

Percorsi didattici e laboratori

PER LA SCUOLA
PRIMARIA
e
SECONDARIA
I° e II° grado

M | A | C | O

MUSEO di ARTE e CULTURA ORIENTALE
di ARCIDOSSO



PERCORSI DIDATTICI E LABORATORI

ANNO SCOLASTICO 2020-2021

Il **MACO**, sin dalla sua inaugurazione nel 2016, ha assunto un ruolo attivo nel panorama culturale del monte Amiata rivolgendo la sua attenzione anche al mondo della scuola.

A questo proposito, per l'autunno del 2020, sono in programma una serie di visite guidate, percorsi didattici interattivi e laboratori condotti da personale qualificato.

1. Viaggio al Tetto del Mondo:

Il viaggio e la scoperta, mediante i cinque sensi. Un percorso antropologico sugli usi, i costumi e le origini storiche delle popolazioni himalayane.

Destinatari: 1^ - 5^ primaria

2. Arte del Gandhara

Viaggio dall'Occidente verso L'Oriente: Influenza dell'ellenismo sull'arte buddhista.

Destinatari: studenti delle Superiori

3. Il Mandala

Gli studenti esamineranno e decodificheranno immagini di mandala comprendendone gli elementi simbolici.

Destinatari: Scuola secondaria di primo e secondo grado

4. Fili di seta che tengono insieme la storia del mondo

Prime fondamentali informazioni sul tema del commercio sulla Via della Seta.

Destinatari: studenti delle scuole elementari, medie e superiori

5. Giochiamo con i 5 elementi

Apprendere gli elementi naturali secondo la cultura buddhista attraverso un percorso multisensoriale. Realizzazione di una semplice **thanka** (dipinto tradizionale).

Destinatari: 1^ - 5^ primaria

6. Immagine e spiritualità/Elevare sé stessi giocando

Uno sguardo interiore alla rappresentazione grafica. Utilizzare la simbologia orientale e la propria creatività per disegnare una rappresentazione ideale di sé stessi con la tecnica dell'iconografia buddhista.

Destinatari: 1^ - 3^ media

7. Bandierine di preghiera

Gli alunni apprenderanno il significato e l'utilizzo delle bandierine di preghiera e sperimenteranno la tecnica di stampa xilografica

Destinatari: 4° primaria - 3° media

8. Codice Q (caccia al tesoro)

Piattaforma per arricchire l'esperienza dei visitatori con risorse di rete, nuove ricerche e accesso al nostro ampio archivio multimediale.

I _____ VIAGGIO SUL TETTO DEL MONDO:

Il viaggio e la scoperta mediante i cinque sensi.

Descrizione:

L'animazione sviluppa un percorso antropologico sugli usi, i costumi e le origini storiche delle popolazioni himalayane di cultura Tibetana. La proposta si articolerà all'interno e all'esterno degli ambienti del Museo Orientale seguendo un percorso che proietterà il bambino in una nuova realtà caratterizzata da usi, costumi ambienti esperienze sensoriali diverse, molto lontane da quelle in cui solitamente ci riconosciamo e con le quali si cerca di entrare in confidenza.

Target: Scuola primaria

Materie coinvolte: Arti Visive, Letteratura, Storia, Religione e Geografia

Obiettivi:

- Conoscenza di una cultura diversa, sollecitazione dell'attitudine all'apertura verso la diversità culturale.
- Sviluppo dell'immaginazione.
- Superamento di difficoltà relazionali attraverso un gioco che stimola un'attiva partecipazione individuale e di gruppo.

Competenze trasversali:

- Abilità comunicative
- Comprensione multiculturale
- Applicare competenze linguistiche

Glossario:

SIMBOLO: Elemento concreto, oggetto, animale o persona, a cui si attribuisce la possibilità di evocare o significare un valore ulteriore, più ampio e astratto rispetto a quello che normalmente rappresenta. La colomba ad esempio è il simbolo della pace.

DIVINITÀ: dio o dea, esseri celestiali

BUDDHISMO: un sistema di credenze che si basa sugli insegnamenti del Buddha storico, Siddharta Gautama, che ha come scopo l'ottenimento della liberazione dal perpetuo ciclo di morte e rinascita attraverso il risveglio spirituale o Illuminazione.

