'evoluzione dell'architettura dal Rinascimento alla Controriforma mettendo in evidenza le peculiarità del progetto piacentino che Jacopo Barozzi "detto il Vignola" realizzò su richiesta della Duchessa Margherita d'Austria. Partendo dai disegni di Vignola padre e figlio riprodotti nella pannellistica del Museo gli studenti, suddivisi in gruppi, analizzeranno la maquette di Palazzo Farnese evidenziando le parti effettivamente costruite per poi muoversi nei diversi piani del Museo alla scoperta dell'uso originale di ogni stanza del Palazzo.

PINACOTECA



PITTURA TOSCANA A PALAZZO FARNESE

Partendo dalla Sala Rizzi Vaccari in cui sono conservate tavole a fondo oro di scuola toscana del XIV e XV secolo, sarà possibile spiegare la storia dell'evoluzione della pittura italiana da Giotto al Rinascimento per giungere, alla fine, al Tondo di Sandro Botticelli. Attraverso apposite schede didattiche gli studenti saranno invitati a riflettere su come sia cambiato il concetto di spazio con l'avvento della prospettiva e su come l'aver riportato l'uomo al centro di ogni cosa abbia influito sul processo di umanizzazione dei personaggi e l'attenzione crescente alla resa dei sentimenti.



DIPINGI COME BOTTICELLI

Novità

Adotteremo un approccio sperimentale per conoscere la tecnica usata da Sandro Botticelli nella realizzazione del Tondo di Piacenza, incrociando i dati degli esami condotti sull'opera nel 2004 e la ricetta fornita all'inizio del Quattrocento da Cennino Cennini nel suo 'Trattato dell'arte'. In questo modo giungeremo a comprendere la dimensione materiale del manufatto, indispensabile per apprezzarne a pieno l'intrinseco valore culturale.

Si prevedono diverse modalità laboratoriali secondo le esigenze specifiche, che prevedono da uno a tre appuntamenti, in modo da sperimentare tutte le fasi della preparazione, come ad esempio l'impannatura, l'ingessatura, il disegno a carboncino sul supporto così preparato e l'imprimitura, oppure, nel caso di un unico incontro, concentrandosi quasi esclusivamente sull'ultima fase, quella pittorica, con l'utilizzo della tempera all'uovo preparata con le terre naturali.



RITRATTI CHE PARLANO

Novità

Dietro il ritratto. Storie, sguardi, personaggi

Chi si nasconde dietro uno sguardo, una posa, un oggetto? E se fosse il personaggio ritratto a raccontarci la propria storia?

Guidati nell'osservazione di alcune opere della Pinacoteca, gli studenti imparano a leggere il ritratto attraverso sguardi, gesti, pose, oggetti e simboli, scoprendo identità e vicende dei personaggi raffigurati.

Protagoniste dell'attività sono le opere di Gaspare Landi: l'intensità degli sguardi, la naturalezza delle pose e la presenza di oggetti e animali offrono lo spunto per immaginare pensieri, emozioni e situazioni.

Dopo aver ricevuto le informazioni necessarie sull'opera e sul suo protagonista, gli studenti scelgono un personaggio e si mettono nei suoi panni, scrivendo un breve monologo in prima persona: non raccontano il personaggio dall'esterno, ma gli danno voce, immaginando che sia lui stesso a parlare e a raccontarsi dal proprio punto di vista. Il monologo prende infine vita attraverso la lettura drammatizzata del racconto stesso.

Un percorso tra arte, immedesimazione e scrittura creativa, per scoprire un ritratto non solo osservandolo, ma provando a guardare il mondo attraverso gli occhi di chi vi è raffigurato.



DI SANTO IN SANTO

Novità

Decifrare le immagini: simboli, identità e comunicazione visiva

Prima dei social, della pubblicità e dei loghi, le immagini sapevano già comunicare attraverso un sistema immediato di simboli, attributi e segni riconoscibili. Ma siamo ancora capaci di decifrarli?

