



GALLERIA
NAZIONALE
DELLE MARCHE
PALAZZO
DUCALE
DI URBINO



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI



PALAZZO DUCALE DI URBINO

MUSEO & SCUOLA

NEL SEGNO DI LEONARDO

LE ATTIVITÀ DIDATTICHE 2018/2019
DELLA GALLERIA NAZIONALE DELLE MARCHE



INDICE

MUSEO & SCUOLA, INTRODUZIONE	3
I PERCORSI	4
1 I PROFILI DEI DUCHI	6
2 IL PALAZZO DUCALE: CULLA DEL RINASCIMENTO	8
3 CARTOLINE DAL RINASCIMENTO	10
4 AL SERVIZIO DEL DUCA	12
5 LA CITTÀ IN FORMA DI PALAZZO	14
6 UNA GIORNATA NELL'ANTICA ROMA	16
7 GLI INTARSI RACCONTANO	18
8 URBINO CITTÀ IDEALE	20
9 ALLA SCOPERTA DI UN TESORO SOSPESO	22
10 L'ARALDICA DEL DUCA	24
11 I MAESTRI DEL RITRATTO	26
12 UN DUCA PER PAPÀ	28
13 ARTE E SCIENZA ALLA CORTE DEI DUCHI DI URBINO	30
14 NEL SEGNO DI LEONARDO	32
15 LA PIETRA RIVELA...	34
16 IL LINGUAGGIO SEGRETO DEL PALAZZO DUCALE	36
17 RAFFAELLO E GLI ARTISTI DEL RINASCIMENTO A PALAZZO DUCALE	38
18 GLI IDEALI DEL RINASCIMENTO	40
ALTERNANZA SCUOLA-LAVORO	42
ALTRE ATTIVITÀ	42
CONTATTI	43



MUSEO & SCUOLA

I SERVIZI EDUCATIVI DELLA GALLERIA NAZIONALE DELLE MARCHE



CHI SIAMO

I Servizi Educativi sono una realtà dinamica del Palazzo Ducale di Urbino, e sono presenti nel museo da più di trent'anni, durante i quali si è sviluppato un rapporto continuo e collaborativo con le scuole, per un'offerta didattica-museale competente e sempre in grado di stimolare l'interesse dei giovani visitatori.



COSA FACCIAMO

Ci occupiamo di tutto ciò che riguarda la divulgazione e l'approfondimento della conoscenza nell'ambiente del Museo. In particolare il nostro impegno fa sì che il primo approccio dei bambini con l'arte sia il più possibile spontaneo e divertente; allo stesso modo offriamo approfondimenti specifici sui vari aspetti che caratterizzano la nostra Galleria, presentando ben diciotto percorsi a tema suddivisi in tre fasi - lezione introduttiva; percorso in galleria; laboratorio - che, oltre a proporre un'ampia scelta, si diversificano dalla tradizionale visita guidata.



IL NOSTRO GRUPPO

Siamo un team collaudato di assistenti museali che collabora da numerosi anni, con differente formazione e specifiche competenze, per offrire un servizio valido e diversificato.



CON CHI COLLABORIAMO

Diverse sono le collaborazioni con realtà esterne: ARS Urbino (Associazione Rievocazioni Storiche), Accademia Raffaello, Università di Urbino, Floriano Biagi restauratore e artigiano.



A CHI CI RIVOLGIAMO

L'attività è dedicata alle scuole di ogni ordine e grado.

I PERCORSI

18 PERCORSI EDUCATIVI ALLA GALLERIA NAZIONALE DELLE MARCHE

- | | | |
|---|--|---|
| 1 I PROFILI DEI DUCHI | 2 IL PALAZZO DUCALE:
CULLA DEL RINASCIMENTO | 3 CARTOLINE
DAL RINASCIMENTO |
| 4 AL SERVIZIO
DEL DUCA | 5 LA CITTÀ IN FORMA
DI PALAZZO | 6 UNA GIORNATA
NELL'ANTICA ROMA |
| 7 GLI INTARSI
RACCONTANO | 8 URBINO CITTÀ
IDEALE | 9 ALLA SCOPERTA
DI UN TESORO SOSPEO |
| 10 L'ARALDICA
DEL DUCA | 11 I MAESTRI
DEL RITRATTO | 12 UN DUCA PER PAPÀ |
| 13 ARTE E SCIENZA
ALLA CORTE DEI DUCHI
DI URBINO | 14 NEL SEGNO
DI LEONARDO | 15 LA PIETRA RIVELA... |
| 16 IL LINGUAGGIO
SEGRETO DEL PALAZZO
DUCALE | 17 RAFFAELLO
E GLI ARTISTI
DEL RINASCIMENTO
A PALAZZO DUCALE | 18 GLI IDEALI
DEL RINASCIMENTO |

FASI DEI PERCORSI

LEZIONE INTRODUTTIVA

Attraverso la lezione introduttiva si favorisce l'approccio dei ragazzi alla scoperta della storia e dell'architettura del Palazzo, delle opere in esso contenute e della vita che vi si svolgeva. La presentazione si avvale di strumenti audiovisivi e multimediali.

PERCORSO IN GALLERIA

I ragazzi compiono il percorso condotti dagli educatori con l'aiuto di questionari e piantine.

ATTIVITÀ LUDICHE E DI LABORATORIO

A conclusione, o durante la visita, l'attività pratica dà la possibilità di consolidare e approfondire le conoscenze acquisite mediante la manipolazione, il disegno, l'animazione teatrale, l'osservazione e la pratica di esperimenti.

DURATA

Tutti i percorsi hanno una durata di circa due ore.