MANDALA: Una parola sanscrita che significa cerchio.

Elementi utilizzati dalla collezione Namkhai:

il percorso comprenderà tutta la collezione del Museo.

Attività: su lavagnette i bambini potranno scrivere il proprio nome in caratteri tibetani e disegnare alcuni dei simboli e delle decorazioni da loro scelti, presenti nelle decorazioni del museo.

Materiali: carta, matite e pastelli colorati

Durata: 2 ore

Descrizione dettagliata del percorso:

I primi passi (Galleria 1) vengono fatti intorno a un modello 3D della Carta geografica dell'Asia Centrale che dà modo di collocare la regione all'interno del mondo rapportandola alla posizione dell'Italia nel globo. Si vedrà il video dei primi esploratori italiani riconoscendo personaggi famosi dell'importanza di Marco Polo, Alessandro Magno (rimando all'arte del Gandhara, galleria 7). Potranno soffermarsi e interrogarsi sul tema dell'avventura, dell'ignoto, del viaggio, dell'incontro e delle migrazioni tra popoli.

Il primo personaggio che si incontra è una guida che, dopo aver presentato Lhasa e le varie regioni del Tibet con l'ausilio di foto e riproduzioni dei costumi tradizionali, invoglia i bambini a seguirlo affrontando un lungo e faticoso viaggio fra le alte montagne, dove l'aria è sottile e la respirazione difficile... si valicherà un passo di montagna incontrando un cumulo di pietre sovrastate da stendardi e bandierine votive e ogni bambino potrà aggiungere un sassolino per propiziarsi i protettori della montagna.

Sull'altopiano si incontra, all'interno della sua tenda (Galleria 2), una nomade intenta alle sue faccende quotidiane mentre il resto della famiglia è al pascolo; poi l'incontro con la ritualità e la spiritualità del popolo himalayano.

Saliranno nella Galleria 7 dove incontreranno il mandala, l'iconografia buddista e impareranno a decifrare un linguaggio simbolico diverso anche con l'ausilio di pannelli interattivi.

Ridiscendendo avranno modo di ammirare—e ascoltare la storia della replica del Jowo di Lhasa, la statua del Buddha posta al centro dello spazio espositivo, dove leggenda, fatti storici e aneddoti relativi alla sua esecuzione si mescolano in un racconto avvincente. Infine il mandala, il tempio, le bandiere che liberano al vento le preghiere, la circoambulazione intorno allo stupa, il tempio di Merigar, l'ascolto di alcune biografie di sante e santi tibetani e l'incontro di alcuni personaggi storici poliedrici—quali l'inventore Thang tong gyalpo—accostabili a personaggi storici della nostra cultura del livello di Leonardo da Vinci.

Nel settore del libro la guida accoglie i bambini e tiene loro una divertente lezione mostrando i caratteri dell'alfabeto tibetano su una postazione touch screen dove i bambini stessi possono, toccando lo schermo, far apparire le 30 lettere dell'alfabeto tibetano ascoltandone la pronuncia. Ogni bambino potrà poi scrivere il proprio nome in caratteri tibetani.

Si parte da narrazioni e da materiale favolistico per costruire un percorso in cui si fondono l'attualità e i riferimenti al passato storico e leggendario di alcuni paesi orientali, alla ricerca dell'origine dei rapporti di questi popoli con la natura, i paesaggi, gli animali, gli oggetti ed utensili.

Il gioco teatrale, il racconto e la favola, i supporti multimediali sono i mezzi utilizzati per avvicinare il bambino alla conoscenza di una cultura sconosciuta. Attraverso il linguaggio—verbale e non verbale—lo stimolo è rivolto a suscitare sensazioni ed emozioni che, attraverso un coinvolgimento e un'immersione totale, amplino e completino la sua ricettività verso il mondo esterno.

2 I PRIMI CONTATTI CON L'ORIENTE: l'Arte del Gandhara

Descrizione:

Si parte dal brainstorming per dialogare con gli alunni e individuare ciò che loro già conoscono sui materiali che stiamo per presentare.

