



Associazione Culturale  
**RITROVO**

---

Mediazione culturale  
Didattica dell'arte  
Educazione

---

2024

 +39 378 066 9739

 [ritrovo.info@gmail.com](mailto:ritrovo.info@gmail.com)

 [www.ritrovo.org](http://www.ritrovo.org)

# Che cos'è riTROVO?

Siamo un'**Associazione Culturale senza scopo di lucro** composta da esperti in educazione, comunicazione e mediazione del patrimonio specializzati in **Didattica dell'Arte**.

Lavoriamo dal 2020 sul territorio di **Napoli e provincia** collaborando con numerose istituzioni, fra cui:

Museo Madre, Museo Gaetano Filangieri, Museo Salvatore Emblema, Fondazione Morra Greco, Parco Archeologico dei Campi Flegrei, Museo Archeologico dei Campi Flegrei, Accademia di Belle Arti di Napoli.

Progettiamo **laboratori e attività** didattiche da svolgere nei musei, nei parchi archeologici o in natura, per noi la parola chiave è **RELAZIONE**, da attivare con i partecipanti e le opere, gli spazi, le persone, il territorio.

Tutte le nostre attività prevedono strategie diversificate a seconda dell'età dei partecipanti, cercando di mantenere l'attenzione sull'importanza di fermarsi e **interrogarsi**, aprirsi al **dialogo**, allo **scambio** e allo sviluppo della nostra **creatività**.

Per approfondire:

**[www.ritrovo.org](http://www.ritrovo.org)**

o scannerizza il QR



## IL NOSTRO LAVORO

### METODOLOGIE

Tutte le attività prediligono una **metodologia orizzontale**, attenta all'ascolto e di stampo libertario.

Poniamo al centro delle nostre metodologie il partecipante, che deve essere **protagonista attivo** e mai di spettatore passivo.

I nostri studi e interessi non si limitano al campo artistico ma anche a quello **pedagogico**, **antropologico** e **sociologico**.

### LOCATION

È possibile segnalare un museo specifico o, in alternativa, sarà nostra premura offrire delle opzioni in base alle esigenze specificate dalla scuola.

Le nostre attività possono essere svolte nell'**aula scolastica**, al **museo**, in **galleria**, in **parchi archeologici**, **parchi** o **ville** e in **città**. Si prega di considerare i luoghi dove è possibile svolgere l'attività come segnalato nella scheda.

### ATTIVITÀ

Tutte le attività richieste dalle scuole possono essere **adattate** in base alle esigenze specifiche delle classi, ove necessario.

Si può inoltre **elaborare** un'attività ad hoc o **co-costruirla** per andare incontro alle esigenze dei partecipanti e della scuola interessata.

### OBIETTIVI

Le nostre attività si pongono sempre come obiettivo quello di riuscire a stabilire dei **legami**, delle **relazioni** con il **patrimonio**, **l'ambiente** e tra le **persone**.

Mettere sempre in **discussione** le nostre certezze, per sviluppare un **pensiero critico** efficace e che ci permetta di vedere le cose da **punti di vista** sempre nuovi.

Intendiamo **fornire degli strumenti** ai partecipanti che permettano di vivere il patrimonio in modo nuovo e scoprire come può avere un ruolo nel loro **quotidiano**.

## RICHIEDI UN APPUNTAMENTO

### COSTI

I costi segnalati nelle singole attività sono **indicativi**, i preventivi tengono in considerazione le esigenze degli enti, il tipo di attività e il numero di utenti coinvolti.

Il costo del biglietto di ingresso presso strutture museali **non** è incluso in questo documento ma viene segnalato nel preventivo su richiesta.

Tutto il ricavato è utilizzato per l'acquisto di materiali, spostamenti e compenso per gli operatori e le operatrici che verranno impiegati.

### CONTATTI

Se hai bisogno di più informazioni scrivici via email o su whatsapp all'indirizzo e al numero che trovi qui di fianco o in copertina.

In determinate circostanze è possibile richiedere anche un'appuntamento in presenza con nostro spostamento.