INFORMAZIONI

COSTI DEI PERCORSI

1>3: gratuiti

4>16: 1,00 € a studente

17>18: 3,50 € a studente

La prenotazione è obbligatoria per tutti i percorsi al costo di 1,00 € a persona.€
Le classi che usufruiscono dei percorsi dell'alternanza scuola-lavoro hanno l'ingresso totalmente gratuito.

ORARI DI APERTURA

Per i percorsi dall'1 al 16 e alternanza scuola-lavoro: dal martedì al venerdì dalle 9.00 alle 13.00.

Per i percorsi 17 e 18: lunedì dalle 9.00 alle 13.00; dal martedì al venerdì dalle 14.00 alle 18.00; sabato e domenica dalle 9.00 alle 18.00.



1 I PROFILI DEI DUCHI

FEDERICO E IL FIGLIO GUIDUBALDO: IL CULTO DELLA PERSONALITÀ,
IL PRINCIPE MECENATE, LA DIMORA RINASCIMENTALE

Alla scoperta della figura del Principe mecenate rinascimentale attraverso la ricerca delle immagini dei due più importanti duchi di Montefeltro.

A ogni tappa si scopre qualcosa di più sul periodo storico e sui personaggi.

In particolare si analizza il ritratto ufficiale del Duca, realizzato dal pittore spagnolo Pedro Berruguete, che ci racconta la sua vita e le sue imprese.

La personalità di Federico e la sua volontà di essere ricordato come uomo d'azione e di cultura, si riflettono nel Palazzo: dipinti, rilievi, intarsi e iscrizioni ci parlano di lui, del suo ruolo politico anche internazionale e del figlio, suo successore.

LA LEZIONE INTRODUTTIVA

Proiettando immagini di Federico, della sua famiglia e del Palazzo da lui fatto costruire, se ne descrive la figura e il contesto storico.

L'analisi del doppio ritratto è l'occasione per riflettere sull'importanza delle immagini e sulle informazioni che se ne possono ricavare.

IN GALLERIA

La visita si svolge al Piano Nobile del Palazzo. Gli alunni ricercano le figure di Federico e Guidubaldo utilizzando un questionario e una piantina.

Le opere osservate sono realizzate attraverso varie tecniche artistiche che i ragazzi analizzano e imparano a riconoscere.

Per gli alunni delle scuole primarie questa è l'occasione per scoprire che cos'è un museo, dove trovare le indicazioni utili, quali regole di comportamento bisogna adottare per effettuare una visita piacevole per tutti.

DETTAGLI



IL LABORATORIO

- > Lettura in forma teatrale di un fumetto sui due protagonisti del nostro percorso
- > Puzzle
- > Attività di disegno



AMBITI DI CONOSCENZA

Storia, educazione all'immagine.



DESTINATARI

Scuola primaria e secondaria di I grado.



2 IL PALAZZO DUCALE: CULLA DEL RINASCIMENTO

IL PRINCIPE, LA SUA DIMORA E I GRANDI ARTISTI DELLA SUA CORTE

Un tuffo nella Urbino del Rinascimento attraverso un percorso che racconta la vita avventurosa del Duca Federico, i suoi successi e interessi culturali. La storia di un'idea che, rispecchiandosi negli elementi classici, ha preso forma e concretezza in quelli rinascimentali, portando alla costruzione del Palazzo Ducale e allo sviluppo della città.

INTRODUZIONE NEL CORTILE D'ONORE

Nel 1444 Federico diventa il Signore di Urbino: da questo momento nella città si avvia una fase di grande sviluppo economico, politico e culturale. In questa parte del percorso si illustrano gli aspetti storici e tecnici che hanno portato all'edificazione del Palazzo.

IN GALLERIA

La visione prospettica, messa in risalto dal rigore delle linee, dallo spazio e dalla luce sono i protagonisti di questo percorso che dal Cortile d'Onore attraversa le sale del Piano Nobile e si sofferma sulle opere più significative: l'alcova, i capolavori di Piero della Francesca, "La Città ideale", il ritratto dinastico di Federico, lo Studiolo e le opere di Paolo Uccello e Raffaello.





DETTAGLI



AMBITI DI CONOSCENZA

Storia, arte, architettura.



DESTINATARI

Scuola secondaria di I e II grado.

3

CARTOLINE DAL RINASCIMENTO

I PAESAGGI NELLE OPERE DELLA GALLERIA NAZIONALE DELLE MARCHE

L'evoluzione delle tecniche pittoriche, le scoperte scientifiche e la rivoluzione culturale del Rinascimento hanno portato l'artista a un nuovo rapporto col soggetto delle sue opere, spingendolo a raffigurare ciò che vede, ossia persone, colori, natura e paesaggi, naturali e antropomorfi.

Questi paesaggi dipinti sono diventati ora importanti testimonianze dal punto di vista urbanistico e sociale attraverso lo studio degli spazi e delle figure umane che vi sono inserite.

LA LEZIONE INTRODUTTIVA

Con l'utilizzo di immagini proiettate si analizzano i vari tipi di paesaggio che possono essere rappresentati: realistico, stilizzato, simbolico; i piani di profondità, la luce nei paesaggi diurni e notturni, il rapporto tra le figure e lo sfondo e i vari significati che possono assumere.

IN GALLERIA

La decorazione simbolica dell'alcova; "La Città ideale" e l'impatto dello studio prospettico sulla pittura; i paesaggi notturni seicenteschi di Guercino e Barocci; la prospettiva atmosferica nell'opera dell'urbinate Viti; lo Studiolo del Duca con il paesaggio simbolo della politica di un Principe del Rinascimento; il paesaggio lacustre in uno degli arazzi tratti da disegni preparatori di Raffaello, il Palazzo offre punti di vista sulla città, sul paesaggio e sulla stessa architettura dell'edificio, splendidamente incorniciati dalle ampie finestre rinascimentali: lungo il percorso sono previste diverse soste in cui potersi affacciare all'esterno.

