

PIANO EDUCATIVO DEL MUSEO CONSENTIA ITINERA

Istituito nel Novembre 2017 come progetto identitario per rispondere alle finalità della Fondazione Giuliani e alimentato, da allora, grazie all'impegno di chi vi lavora all'interno, il Museo multimediale Consentia Itinera è divenuto in questi anni luogo permanente della narrazione degli elementi valoriali del territorio attraverso il connubio tra ricerca scientifica e tecnologie digitali ed ha costruito, nel tempo, solide relazioni con soggetti istituzionali tanto di prossimità quanto di ambito nazionale.

La rivoluzione attuata dal Museo Consentia Itinera, apprezzato nel panorama nazionale dei Musei e nel tessuto urbano e regionale che in questi anni vi si è approcciato (e che non esaurisce di certo i numeri che l'Istituto può raggiungere esortandoci al contempo a promuoverci meglio e di più), è dunque quella di attivare una relazione diretta tra comunità ed eredità -nella fattispecie il centro storico di Cosenza- a partire dal digitale. Pur non possedendo, difatti, una raccolta di beni materiali, il Museo di Villa Rendano si prefigge l'obiettivo di stimolare una riflessione e un atteggiamento protettivo dei cittadini nei confronti della città vecchia ed una conoscenza più organica e approfondita da parte dei visitatori esterni attraverso mostre digitali, attività laboratoriali ed esperienziali, convegni, cicli seminari, iniziative formative ecc.

Ben **4 le MOSTRE DIGITALI** che Villa Rendano ha prodotto dal Novembre 2017 a oggi grazie alle risorse impegnate dalla Fondazione Giuliani ed il concorso del team interno di Villa Rendano, dei tirocinanti e delle professionalità esterne.

1. Consentia Itinera. Percorsi multimediali nella storia della città di Cosenza (disponibile anche in lingua inglese)

Il percorso è articolato in 7 sale dedicate alla storia di Cosenza. Grazie ad un sapiente lavoro di storytelling digitale racconta tramite proiezioni immersive, animazioni digitali e suggestioni sonore la storia della città di Cosenza con la voce dei suoi stessi personaggi che restituiscono fonti e studi specialistici. In questa mostra si ripercorre la storia di Cosenza dai primordi all'età contemporanea concludendo il suo percorso con un volo sulla città a 360° attraverso i visori VR.

2. Genius Loci. Un viaggio nel cuore del centro storico di Cosenza

Un viaggio nel centro storico di Cosenza, cuore della Città. Un itinerario immersivo realizzato con criterio topologico narra in 7 sale lo stato attuale della città stimolando una maggiore cura e protezione del patrimonio materiale e dello spirito dei luoghi e lasciando spazio a nuove proposte e progetti per il futuro.

Genius Loci ricuce uno strappo profondo che dura da ormai troppi anni e mostra Cosenza Vecchia ai cittadini nella sua suggestività e unicità ma anche nel suo attuale stato di degrado stimolando nei cittadini il superamento delle barriere dell'indifferenza.

3. Jurassic experience

Un vero e proprio laboratorio virtuale per conoscere un mondo scomparso da 65 milioni di anni. Un percorso frutto di ricerche scientifiche tradotto in ricostruzioni multimediali che proietta il visitatore nell'era Paleozoica e Mesozoica conducendolo fino al Cretaceo. Per ogni specie di dinosauri vengono restituite al visitatore ricostruzioni 3D, animazioni ed inoltre, per ciascun dinosauro vengono evidenziati i luoghi del ritrovamento, le caratteristiche fisiche, le dimensioni, la dieta ed i periodi in cui essi hanno vissuto.

4. MMXXII ottocento anni di storia e devozione

Il percorso multimediale 800 anni di storia e devozione è un viaggio immersivo, attraverso le 7 sale del museo multimediale, nella storia pluricentennale della Cattedrale di Cosenza. Si ripercorrono i momenti salienti in cui i fedeli e i religiosi hanno edificato, restaurato e abbellito il cuore pulsante della città; la donazione della Stauroteca da parte di Federico II e un'approfondita analisi e ricostruzione 3D; la Cappella della Madonna del Pilerio con una particolare attenzione all'icona della Madonna restituita; i monumenti funebri dedicati a Isabella d'Aragona e ad Enrico II di Hohenstaufen e le tombe dei martiri dei moti del 1843 presenti nella cappella del SS Sacramento; infine, le trasformazioni della facciata nel corso del XIX e XX secolo.