Presentazione di alcune carte geografiche e osservazione guidata del modello in 3D della Carta geografica dell'Asia Centrale che dà modo di collocare la regione del Tibet all'interno del mondo rapportandola alla posizione dell'Italia nel globo. Viaggio dall'Occidente verso l'Oriente.

Sul modello 3D della mappa saranno proiettati diversi percorsi di viaggi, partiti dall'Occidente diretti verso l'Oriente, lungo gli snodi della Via della Seta, intrapresi da famosi personaggi storici, viaggiatori esploratori del calibro di Alessandro Magno, Marco Polo, Giuseppe Tucci.

Arte del Gandhara (*Pakistan Nord-occidentale e Afghanistan orientale*): Interpretazioni delle leggende Buddhiste realizzate utilizzando motivi e tecniche influenzate dall'Arte greco romana.

Caccia al tesoro: scoprire il reperto conservato al MACO. Attraverso alcuni indizi si chiede ai ragazzi di iniziare il viaggio nelle 9 gallerie per trovare il reperto del Gandhara. Partendo da questi percorsi sarà possibile presentare i manufatti artistici (presenti nel MACO) frutto di incontri e di scambio tra l'Oriente e l'Occidente.

Target: Scuola secondaria di primo e secondo grado

Materie coinvolte: Arti Visive, Storia dell'arte, Geografia

Obiettivi:

- Educare all'osservazione delle carte geografiche e alla ricerca del patrimonio artistico e culturale di antiche civiltà e delle reciproche influenze.
- Sviluppare la capacità di raccogliere e selezionare, da ambiti diversi di comunicazione, le informazioni per gestire la propria cittadinanza attiva.
- Inserire i contenuti disciplinari in una rete di conoscenza più ampia per favorire lo sviluppo delle competenze.
- Osservare e valutare con la metodologia laboratoriale il saper fare degli alunni in situazioni dinamiche e in modo collegiale.

Competenze trasversali:

- Abilità comunicative
- Comprensione multiculturale
- Applicare competenze linguistiche
- Creare Rappresentare e Partecipare nelle Arti
- Conoscere e utilizzare risorse e materiali artistici
- Rispondere all'analisi di Opere d'arte
- Comprendere le Dimensioni Culturali dell'Arte

Metodologia:

Lavoro di gruppo, brainstorming, insegnamento in laboratorio. Creazione di gruppi di lavoro per la produzione autonoma di testi descrittivi, esplicativi e riflessivi.

Competenze:

Comunicare, collaborare e partecipare, imparare ad imparare, progettare

Glossario:

GANDHARA: Arte del Gandhara (Pakistan Nord-occidentale e Afghanistan orientale)
Interpretazioni delle leggende Buddhiste realizzate utilizzando motivi e tecniche influenzate dall'Arte greco romana.

BUDDHISMO: un sistema di credenze che si basa sugli insegnamenti del Buddha storico, Siddharta Gautama, che ha come scopo l'ottenimento della liberazione dal perpetuo ciclo di morte e rinascita attraverso il risveglio spirituale o Illuminazione.

Elementi utilizzati dalla collezione Namkhai:

I reperti di arte del Gandhara presenti nella Galleria 6

Materiali di riferimento:

Schede su Alessandro Magno, sull'impero Kushana, sull'Arte del Gandhara (prime rappresentazioni antropomorfe del Buddha)

Attività:

Realizzazione mediante griglia iconometrica di una testa del Buddha

Caccia al reperto conservato al Maco: dando alcuni indizi si chiede ai ragazzi di iniziare il viaggio attraverso le 9 gallerie tematiche e di trovare il reperto del Gandhara.