### PREVENTIVO

È possibile richiedere un preventivo via **mail** all'indirizzo [ritrovo.info@gmail.com](mailto:ritrovo.info@gmail.com) o via **Whatsapp** al numero **+39 378 066 9739** specificando:

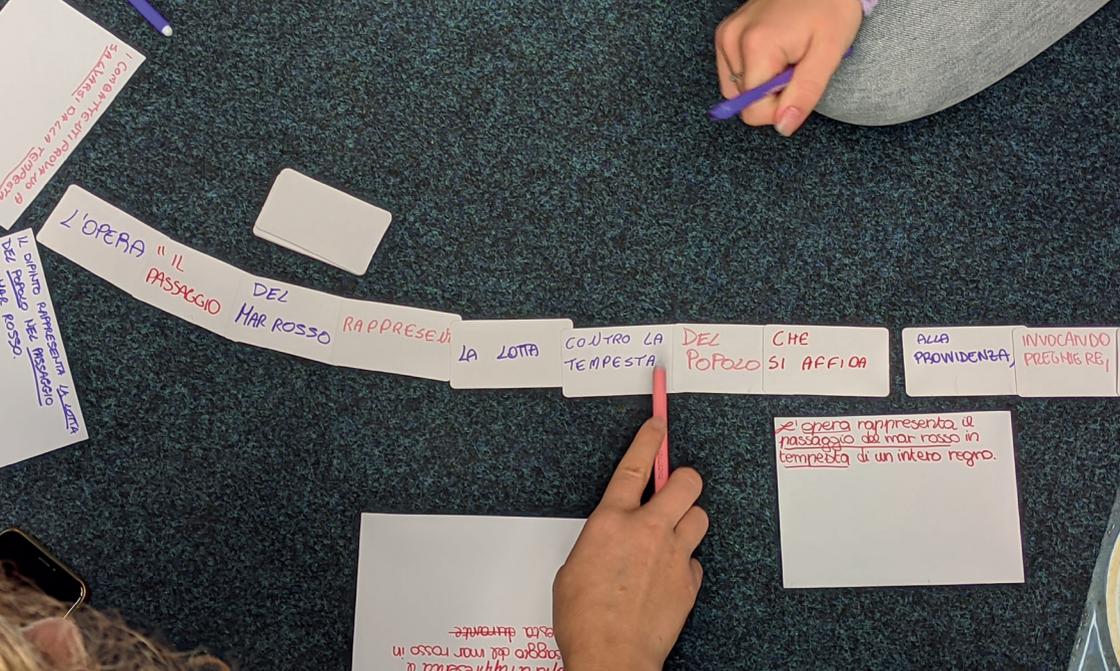
- **Nome scuola**
- **Nome docente**
- **Località**
- **Attività interessate**
- **Classe**
- **Numero di utenti coinvolti**
- **Periodo di svolgimento**
- **Luogo di interesse**
- **Disponibilità a trasferte**

È anche possibile compilare il **modulo direttamente qui** link modulo:





**OFFERTA DIDATTICA  
PER LE SCUOLE  
2024**



# DIDA - DIDASCALIE D'ASPORTO

## A CHI SI RIVOLGE?

Secondaria di 1° grado

Secondaria di 11° grado

## QUANTO DURA?

2 ore / 2 ore e mezza

## DOVE SI SVOLGE?

Musei o gallerie d'arte

## COSTI

8€ a partecipante

## IN COSA CONSISTE?

DIDA -Didascalie D'Asporto è un'attività che vuole invitare i partecipanti ad **osservare** e **(ri)scrivere** le opere e il loro significato.

Mettendo in primo piano il punto di vista di ognuno fino ad arrivare ad un lavoro di interpretazione condiviso si cercherà di avvicinare i partecipanti alle opere attivando un **dialogo** con le loro didascalie.

Giocando e lavorando in gruppo si cercherà di dare vita ad una propria didascalia interpretativa da donare al museo.

## COME SI SVOLGE?

La prima parte dell'attività è dedicata alla relazione con lo spazio e le opere, invitando i partecipanti ad osservare gli oggetti presenti.

Si darà avvio all'attività consegnando delle parole casuali, a cui bisognerà associare un'opera e scrivere una prima frase che connetta opera e parola.

La frase scritta viene scomposta e messa in relazione con le frasi degli altri partecipanti e rimescolando le parole emerse si dovrà arrivare alla scrittura di una nuova didascalia collettiva.

La fase della scrittura vedrà come perno centrale il lavoro di gruppo sfruttando delle tessere che potranno essere spostate e modificate durante tutto lo svolgimento del gioco.

Nell'ultima fase dell'attività i partecipanti presentano la loro didascalia e raccontano le fasi della sua progettazione.

## PERCHÈ PARTECIPARE?

- Per comprendere fondamenti di museologia.
- Per lo sviluppo del pensiero creativo.
- Per avvicinare alla relazione con l'arte e i musei.
- Per valorizzare il lavoro di gruppo e di mediazione.