DETTAGLI



IL LABORATORIO

Il percorso viene condotto come gioco/questionario che permette ai partecipanti di soffermarsi anche su alcuni particolari delle opere esaminate e di ricostruire infine uno dei paesaggi esterni osservati precedentemente.



AMBITI DI CONOSCENZA

Storia dell'arte, letteratura.



DESTINATARI

Scuola primaria e secondaria di I e II grado.



4 AL SERVIZIO DEL DUCA

VOCI DAI SOTTERRANEI

Nessuna oscura prigione, né orride sale di tortura. Negli ambienti appositamente progettati dall'architetto senese Francesco di Giorgio Martini, la temperatura è costante, 15/16 gradi tutto l'anno: l'ideale per lavorare!

I Sotterranei comprendono infatti tutti gli ambienti che ospitavano i locali di servizio e le attività connesse al perfetto funzionamento della grande Corte rinascimentale. I bisogni quotidiani del passato erano gli stessi di oggi (cucinare, lavare la biancheria, lavarsi, avere dei mezzi per spostarsi ecc.), ma diverso era il modo di soddisfarli. Gli attuali strumenti tecnologici, infatti, hanno permesso di sostituire i numerosi servitori che allora erano organizzati secondo una gerarchia molto precisa ed efficiente.

LA LEZIONE INTRODUTTIVA

Si offre un quadro generale del periodo storico in cui il Palazzo venne edificato, si esaminano le soluzioni tecniche e architettoniche adottate nella sua costruzione e si osserva il sistema idraulico e l'organizzazione interna del personale alle dipendenze del Duca, facendo riferimento al codice manoscritto "Ordini et Offitij".

NEI SOTTERRANEI

Il percorso inizia dal Cortile d'Onore e si snoda tra i vari ambienti: la lavanderia, le stalle, il bagno e le cucine, che offrono l'occasione per soffermarsi su alcune curiosità legate all'alimentazione dell'epoca. Attraverso l'osservazione di cisterne, vasche e condutture presenti nei vari locali, si analizza tutto il ciclo dell'acqua che va dalla raccolta, alla depurazione, all'utilizzo, passando attraverso il riuso fino ad arrivare allo smaltimento definitivo.

DETTAGLI



IL LABORATORIO

Piccolo esperimento scientifico per la depurazione dell'acqua piovana.



AMBITI DI CONOSCENZA

Storia, antropologia, scienza, tecnologia, ecologia.



DESTINATARI

Scuola primaria e Scuola secondaria.



5

LA CITTÀ IN FORMA DI PALAZZO

ARCHITETTURA E GEOMETRIA NEL PALAZZO DI FEDERICO

La visita al Palazzo Ducale di Urbino, uno dei più importanti monumenti architettonici del '400 italiano, è la migliore occasione per accostarsi alle tematiche dell'architettura e per leggere, attraverso questa, la vita dell'uomo nel Rinascimento.

LA LEZIONE INTRODUTTIVA

Da una presentazione della figura del Duca e dei caratteri tipici dell'architettura rinascimentale, si analizzano le fasi costruttive del Palazzo Ducale per comprenderne le finalità di ordine pratico e ideologico.

ALL'ESTERNO

Percorrendo il perimetro del Palazzo si comprende come la complessa costruzione abbia dovuto tener conto di numerosi fattori, quali la conformazione del terreno e la presenza di fabbricati preesistenti, al fine di raggiungere quel rapporto armonico con il paesaggio che lo contraddistingue.

NEL PALAZZO

Col supporto di questionari e schede, si osservano e motivano le scelte stilistiche dell'architettura, prestando attenzione sia agli elementi portanti che a quelli decorativi.

Opere pittoriche e intarsi dello Studiolo contribuiscono a chiarire l'importanza dell'invenzione della prospettiva.



DETTAGLI



IL LABORATORIO

- > Osservazione della camera distorta
- > Laboratorio di disegno e collage sul rapporto tra la figura umana e lo sfondo prospettico
- > Puzzle
- > Disegni da completare in prospettiva centrale e prospettiva angolare
- > Esperimento visivo di osservazione della prospettiva (esperimento di Brunelleschi nella piazza Duca Federico)



AMBITI DI CONOSCENZA

Architettura, disegno, storia.



DESTINATARI

Scuola secondaria di I e II grado.



6

UNA GIORNATA NELL'ANTICA ROMA

USI, MESTIERI E SVAGHI DEI ROMANI NARRATI ATTRAVERSO
L'OSSERVAZIONE DEI DOCUMENTI SCRITTI SULLA PIETRA

Chi era "Scorpus"? Cosa faceva esattamente il "marmorarius"? Dove si allenavano i gladiatori? La risposta a queste domande la troverete nel settore più antico del Palazzo Ducale: il Museo Archeologico di Urbino, ora acquisito come settore della Galleria Nazionale delle Marche, nasce nel '700 da una raccolta di monumenti e lapidi iscritte. Queste testimonianze del passato, all'apparenza così aride, possono in realtà fornirci numerose informazioni sulla vita dell'epoca. Sono tanti infatti i riferimenti alla società, ai lavori, alle attività quotidiane e ai luoghi in cui queste si svolgevano.

NEL SETTORE ARCHEOLOGICO

Qui avviene sia la proiezione di immagini, attraverso le quali gli alunni potranno rendersi conto di come era organizzato e sviluppato il mondo romano, che l'osservazione dal vivo dei reperti di cui si analizzeranno i contenuti. È anche l'occasione per tradurre alcune semplici iscrizioni in latino e scoprire così la lingua dei romani, come e dove erano costruiti i ponti, come era organizzato l'asse viario di questa antica civiltà.





