



Dipartimento: Studi letterari, filologici e linguistici

Titolo: Il Medioevo e il mondo naturale: i bestiari

Settimane di svolgimento: periodo da concordare, entro gli estremi di ottobre 2025 e maggio 2026

Il progetto può anche essere ripetuto in più edizioni

Totale ore: 2h di lezione introduttiva + numero di ore a scelta dell'insegnante per il lavoro in classe + 4h di partecipazione alla manifestazione "Il Medioevo di Unimi"

N° studenti totali: 25/30 per edizione (una classe)

Orario di svolgimento: da concordare

Luogo di svolgimento: sede della scuola e dell'Università

Referente-tutor del progetto: Rossana Guglielmetti (rossana.guglielmetti@unimi.it) e Marina Giani (marina.giani@unimi.it)

Descrizione del progetto:

Gli alunni affronteranno un percorso attraverso il genere dei bestiari medievali, con lo scopo di mostrare come nello sguardo sulla natura all'epoca si mescolano nozioni "scientifiche" provenienti dalla letteratura naturalistica classica, leggende e interpretazioni teologico-morali del comportamento degli animali, e come questi sono rappresentati nei bestiari illustrati. Obiettivo è non solo potenziare le conoscenze degli studenti sul mondo medievale, ma anche creare consapevolezza della funzione e dell'effetto comunicativo dell'integrazione tra testo e immagine nella trasmissione di un sapere o di un contenuto, anche attraverso la sperimentazione creativa. Parte del percorso sarà infatti la progettazione e realizzazione di una versione moderna di un bestiario illustrato, con temi e tecniche a scelta degli insegnanti e delle loro classi.

L'attività sarà così articolata:

- una lezione introduttiva tenuta dalla prof.ssa Rossana Guglielmetti o dalla prof.ssa Marina Giani
- un lavoro di successivo approfondimento in classe e di progettazione e allestimento del bestiario; il lavoro vedrà impegnati i docenti di Italiano ed eventualmente di Educazione artistica/Storia dell'arte e di Scienze
- partecipazione alla manifestazione "Il Medioevo di Unimi" presso la sede di via Festa del Perdono, dove la classe esporrà il bestiario prodotto e lo presenterà al pubblico e dove saranno presenti attività destinate alle classi partecipanti a questo percorso: uno stand interattivo sui bestiari e un gioco incentrato sugli animali che compaiono nelle storie di santi medievali.