

PRATO musei

A large yellow circle is positioned behind the text 'PRATO musei'.

ATTIVITÀ
didattica +
2018-2019

A pink chevron shape pointing to the right is located on the left side of the page.A blue plus sign is placed to the right of the word 'didattica'.An orange diagonal bar is located on the left side of the page.A green 'X' shape is located in the lower-left quadrant of the page.A large red star shape is located in the lower-right quadrant of the page.

pratomusei

MUSEO DEL TESSUTO



COME PRENOTARE LE ATTIVITÀ

È possibile prenotare le attività durante tutto l'anno scolastico

Inviare il modulo di prenotazione per

— fax 0574 444585

— email didattica@museodeltessuto.it

Per informazioni tel. 0574 611503

Referente: Francesca Serafini

L'attività può essere disdetta entro 24 ore prima della data stabilita.

COSTI ATTIVITÀ

Per il nido

€ 90 per attività a scuola

Per la scuola dell'Infanzia

€ 4 biglietto di ingresso + € 55 laboratorio al museo (1h 30')

€ 90 per attività a scuola

Per le scuole Primaria e Secondaria di Primo Grado

€ 4 biglietto di ingresso + € 55 visita guidata al museo (1h 30')

€ 4 biglietto di ingresso + € 65 laboratorio (2h)

€ 4 biglietto di ingresso + € 80 visita guidata al museo e laboratorio (3h)

Per le scuole Secondaria di Secondo Grado

€ 4 biglietto di ingresso + € 55 visita guidata al museo (1h 30')

€ 4 biglietto di ingresso + € 65 laboratorio (2h)

€ 4 biglietto di ingresso + € 80 visita guidata al museo e laboratorio (3h)

€ 4 biglietto di ingresso + € 120 visita guidata al museo, alla mostra e laboratorio (4h)

Per il percorso "Vestirsi nel Rinascimento: dal tessuto all'affresco.

Itinerario didattico in collaborazione con il Museo del Tessuto":

€ 3 biglietto di ingresso Musei Diocesani + € 80 attività di 3 ore.

Le attività educative sono sostenute e promosse da:

Info e prenotazioni

Museo del Tessuto

via Puccetti 3 – Prato

Tel 0574 611503

Fax 0574 444585

www.museodeltessuto.it



Il Museo del Tessuto è una delle istituzioni culturali più importanti per lo studio, la conservazione e la valorizzazione del tessuto e della moda antichi e contemporanei.

La sede del Museo è un monumento di archeologia industriale, l'antica "Cimatoria Campolmi Leopoldo e C.", unica grande fabbrica ottocentesca all'interno delle mura medievali della città.

Percorsi sensoriali, laboratori di tessitura e stampa serigrafica, lezioni sulla storia del costume e della moda, itinerari didattici sul territorio: queste alcune delle proposte rivolte alle scuole di ogni ordine e grado.

In questo modo il Museo dimostra di essere sempre più un luogo accogliente, dinamico, attento alle esigenze e alle curiosità dei ragazzi, capace – nel caso degli istituti superiori – di contribuire anche alla loro formazione professionale.

Si consiglia di consultare il sito del Museo per aggiornamenti sulle iniziative destinate agli istituti superiori: www.museodeltessuto.it

Locale Caldaia

Nei suggestivi locali che ospitano la vecchia caldaia Cornovaglia viene illustrata la storia della fabbrica Campolmi – una fabbrica tessile della seconda metà dell'Ottocento che è considerata uno dei monumenti di archeologia industriale tra i più importanti della Toscana.

Sala dei Tessuti Antichi

Ambiente destinato all'esposizione dei tessuti provenienti dalle collezioni del Museo. Attualmente la sala ospita la mostra Drappi d'oro e di seta. Tessuti per le corti europee del Rinascimento.

Area Materiali e Processi

Un percorso "Touch please!" adatto all'esplorazione e alla conoscenza del mondo delle fibre e dei processi di lavorazione dei tessuti.

MOSTRE**Drappi d'oro e di seta.
Tessuti per le corti europee
del Rinascimento**

La mostra illustra l'evoluzione delle produzioni tessili di lusso tra Quattro e Cinquecento, con oltre 120 esemplari – molti dei quali mai esposti prima al pubblico e restaurati appositamente.