DETTAGLI



IL LABORATORIO

Nell'aula didattica sono allestite alcune botteghe dell'epoca in cui vengono esposti alimenti e alcuni oggetti tipici del mondo romano, compresi i vari tipi di monete utilizzate. Attraverso un gioco di drammatizzazione teatrale i ragazzi sono invitati a impersonare i fruitori del mercato con l'aiuto degli assistenti. È l'occasione per approfondire altri aspetti della vita dell'epoca come la monerazione, la cucina e i suoi ingredienti, la cosmesi, l'artigianato e la letteratura.



AMBITI DI CONOSCENZA

Archeologia, storia, antropologia, letteratura.



DESTINATARI

Scuola primaria e Scuola secondaria di I grado.

7 GLI INTARSI RACCONTANO

TASSELLI DI VITA E DI ARTE NEL PALAZZO DUCALE

Il Palazzo Ducale ha un incommensurabile tesoro rappresentato dallo Studiolo del Duca e dalle porte riccamente intarsiate, che ancora oggi sono conservate nel loro luogo di origine. Le tarsie ci raccontano una storia e uno stile di vita, quello del Duca Federico, un uomo che ancora vive nelle stanze del suo Palazzo attraverso le opere che ha lasciato.

LA LEZIONE INTRODUTTIVA

Partendo dalla storia dell'intarsio ligneo se ne prendono in esame le varie tecniche esecutive e lo sviluppo creativo che ha avuto nel Rinascimento.

Gli artisti, accostando con grande maestria pezzi di legno con tonalità e sfumature differenti, riuscirono a riprodurre la realtà tridimensionale su un piano, rendendo l'illusione del pieno e del vuoto e della prospettiva attraverso un sapiente e magistrale uso del legno.

IN GALLERIA

Gli intarsi, presenti principalmente nell'appartamento del Duca, ci raccontano la storia e lo stile di vita di Federico, i suoi valori e gli ideali rinascimentali.



DETTAGLI



IL LABORATORIO

I ragazzi, divisi in piccoli gruppi, partendo da modelli delle tarsie originali, possono cimentarsi nella realizzazione di piccoli pannelli utilizzando impiallaccature di diverso colore, matite, taglierini e colla.



AMBITI DI CONOSCENZA

Arte, storia, tecniche artistiche.



DESTINATARI

Scuola secondaria di I e II grado.





URBINO CITTÀ IDEALE

IL FASCINO DELLA CORTE RACCONTATO DA BALDASSARRE
CASTIGLIONE

L'itinerario analizza la vita, le attività e i personaggi della corte di Guidobaldo da Montefeltro ed Elisabetta Gonzaga immortalati nelle pagine del "Corregiano" di Baldassarre Castiglione.

Partendo dall'opera letteraria si definisce il concetto di Corte come la più alta espressione del potere intellettuale e politico di un principe. Castiglione cerca di definire la nuova figura di intellettuale che si andava formando in quel periodo e di delinearne il rapporto con chi deteneva il potere politico.

LA LEZIONE INTRODUTTIVA

Si introduce la figura di Baldassarre Castiglione, uomo d'armi, ambasciatore e scrittore la cui fama è indissolubilmente legata alla sua opera principale. Si analizza la struttura del "Corregiano", un dialogo, distribuito in quattro serate, ambientato nel Palazzo Ducale di Urbino durante il mese di marzo del 1507. I ragazzi conoscono così la Corte di Urbino, descritta e presa a esempio nell'opera: il Duca Guidobaldo, la moglie Elisabetta Gonzaga, letterati come Bernardo da Bibbiena o Pietro Bembo e personaggi politici come Cesare Gonzaga e Giuliano de' Medici. Si descrivono le caratteristiche e le norme di comportamento che dovevano essere proprie degli uomini e delle donne che vivevano nella Corte.

IN GALLERIA

Osservazione degli aspetti che rendono il Palazzo Ducale esempio perfetto e ideale della residenza, insieme pubblica e privata, del sovrano, simbolo del modo di essere del Principe e della Corte che lo abitano. Il percorso si sviluppa tra ambienti del piano terra e del Piano Nobile.

DETTAGLI



I GIOCHI

Nella Sala delle Veglie i ragazzi si cimenteranno in alcuni giochi proposti nel "Cortegiano" dai vari protagonisti del libro.



AMBITI DI CONOSCENZA

Storia, letteratura.



DESTINATARI

Scuola secondaria di II grado.



9

ALLA SCOPERTA DI UN TESORO SOSPESO

VISITA DEL GIARDINO PENSILE

Che cos'è un giardino "pensile"? Cosa ha di diverso dal parco dove si va a giocare o dal cortile della scuola?

Il Giardino del Palazzo Ducale è stato costruito come uno spazio privato, accessibile solo alla Corte, da cui si poteva guardare all'esterno senza essere visti. Sotto di esso uno spazio vuoto, i Sotterranei del Palazzo: ecco perché possiamo trovare dei lucernari e piante che non raggiungono grandi dimensioni.

La maggior parte di queste potevano essere utilizzate anche per la produzione di profumi, per curare alcuni malanni o per gustose ricette.

LA LEZIONE INTRODUTTIVA

Si spiega la particolarità di questi giardini; per affinità e differenze si mette a confronto il giardino pensile con altri luoghi all'aperto, naturali e realizzati dall'uomo.

I bambini sono invitati a riflettere sui sensi che sono coinvolti nella visita di un'area verde: vista, olfatto, tatto, udito, gusto.

NEL GIARDINO

Gli alunni sono accompagnati in Giardino, dove possono osservarne la struttura architettonica e individuare piante e fiori, riconoscendo le varie essenze e apponendo dei cartellini nelle aiuole.

IN GALLERIA

È l'occasione per mostrare come la natura viene rappresentata nelle opere d'arte (decorazioni, paesaggi/arte plastica e pittorica; immagini realistiche/immagini stilizzate) e per disegnare dal vivo alcune delle decorazioni floreali presenti nel Palazzo.

