

## COME PRENOTARE LE ATTIVITÀ

È possibile prenotare le attività durante tutto l'anno scolastico. Inviare il modulo di prenotazione per Fax 0574-444585 email [didattica@museodeltessuto.it](mailto:didattica@museodeltessuto.it)

Per informazioni tel. 0574-611503 Referente Francesca Serafini

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

## COSTI ATTIVITÀ

Per la scuola dell'Infanzia

€ 4 biglietto di ingresso + € 55 laboratorio al museo (1h30')

€ 90 per attività a scuola

Per la scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado

€ 4 biglietto di ingresso + € 55 visita guidata al museo (1h30')

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

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

Per la scuola Secondaria di Secondo Grado

€ 4 biglietto di ingresso + € 55 visita guidata al museo (1h30')

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

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

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

Per il percorso

"Vestirsi nel Rinascimento: dal tessuto all'affresco. Itinerario didattico in collaborazione con il Museo del Tessuto":

€ 4 biglietto di ingresso Musei Diocesani + € 80 attività (3h)

## info e prenotazioni

Museo del Tessuto  
Via Puccetti 3 - Prato  
Tel. 0574 611.503  
Fax 0574 444.585  
[www.museodeltessuto.it](http://www.museodeltessuto.it)

## Seguici sui social



## Le attività educative sono sostenute e promosse da:



# Museo del Tessuto

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

La sede del Museo è un monumento di archeologia industriale, l'antica "Cimatoria Campolmi Leopoldo e C.", unica grande fabbrica ottocentesca all'interno delle mura medievali della città. Percorsi sensoriali, laboratori di tessitura e stampa serigrafica, lezioni sulla storia del costume e della moda, itinerari didattici sul territorio: queste alcune delle proposte rivolte alle scuole di ogni ordine e grado.

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

Si consiglia di consultare il sito del Museo per aggiornamenti sulle attività straordinarie collegate alla programmazione delle mostre temporanee:  
[www.museodeltessuto.it](http://www.museodeltessuto.it)

---

**Locale Caldaia**

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

---

**Sala dei Tessuti Antichi**

Ambiente destinato all'esposizione dei tessuti provenienti dalle collezioni del Museo. La sala può - nel corso dell'anno - ospitare mostre temporanee che modificano la disposizione delle teche e condizionano la scelta dei tessuti in esposizione.

---

**Area Materiali e Processi**

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

---

**Sala Prato Città Tessile**

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

---

**Sala Prato e il Sistema Moda**

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

---

**Sale Mostre Temporanee**

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

**GIARDINO SENSORIALE**

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

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

**LA DANZA DEL BACO SMEMORATO**

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

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

**MANI INSAPONATE**

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

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

**CI VUOLE TATTO!**

CLASSI II-III-IV-V  
Proviamo per un momento a chiudere gli occhi e ad esplorare con il tatto i vari tessuti. Si scoprono differenti superfici che rievocano ricordi, esperienze vissute da poter esprimere in un laboratorio creativo. Il percorso permette di avvicinarsi al mondo delle materie prime tessili (lana, seta, cotone, ecc...).  
Durata: 2 ore

**FELTRO A DUE MANI**

“Non so disegnare” - è quello che spesso sentiamo dire dai più piccoli. Il bambino avrà la possibilità di potersi esprimere, utilizzando il feltro colorato come mezzo espressivo, manipolato con acqua e sapone. Il laboratorio permette di apprendere le tecniche di lavorazione del feltro e di esplorare la componente creativa di ogni singolo bambino, realizzando una composizione astratta o che richiama paesaggi e stagioni.  
Durata: 2 ore

**NON PERDIAMO IL FILO**

CLASSI I-II  
Il Museo vi ricorda un labirinto perché ha troppe sale ed è troppo complesso? “Legati” da un filo di Arianna, i bambini possono scoprire i tesori del Museo attraverso una visita di orientamento e in seguito ricreare una piantina del percorso museale mediante giochi di associazione tra spazi e oggetti conosciuti.  
Durata: 2 ore

**PROVA A SCOVARMI**

CLASSI III-IV-V  
Il mondo animale si è adattato talmente bene all'ambiente che lo circonda da prenderne le sembianze. Tronco o allocco? Roccia o leopardo? Fiore o mantide? Come mai? Due sono i motivi: uno per cacciare e l'altro per nascondersi ...una vera arte di camuffamento!  
I bambini andranno a costruire un piccolo diorama nascondendo nell'habitat creato il proprio animale realizzato con tessuti e finte pellicce.  
Durata: 2 ore