Partendo dalle opere medievali della collezione Rizzi-Vaccari, passando per il Tondo di Botticelli e proseguendo nelle sale della Pinacoteca, gli studenti sono invitati a osservare le opere come un vero e proprio codice visivo. Oggetti, colori, gesti e attributi permettono di riconoscere i personaggi, raccontarne l'identità e trasmettere significati anche senza bisogno di parole.

Il percorso mette in relazione le immagini del passato con la cultura visiva contemporanea, interrogandosi su come i simboli attraversino i secoli, cambino significato o continuino a essere utilizzati per comunicare appartenenza, valori e identità.

Nella parte laboratoriale gli studenti passano dalla decodifica alla reinterpretazione: possono trasformare simboli e suggestioni di un'opera in un breve testo poetico oppure rielaborarne il linguaggio visivo in chiave contemporanea attraverso un manifesto, un collage, un fumetto o un prodotto digitale.

Un laboratorio per scoprire che leggere un dipinto significa anche imparare a leggere le immagini che ci circondano ogni giorno.

CARROZZE



IL GRAND TOUR: L'ARTE DI VIAGGIARE

Viaggiatori, scrittori e artisti alla scoperta dell'Italia

"Il nome dell'Italia contiene una magia in ogni sillaba, ogni luogo nominato soddisfa e risveglia cari ricordi." — Mary Shelley

Tra Settecento e Ottocento viaggiare in Italia diventa un'esperienza quasi irrinunciabile per aristocratici, artisti e intellettuali europei. Ma che cosa significava affrontare un viaggio quando spostarsi richiedeva settimane o mesi? Che cosa si cercava in Italia e come il viaggio poteva cambiare chi lo intraprendeva?

Tra i preziosi mezzi della collezione delle Carrozze, il percorso ricostruisce il mondo del Grand Tour, intrecciando storia, letteratura e arte, Neoclassicismo e Romanticismo. Una parte della visita assume la forma del teatro di narrazione: attraverso le voci e le esperienze di viaggiatori e viaggiatrici – da Goethe a Lord Byron, fino alle donne che fecero del viaggio anche uno strumento di indipendenza ed emancipazione – prendono vita partenze, incontri, scoperte, incidenti e imprevisti di un viaggio attraverso l'Europa e l'Italia.

Il percorso si conclude con un laboratorio sul racconto di viaggio: Dal taccuino al feed.

Raccontare il viaggio. Partendo da diari, lettere e testimonianze dell'epoca, gli studenti costruiscono una propria breve narrazione e si confrontano con una domanda molto attuale: come è cambiato il modo di raccontare un viaggio e di raccontare noi stessi attraverso i luoghi che visitiamo?

Dal diario al post, dalla lettera all'immagine condivisa: un confronto tra il Grand Tour di ieri e il viaggio di oggi, per riflettere sul viaggio come esperienza di conoscenza, trasformazione e costruzione della propria identità.

RISORGIMENTO



VOCI DAL PASSATO

Raccontare la storia attraverso le fonti

Il Risorgimento non è fatto soltanto di grandi battaglie e protagonisti celebri, ma anche di storie individuali, scelte, ideali e vite coinvolte nei grandi cambiamenti della Storia.

Il percorso prende avvio dalle testimonianze conservate nel Museo: lettere, documenti e memorie dell'epoca prendono voce, restituendo agli studenti pensieri, aspirazioni e contraddizioni di chi visse in prima persona la stagione risorgimentale. Le vicende locali vengono così inserite nel più ampio processo che portò alla costruzione dell'Italia unita.

Nella seconda parte gli studenti diventano autori di un podcast storico-narrativo. Divisi in gruppi, scelgono una figura meno nota del Risorgimento locale e, a partire dai reperti del Museo e dai materiali messi a disposizione, ne ricostruiscono storia e punto di vista, intrecciando narrazione e fonti storiche.

Un laboratorio per avvicinarsi al Risorgimento attraverso le voci di chi lo ha vissuto e sperimentare come una fonte possa trasformarsi in un racconto capace di parlare al presente.



VIVA L'ITALIA! (PER SECONDARIA DI I GRADO)

La storia dell'Unità d'Italia prende vita

E se a raccontare il Risorgimento fossero proprio coloro che lo hanno vissuto?