DETTAGLI



IL LABORATORIO

In aula didattica, gli alunni rispondendo a semplici domande su ciò che hanno appena appreso, possono guadagnarsi "La medaglia del piccolo botanico" personalizzabile con stampini e colori.



AMBITI DI CONOSCENZA

Botanica, architettura, arte, storia.



DESTINATARI

Scuola dell'infanzia e Scuola primaria.



10 L'ARALDICA DEL DUCA

IMPRESE, MOTTI E ONORIFICENZE DEGLI ILLUSTRISSIMI
DUCI DI URBINO

Cosa ci faranno mai tutte queste aquile sui soffitti? E quell'animaletto con la coda lunga? Chi ha costruito questo Palazzo ha tenuto a farsi ricordare, quindi, come un moderno stilista, ne ha "griffato" ogni angolo con le sue sigle, i simboli e perfino la sua immagine. Il Duca Federico, in quanto Principe Rinascimentale, si autocelebra ostentando le proprie virtù che fa raffigurare sotto forme artistiche diverse. Il Palazzo diventa così la testimonianza viva della gloria raggiunta in vita e destinata a rimanere immortale.

LEZIONE INTRODUTTIVA

Dal simbolo come rappresentazione di sé allo scudo araldico. Ci si sofferma sull'osservazione delle imprese, con relativi moti, delle famiglie più importanti del Rinascimento.

IN GALLERIA

Il percorso, all'interno del Piano Nobile del Palazzo, conduce alla ricerca dei vari simboli dei Montefeltro e dei loro successori, i Della Rovere, analizzandone i significati e le tecniche artistiche per conoscere la storia delle due più importanti famiglie di Urbino.





DETTAGLI



IL LABORATORIO

Avendo ormai chiare le regole dell'araldica, ogni bambino è in grado di costruire il suo scudo con la tecnica del collage, scegliendo forma, colori e simbolo.



AMBITI DI CONOSCENZA

Storia, araldica, arte.



DESTINATARI

Scuola primaria e secondaria di I grado (adattabile anche per gli Istituti Superiori).

11

I MAESTRI DEL RITRATTOPIERO, LEONARDO, RAFFAELLO E LA RITRATTISTICA
RINASCIMENTALE

La figura umana è sempre stata un soggetto che ha affascinato gli artisti di tutti i tempi. La ritrattistica in particolare non è una semplice rappresentazione della fisionomia, ma mostra sempre uno sguardo interpretativo dell'artista sul soggetto. Nel Quattrocento con la riscoperta della centralità dell'uomo, nasce il ritratto moderno; i personaggi, raffigurati in maniera realistica, sono idealizzati nella loro signorile compostezza a sottolinearne lo stato sociale. All'interno della Galleria sono conservate opere di alcuni dei più grandi maestri del Rinascimento; in questo percorso ci si propone di analizzare le caratteristiche e l'evoluzione del ritratto tra Quattro e Cinquecento da Piero della Francesca a Raffaello nel confronto con il genio di Leonardo.

LA LEZIONE INTRODUTTIVA

In aula didattica, dopo una breve presentazione della figura di Federico, attraverso il Dittico di Piero della Francesca (oggi agli Uffizi) si introducono le caratteristiche della sua pittura e si fa un confronto con il ritratto psicologico di Raffaello e Leonardo, sottolineando l'influenza, diretta e indiretta, che il genio di Vinci ebbe sul Divin Pittore.

IN GALLERIA

I ragazzi verranno guidati alla scoperta delle varie fasi di sviluppo della ritrattistica rinascimentale attraverso l'analisi di alcune opere: la "Flagellazione" e la "Madonna di Senigallia" di Piero della Francesca; l'immagine emblematica del successo nel "doppio ritratto di Federico e Guidubaldo"; i ritratti degli uomini illustri; il "Cristo benedicente", la "Pala Buffi" di Giovanni Santi e, per finire "La Mura" di Raffaello di fronte alla quale viene sottolineato il raffronto con "La Gioconda" di Leonardo.



DETTAGLI



IL LABORATORIO

Elaborazione grafica "Immagini di me": in un'epoca in cui la tecnologia inflaziona l'uso delle immagini i ragazzi sono invitati a costruirsi un autoritratto secondo le regole della proporzione Classica. Drammatizzazione: Nell'immagine dipinta la figura racchiude in un istante tutta l'espressività di uno stato d'animo, di una condizione o di una situazione. I ragazzi sono invitati a riflettere su questo aspetto utilizzando la loro espressività corporale, singolarmente e in relazione con gli altri.



AMBITI DI CONOSCENZA

Storia dell'arte, storia, tecniche artistiche.



DESTINATARI

Scuola secondaria di I e II grado.



Illustrazione realizzata da Emma Cecchini
del Liceo Artistico di Urbino
per il progetto di alternanza scuola-lavoro

12

UN DUCA PER PAPÀ

GIOVANNA FELTRIA RACCONTA

“C’era una volta, in un bellissimo palazzo, una graziosa principessa...” Il racconto della famiglia Montefeltro attraverso gli occhi della piccola Giovanna Feltria, in una lettura affascinante che trasporta i bambini indietro nel tempo, tra musiche e oggetti della sua vita.

ACCOGLIENZA E LETTURA

Dopo una breve presentazione di Federico e della sua dimora, si raggiunge uno degli spazi più evocativi del Palazzo, il Giardino pensile, dove in un angolo appositamente attrezzato, i bambini vengono invitati a sedersi. Alcuni elementi a sorpresa e la lettura di un libro illustrato, supportati da effetti sonori e brani musicali dell’epoca, permettono ai piccoli spettatori di entrare nella storia della principessa.

