



● CAMPOBASSO

Unimol, domani il Museo della scuola e dell'educazione

Promuovere la didattica museale a famiglie, genitori e figli, favorirne l'incontro attraverso percorsi laboratoriali che vedono collaborare adulti e bambini: è questo il senso della Giornata nazionale delle famiglie al Museo. Un giorno dedicato a visitare i musei in Italia in modo speciale, particolare, con tutta la famiglia. In occasione della manifestazione che registra appuntamenti in tutta Italia, Unimol ha aderito sposando il tema del 2016 'Giochi e gare al Museo'. Il motto, creato dall'associazione Famiglie al Museo, è: 'più libero, più creativo, più felice' con il netto richiamo a Bruno Munari sostenitore dell'idea che un bambino creativo è un bambino felice.

L'evento, patrocinato dal Comune di Campobasso e sostenuto dalla ditta Sassano, vedrà i partecipanti snodarsi lungo un percorso laboratoriale ludico-didattico dal titolo 'Sana...mente insieme all'Unimol' articolato in tre tappe: il Museo della Scuola e dell'educazione popolare (diretto dal prof. Alberto Barausse), il Centro di arte contemporanea Aratro (spazio dedicato a mostre di arte contemporanea, italiana e internazionale, presentata in tutte le diverse forme delle espressioni attuali, diretto dal prof. Lorenzo Canova - sito nel II edificio polifunzionale Unimol via De Sanctis), entrambi afferenti al Dipartimento di Scienze Umanistiche, Sociali e della Formazione (diretto dal prof. Enzo Di Nuoscio) e il Cus Molise.

L'appuntamento è alle 9 presso il Museo della scuola in via Gazzani, negli spazi della Residenza universitari di Vazzieri. Dopo la registrazione dei prenotati, i saluti del Rettore, Gianmaria Palmieri, del Sindaco di Campobasso, Antonio Battista e dei rappresentanti delle tre strutture, si partirà per il viaggio conoscitivo all'interno dei giochi olimpici dall'antichità ad oggi, con lo scoprire il mondo delle Olimpiadi, dei suoi valori, all'interno di un percorso storico che parte dall'antica Grecia ed arriva ai nostri giorni, passando dall'analisi di manuali scolastici antichi, quaderni, immagini e filmati. Alla stregua del pentathlon i partecipanti dovranno superare 5 prove (giochi, quiz, laboratori, attività ginniche e disegni).