Un progetto di

FONDAZIONE LUCIO SAFFARO

Con il contributo di

FONDAZIONE CASSA DI RISPARMIO IN BOLOGNA

A cura di

G-LAB

Con la collaborazione di

Comune di SAN GIOVANNI IN PERSICETO

GEOMETRIE IMPOSSIBILI

Arte, natura, scienza e tecnologia nel mondo di Lucio Saffaro

La contemplazione del tempo (opus XIII), 1956, olio su tela, 60 x 50 cm., Fondazione Saffaro, Bologna

PROPOSTE DIDATTICHE GRATUITE PER LE SCUOLE SECONDARIE DI I E II GRADO

Museo del Cielo e della Terra, San Giovanni in Persiceto (BO)

www.fondazioneluciosaffaro.it

Un progetto di

FONDAZIONE LUCIO SAFFARO

Con il contributo di

FONDAZIONE CASSA DI RISPARMIO IN BOLOGNA

A cura di

G-LAB

Con la collaborazione di

Comune di SAN GIOVANNI IN PERSICETO

GEOMETRIE IMPOSSIBILI

Arte, natura, scienza e tecnologia nel mondo di Lucio Saffaro

PROPOSTE DIDATTICHE PER LE SCUOLE SECONDARIE DI I E II GRADO

Forme, spazi, algoritmi

Arte e scienza si incontrano nelle opere di **Lucio Saffaro** e diventano il punto di partenza per un'attività didattica STEAM.

Il percorso prende avvio dalla visita alla collezione di Lucio Saffaro presso il **Museo del Cielo e della Terra** di San Giovanni in Persiceto, dove studentesse e studenti entrano nel suo universo geometrico e visionario, fatto di poliedri, prospettive, geometrie e rappresentazioni dello spazio e dell'infinito. L'osservazione delle opere stimola alcune domande: come si costruisce una forma? Come cambia nello spazio e a seconda del punto di vista? Quali regole matematiche e principi fisici ne determinano la struttura?

Da queste domande nasce un **laboratorio** in cui **matematica, fisica, arte e tecnologie digitali** si incontrano attraverso la sperimentazione. La matematica viene utilizzata come strumento per osservare, descrivere e interpretare lo spazio, formulare ipotesi, costruire modelli e verificare soluzioni. Con software di geometria dinamica e attività di coding, studentesse e studenti costruiscono e trasformano figure e strutture, esplorando simmetrie, proporzioni, prospettive e rappresentazioni dello spazio.

Il coding introduce inoltre i principi dell'arte generativa e del pensiero algoritmico: attraverso regole e istruzioni è possibile creare, modificare e analizzare nuove configurazioni. La **tecnologia** diventa così uno **strumento di ricerca e sperimentazione** che mette in relazione conoscenze matematiche, scientifiche e competenze digitali, sviluppando ragionamento, problem solving, capacità di analisi e creatività.

LE ATTIVITÀ SONO GRATUITE.

Per chi: scuole secondarie di I e II grado, con un percorsi differenziati in base al grado scolastico

Quando: novembre 2026>maggio 2027

Durata: repliche da 2 ore che includono **visita guidata interattiva + laboratorio**.

Dove: Museo del Cielo e della Terra di San Giovanni in Persiceto.

Info e prenotazioni: scuola@fondazionegolinelli.it