IN GALLERIA

In Galleria ci si sofferma su alcune opere particolarmente legate alla vita di Giovanna; dalla suggestiva alcova al “Ritratto di Federico con il figlio Guidubaldo”, per terminare davanti a “La Mura”, il dipinto di Raffaello in cui i bambini possono riconoscere la figura di Giovanna ormai adulta.



DETTAGLI



AMBITI DI CONOSCENZA

Storia, storia dell'arte.



DESTINATARI

Scuola dell'Infanzia e prima e seconda classe della Scuola Primaria.

Considerando che il percorso si svolge in parte nel Giardino pensile, se ne consiglia la prenotazione per i mesi primaverili o per i primi mesi dell'autunno.



13

**ARTE E SCIENZA ALLA CORTE
DEI DUCHI DI URBINO**LO SVILUPPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO DELLE ARTI
DEL QUADRIVIO

Nel XV secolo il Ducato di Urbino vive, accanto al fervente dibattito artistico e culturale, una splendida esperienza scientifica e tecnologica che ne fa il centro dell'Umanesimo matematico. Architetti, matematici, ingegneri e astronomi trovano nella Corte feltresca il teatro ideale per lo studio e lo sviluppo delle scienze di cui il Duca Federico era un attento promotore. Dall'alto dei Torricini, usati anche come osservatori astronomici, si facevano previsioni e calcoli, che alimentavano il dibattito sulla posizione della Terra, culminato con la rivoluzione astronomica di Copernico.

LA LEZIONE PROPEDEUTICA

A partire dagli "Uomini Illustri" esposti nello Studiolo, si spiegano ai ragazzi le tappe dello sviluppo delle scienze nel Rinascimento: attraverso le figure di Piero della Francesca, Leon Battista Alberti e Luciano Laurana si introduce la prospettiva geometrica e la sua applicazione alle arti figurative.

Ci si sofferma inoltre sulla persona, sull'attività del matematico Luca Pacioli (famoso per i suoi studi sui poliedri) e sul ruolo dell'astronomia alla Corte di Federico che, sospesa tra due ere, si faceva custode della cultura passata e centro propulsore di quella futura.

IN GALLERIA

Il percorso in Galleria si concentra nei luoghi e nelle sale dedicate al Rinascimento scientifico: nel Cortile e nelle sale dell'Appartamento della Jole ci si sofferma sull'architettura del Palazzo; nell'Appartamento degli ospiti si analizzano la "Flagellazione" e "La Città ideale". Proseguendo si visita lo Studiolo, dove si ammirano le figure degli "Uomini Illustri" e le tarsie lignee raffiguranti una serie di strumenti scientifici, matematici e musicali dell'epoca dei quali vengono spiegate le tecniche di funzionamento.

DETTAGLI



IL LABORATORIO

> Nell'aula didattica i ragazzi si cimentano realizzando ciascuno il proprio poliedro.

> Seguendo lo schema del gioco "Indovina chi" utilizzando tessere con i ritratti degli uomini illustri, i ragazzi devono indovinare il personaggio illustre misterioso.



AMBITI DI CONOSCENZA

Matematica, geometria, scienza, arte, tecnologia.



DESTINATARI

Scuola secondaria di I e II grado.



14

abronaL ib arpes M
NEL SEGNO DI LEONARDO
 PERCORRIAMO IL PALAZZO OSSERVANDO E MISURANDO

“Vedere, mesurare et bene extimare” questi erano i compiti affidati a Leonardo dal Duca Valentino nel giugno 1502 quando quest’ultimo occupò alcune città del Montefeltro, tra cui Urbino, e volle fare una ricognizione degli edifici e delle fortificazioni. In quell’estate il grande artista lavorò su un racquino ora custodito in Francia. In occasione del cinquecentenario della sua morte, vogliamo proporre un percorso che, a partire da questo episodio, riesca a mostrare i temi a lui cari: e se immaginassimo di attraversare il palazzo con gli occhi di Leonardo? Quante cose potremmo osservare, capire e misurare!

LA LEZIONE PROPEDEUTICA

Partendo dal racconto della visita di Leonardo a Urbino, ci soffermiamo sugli aspetti salienti del suo approccio alla realtà: la curiosità che lo stimolava a osservare e descrivere i fenomeni naturali e la sua capacità di ragionare e arrivare a corrette conclusioni; l’attenzione che poneva nel rappresentare l’uomo e la natura che lo circonda con le giuste proporzioni e, non per ultimo, il suo amore per la ricerca e l’invenzione, testimoniato dai tanti disegni di macchine e da alcuni modellini che i ragazzi possono visionare.

IN GALLERIA

Nel Cortile d’Onore i ragazzi sono invitati a calarsi nei panni di Leonardo, sperimentando un gioco percettivo che partendo dall’osservazione del proprio corpo nelle sue proporzioni e in rapporto allo spazio in cui si trovano, li porta a confrontarsi con misurazioni strumentali che possono confermare o meno la loro percezione iniziale. Dagli elementi architettonici del Cortile si passa alle Formelle in pietra raffiguranti una serie di meccanismi che sfruttano principi fisici noti fin dall’antichità.

Al piano nobile, nelle decorazioni lapidee dell’appartamento della Jole, si osservano rappresentazioni della natura che richiamano il realismo leonardesco e le proporzioni dei corpi e degli spazi riprodotti in alcune opere. Nelle tarsie dello Studiolo, infine, i ragazzi vedono la raffigurazione di strumenti scientifici per la misurazione dello spazio e del tempo, scandito, sotto i Della Rovere, anche dall’orologio solare del Giardino pensile.

DETTAGLI



IL LABORATORIO

Il laboratorio si concentra sul celebre disegno di Leonardo dell'“Uomo Vitruviano”: i ragazzi, con l'ausilio di appositi strumenti, vengono invitati ad assumerne la posizione per verificare come reinventarlo e ricostruirlo, in rapporto al canone delle proporzioni umane e in base all'esperienza di Leonardo.