**“SALUTI E BACI”...DAL MUSEO!**

CLASSI I-II-III  
Come “piccoli turisti” i bambini si mettono in viaggio alla scoperta della produzione tessile pratese attraverso azioni-gioco individuali e di gruppo all'interno del percorso museale. Al termine dell'attività verrà realizzata una cartolina di ricordo con stoffe e fili colorati.  
Durata: 2 ore

**TESSERE CHE PASSIONE**

CLASSI III-IV-V  
Che cos'è un tessuto? Come si costruisce? Laboratorio pratico finalizzato alla realizzazione di un campione di stoffa utilizzando semplici telai manuali.  
Durata: 2 ore

**TRAMARE UNA STORIA**

CLASSI III-IV-V  
Laboratorio espressivo: dalla narrazione alla composizione tramite la tessitura. Ciascun bambino interpreta un episodio di una storia attraverso l'intreccio di fili. I frammenti realizzati vengono infine riuniti per ricomporre il racconto.  
Durata: 2 ore

**TEXTILE PORTRAIT**

CLASSI IV-V  
Cheeseeee! Immortaliamo la tua espressione più curiosa con uno scatto fotografico e ti raccontiamo com'è nata l'idea del ritratto e che messaggio vuole trasmetterci. Dopo aver stampato la propria immagine, il bambino andrà a trasformarla con tessuti e fili colorati, dando vita ad una nuova identità.  
Durata: 2 ore

---

### LABORATORIO DI TESSITURA

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

.....  
Durata: 2 ore

---

### VESTIRSI NEL MEDIOEVO

Guida all'osservazione delle diverse fogge sartoriali, dei differenti materiali e dei molteplici motivi decorativi per comprendere il potere simbolico dell'abito nel Medioevo in Italia.

Segue un laboratorio in cui i ragazzi creano un figurino facendo emergere nelle vesti e negli accessori lo status symbol di un personaggio scelto (nobile, mercante, servo, ecc...).

.....  
Durata: 2 ore

---

### VESTIRSI NEL RINASCIMENTO

Guida all'osservazione delle diverse fogge sartoriali, dei differenti materiali e dei molteplici motivi decorativi per comprendere il potere simbolico dell'abito nel Rinascimento in Italia.

Segue un laboratorio in cui i ragazzi creano un figurino facendo emergere nelle vesti e negli accessori lo status symbol di un personaggio scelto (nobile, mercante, servo, ecc...).

.....  
Durata: 2 ore

---

### VESTIRSI NEL RINASCIMENTO: DAL TESSUTO ALL'AFFRESCO

#### Itinerario didattico in collaborazione con i Musei Diocesani Prato

Guida all'osservazione delle diverse fogge sartoriali, dei differenti materiali e dei molteplici motivi decorativi per comprendere il potere simbolico dell'abito nel Rinascimento in Italia.

Segue una visita guidata all'interno del Duomo per scoprire gli affreschi di Filippo Lippi e Paolo Uccello alla ricerca delle fogge rinascimentali indossate dai protagonisti delle scene.

.....  
Durata: 3 ore

---

### TEXTILE PORTRAIT

Cheeseeee! Immortaliamo la tua espressione più curiosa con uno scatto fotografico e ti raccontiamo com'è nata l'idea del ritratto e che messaggio vuole trasmetterci.

Dopo aver stampato la propria immagine, il ragazzo andrà a trasformarla con tessuti e fili colorati, dando vita ad una nuova identità.

.....  
Durata: 2 ore

---

### T-SHIRT A KM 0

Avviciniamo i ragazzi al consumo consapevole di abbigliamento: da dove vengono gli abiti che indossiamo? quali sono le fibre e le lavorazioni che rispettano l'ambiente? cosa racconta l'etichetta? L'attività è strutturata in due fasi: 1) presentazione di esperienze di moda sostenibile 2) decorazione di una T-shirt personalizzata con materiali eco-friendly.

.....  
Durata: 2 ore

### DALLE CALZE SOLATE AI LEGGINGS: STORIE DI UNA MODA “ADERENTE”

Nel Quattrocento i giovani uomini indossavano farsetto e calze solate, abbigliamento che li rappresentava socialmente ed esprimeva la massima idea di bellezza del Rinascimento.

I nostri moderni leggings hanno nelle calze solate i loro antenati, sebbene nel tempo siano diventati un capo di abbigliamento prevalentemente femminile.

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

Durata: 2 ore

### ECONOMIA CIRCOLARE THINK SUSTAINABILITY

Negli ultimi anni la moda si è avvicinata sempre più ai temi della sostenibilità ambientale.

La lezione presenta alcuni casi di studio di aziende e brand che offrono ai consumatori una moda sempre più ecosostenibile ed etica, attraverso l'uso di materie innovative, il riciclo dei prodotti e l'attenzione ad alcune fasi del processo produttivo.