Nelle sale del Museo del Risorgimento, gli studenti incontrano tre personaggi che li accompagnano alla scoperta degli avvenimenti che portarono all'Unità d'Italia: un volontario della spedizione dei Mille, un poeta del Risorgimento piacentino e una giovane donna decisa ad arruolarsi e combattere al fianco di Garibaldi. Attraverso una visita teatralizzata, le loro voci e le loro storie si intrecciano con bandiere, documenti, armi e cimeli conservati nel Museo. Gli oggetti diventano così testimonianze concrete per comprendere ideali, speranze, battaglie e scelte di chi partecipò alla costruzione dell'Italia unita.

Il racconto permette inoltre di scoprire il ruolo di Piacenza nel Risorgimento e di capire perché conquistò il titolo di "Primogenita d'Italia". Un percorso coinvolgente per avvicinarsi alla storia non solo attraverso date e avvenimenti, ma attraverso le esperienze, le voci e le scelte delle persone che ne furono protagoniste.



PIACENZA LA PRIMOGENITA

Alla città di Piacenza è stata concessa la medaglia d'oro perché, prima fra le città italiane, il 10 maggio 1848, con plebiscito votò la sua annessione al Piemonte meritando da Carlo Alberto di Savoia l'appellativo di "Primogenita". I documenti raccolti nel Museo del Risorgimento permettono di approfondire la storia della nostra città durante i moti risorgimentali analizzando gli avvenimenti in parallelo con quelli nazionali per comprendere come i nostri antenati abbiano vissuto quegli anni ricchi di ideali, sogni ma anche di scontri e contraddizioni. Il percorso, strutturato sull'analisi e la comprensione di documenti storici quali proclami, appelli e decreti, svelerà come un cimelio possa raccontare più di tante parole. A partire dal documento "Sentenza di condanna a tre piacentini, 1849" gli studenti saranno invitati a immaginare i pensieri, gli ideali, le paure e le speranze che questi giovani patrioti provavano scrivendo una pagina di Diario.

VISITE GUIDATE



VISITE AL MUSEO O ALLE SINGOLE SEZIONI

E' possibile organizzare visite guidate (a pagamento) al museo o a singole sezioni su prenotazione tramite mail a farnesefactory@gmail.com

PERCORSI TRASVERSALI TRA LE SEZIONI DEL MUSEO



PER MOSTRO E MIRACOLO

Archeologico-Civico-Pinacoteca

Un viaggio nel tempo e nello spazio, che attraverserà diverse sezioni del magnifico Palazzo Farnese, alla ricerca delle radici più profonde delle nostre recondite paure. Un'indagine sul concetto del mostruoso nella cultura occidentale attraverso i reperti e le opere d'arte esposte in Museo, a partire dal famoso Fegato etrusco di Piacenza, uno dei più enigmatici e affascinanti oggetti mai giunti fino a noi. La conoscenza è il migliore antidoto alla paura perché, parafrasando Francisco Goya, è il sonno della ragione che genera i veri mostri.

Alla fine della visita a tema, ogni partecipante costruirà, come il dottor Frankenstein, il proprio mostro tramite materiali di riuso.

*Su richiesta si può personalizzare il percorso creando approfondimenti nel cinema, nell'arte e nella letteratura.



(RI) SORGE IL MUSEO!

Risorgimento-Archeologico

Nel periodo risorgimentale si registra una riscoperta in chiave patriottica di vari aspetti della storia italiana e in particolare dell'archeologia, in cui si ritiene di poter ravvisare la preistoria della nazione. Allo stesso tempo, acquista maggiore rilievo la storia locale, in quanto espressione dell'identità di uno specifico territorio, che deve trovare posto nel più ampio racconto nazionale che si va costruendo.

A Piacenza, in particolare, questi temi si intrecciano al travagliato percorso che porta alla creazione del Museo Civico, il cui nucleo iniziale è costituito dalle collezioni di quegli eruditi, che ne erano stati i principali promotori durante tutto il XIX secolo. La nascita del Museo, quindi, si lega indissolubilmente alla vicenda politica del Risorgimento, intessendo uno stretto dialogo con le aspirazioni e le idealità che lo avevano animato.