ATTIVITA' LUDO-DIDATTICHE

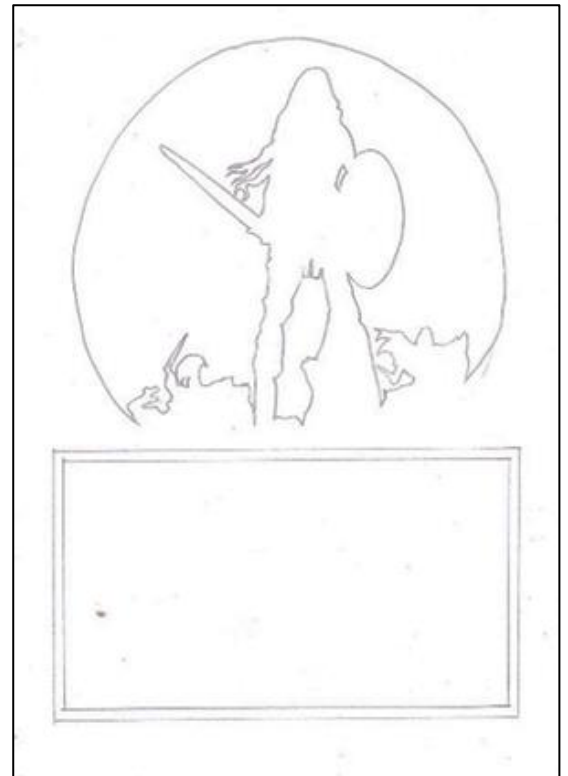
1) Lapbook (dagli 8 anni ai 11 anni):



Ai bambini verrà richiesto di creare un lapbook, una mappa concettuale tridimensionale in cui potranno disegnare, colorare e descrivere gli accadimenti storici e i personaggi che hanno segnato la storia di Cosenza.

2) Mappa concettuale creativa (8 anni ai 11 anni):

in questa attività i ragazzi avranno a disposizione un'immagine di uno dei personaggi storici della città (Federico II, Alarico, Alfonso Rendano) e dovranno, nello spazio sottostante, ricordare e raccontare le gesta e le battaglie compiute, le ricostruzioni della città e le esecuzioni di opere d'arte che quel personaggio ha voluto per la città di Cosenza. Al termine il visitatore potrà avere una mappa concettuale, personaggio per personaggio, della storia evolutiva di Cosenza e delle massime personalità.



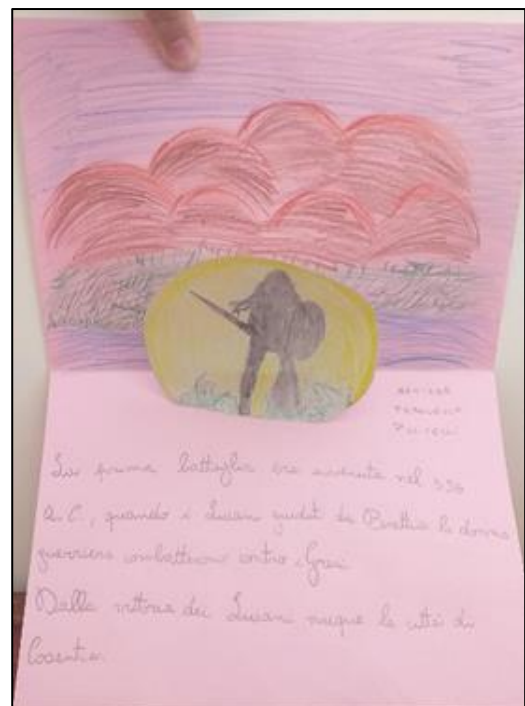
3) Coloriamo insieme i protagonisti del museo (dai 3 anni – 11anni):



colorare i profili dei personaggi storici della città di Cosenza, o i dinosauri (collegandosi al percorso Jurassic Experience) e gli elementi caratterizzanti la storia per portare a casa una testimonianza del percorso e del patrimonio della città.