AMBITI DI CONOSCENZA

Arte, storia, scienza, ingegneria.



DESTINATARI

Scuola primaria e secondaria di I grado.



15

LA PIETRA RIVELA...

STORIE DI VITA QUOTIDIANA INCISE NEI MURI
DEL PALAZZO

Cosa si nasconde dietro le scritte e i disegni scolpiti sugli architravi di porte, finestre e camini del Palazzo Ducale? Sono atti vietati, fatti di nascosto, o antiche testimonianze di chi ha vissuto in quelle sale nei secoli passati? Un percorso affascinante che conduce i ragazzi alla scoperta del mondo segreto che ci racconta la pietra, tra messaggi d'amore, ricordi della vita di corte, giochi, passatempi e curiosità simili a quelli che oggi troviamo sui social network.

LA LEZIONE PROPEDEUTICA

In aula didattica, con l'ausilio di Power Point, si illustra brevemente ai ragazzi la storia del Palazzo Ducale e del Ducato di Urbino dai fasti rinascimentali alla devoluzione allo Stato Pontificio; quattro secoli di storia che trovano una singolare documentazione nei numerosissimi graffiti presenti in ogni angolo del Palazzo. Si mostrano quindi alcune immagini ingrandite delle scritte e si spiegano loro le finalità dei graffiti e i grandi temi a cui sono dedicati, come emerso dallo studio dei loro contenuti.

IN GALLERIA

Dopo una breve introduzione nel Cortile d'Onore i ragazzi, con l'ausilio di strumenti multimediali, si avvicinano in maniera interattiva con alcune delle numerose iscrizioni presenti nelle sale del Palazzo Ducale, selezionate appositamente per loro. Un gioco divertente che permette di toccare con mano la vita quotidiana della Corte urbinata tra il Quattrocento e l'Ottocento.

DETTAGLI



IL LABORATORIO

In aula didattica i ragazzi vengono invitati a ricostruire uno dei giochi che hanno visto incisi nei sedili in pietra del Salone del Trono.



AMBITI DI CONOSCENZA

Storia, antropologia, tecnologia.



DESTINATARI

Scuola primaria e secondaria.



16

IL LINGUAGGIO SEGRETO DEL PALAZZO DUCALE

CRITTOGRAFIA E SIMBOLI MISTERIOSI DA DECIFRARE PER
UNA CACCIA AL TESORO NEI MEANDRI DEL PALAZZO DUCALE

Fin dall'antichità la scrittura ha avuto una componente "esoterica" nel senso di essere riservata ai pochi che dovevano avere determinate informazioni. Potevano essere notizie militari, ma anche pratiche di magia, patti tra congiurati, ma anche segreti di bottega sulla preparazione di smalti e dorature. Intorno al 1467 Leon Battista Alberti, umanista e consigliere di Federico di Montefeltro escogita un disco cifrante che permetteva di criptare e deciptare messaggi attraverso una chiave di lettura difficilmente violabile. Il largo uso di sistemi crittografici trova conferma nella lettera da cui risulta la partecipazione di Federico alla congiura dei Pazzi, un episodio importante nel quadro politico italiano del '400, rimasto segreto fino alla recente scoperta del decrittatore e della lettera cifrata.

LA LEZIONE INTRODUTTIVA E IL LABORATORIO

In aula viene documentata l'evoluzione storica della crittografia. Si mostrano le immagini dei documenti originali che testimoniano l'uso dei codici cifrati nella Corte di Urbino e non solo. I ragazzi costruiscono il disco cifrante dell'Alberti e altri simili congegni, verificandone in concreto il funzionamento.

IN GALLERIA

Il Palazzo Ducale può essere considerato come un gigantesco contenitore di temi: architettonico, politico, meccanico, pittorico, matematico... tematiche che risulteranno più intriganti se per conoscerle si useranno messaggi cifrati, rebus e altri enigmi.

I ragazzi scoprono le tappe del percorso da seguire partendo da alcuni indizi, seguendo lettere cifrate e indovinelli rinascimentali, in una caccia al tesoro avvincente che metterà alla prova sia le loro capacità logiche che le loro qualità intuitive.

DETTAGLI



IL LABORATORIO

Realizzazione del disco cifrante o di altri cifrari.



AMBITI DI CONOSCENZA

Storia, arte, matematica, logica, scienza, tecnologia.



DESTINATARI

Scuola primaria (IV e V classe) e Scuola secondaria.



17

**RAFFAELLO E GLI ARTISTI DEL
RINASCIMENTO A PALAZZO DUCALE**VITA, OPERE E STILE DI RAFFAELLO NEL CONTESTO
STORICO-ARTISTICO DI URBINO NEL RINASCIMENTO

Se il Palazzo Ducale rappresenta l'edificio simbolo della città di Urbino, e il Duca Federico uno dei principali artefici del Rinascimento, l'artista che emerge con maggiore prepotenza e valore a livello mondiale è senza dubbio Raffaello Sanzio. Il percorso didattico rappresenta perciò l'occasione per approfondire la figura di Raffaello e il clima artistico urbinato; attraverso l'osservazione e l'analisi di opere uniche, e di tecniche di rappresentazione che nascondono segreti, conoscenze e competenze specifiche, i ragazzi possono conoscere la "materia" di cui sono fatte le opere d'arte e gli aspetti peculiari della pittura rinascimentale.

LA LEZIONE INTRODUTTIVA

Con l'aiuto di immagini i ragazzi cominciano a conoscere la figura di Raffaello Sanzio, le sue radici nel contesto urbinato con il quale mantenne sempre forti legami, e l'influenza che ebbe su di lui e sulla sua carriera la Corte di Urbino frequentata da artisti e studiosi di alto livello.