Dopo la visita, che collegherà tra loro la Sezione delle collezioni archeologiche e il Museo del Risorgimento, i ragazzi saranno divisi in piccoli gruppi che dovranno lavorare alla creazione di un elaborato personale da presentare in un evento di restituzione dedicato.



LE VITE DI UN PALAZZO

Novità

Civico-Pinacoteca- Loggiato e cortile

Palazzo Farnese, testimone della storia

Quante vite può avere un palazzo? E che cosa possono raccontare i suoi spazi delle persone e della società che li hanno abitati?

Un viaggio a ritroso nella storia di Palazzo Farnese, per scoprire come le trasformazioni di un edificio possano diventare una chiave di lettura della storia della città e dell'Italia.

Da prestigiosa residenza di rappresentanza dei Farnese a caserma, da rifugio per persone senza dimora a palestra per le scuole: attraversando il Museo Civico, la Pinacoteca, il Loggiato e il cortile, gli studenti ricostruiscono le diverse destinazioni d'uso del Palazzo e le mettono in relazione con i principali cambiamenti storici e sociali del Paese. Particolare attenzione è dedicata agli anni del secondo dopoguerra (1945-1960), quando le vicende del Palazzo si intrecciano con quelle di una società impegnata nella ricostruzione e in una profonda trasformazione. Un percorso per leggere la grande Storia attraverso la storia di un luogo, scoprendo nelle sue trasformazioni le tracce delle persone, degli eventi e dei cambiamenti che hanno attraversato il Novecento.



I FARNESE NELLA STORIA (PER SECONDARIA DI I GRADO)

Civico-Pinacoteca

In un percorso che si snoda tra la Pinacoteca e il Museo civico (tele con i fasti farnesiani, piatti del Cardinale, sala delle armi, modello del palazzo in scala 1:50, stanza con i ritratti farnesiani) i ragazzi conoscono la storia della famiglia Farnese attraverso le principali figure che hanno segnato la storia del Ducato e della famiglia: Paolo III, Pierluigi, il cardinale Alessandro, Margherita e Ottavio, Alessandro ed Elisabetta.



IMMAGINI DI POTERE (PER SECONDARIA DI II GRADO)

Novità

Archeologico-Civico-Pinacoteca

Da Roma ai Farnese: costruire e comunicare la propria immagine

Quanto un'immagine racconta davvero una persona e quanto, invece, costruisce ciò che gli altri devono vedere? Il percorso indaga il rapporto tra immagine, potere e comunicazione, mettendo a confronto epoche e linguaggi differenti: dalla rappresentazione del potere nel mondo romano alla costruzione dell'immagine pubblica della famiglia Farnese, fino al ritratto e alle grandi opere celebrative.

Nella Sezione Archeologica, immagini, simboli e testimonianze del mondo romano permettono di osservare come l'autorità costruisca la propria riconoscibilità e legittimazione pubblica. Il percorso prosegue nel Civico, dove le vicende di Paolo III e di Alessandro Farnese mostrano come arte, celebrazione dinastica e racconto delle imprese politiche e militari concorrano alla rappresentazione del prestigio familiare. In Pinacoteca, il ritratto diventa invece occasione per interrogarsi sugli elementi attraverso cui un individuo sceglie – o viene scelto – di essere rappresentato: sguardo, posa, abbigliamento, attributi, ambientazione. Dalla Roma antica ai Farnese emerge così una questione ancora attuale: Chi costruisce la nostra immagine pubblica? E dove finisce la rappresentazione di sé e comincia la propaganda? Il confronto con fotografia, pubblicità, comunicazione politica e social media permetterà agli studenti di riconoscere meccanismi che, pur utilizzando strumenti differenti, continuano a caratterizzare la costruzione dell'immagine pubblica.

Attività finale – Costruisci il potere

Divisi in gruppi, gli studenti scelgono o ricevono un personaggio incontrato durante il percorso e diventano il suo "ufficio comunicazione". Dovranno costruire una breve campagna di comunicazione contemporanea, scegliendo immagine, slogan, messaggio e pubblico di riferimento. Ogni scelta dovrà però essere giustificata sulla base delle informazioni e delle opere osservate nel museo. Al termine, le campagne vengono confrontate per individuare strategie, omissioni e meccanismi di persuasione.