Durata: 2 ore

Valutazione:

- In che modo gli studenti dimostrano familiarità con le regioni Himalayane?
- Che cosa è l'arte del Gandhara?
- Essere capaci di comparare testi e fonti diversi
- Essere in grado di organizzare le informazioni producendo delle riflessioni scritte o orali, condivise in gruppo/organizzare le informazioni acquisite

Lesson Plan (pre-visita):

Il Gandhara era una regione antica posta fra Pakistan e Afghanistan. Ebbe un grande sviluppo dal II sec. a.C. al II d.C. dovuto alla contaminazione ed elaborazione di varie civiltà nella regione, con la presenza della novità assoluta di quella greca. Un legame fra Occidente e Oriente così stretto si ebbe grazie all'impresa di Alessandro Magno che quasi a metà del IV sec. a. C. diede il via a una delle maggiori invasioni della storia e sicuramente alla più notevole. Queste tormentate vicende storiche non hanno ostacolato lo sviluppo artistico, che è stato anzi straordinario per molti versi. L'arte del Gandhara riflette in maniera molto evidente la convergenza di stimoli anche molto diversi, confluiti in prevalenza nella realizzazione di opere di ambito buddhista. La dottrina fondata dal principe Gautama Siddharta nel VI-V secolo a.C. ha avuto il merito non trascurabile di unire le eterogenee popolazioni del Gandhara, per lo meno a partire dalla metà del III secolo a.C. allorché l'imperatore Asoka dei Maurya non la promosse ufficialmente come religione di stato attraverso la promulgazione di una serie di editti. L'arte del Gandhara è —insieme a quella di Mathura— la più antica testimonianza esistente della diffusione dell'iconografia buddhista.

3 _____ IL MANDALA

Descrizione:

Il Mandala è un elemento fondamentale dell'arte e della cultura himalayana. Questa lezione preparatoria riguarda tali figure geometriche raffigurate nell'arte buddhista. Gli studenti esamineranno e decodificheranno immagini di mandala comprendendone gli elementi simbolici.

Target: Scuola secondaria di primo e secondo grado

Materie coinvolte: Arti Visive, Letteratura, Storia delle Religioni, Geometria

Obiettivi:

Gli studenti avranno modo di:

- Esaminare e decodificare mandala buddhisti
- Identificare e comprendere gli elementi simbolici presenti in un mandala
- Collegare questi alla loro vita mediante l'esecuzione di un mandala personale

Competenze trasversali:

- Abilità comunicative
- Comprensione multiculturale
- Applicare competenze linguistiche
- Creare Rappresentare e Partecipare nelle Arti
- Conoscere e utilizzare risorse e materiali artistici
- Rispondere all'analisi di Opere d'arte
- Comprendere le Dimensioni Culturali dell'Arte

Glossario:

SIMBOLO: Elemento concreto, oggetto, animale o persona, a cui si attribuisce la possibilità di evocare o significare un valore ulteriore, più ampio e astratto rispetto a quello che normalmente rappresenta. La colomba ad esempio è il simbolo della pace.

DIVINITÀ: dio o dea, esseri celestiali

BUDDHISMO: un sistema di credenze che si basa sugli insegnamenti del Buddha storico, Siddharta Gautama, che ha come scopo l'ottenimento della liberazione dal perpetuo ciclo di morte e rinascita attraverso il risveglio spirituale o Illuminazione.

MANDALA: Una parola sanscrita che significa cerchio.

Elementi utilizzati dalla collezione Namkhai:

I Mandala presenti all'interno del museo e in particolare la *Tankha* situata nella Galleria 6

Attività:

- Caccia ai MANDALA del MACO:** gli studenti dovranno cercare all'interno del museo i diversi Mandala che custodisce. Chi ne trova di più riceverà un premio.
- Agli studenti viene richiesto di immaginare il loro personale mandala che rappresenti uno spazio ideale:** si richiede agli studenti di disegnare la loro idea, usando il modello del mandala come base. Siate creativi! Ricordate di fare riferimento al mandala buddhista quando gli studenti condividono il loro lavoro.
 - Come sarebbe il loro mandala/palazzo ideale?
 - Quali elementi di protezione metterebbero?
 - Chi metterebbero come figura centrale?

Materiali di riferimento:

- Schede: Mappa dell'Asia Himalayana
- Immagine del Mandala della galleria 6 all'interno del museo

Materiali: Mandala da colorare, pastelli colorati

Durata: 2 ore

Valutazione:

- In che modo gli studenti dimostrano familiarità con la regione Himalayana?
- Quali aspetti del Mandala gli studenti identificano nella discussione?
- Come hanno utilizzato il simbolismo di protezione del buddhismo tradizionale per creare il loro mandala personale?