IN GALLERIA

Dopo aver osservato i lavori degli artisti che più influenzarono il giovane Raffaello, i ragazzi nell'appartamento della Duchessa analizzano le opere del grande artista urbinato: dal progetto, alla realizzazione, al contesto per cui erano state commissionate. Il percorso è supportato da strumentazioni multimediali attraverso le quali approfondire il tema ed esplorare nel dettaglio le opere.





DETTAGLI



IL LABORATORIO

Nell'aula didattica i ragazzi si "mettono all'opera" sperimentando le varie fasi della creazione di un'opera su tavola (realizzazione dello strato preparatorio sulla tavola, stesura del disegno attraverso la tecnica dello spolvero).



AMBITI DI CONOSCENZA

Storia dell'arte, storia, tecnica pittorica.



DESTINATARI

Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I e II grado.

18

GLI IDEALI DEL RINASCIMENTO

ARMONIA, PERFEZIONE MATEMATICA ED EQUILIBRIO
NELLA CITTÀ RINASCIMENTALE

Con lo sviluppo, nel 1400, del concetto di arte quale sinonimo di armonia ed equilibrio cambia anche l'idea e la visione della città: da città-fortezza medievale, non organizzata secondo regole razionali e precise, a oggetto di studi e piani urbanistici nel Rinascimento. La "nuova" città segue ora i principi di equilibrio, armonia e perfezione matematica e di conseguenza si assiste alla realizzazione di disegni, opere d'arte e progetti di città perfette, "ideali" appunto.

LA LEZIONE INTRODUTTIVA

Con l'ausilio di immagini si analizza il concetto di prospettiva geometrica quale caratteristica propria del Rinascimento e la sua applicazione alle arti figurative; se ne vedranno inoltre gli effetti nelle raffigurazioni di vedute di città. Si prenderanno altresì in esame veri e propri progetti urbanistici per la realizzazione della perfetta città ideale del Rinascimento.

IN GALLERIA

Il percorso si svolge lungo il Piano Nobile del Palazzo Ducale con una visita didattica interattiva, supportata da riproduzioni multimediali ad alta definizione, volta a spiegare il concetto di prospettiva e città ideale sviluppatosi nel luogo che «non un palazzo, ma una città in forma di palazzo esser pareva.» Dopo aver ammirato il dipinto "La Città ideale", conservato nella Galleria Nazionale delle Marche, grazie all'applicazione multimediale, i ragazzi esplorano l'opera in 3D.



DETTAGLI



IL LABORATORIO

I ragazzi "progettano" e realizzano un modellino pop-up della "città ideale" costruita con precise tecniche prospettiche.



AMBITI DI CONOSCENZA

Storia dell'arte, architettura, storia.



DESTINATARI

Scuola Primaria e Secondaria di II grado.



ALTERNANZA SCUOLA-LAVORO

In seguito all'entrata in vigore della legge "La buona scuola", (Legge 107/2015) il Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca ha stabilito accordi specifici con il Ministero dei Beni Culturali, affidando ai Servizi Educativi dei Musei la formazione degli studenti nell'ambito del progetto Scuola-Lavoro.

Questa collaborazione nel nostro Museo è iniziata a maggio 2016; gli allievi vengono accolti presso i nostri Servizi Educativi per un periodo di due/tre settimane con lo scopo di acquisire una formazione nell'ambito della didattica museale, a partire dal lavoro di segreteria fino alla fase di elaborazione e gestione dei percorsi didattici. In questi periodi (febbraio, marzo, maggio, giugno e settembre) verranno programmate visite gratuite di accompagnamento, rivolte alle scuole locali.

ALTRE ATTIVITÀ

FESTE DI LAUREA E COMPLEANNI

Ci sono delle occasioni speciali che richiedono un festeggiamento speciale.

Non perdetevi l'opportunità di organizzare la vostra festa nello splendido scenario del Palazzo Ducale.

Per tutte le età.

INFO E PRENOTAZIONI

T. 0722.32941

barducale@gebart.it

Galleria Nazionale delle Marche
Palazzo Ducale di Urbino

**FESTEGGIA LA TUA LAUREA
AL PALAZZO DUCALE!**



CONTATTI

ORARI

Dal martedì al venerdì
9.00-13.00

INFORMAZIONI

Centralino
0722.2760

Ufficio Didattica
0722.327686
335.5325126

gan-mar.didattica@beniculturali.it
www.gallerianazionalemarche.it

PRENOTAZIONI

0722.322625

Dal 15 aprile al 2 maggio 2019, in occasione del cinquecentenario della morte di Leonardo da Vinci, saranno predisposti, in collaborazione con l'Università di Urbino, appositi percorsi ed esperimenti didattici con l'ausilio di veri e propri macchinari scientifici. Seguiteci sulla pagina Facebook e sul sito ufficiale della Galleria Nazionale delle Marche per rimanere sempre aggiornati sulle nostre attività!



Direttore Galleria Nazionale delle Marche

Peter Aufreiter

Direttore di Settore

Claudia Bernardini

Assistenti Educativi

**Alessandra Cini, Paola De Crescentini, Gabriele Dini,
Romina Mascioli, Francesco Sperandio**

Fotografie

Marco Fanelli, Galleria Nazionale delle Marche
Paolo Mini, Comune di Urbino

Grafica e impaginazione

Ilenia Snidero, Extrò





GALLERIA
NAZIONALE
DELLE MARCHE
—
PALAZZO
DUCALE
DI VRBINO

Piazza Duca Federico
61029 Urbino (PU)

Tel: 0722 2760 Fax: 0722 4427
mail: gan-mar@beniculturali.it
mail Servizi Educativi: gan-mar.didattica@beniculturali.it

www.gallerianazionalemarche.it