VERO, FALSO O VEROSIMILE? (PER SECONDARIA DI II GRADO)

Novità

Archeologico-Civico-Pinacoteca

Come si costruisce la storia

Possiamo fidarci di tutto quello che vediamo in un museo? E come facciamo a sapere che ciò che raccontiamo del passato è realmente accaduto? Il percorso porta gli studenti dietro le quinte della costruzione del racconto storico, trasformando il museo in un grande laboratorio di analisi delle fonti.

Nella Sezione Archeologica il punto di partenza è il lavoro dell'archeologo: tracce, reperti, contesti e stratigrafie non raccontano automaticamente una storia, ma devono essere osservati, messi in relazione e interpretati. Passando al Civico e alla Pinacoteca, la questione diventa ancora più complessa. Un ritratto, un dipinto celebrativo o un'opera commissionata per raccontare le imprese di un personaggio sono fonti storiche, ma non necessariamente fonti neutrali: qualcuno le ha realizzate con uno scopo, per un pubblico e all'interno di un preciso contesto. Gli studenti saranno quindi chiamati a distinguere tra fatto, interpretazione e rappresentazione, confrontando fonti di natura diversa.

La domanda si sposta progressivamente dal passato al presente: Come riconosciamo una fonte attendibile? E perché una notizia credibile non è necessariamente una notizia vera? Il museo diventa così uno spazio in cui allenare competenze indispensabili anche nel rapporto quotidiano con informazione, web, social media e fake news.

Attività finale – Fact checker della Storia

Agli studenti viene sottoposto un caso da risolvere attraverso una serie di materiali: immagini, reperti, testimonianze e brevi testi che forniscono informazioni non sempre coincidenti. Divisi in squadre, dovranno stabilire: che cosa sappiamo con certezza, che cosa possiamo ipotizzare e che cosa, invece, non possiamo dimostrare. Ogni squadra presenterà la propria ricostruzione indicando le fonti utilizzate e il loro grado di attendibilità. Non vince necessariamente chi "indovina", ma chi riesce a costruire la ricostruzione più documentata e argomentata.



BELLEZZ@ NEI SECOLI (PER SECONDARIA DI II GRADO)

Novità

Archeologico-Pinacoteca

Chi decide cos'è bello?

La bellezza è davvero qualcosa di naturale o impariamo, epoca dopo epoca, che cosa considerare bello?

Il percorso mette a confronto la rappresentazione del corpo e dell'individuo in epoche differenti, utilizzando opere e testimonianze del museo per riflettere sulla costruzione culturale dei modelli estetici. Nella Sezione Archeologica, la rappresentazione della figura umana permette di interrogarsi sul rapporto tra corpo reale e corpo ideale e sui significati sociali, simbolici e culturali attribuiti all'immagine dell'uomo e della donna.

In Pinacoteca, l'evoluzione della rappresentazione dell'individuo e la nuova centralità assunta dall'uomo conducono verso il ritratto: non più soltanto un volto, ma una vera e propria costruzione dell'identità attraverso l'immagine. Abbigliamento, postura, espressione, attributi e ambientazione comunicano chi siamo – o, più precisamente, chi vogliamo che gli altri pensino che siamo. Il percorso arriva quindi alla contemporaneità: che cosa cambia passando dal ritratto dipinto alla fotografia, dal ritocco pittorico al filtro digitale, dalla posa davanti al pittore alla posa davanti allo smartphone? Il confronto permette di affrontare criticamente canoni estetici, rappresentazione sociale, autorappresentazione e comunicazione digitale, evitando di leggere il tema della bellezza come qualcosa di universale e immutabile.

Attività finale – Il profilo impossibile

Ogni gruppo sceglie un personaggio o un'opera incontrati durante il percorso e ne costruisce un profilo social immaginario. Non si tratta semplicemente di inventare dei post: gli studenti dovranno decidere che cosa il personaggio mostrerebbe di sé, che cosa nasconderebbe, quale immagine vorrebbe costruire e a quale pubblico desidererebbe parlare.