# UN LIBRO TATTILE

## A CHI SI RIVOLGE?

Infanzia Primaria Secondaria di I° grado

Secondaria di II° grado

## QUANTO DURA?

1 ora e mezza / 2 ore

## DOVE SI SVOLGE?

Scuola, musei (in base alla tipologia di museo), parchi o ville di interesse

## COSTI

10€ a partecipante

## IN COSA CONSISTE?

Il tatto è un **linguaggio** predominante per le persone cieche o ipovedenti ma è un senso che appartiene a tutti noi, per questo nasce quest'attività, per riscoprire il valore di questo strumento di comunicazione.

L'attività prevede la **creazione** di un **libro tattile**, uno strumento che senza l'uso delle parole ci permette di suscitare e rievocare sensazioni ed emozioni, che abbia però come centro il patrimonio culturale o sociale in cui siamo immersi.

**Esplorare** un linguaggio diverso che permetta di sperimentare nuovi modi di leggere e costruire **narrazioni**.

## COME SI SVOLGE?

L'attività si apre con una riflessione condivisa sul senso del tatto, quanto influisce sulla crescita e di quanto ne veniamo privati nei contesti culturali e museali.

Dopo aver esplorato le nostre riflessioni e lo spazio ospitante ogni partecipante, sperimentando con diversi materiali, avrà l'occasione di realizzare un proprio libro tattile per esprimere quanto visto o discusso utilizzando un linguaggio nuovo.

Quando tutti i libricini saranno terminati i partecipanti saranno invitati a leggerli a vicenda, attivando così un momento di interpretazione e di approfondimento del valore comunicativo del tatto.

Al termine dell'attività si potrà scegliere se tenere i libricini costruiti o donarli all'associazione che verranno poi raccolti in un archivio.

## PERCHÈ PARTECIPARE?

- Per sviluppare il linguaggio tattile.
- Per interpretare il presente nel patrimonio o nella società.
- Per com-prendere emozioni e sensazioni.



# TRACCE INTANGIBILI

## A CHI SI RIVOLGE?

Primaria Secondaria di I° grado Secondaria di II° grado

## QUANTO DURA?

2 ore / 2 ore e mezza

## DOVE SI SVOLGE?

Scuola, musei (in base alla tipologia di museo), parchi o ville di interesse

## COSTI

10€ a partecipante

## IN COSA CONSISTE?

Come si trasforma la **relazione** con il patrimonio quando siamo chiamati a raccontare i **ricordi** che ne abbiamo o la sua **storia**?

In quest'attività si indaga la sottile linea che separa i ricordi dai **racconti**, legandoli al territorio e alle persone che ne fanno parte, permettendo ai partecipanti di interagire in modo attivo fra loro e lo spazio.

## COME SI SVOLGE?

L'attività inizia con una visita, che sia in un museo, parco o scuola. La visita qui diventa pretesto di indagine da svolgere insieme per raccogliere elementi di interesse comune.

Al termine della visita ci riuniremo intorno ad una grande lavagna su cui ognuno inizierà a scrivere o disegnare ciò che ci ha più colpito o interessato, questi rappresentano il primo tassello del racconto nato dall'incontro con il luogo.

Nella seconda fase verranno consegnate foto e immagini, che potranno essere appuntate sulla lavagna e rappresenteranno i ricordi che i partecipanti hanno dello spazio appena visitato.

Questi ricordi potranno poi essere connessi fra loro con dei fili colorati, andando a costruire insieme una grande mappa dei ricordi e dei racconti legati allo spazio vissuto insieme.

Al termine si cercherà di raccontare insieme il proprio groviglio di ricordi e racconti, intrecciando storie e voci.

## PERCHÈ PARTECIPARE?

- Per sviluppare la relazione con gli spazi del territorio.
- Per potenziare il pensiero creativo e la sua applicazione.
- Per riflettere sulla relazione con le altre persone.



# TENDERE UNA STORIA

## A CHI SI RIVOLGE?

Primaria

Secondaria di 1° grado

Secondaria di 2° grado

## QUANTO DURA?

1 ora e mezza / 2 ore

## DOVE SI SVOLGE?

Scuola, musei (in base alla tipologia di museo), parchi o ville di interesse

## COSTI

8€ a partecipante

## IN COSA CONSISTE?

Avete mai pensato a come nasce una **storia**? Come ci raggiunge? Dove arriverà?