Durata: 2 ore

### GENERAZIONE FAST-FASHION

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

Durata: 2 ore

### JEANS: IL TREND DA CUSTOMIZZARE

Simbolo indiscusso della moda democratica, il jeans è il vero asso nella manica da giocare quando non si sa cosa indossare.

Oggi i grandi marchi presentano sempre di più linee di jeans da personalizzare che permette al cliente finale di avere un capo unico.

Dopo una breve lezione sulla storia del jeans segue il laboratorio dove i ragazzi potranno customizzare il proprio paio di jeans sperimentando la stampa serigrafica.

Durata: 2 ore

### MODA: PROFESSIONI E TENDENZE

“Dietro al più insignificante capo d'abbigliamento o accessorio c'è un mondo complesso fatto di figure che rivestono determinati ruoli.” (da Il Diavolo veste Prada).

Analisi delle più importanti professioni della moda (influencer, coolhunter, fashion designer, responsabile marketing) e di come si sia trasformato il concetto di tendenza dagli anni Ottanta fino ai nostri giorni. Segue esercitazione di gruppo per creare una lavagna tendenza.

Durata: 2 ore

### OCCHIO ALLE ETICHETTE!

Saper leggere l'etichetta del proprio capo d'abbigliamento è un atto di consapevolezza per valutare al momento dell'acquisto non solo il prezzo del prodotto, ma anche il costo reale, sociale e ambientale che si cela dietro ad un capo. Durante il workshop i ragazzi andranno ad osservare le etichette dei propri capi e con il supporto di un kit fornito dal museo, potranno creare una mappatura dei luoghi di produzione e di acquisto avendo così una visione più concreta del concetto di Globalizzazione.

Durata: 2 ore

### TESSERE AD ARTE

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

Durata: 2 ore

### T-SHERTIAMO

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

Durata: 2 ore

### MUSEO MATERIA E TINTORIA GRUPPO COLLE

Da quest'anno c'è la possibilità di abbinare alle nostre attività anche una visita speciale al **Museo Materia di Cantagallo** (Museo dell'arte Tintoria, delle Risorse Rinnovabili e dell'Ambiente) e alla **Tintoria del Gruppo COLLE** con un biglietto aggiuntivo di soli 4 euro.

Per maggiori informazioni consultare:  
[www.materiamuseum.it](http://www.materiamuseum.it)

## CONTATTI

### Centro per L'arte Contemporanea Luigi Pecci

Referente: Simona Bilenchi  
Tel: 0574 5318401  
Email: scuole@centropecci.it

### Musei Diocesani Prato

Referente: Felicità Pradelli  
Tel: 0574 29339  
Email: musei.diocesani@diocesiprato.it

### Museo di Palazzo Pretorio

Referente: Valentina Spinoso  
Tel: 0574 24112 / 0574 1837860  
Email: didattica@palazzopretorio.prato.it

### Castello dell'Imperatore

Referente: Chora Società Cooperativa  
Tel/fax: 0574 1824194  
Cell: 393 9391533  
Email: didattica@cooperativachora.com

### Museo del Tessuto

Referente: Francesca Serafini  
Tel: 0574 611503  
Fax: 0574 444585  
Email: didattica@museodeltessuto.it

## MODULO DI PRENOTAZIONE DELLE ATTIVITÀ

Fotocopiare e inviare via fax o via mail ai referenti dei singoli musei.  
È necessario compilare un modulo per ciascuna classe.

### DATI SCUOLA

Nome e grado dell'Istituto \_\_\_\_\_  
Indirizzo \_\_\_\_\_  
Città Provincia \_\_\_\_\_  
Tel / Fax \_\_\_\_\_  
Email \_\_\_\_\_  
Classe \_\_\_\_\_  
Numero alunni \_\_\_\_\_  
n° maschi \_\_\_\_\_ n° femmine \_\_\_\_\_  
portatori di handicap \_\_\_\_\_

### DATI INSEGNANTE

Nome e Cognome \_\_\_\_\_  
Materia \_\_\_\_\_  
Tel / Email \_\_\_\_\_  
Giorni di reperibilità a scuola \_\_\_\_\_

### DATI ATTIVITÀ

- CENTRO PECCI
- MUSEI DIOCESANI PRATO
- MUSEO DI PALAZZO PRETORIO
- CASTELLO DELL'IMPERATORE
- MUSEO DEL TESSUTO

Percorso scelto \_\_\_\_\_  
Mese o periodo preferito \_\_\_\_\_  
Giorno della settimana preferito \_\_\_\_\_  
Data: / /

FIRMA DELL'INSEGNANTE \_\_\_\_\_