Immagine, breve bio, post e hashtag diventano così strumenti per analizzare criticamente i meccanismi dell'autorappresentazione. Il confronto finale porta a una domanda: siamo davvero così lontani dai personaggi che abbiamo osservato nei ritratti?

TRA DENTRO E FUORI



UN REGALO PER PADUS

Museo Archeologico-LungoPo

Il rapporto della nostra città con il fiume Po è sempre stato molto stretto, fin dalle origini. Lo scopriremo visitando le spade donate alle acque a scopo propiziatorio nell'età del Bronzo, per poi scendere alla Sezione romana dove ricostruiremo i mille volti di Padus, per meglio comprendere, tra l'altro, le ragioni della scelta del luogo in cui fu fondata la colonia di Placentia. In laboratorio, quindi, ogni partecipante potrà dar forma a un'anforetta ispirata a quelle viste in vetrina e trovate nel letto del Po, forse gettate nelle sue acque a scopo votivo. Infine ci sposteremo sulle rive del Po, a pochi passi da Palazzo Farnese, per scoprire che il fiume, con la sua magia, è più vicino a noi di quanto sembri.



ALLA SCOPERTA DI PLACENTIA: ORIENTEERING TRA MUSEO E CITTA'

Museo Archeologico-centro storico della città di Piacenza

C'è un legame profondo tra il Museo archeologico romano di Palazzo Farnese e la città: scopriamolo in un gioco avventuroso a caccia di reperti e aree di scavo in città. In un primo incontro visiteremo i principali resti di Placentia esposti al museo, lasciandoci trasportare nel foro, al porto fluviale, nelle domus, nelle vie funerarie e nei principali templi dell'importante colonia. Successivamente toccherà agli studenti, muniti di una speciale mappa da completare, andare alla scoperta dei luoghi che hanno restituito le opere viste al museo, in giro per cardini e decumani ricalcati dalle strade di oggi! Visiteremo anche le aree archeologiche alla cui riqualificazione ha collaborato Arti e Pensieri: Antiquarium Santa Margherita, area archeologica di via Trebbiola, tomba a camera dell'Ospedale e area del Monte di Pietà.

*L'uscita in città è totalmente a carico dei partecipanti



IL GIARDINO SOGNATO

Museo civico-loggiato primo piano-fronte nord del palazzo

Il tema del rapporto tra civiltà e mondo naturale è ancora oggi di grande attualità, seppure appaia alla cultura contemporanea in termini molto differenti rispetto a quelli dell'epoca farnesiana.

Il giardino era un complemento indispensabile nelle residenze dei sovrani d'ancien régime, come filtro o schermo nel difficile rapporto con la dimensione naturale.

Anche Palazzo Farnese ne ha uno, o meglio...avrebbe dovuto averlo!

"E parimenti si determini il modo del giardino...": con queste parole, in una lettera del marzo 1564, la duchessa Margherita Farnese sollecitava l'architetto Vignola ad occuparsi della progettazione di un giardino per il suo palazzo, che nella realtà non fu mai realizzato, ma che è stato ricostruito sulla base di alcune testimonianze e confronti. L'opera, che avrebbe completato la mole di Palazzo Farnese, sarebbe stata un collegamento diretto tra la città e il fiume Po, costituendo un passaggio graduale tra natura artificiale e natura naturata, dalla civiltà a uno spazio 'altro', non regolato dall'uomo, dominato dal disordine e pieno di insidie.

I partecipanti saranno guidati in visita al magnifico plastico ligneo e alla ricostruzione virtuale del giardino di Palazzo Farnese, con i suoi parterres simmetrici definiti da basse siepi e il fondale scenografico d'architettura vegetale con fontane, specchi d'acqua, statue e rampe di scale.

Dal loggiato del Palazzo ci godremo la vista sul Po immaginando i giardini sognati dalla duchessa Margherita, per poi visitare lo spazio verde del fronte nord del Farnese, luogo che avrebbe dovuto accogliere il giardino all'italiana.

Infine, nel laboratorio 'Progetta il tuo giardino delle delizie', ci improvviseremo 'Vignola' dando vita al nostro giardino ideale con materiali vari.