In quest'attività si cerca di attivare una **relazione** con il patrimonio, il territorio, lo spazio, le opere, **immaginando** una storia **collettiva**.

La storia che immagineremo prenderà vita a partire dagli elementi che ci circondano e diventerà parte di questi.

## COME SI SVOLGE?

L'attività si apre con un'esplorazione dello spazio, siano esse sale di museo, corridoi, parchi o porzioni di città.

Ad ogni partecipante verrà consegnato un lungo foglio piegato e un semplice pennarello su cui verrà chiesto di iniziare ad immaginare una storia a partire dalle tracce che troveremo nella nostra esplorazione.

Una volta scritte o disegnate le proprie storie si condivideranno e si cercherà, con un delicato lavoro di gruppo, di unire tutte le storie utilizzando la corda che attraversa i fogli.

Sulla corda sarà possibile appendere dei post-it, che serviranno ad aggiungere dettagli per poter unire tutte le storie fra loro, fino ad arrivare ad una sola, lunga, storia collettiva

La storia potrà poi essere riletta e relazionata allo spazio.

## PERCHÈ PARTECIPARE?

- Per avvicinare alla narrazione creativa.
- Per avvicinare al patrimonio e al territorio.
- Per valorizzare il lavoro di squadra e la cooperazione.



# LA MIA CASA NON HA CONFINI

## A CHI SI RIVOLGE?

Infanzia Primaria Secondaria di I° grado

Secondaria di II° grado

## QUANTO DURA?

2 ore / 2 ore e mezza

## DOVE SI SVOLGE?

Parchi o ville di interesse, luoghi all'aperto (si consigliano abiti comodi)

## COSTI

8€ a partecipante

## IN COSA CONSISTE?

Sapete che cos'è la Land Art? Un movimento artistico nato dopo aver calpestato l'erba di un bel prato, e se la Land Art diventasse luogo da abitare? Con quest'attività proveremo a **decostruire** il concetto di casa, abbattendone i confini.

I partecipanti, a contatto con la **natura**, cercheranno di re-immaginare un nuovo modello di casa in cui vivere, facendo di questa **abitazione** condivisa un gesto di **riappropriazione** di una pratica artistica e sociale.

## COME SI SVOLGE?

L'attività inizia avvicinando i partecipanti al concetto di arte immersa nella natura, con diversi esempi e racconti.

A questo punto ci si dividerà in gruppo, se necessario, e si inizierà a raccogliere materiale per costruire una propria idea di abitazione, concependo la progettazione insieme. Molti dei materiali saranno forniti dall'associazione.

Il lavoro manuale consisterà nell'intreccio dei materiali raccolti, come rametti, foglie secche o arbusti e di materiali artificiali come elastici, corde, fogli di acetato e cartoncini colorati.

Ai partecipanti viene dunque chiesto di trovare un equilibrio nel gruppo e fra i diversi materiali, per poter costruire un'idea di casa che sia solida e che possa intrecciarsi ad altre costruzioni.

Si termina con un dialogo di tutte le riflessioni emerse e la restituzione alla natura di tutti i pezzi raccolti.

## PERCHÈ PARTECIPARE?

- Per scoprire il rapporto fra arte e natura.
- Per sviluppare processi creativi.
- Per migliorare la capacità di problem finding/solving.
- Per realizzare un'opera collettiva.



# BLOCCHETTO DEGLI ERRORI COMUNI

## A CHI SI RIVOLGE?

Secondaria di 1° grado

Secondaria di 11° grado

## QUANTO DURA?

1 ora e mezza / 2 ore

## DOVE SI SVOLGE?

Scuola, musei (in base alla tipologia di museo), parchi

## COSTI

8€ a partecipante

## IN COSA CONSISTE?

Con "errori comuni" si intendono quei **preconcetti** che vivono quotidianamente nella nostra società e di cui difficilmente riusciamo a liberarci nell'arco della nostra vita.

Partendo dalle espressioni simboliche di un territorio, dal suo **patrimonio**, dalle sue tracce, inviteremo i partecipanti alla costruzione di un dispositivo per **disimparare** questi preconcetti e **mappare** i nostri "errori comuni".

## COME SI SVOLGE?

L'attività parte con una esplorazione degli spazi, ponendo l'attenzione su quelle che sono barriere di accessibilità e dettagli che disegnano una o più ingiustizie.