4) I pop-up (dai 6 anni):

I ragazzi potranno ritagliare la figura di un personaggio storico della città e con la carta creare un'immagine 3D, infine potranno narrare le gesta o gli accadimenti di quel periodo storico.



5) Libro creativo “Alla scoperta di... CONSENTIA ITINERA. Percorsi multimediali nella storia della città di Cosenza” (6 anni – 12 anni):



Attraverso l'esperienza museale e l'attenta lettura delle tavole riassuntive presenti nel libro si completeranno le attività: giochi di completamento, disegni, domande e individuazioni su mappa, diversificate per sala.

6) Mettiamo in scena la storia (10 anni – 13 anni):

Bambini e ragazzi, divisi in gruppi, mimeranno un personaggio, un periodo storico o uno specifico avvenimento narrato nel percorso e insieme ricreeranno la storia di Cosenza.



7) Come si costruisce un percorso multimediale (scuola secondaria di I e II grado – 11 anni ai 18anni):

Ai ragazzi verrà illustrato il rigore metodologico di ricerca adoperato dal museo nella creazione dei contenuti, avvenuta attraverso studi specialistici sulla città e la restituzione di fonti antiche. Questa attività è indicata per scuole secondarie di I e II grado e potrà svolgersi anche in modalità seminariale.



8) Individua i luoghi (11 anni – 18 anni):



Partendo dalla carta della Biblioteca Angelica redatta nel 1584 dal frate agostiniano Angelo Rocca, lo studente singolo o gruppi composti da 4 persone, potranno individuare i luoghi e i beni culturali della città, disegnarli a margine della mappa e descriver

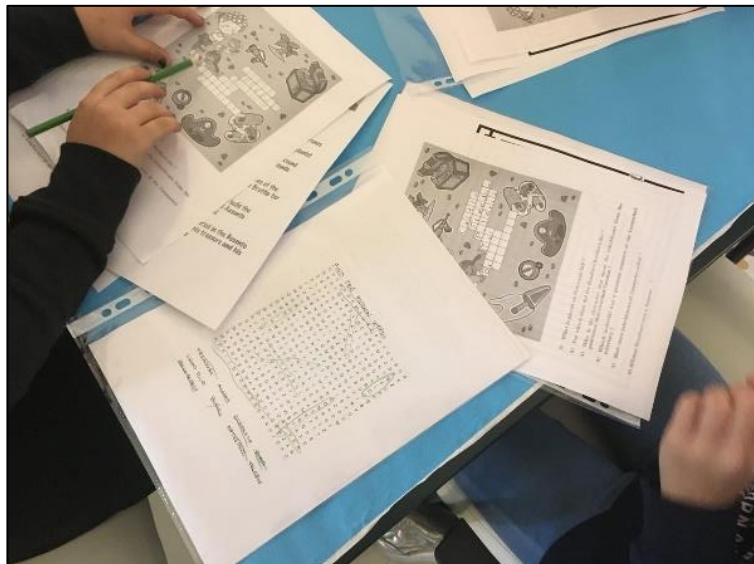
9) Collage creativo (dagli 8 anni – 18anni):



I bambini verranno divisi in gruppi e ogni gruppo dovrà completare una mappa concettuale su un cartoncino componendo un collage di disegni e scritte, indicando l'ordine cronologico delle fasi che la città di Cosenza ha vissuto e raccontando i principali eventi.