Lesson plan (pre-visita):

La parola sanscrita mandala può essere approssimativamente tradotta come 'cerchio' e la maggior parte dei mandala presentano motivi geometrici di cerchi e quadrati che si irradiano da un punto centrale. I mandala buddhisti incorporano molti livelli simbolici e possono essere raffigurati in dipinti, sculture, tessuti e persino in elementi architettonici. La struttura di un mandala può essere concepita come una mappa o un progetto; si tratta essenzialmente di una vista a volo d'uccello di un palazzo.

Nel Buddismo tibetano, un mandala rappresenta la casa di una divinità. Questa divinità si trova nel centro del suo mandala circondata da figure-guardiano che si irradiano dal centro. Verso l'esterno dal cerchio centrale, troviamo un quadrato con quattro porte su ciascuno dei suoi lati. Ogni portale è sorvegliato da una coppia di Makara, mitici mostri marini. Intorno a questo quadrato il cerchio più grande è composto da un anello di cinque colori alternati che rappresenta un fossato di fuoco arcobaleno a protezione del palazzo. Il **NUMERO CINQUE** è simbolicamente significativo. Ci sono **5 DIREZIONI** in ogni palazzo (nord, est, sud, ovest più il centro) e **5 COLORI** principali utilizzati in ogni direzione (verde, blu, giallo, rosso, e nero). Ogni colore corrisponde ad uno degli elementi primari (aria, acqua, terra, fuoco e spazio).



4 _____ FILI DI SETA che tengono insieme la storia del mondo

Descrizione:

Fili di seta: sottili, dai riflessi cangianti, resilienti e pur sempre transitori. Antichi fili si sono interrotti e le loro tracce, disperse tra le rovine e la polvere, sono l'insegna dell'impermanenza che ha eccitato l'immaginazione di ricercatori, poeti e avventurieri. Nuovi fili continuamente si tendono per vie traverse e inusitate e riallacciano i destini di uomini e popoli, intrecciando la trama del racconto dell'umanità e del pianeta in cui abita.

Il richiamo delle Vie della Seta è un'occasione esemplare per comprendere che Storia e Destino dell'umanità vanno intesi come un tutto. Fin dai primordi i diversi gruppi umani che popolavano l'Eurasia sono stati coinvolti in un complesso di contatti, scambi, contaminazioni, aspirazioni, speranze e paure, in un'alternanza di aperture, chiusure e reciproca violenza, che ne hanno condizionato gli sviluppi. Oggi nell'era della globalizzazione, della crisi ambientale, della pandemia e delle sfide e delle scelte drammatiche che abbiamo di fronte, acquisire piena consapevolezza di questa interdipendenza è un obiettivo che non può più essere eluso.

Contenuti:

La proposta didattica museale consiste in un piano di lavoro opzionale e flessibile, che mette a disposizione dei docenti interessati risorse ed attività che potranno essere scelte ed articolate secondo tempi e percorsi che essi riterranno più opportuni in ragione dell'età degli allievi, della tipologia delle classi e dei loro specifici obiettivi.

Il piano prende avvio con la visita guidata alla Mostra sulle Vie della Seta, dove, in una sorta di avventuroso viaggio virtuale, gli studenti potranno acquisire le prime fondamentali informazioni sul tema e ricevere stimoli adeguati a suscitare e a soddisfare la loro naturale curiosità su questioni particolari, anche a livello individuale, grazie ai codici QR. La visita comprende proposte di giochi e quiz atti a favorire la discussione, il confronto e la collaborazione tra gli studenti e i loro insegnanti, dando modo a questi ultimi di individuare ed orientare adeguatamente gli interessi dei loro allievi nella prospettiva di una rielaborazione e di eventuali, successivi approfondimenti, per i quali potranno avvalersi delle ulteriori risorse messe a disposizione dal MACO.