Sul blocchetto che verrà consegnato chiederemo di tracciare quelli che per noi sono gli "errori comuni" che commettiamo, che subiamo o a cui assistiamo e che vorremmo sparissero. L'esplorazione sarà guidata dalle domande che coinvolgono i pregiudizi sociali e da cui si partirà per dialogare con il territorio e con il patrimonio.

Terminata l'esplorazione si aprirà un dialogo sulle tematiche emerse che verranno relazionate fra loro, si stenderanno tutte le tessere dei blocchetti su una superficie e ai partecipanti verrà chiesto di intervenire sul retro, cercando di trovare una soluzione o ampliando il tema.

Nell'ultima fase i partecipanti dovranno ricomporre i propri blocchetti, ormai contaminati dalle mani di tutti i partecipanti, elaborando così uno strumento che possa aiutarci a disimparare.

## PERCHÈ PARTECIPARE?

- Per decostruire pregiudizi di ogni forma e tipo.
- Per sviluppare la propria identità a partire dal patrimonio.
- Per migliorare le proprie capacità espressive.



# PERDERSI PER RITROVARSI

## A CHI SI RIVOLGE?

Secondaria di 1° grado

Secondaria di 11° grado

## QUANTO DURA?

2 ore

## DOVE SI SVOLGE?

Musei, parchi archeologici, parchi o ville, città

## COSTI

8€ a partecipante

## IN COSA CONSISTE?

Ispirata dal Movimento Internazionale Situazionista degli anni '60 e dalla pratica artistica della **Deriva Situazionista**, l'attività vuole porre la domanda: cosa significa **perdersi**?

Perdersi è lo stato di partenza necessario per potersi **ritrovare**, ma perdersi può significare osservare il mondo e la vita con occhi sempre nuovi, **sapersi stupire** anche del banale, del conosciuto.

Cercando la propria risposta si proverà a costruire una mappa psicogeografica, ovvero costruita non con lo sguardo ma con i sensi.

## COME SI SVOLGE?

A seconda del luogo scelto in cui si deciderà di svolgere l'attività questa prenderà sviluppi sempre diversi.

L'attività inizia nel momento in cui si consegnerà ai partecipanti un taccuino/mappa, da qui in poi avrà inizio l'esplorazione dello spazio e del patrimonio con cui si entrerà in contatto.

Utilizzando diverse "tecniche" di sguardo si cercherà di far emergere ciò che altrimenti non avremmo visto, documentando ogni passaggio all'interno del taccuino. Quando il taccuino e l'esplorazione saranno completi ognuno avrà una propria mappa psicogeografica da connettere alle mappe degli altri partecipanti.

Lo scambio finale farà emergere come il punto di vista di ogni persona è in grado di dare valore a ciò che per altri, magari, non lo ha.

## PERCHÈ PARTECIPARE?

- Per esplorare nuovi punti di vista.
- Per avvicinare al patrimonio artistico e culturale.
- Per ripensare la relazione con l'arte e i musei.
- Per riflettere sul modo in cui viviamo il quotidiano.

## ATTIVITÀ APERTE

Una serie di attività da definire con i partecipanti e la scuola, per adattare alle esigenze e al luogo in cui verranno svolte.



### IL GIOCO COME STRUMENTO...

Utilizzare i giochi come strumenti per lo sviluppo del pensiero creativo e la creazione di legami con il patrimonio artistico e culturale.

Infanzia Primaria Secondaria di I° grado Secondaria di II° grado

10€ a partecipante



### EMOTIVA-MENTE

Avvicineremo i partecipanti ai temi dell'educazione emozionale passando per strumenti creativi e patrimonio culturale, trasformando la relazione con il patrimonio in una risorsa per il nostro futuro.

Infanzia Primaria

8€ a partecipante

## DA SVILUPPARE CON LA SCUOLA

Tutte le attività possono essere adattate cambiando le modalità di approccio, i linguaggi e gli strumenti che verranno usati.



### OPERA-AZIONE

Interpretando il contesto in cui svolgeremo l'attività si potrà realizzare un'opera usando materiali di risulta o naturali per sviluppare pensiero critico, gioco di squadra e creatività.

Infanzia Primaria Secondaria di I° grado Secondaria di II° grado

8€ a partecipante



### PUNTI DI (S)VISTA

Utilizzando strumenti di diversa natura si andrà a modificare il modo in cui guardiamo il patrimonio culturale, cambiando punto di vista e sviluppando nuovi modi di relazionarsi ad esso.

Infanzia Primaria Secondaria di I° grado Secondaria di II° grado

13€ a partecipante