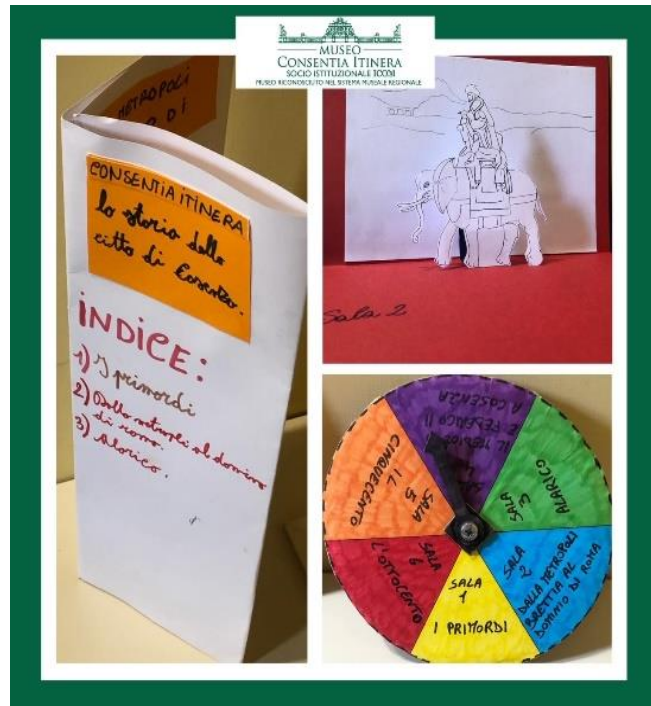
10) Memory e giochi enigmistici

per famiglie o piccoli gruppi
disponibili in italiano e inglese



11) Ruota della storia (8 anni – 11 anni):

Verrà richiesto ai gruppi di creare una ruota di cartone divisa nei principali momenti storici della città di Cosenza, una volta finito verrà selezionato un periodo dall'indicatore e verranno poste delle domande a cui i gruppi dovranno rispondere per vincere la sfida.



12) Tramiamo un gioco (10 anni – 13 anni):



Il laboratorio è un percorso pedagogico interdisciplinare dove storia e creatività si intrecciano; dando libero sfogo alla creatività di ogni bambino, imparando divertendosi. L'obiettivo è di creare la trama di un videogioco con i personaggi storici e le ambientazioni dei percorsi visitati, con l'ausilio della scheda didattica sottoposta al bambino. Infine, nel supporto scelto il bambino sarà libero di disegnare una scena del videogioco ideato e colorarlo a piacimento.

13) Mosaico (3 anni – 11anni):

ai bambini e ragazzi verranno consegnate delle immagini guida relative ai personaggi e agli elementi del museo multimediale e di Villa Rendano. Verranno consegnati i materiali (carta crespata o cartoncino) per realizzare un mosaico

14) Caccia creativa al tesoro (6 anni – 10 anni):

ai bambini e ragazzi verranno consegnati degli elementi da ricercare negli ambienti della villa e nelle 7 sale del museo multimediale.

15) Se i personaggi della storia potessero parlare (10 anni – 13 anni):

verrà chiesto di disegnare dei fumetti con i personaggi che incontrano nel museo multimediale e tramite essi raccontare la storia del percorso che hanno scoperto.

16) Laboratori tattili sulle antiche lavorazioni artigiane (4 anni in su):

Nei nostri laboratori delle tradizioni artigiane si potrà lavorare il legno, la pietra o l'argilla. I maestri artigiani insegneranno a plasmare la materia per realizzare manufatti che potranno essere portati a casa dal visitatore.



PERCORSI FORMATIVI PER STUDENTI DELLE SCUOLE SUPERIORI

PCTO “Per una cultura della conoscenza, cura e protezione del patrimonio culturale”

Rivolto a Istituti scolastici superiori (circa 400 studenti coinvolti nell’anno scolastico appena concluso 2021-22) e realizzato con la straordinaria partecipazione dei Direttori dei Musei di Cosenza e del Nucleo Tutela Carabinieri del Patrimonio culturale, il progetto è strutturato in 3 parti, in modalità blended. Una prima sezione seminariale, una di visita della città e dei suoi Musei ed una finale volta alla produzione di un project work attraverso il quale gli studenti rispondono al seguente quesito: “come possiamo fare per essere protagonisti del cambiamento”? Ciò in linea con i goals dell’Agenda 2030 e il ruolo sociale dei Musei. Il progetto, vincitore del premio HELP, ha stimolato la nascita del gruppo di lavoro ICOM “Musei, legalità e territori”.

PCTO “Il funzionamento dei Musei e le professioni museali”

Rivolto a Istituti scolastici superiori (circa 80 studenti coinvolti a Villa Rendano nei periodi di “zona gialla” pur se in pandemia), il progetto concorre al conseguimento di uno dei principali obiettivi del Museo Consentia itinera ovvero la formazione dei giovani nel comparto museale e culturale e la creazione di una generazione di giovani professionisti museali che possano, un domani, contribuire alla crescita dei Musei di Calabria.

Direttore del Museo
Anna Cipparrone