Queste, oltre al restante patrimonio del museo, comprendono:

- una bibliografia che copre ad ampio raggio il campo della produzione collegata al tema delle Vie della Seta in ambito scientifico, letterario ed artistico, in gran parte fruibile grazie alle raccolte del MACO, della Biblioteca di Orientalistica di Merigar e del sistema bibliotecario provinciale, anche attraverso la predisposizione di adeguate selezioni dai testi da proporre agli studenti in lingua italiana, inglese e francese.
- Un repertorio di materiali audiovisivi comprendente documentari e fiction relativi ai territori, ai popoli e alle culture dell'Asia.
- Interventi mirati di esperti nei diversi ambiti disciplinari.
- Laboratori teorico-pratici specifici, con la guida di esperti, per favorire l'apprendimento tramite il fare (esempio: maschere rituali, alfabeti e scritture dell'Oriente ecc.).
- Una rappresentazione teatrale ispirata al capolavoro di Wu Cheng'en, *Viaggio in Occidente*.
- Per gli studenti del triennio della scuola media superiore è prevista la possibilità di sviluppare progetti di alternanza scuola-lavoro che li coinvolgano direttamente nelle attività del museo e promuovano i contatti e la collaborazione con i loro colleghi in Asia.

Target: Scuola Primaria e Secondaria di Primo e Secondo Grado

Materie coinvolte: Storia, Geografia, Scienze umane, Diritto ed Economia, Educazione artistica, Religione, Inglese

Obiettivi:

- superare i limiti di una prospettiva ristretta nello studio della Storia nazionale, solo a grandi linee integrata nella storia d'Europa e inevitabilmente inficiata, più o meno apertamente, dal pregiudizio eurocentrico;
- maturare la consapevolezza che le storie degli altri sono altrettanto importanti e degne di essere narrate ed ascoltate, anche perché contribuiscono ad una migliore comprensione della nostra propria storia;
- indurre a riflettere sul rapporto tra storie individuali e Storia generale dell'umanità;
- migliorare la conoscenza dello spazio fisico e geografico della porzione extraeuropea del continente eurasiatico;
- comprendere che la dimensione economica della vita sociale non è conclusa in sé stessa, né esclusivamente riconducibile al mero calcolo di convenienza, ma è espressione del complesso di pulsioni e moventi che caratterizzano nel bene e nel male l'esistenza umana;
- valorizzare e promuovere lo scambio interculturale in modo diretto tra studenti (dentro e fuori le classi nel contesto sociale di appartenenza e tra contesti diversi tramite contatti via internet con studenti delle aree geografiche oggetto di studio);
- migliorare le competenze comunicative anche in lingua inglese (lettura, scrittura e colloquio).

Durata: variabile a seconda dell'articolazione dei progetti / minimo 6 ore: 1h per la lezione preparatoria, 3h per la visita guidata, 2h per la rielaborazione successiva.

Valutazione: quiz di valutazione dell'apprendimento e questionari di gradimento saranno forniti al termine della visita guidata, mentre altri strumenti di valutazione saranno individuati in riferimento agli specifici percorsi effettuati, importante elemento di valutazione sarà l'eventuale produzione di materiali da parte di singoli, gruppi o classi di studenti.



5 _____ GIOCHIAMO CON I CINQUE ELEMENTI

Classi: 1^ - 5^ Primaria

Tema: Arte/Iconografia

Obiettivi:

- Apprendere gli elementi naturali secondo la cultura buddhista attraverso un percorso multisensoriale.
- Conoscere come vengono rappresentati gli elementi nella tradizione iconografica orientale.
- Comporre una semplice thangka.

Domanda essenziale:

Quanti e quali sono gli elementi e come possono essere rappresentati?

Vocabolario:

MUDRA: gesti fatti con le mani che fungono da simboli.

THANGKA: dipinto, generalmente incorniciato nel broccato.

TIKSE: schema di costruzione utilizzato nell'iconografia buddhista per disegnare figure umane e divinità maditative.

Materiali di riferimento: Libro iconografia del Museo

Attività:

Il laboratorio consiste in un percorso multisensoriale che porterà i bambini a scoprire gli elementi pittorici base che compongono una thangka. Infine verrà creato un collage con i disegni dei bambini per creare una thangka.

Luogo:

Stanza del museo adibita a laboratorio

Materiali:

Foglio A3, 4 fogli A4, matita, forbice, colla, pennarello nero fine, pastelli a "cera" o pastelli—blu, rosso, verde, giallo, grigio (o azzurro), fotocopia con immagine del Buddha.