Il percorso espositivo tra i tessuti è accompagnato dalla riproduzione in grande scala dei ritratti di alcuni importanti personaggi della vita di corte rinascimentale italiana – tra cui Bianca Maria Sforza, Elisabetta Gonzaga, Sigismondo Malatesta,

**Sala Prato Città Tessile
(XII secolo–1950)**

La storia della produzione tessile pratese viene ripercorsa fin dalle sue origini attraverso le sue tappe più significative: il sistema delle gore, il ruolo del mercante, l'industrializzazione e la nascita delle grandi fabbriche pratesi, il ciclo della lana rigenerata, la produzione militare durante la guerra.

**Sala Prato e il Sistema Moda
(1960–2000)**

La sala presenta il multimediale "Prato, il tessuto e la moda. 1944–oggi", una coinvolgente installazione audiovisiva che racconta la storia più recente della città, con le sue trasformazioni sociali ed i suoi cambiamenti produttivi.

Sale Mostre Temporanee

Due grandi sale destinate alle esposizioni temporanee concludono il percorso di visita.

Cosimo Primo de' Medici – opera di pittori straordinari come Domenico Ghirlandaio, Piero della Francesca, Raffaello, Tiziano, Alessandro Allori.

Le immagini selezionate illustrano le fogge sartoriali allora in voga ed offrono puntuali riscontri ai tessuti in mostra, dando immediata evidenza dell'uso che di quei tessuti così preziosi e costosi veniva fatto a corte.

Foglie intrecciate

Un vecchio tiglio si lamenta di esser ormai vecchio e di non possedere più una bella chioma fatta di foglie colorate e brillanti. Il suo inquilino, un abile baco tessitore, lo aiuterà a sentirsi meglio realizzando per l'albero delle vere opere d'arte. Dopo una fase di ascolto della storia, supportata da una serie di pannelli tattili, i bambini andranno a creare piccole foglie intrecciate con fili colorati.

Durata: 1 ora da svolgersi in classe

Giardino sensoriale

Entrare in punta di piedi in un giardino sensoriale e scoprire colori, suoni e nuove forme. Un percorso tattile adatto a stimolare l'esperienza conoscitiva di ogni bambino e a sviluppare così la sua espressione creativa con un laboratorio polimerico.

Durata: 1 ora e 30 minuti

La danza del baco smemorato

Un piccolo baco da seta dall'aria un po' svampita non trovando più la sua casa chiede aiuto a tutti gli amici animali, ma solo grazie ai consigli del vecchio saggio Baco capirà che la soluzione è dentro di sé. Laboratorio esperienziale sulla percezione dello spazio e del ritmo al fine di rafforzare l'abilità motoria.

Durata: 1 ora e 30 minuti da svolgersi al museo o in classe

Mani insaponate

Piccole mani che giocano con acqua, sapone e lana. Il laboratorio permette di apprendere le tecniche di lavorazione del feltro e di esplorare la componente creativa di ogni singolo bambino realizzando una composizione astratta.

Durata: 1 ora e 30 minuti da svolgersi al museo o in classe

Ci vuole tatto!

Classi II-III-IV-V

Proviamo per un momento a chiudere gli occhi e ad esplorare con il tatto i vari tessuti. Si scoprono differenti superfici che rievocano ricordi, esperienze vissute da poter esprimere in un laboratorio creativo. Il percorso permette di avvicinarsi al mondo delle materie prime tessili (lana, seta, cotone, granchio, latte ecc...)

Durata: 2 ore

Feltro a due mani

“Non so disegnare” – è quello che spesso sentiamo dire dai più piccoli. Il bambino avrà la possibilità di potersi esprimere, utilizzando il feltro colorato come mezzo espressivo, manipolato con acqua e sapone. Il laboratorio permette di apprendere le tecniche di lavorazione del feltro e di esplorare la componente creativa di ogni singolo bambino, realizzando una composizione astratta o che richiama paesaggi e stagioni.

Durata: 2 ore

Non perdiamo il filo

Classi I-II

Il Museo vi ricorda un labirinto perché ha troppe sale ed è troppo complesso? “Legati” da un filo di Arianna, i bambini possono scoprire i tesori del Museo attraverso una visita di orientamento e in seguito ricreare una piantina del percorso museale mediante giochi di associazione tra spazi e oggetti conosciuti.