PERCORSI SPECIALI



UNA GUIDA SPECIALE

Percorsi di inclusione “su misura” rivolti a classi con studenti con disabilità, di ogni ordine e grado.

Il progetto UNA GUIDA SPECIALE propone percorsi che mirano a rendere gli studenti con disabilità protagonisti attivi all'interno della propria classe e degli spazi museali, puntando a far emergere le potenzialità e le qualità relazionali degli studenti con disabilità coinvolti, per unire lo studio della storia e l'educazione all'inclusività. I ragazzi potranno, ad esempio, diventare assistenti dell'operatore didattico durante la fase teorica di visita guidata, oppure in quella laboratoriale, o, ancora, nel caso di alunni ipovedenti, far scoprire ai compagni opere d'arte e reperti andando al di là del solo senso della vista.

Gli alunni della classe potranno quindi, da un lato, scoprire in modo nuovo l'archeologia, la storia e la storia dell'arte del nostro territorio e, al contempo, immergersi nella realtà del compagno con disabilità che sarà la loro “guida” nell'approcciarsi ai temi da un nuovo punto di vista. Il percorso più adatto alla peculiare realtà della classe sarà di volta in volta individuato insieme agli insegnanti delle materie curriculari in sinergia con i docenti di sostegno, ai quali si richiede la disponibilità a un contatto preliminare con i nostri esperti, volto a comprendere le potenzialità e le caratteristiche dello studente con bisogni educativi speciali. In questo modo sarà possibile “cucire addosso” all'alunn* e alla classe il percorso più confacente al ragazz* e in sintonia con i programmi scolastici e con il Piano Educativo Individualizzato (PEI). Secondo step sarà un incontro personalizzato al museo con l'alunn* con disabilità e il suo insegnante di sostegno, nel corso del quale potergli fornire i contenuti e i mezzi che gli permetteranno di assumere il ruolo di protagonista e guida dei compagni nella successiva uscita con l'intera classe (terzo step). A titolo di esempio, potranno essere realizzati percorsi di approfondimento sulla Preistoria e la Protostoria, sull'età Romana, tardoantica o longobarda con taglio cronologico oppure tematico (intorno ai principali temi quali ad esempio la vita nomade, le prime espressioni artistiche di Homo Sapiens, la rivoluzione neolitica, i cambiamenti sociali nell'età dei metalli, la religiosità nel mondo antico, la romanizzazione, le civiltà fluviali, la vita quotidiana nell'antica Placentia, la società multietnica romana, i rituali funerari, la crisi dell'Impero e l'avvento dei Regni barbarici, eccetera). Sarà anche possibile coinvolgere gli insegnanti di lingue straniere nel caso di alunni con questa potenzialità e valorizzarla predisponendo un percorso tematico in lingua.

COME PRENOTARE

CONSULTAZIONE

01.

Cliccando sul link www.farnesefactory.it si apre la pagina dedicata alle Scuole, dove è possibile consultare la nostra offerta didattica per l'anno scolastico in corso, suddivisa per gradi scolastici e scegliere quale attività si vuole prenotare.



PRENOTAZIONE

02.

Compilare il form online per richiedere la disponibilità del/dei percorso/i scelto/i:

- scegli il percorso dal menù a tendina corrispondente al tuo ordine scolastico (massimo 3);
- indica le tue preferenze di date e orari;
- inserisci i riferimenti della classe e dell'insegnante che accompagna;
- clicca su invia

Sarai ricontattata/o per concordare la prenotazione.

CONFERMA

03.

Una volta ricevuta la conferma dell'attività via mail non resta che arrivare al museo il giorno concordato, poco prima dell'orario scelto, per pagare il biglietto di ingresso di € 2 a partecipante presso la biglietteria.

All'esaurimento dei laboratori coperti dal contributo comunale, sarà possibile richiederli a pagamento.

CONOSCI IL TEAM



ARTI & PENSIERI

Arti e Pensieri riunisce professionisti e ricercatori esperti in diverse materie, dall'archeologia, alla storia dell'arte, dall'architettura al restauro.