Durata: 1h/1h e 30



6 _____ IMMAGINE E SPIRITUALITÀ/ELEVARE SE STESSI GIOCANDO: uno sguardo interiore alla rappresentazione grafica.

Classi: 1[^] - 3[^] media

Tema: Arte/Iconografia

Obiettivi:

- Osservare la struttura e gli elementi che compongono una thangka;
- Osservare le diverse tipologie di thangka;
- Comprendere la potenza del simbolo;
- Trovare una o più caratteristiche che si possiedono, o che si vorrebbero incentivare, per poterle valorizzare;
- Utilizzare le simbologie apprese e la propria creatività per disegnare una rappresentazione ideale di se stessi con la tecnica e la struttura dell'iconografia buddhista.

Domanda essenziale: Cosa rappresenta una thangka a livello spirituale?

Vocabolario:

DORJE o VAJRA: è uno strumento rituale che rappresenta l'energia maschile e l'indistruttibilità. È inoltre simbolo della trasformazione delle cinque emozioni (orgoglio, gelosia, ignoranza, attaccamento o desiderio e rabbia) nelle cinque saggezze che sono l'aspetto puro di queste emozioni.

IRATA: dicesi di raffigurazione che incute timore. Solitamente la figura rappresentata ha un volto che esprime rabbia, non ha necessariamente forma umana, ed è circondata da elementi che evocano forti emozioni, come ad esempio fiamme o teschi.

MUDRA: gesti fatti con le mani che fungono da simboli

PACIFICA: dicesi di una raffigurazione che porta pace e tranquillità, solitamente il volto della figura principale è rilassato, con un sorriso arcaico, ed è circondato da elementi piacevoli come i fiori.

PHURBA: pugnale rituale.

THANGKA: dipinto, generalmente incorniciato nel broccato.

Materiali di riferimento: Libro iconografia del museo

Attività:

Il laboratorio consiste in una spiegazione teorica introduttiva con analisi di alcuni dipinti e statue (alcune viste nel museo, altre su stampe). Una volta compresa la struttura e gli elementi che appaiono nelle opere ognuno dovrà osservare se stesso e trovare le caratteristiche del proprio carattere /o capacità che si posseggono /o che si vorrebbero valorizzare. Tramite esempi pratici usare la creatività per trovare uno o più simboli che rappresentano la propria caratteristica/capacità e passare al disegno.

Al termine del laboratorio avere abbozzate la figura principale (secondo la tecnica del tikse) e i simboli.

Luogo: Stanza del museo adibita a laboratorio

Materiali: Fotocopie e libro di riferimento, fogli A4, matita, righello e squadre, penna o pennarello a punta fine.

Durata: 1h 30min / 2h

7 _____ BANDIERINE DI PREGHIERA

Classi: 4[^] primaria - 3[^] media

Tema: Arte/Iconografia

Domanda essenziale: Cosa sono i *lungta* e a cosa servono?

Obiettivi:

- Apprendere significato e utilizzo delle bandierine di preghiera
- Conoscere gli animali rappresentati sulle bandierine di preghiera
- Cimentarsi nel disegno di uno o più animali secondo la tecnica dell'iconografia classica tibetana
- Sperimentare la tecnica di stampa xilografica

Vocabolario:

LUNGTA: bandiere di preghiera

XILOGRAFIA: tecnica di stampa su legno

Materiali di riferimento: Libro iconografia del museo

Attività:

Un approfondimento sui cinque elementi riguardanti i *lungta*—bandiere di preghiera, un altro aspetto intriso di significato di questa affascinante cultura. Durante il laboratorio verrà inizialmente osservato un esempio di bandierina di preghiera, spiegato il significato e l'uso, analizzata la composizione e i contenuti. I ragazzi potranno cimentarsi nella riproduzione di uno degli animali simbolici che vi appaiono e infine potranno stampare a mano, usando il metodo antico:

- la bandierina da portare a casa,
 - le bandierine come progetto di classe (da cucire insieme, secondo le istruzioni e poi appendere in qualche luogo per loro significativo)
 - una stoffa minimo 40x40cm, da loro scelta e portata da casa /o una borsa o una maglietta.
- Durante la fase di stampa meglio indossare vestiti che si possono sporcare.