Durata: 2 ore

Prova a scovarmi

Classi III-IV-V

Il mondo animale si è adattato talmente bene all'ambiente che lo circonda da prenderne le sembianze. Tronco o allocco? Roccia o leopardo? Fiore o mantide? Come mai? Due sono i motivi: uno per cacciare e l'altro per nascondersi... una vera arte di camuffamento! I bambini andranno a costruire un piccolo diorama nascondendo nell'habitat creato il proprio animale realizzato con tessuti e finte pellicce.

Durata: 2 ore

“Saluti e baci”... dal Museo!

Classi I-II-III

Come “piccoli turisti” i bambini si mettono in viaggio alla scoperta della produzione tessile pratese attraverso azioni-gioco individuali e di gruppo all'interno del percorso museale. Al termine dell'attività verrà realizzata una cartolina di ricordo con stoffe e fili colorati.

Durata: 2 ore

Tessere che passione

Classi III-IV-V

Che cos'è un tessuto? Come si costruisce?

Laboratorio pratico finalizzato alla realizzazione di un campione di stoffa utilizzando semplici telai manuali.

Durata: 2 ore

Tramare una storia

Classi III-IV-V

Laboratorio espressivo: dalla narrazione alla composizione tramite la tessitura. Ciascun bambino interpreta un episodio di una storia attraverso l'intreccio di fili. I frammenti realizzati vengono infine riuniti per ricomporre il racconto.

Durata: 2 ore

Textile portrait

Classi IV-V

Cheeseeee! Immortaliamo la tua espressione più curiosa con uno scatto fotografico e ti raccontiamo com'è nata l'idea del ritratto e che messaggio vuole trasmetterci. Dopo aver stampato la propria immagine, il bambino andrà a trasformarla con tessuti e fili colorati, dando vita ad una nuova identità.

Durata: 2 ore



Laboratorio di tessitura

Laboratorio pratico finalizzato alla realizzazione di un campione di stoffa utilizzando semplici telai manuali.

Durata: 2 ore

Paesaggi tessili

Ispirandosi ai paesaggi di Franco Fontana – uno dei fotografi italiani più stimati a livello internazionale e considerato un "maestro del colore" – i ragazzi, divisi in gruppo, andranno a crearne uno utilizzando tessuti di vario colore e tipologia e lavorando sulla profondità di campo e sugli effetti di luce. Al termine dell'attività gli elaborati verranno fotografati con la tecnica dello still life.

Durata: 2 ore

Vestirsi nel Medioevo

Guida all'osservazione delle diverse foggie sartoriali, dei differenti materiali e dei molteplici motivi decorativi per comprendere il potere simbolico dell'abito nel Medioevo in Italia. Segue un laboratorio in cui i ragazzi creano un figurino facendo emergere nelle vesti e negli accessori lo status symbol di un personaggio scelto (nobile, mercante, servo, ecc...).

Durata: 2 ore

Vestirsi nel Rinascimento

Guida all'osservazione delle diverse foggie sartoriali, dei differenti materiali e dei molteplici motivi decorativi per comprendere il potere simbolico dell'abito nel Rinascimento in Italia. Segue un laboratorio in cui i ragazzi creano un figurino facendo emergere nelle vesti e negli accessori lo status symbol di un personaggio scelto (nobile, mercante, servo, ecc...).

Durata: 2 ore



**Vestirsi nel Rinascimento:
dal tessuto all'affresco**

Itinerario didattico in collaborazione con i Musei Diocesani Prato

Guida all'osservazione delle diverse fogge sartoriali, dei differenti materiali e dei molteplici motivi decorativi per comprendere il potere simbolico dell'abito nel Rinascimento in Italia. Segue una visita guidata all'interno del Duomo per scoprire gli affreschi di Filippo Lippi e Paolo Uccello alla ricerca delle fogge rinascimentali indossate dai protagonisti delle scene.

In collaborazione con ArteMia

Durata: 3 ore

Textile portrait

Cheeseeee! Immortaliamo la tua espressione più curiosa con uno scatto fotografico e ti raccontiamo com'è nata l'idea del ritratto e che messaggio vuole trasmetterci. Dopo aver stampato la propria immagine, il ragazzo andrà a trasformarla con tessuti e fili colorati, dando vita ad una nuova identità.

Durata: 2 ore

T-shirt a Km 0

Avviciniamo i ragazzi al consumo consapevole di abbigliamento: da dove vengono gli abiti che indossiamo? Quali sono le fibre e le lavorazioni che rispettano l'ambiente? Cosa racconta l'etichetta?