La mediazione culturale e la divulgazione dei risultati delle nostre ricerche è per noi una missione!

Ci occupiamo di progetti didattici per bambini e adulti, divulgazione scientifica, conferenze e convegni, allestimenti museali (recentemente: Sezione Romana dei Musei di Palazzo Farnese), tutela sugli scavi, formazione, archeologia sperimentale, restauro, catalogazione e riqualificazione di luoghi a uso culturale, prodotti editoriali e mostre.



FAVELLARTE

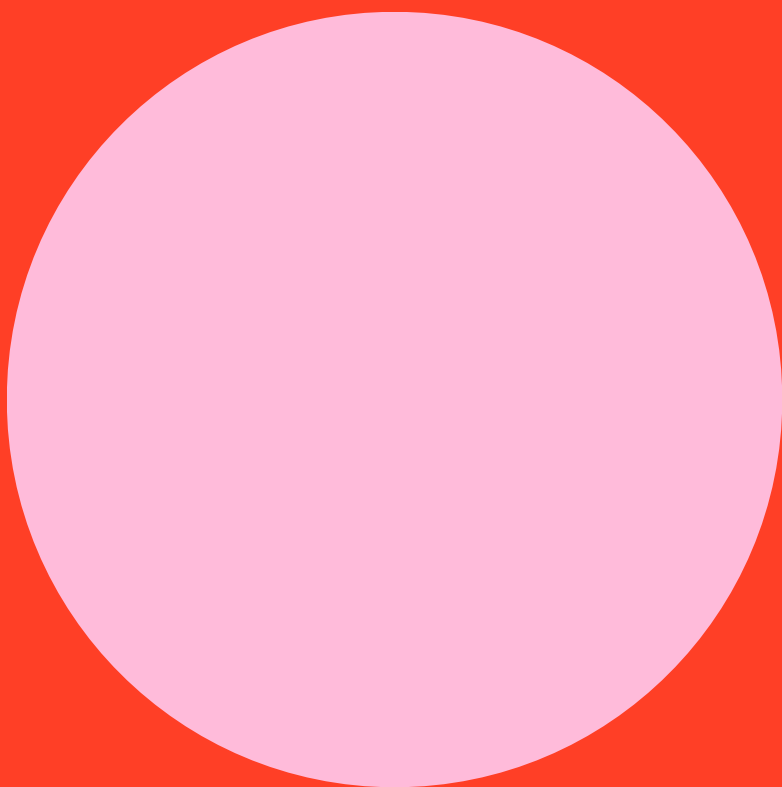
FavellArte riunisce professionisti della cultura, dell'arte, dello spettacolo e dell'educazione: storici dell'arte, attori e musicisti professionisti, educatori, docenti, operatori teatrali e professionisti della comunicazione.

Ci occupiamo di progettazione e realizzazione di attività didattiche, percorsi museali, teatro immersivo, laboratori, spettacoli e progetti culturali per cittadinanza, scuole, famiglie e adulti. Attraverso teatro, narrazione, musica, arti visive e strumenti di comunicazione contemporanei, creiamo nuove modalità di incontro e dialogo con il patrimonio storico-artistico. La mediazione culturale e la valorizzazione del patrimonio, coniugando rigore dei contenuti, creatività e partecipazione, sono per noi una missione!



MALENA

Malena ha l'obiettivo di valorizzare la cultura in tutte le sue espressioni storiche, archeologiche e artistiche. Indagini, scavi e ricerche condotte da un team di alto profilo ci hanno permesso di partecipare a progetti nazionali e internazionali, contribuendo alla valorizzazione del territorio con conferenze, convegni e pubblicazioni. Certi che il passato sia la chiave per comprendere presente e futuro, abbiamo fatto della divulgazione una missione, progettando visite esperienziali e didattiche per bambini e adulti, con percorsi e linguaggi differenti: arte, musica e letteratura. Un modo di fare cultura che mette in dialogo storia e arte con tematiche sociali, come inclusività e diritti.



FARNESE FACTORY

seguici sui nostri
canali social

www.farnesefactory.it
farnesefactory@gmail.com
tel 351.3995628