Luogo: Stanza del museo adibita a laboratorio

Materiali: Foglio A4, matita, stoffe di cotone dei 5 colori (o altro supporto di tessuto in cotone), inchiostro xilografico.

Durata: 1h e 30/2h



8 _____ CODICE QR | Quick Response Code–QRC

Grazie al generoso supporto di UBI nel 2018, abbiamo realizzato una piattaforma per arricchire l'esperienza dei visitatori con risorse di rete, nuove ricerche e accesso al nostro ampio archivio multimediale.

Questo progetto pilota QRC consiste in **10 codici QR** posizionati su 10 pannelli espositivi MACO, ciascuno collegato a una pagina web per cellulari. Ogni codice QR offre al visitatore l'opportunità di esplorare le sfaccettature della mostra in modo più dettagliato, con ulteriori foto, descrizioni, video, mappe e collegamenti ad altri siti web e ad altre raccolte museali.

Per gli insegnanti e i loro studenti abbiamo anche sviluppato una "**CACCIA AL TESORO**" seguita da un quiz–che utilizza le informazioni contenute nei codici QR–per aggiungere una dimensione interattiva alla loro visita.

La realizzazione di questo progetto pilota, continua la nostra missione di offrire ai visitatori di tutte le età, esperienze innovative e coinvolgenti, per introdurli al mondo multidimensionale del buddhismo.

Questo è anche il nostro primo passo nel mondo della realtà aumentata (AR). È nostra intenzione integrare questo progetto al Museo Virtuale, che stiamo creando in collaborazione con il **British Museum**, e del Comune di Arcidosso in 2021.

La caccia al tesoro del MACO QUIZ



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf08QHb8cp3_MWyR-KGpR1aP82pbsV36XL6g8IBj5x8M_9g-g/viewform

L'origine dell'immagine del Buddha



<https://www.macomuseum.org/qrc-origine-immagine-buddha>

Maggiori informazioni sul Jowo



<https://www.macomuseum.org/qrc-maggiori-informazioni-jowo>

La realizzazione del nostro Jowo



<https://www.macomuseum.org/qrc-realizzazione-del-nostro-jowo>

L'incastonatura delle gemme



<https://www.macomuseum.org/qrc-incastonatura-delle-pietre-prez>

Fasi di realizzazione del Museo



<https://www.macomuseum.org/qrc-creando-la-mostra>

Timeline del Jokhang



<https://www.macomuseum.org/qrc-timeline-jokhang>

Immagini del Jokhang oggi



<https://www.macomuseum.org/qrc-il-jokhang-oggi>

La ruota dell'esistenza



<https://www.macomuseum.org/qrc-la-ruota-del-esistenza>

Le ruote di preghiera



<https://www.macomuseum.org/qrc-ruota-di-preghiera>

Il canone Buddhista



<https://www.macomuseum.org/qrc-canone-buddhista>

PER ULTERIORI INFORMAZIONI O
PER EFFETTUARE UNA PRENOTAZIONE CONTATTARE
maco.arcidosso@gmail.com



www.macomuseum.org | Tel. 0564 164 3239

Palazzo della Cancelleria——Piazza del Castello, 1——Castello Aldobrandesco
58031 Arcidosso, Grosseto, Italia



COMUNITÀ DZOGCHEN MERIGAR

SPONSORS E PARTNERS



COMUNE DI
ARCIDOSSO



SISTEMA MUSEALE AMIATA



FABBRICA
AMBIENTE
RURALE



REGIONE
TOSCANA



UNIONE
EUROPEA



8 X MILLE

**Realizzato con il contributo
dell'Unione Buddhista Italiana**

Per ulteriori informazioni o per
effettuare una PRENOTAZIONE contattare:
maco.arcidosso@gmail.com

www.macomuseum.org | maco.arcidosso@gmail.com | Tel. 0564 164 3239

Palazzo della Cancelleria | P.zza del Castello, 1 | Castello Aldobrandesco
58031 Arcidosso (GR)