L'attività è strutturata in due fasi:

- 1 Presentazione di esperienze di moda sostenibile
- 2 Decorazione di una T-shirt personalizzata con materiali eco-friendly.

Durata: 2 ore

Curiosità rinascimentali

Nel pieno Rinascimento i personaggi delle grandi corti europee si distinsero per i loro abiti straordinari per esaltare la propria immagine pubblica. La lezione racconta storie e aneddoti intorno ad alcune nobildonne italiane, come Elisabetta Gonzaga o Isabella D'Este, che con le loro vesti hanno determinato delle vere e proprie tendenze.

Durata: 2 ore

Dalle calze solate ai Leggings: storie di una moda "aderente"

Nel Quattrocento i giovani uomini indossavano farsetto e calze solate, abbigliamento che li rappresentava socialmente ed esprimeva la massima idea di bellezza del Rinascimento. I nostri moderni leggings hanno nelle calze solate i loro antenati, sebbene nel tempo siano un capo di abbigliamento prevalentemente femminile.

Dopo una breve introduzione storica, gli studenti decoreranno i propri leggings realizzando e utilizzando stencil dal gusto rinascimentale.

Durata: 2 ore

Generazione Fast-Fashion

Vestirsi seguendo le ultime tendenze a prezzi accessibili oggi non è più un sogno, ma una realtà ben consolidata. Il percorso guida i ragazzi alla scoperta del Fast Fashion, un fenomeno che a partire dagli anni Novanta ha rivoluzionato il settore della moda: origini, strategie, modelli organizzativi, ma soprattutto i pericoli e rischi che si celano dietro questo sistema.

Durata: 2 ore



Jeans: il trend da customizzare

Simbolo indiscusso della moda democratica, il jeans è il vero asso nella manica da giocare quando non si sa cosa indossare. Oggi i grandi marchi presentano sempre di più linee di jeans da personalizzare che permette al cliente finale di avere un capo unico. Dopo una breve lezione sulla storia del jeans segue il laboratorio dove i ragazzi potranno customizzare il proprio paio di jeans sperimentando la stampa serigrafica.

Durata: 2 ore

I due volti del fast fashion: per una moda eco-sostenibile ed eticamente corretta

Negli ultimi anni la moda si è avvicinata sempre più ai temi della sostenibilità ambientale. La lezione presenta alcuni casi di studio di aziende e brand che offrono ai consumatori una moda sempre più eco-sostenibile ed etica, attraverso l'uso di materie innovative, il riciclo dei prodotti e l'attenzione ad alcune fasi del processo produttivo.

Durata: 2 ore

Moda e Fotografia: un amore lungo un secolo

Qual è il rapporto che intercorre tra la moda e la fotografia? Vengono analizzati, attraverso aneddoti e curiosità, i punti cardine di questo percorso: dalla nascita delle prime riviste, come Harper's Bazaar, alla simbiosi tra fotografi e stilisti fino ad arrivare ai giorni nostri, epoca in cui questo legame – basato sull'emozione – viene sempre di più contaminato da altre discipline.

Durata: 2 ore



Moda: professioni e tendenze

“Dietro al più insignificante capo d'abbigliamento o accessorio c'è un mondo complesso fatto di figure che rivestono determinati ruoli.” (da *Il Diavolo veste Prada*). Analisi delle più importanti professioni della moda (influencer, coolhunter, fashion designer, responsabile marketing) e di come si sia trasformato il concetto di tendenza dagli anni Ottanta fino ai nostri giorni. Segue esercitazione di gruppo per creare una lavagna tendenza.

Durata: 2 ore

Tessere ad arte

Conoscere la tessitura come mezzo espressivo-artistico, utilizzabile anche nella creazione di abiti, accessori di moda e opere d'arte. Dopo una breve lezione sull'interesse espresso per la tessitura da molti movimenti artistici – dalla fine dell'Ottocento alle attuali forme espressive – gli studenti sono invitati a realizzare “pitture tessili” con intrecci, colori e applicazioni.

Durata: 2 ore

T-ShirTiAmo

La T-shirt è tra i capi d'abbigliamento più blasonati, al centro di continue rivisitazioni da parte del mondo della moda. Numerosi artisti ne hanno fatto la propria icona e spesso la grafica impiegata è stata definita una piccola opera d'arte. Analizzando la sua storia, gli slogan più significativi e la sua diffusione come strumento di marketing e tendenza, la T-shirt è la protagonista di un momento creativo per ogni studente.

Durata: 2 ore