



“IL MEDIOEVO DI UNIMI”

Si tratta di un “festival” in un fine settimana di maggio 2026, sabato in Università e domenica in sedi esterne, dedicato alla Milano medievale e alla cultura medievale in genere. Oltre agli eventi dedicati alle scuole, sono previste attività diverse, tra cui giochi, conferenze divulgative, visite guidate, mostre, degustazioni, messe in scena, letture, presentazioni di libri a tema medievale.

Ai docenti delle scuole secondarie inferiori e superiori proponiamo **tre percorsi (cfr. sotto)**, tutti costruiti in **tre tappe**:

1. una lezione introduttiva di un docente dell’Università (in un momento dell’anno da concordare, indicativamente a partire da ottobre ’25 fino a marzo ’26)
2. lavoro in classe di approfondimento e attività laboratoriale sul tema, a cura degli insegnanti
3. partecipazione al “festival” con esposizione del prodotto della classe e/o con giochi sul tema dedicati alle scuole.

Le **modalità di adesione** possono essere tre:

1. percorso che porta a una semplice certificazione della partecipazione degli alunni, valida per la piattaforma UNICA

2. PCTO

(<https://www.unimi.it/it/corsi/orientarsi-e-scegliere/universita-e-scuola/percorsi-le-competenze-trasversali-e-lorientamento-pcto>, con i titoli sotto indicati nelle Proposte)

3. percorso PNRR

(<https://unimibox.unimi.it/index.php/s/Wxtf2fK9Lw3NL9c?dir=undefined&openfile=52369576>, percorsi numerati SU 28 e 29).

La **scadenza** per dare adesione definitiva, comprensiva di una delibera della scuola che si impegna a portare a termine il percorso fino alla presenza della classe alla manifestazione di maggio, è il **30 ottobre 2025**.

Le adesioni devono pervenire, con indicazione delle attività scelte e del numero di classi, all’indirizzo rossana.guglielmetti@unimi.it. Le iscrizioni saranno accolte **fino a esaurimento dei posti disponibili**.



PROPOSTE

1) *L'immaginario medievale dell'aldilà: dalle visioni medievali a Dante* (italiano / ed. artistica), a cura di Rossana Guglielmetti

Gli alunni affronteranno un percorso attraverso il genere delle visioni medievali dell'aldilà, con lo scopo di scoprire come alle spalle di Dante ci sia stato un millennio di elaborazione della topografia dell'aldilà e dei motivi letterari che anche lui impiega; saranno prese inoltre in considerazione le fonti iconografiche che concorrevano a plasmare l'immaginario dell'aldilà di una persona dell'epoca.

Obiettivo è non solo potenziare le conoscenze degli studenti sul mondo medievale e sul retroterra della *Commedia* dantesca, ma anche sviluppare capacità di critica comparativa tra un testo e le sue fonti e creare consapevolezza dell'interazione tra fonti scritte, fonti artistiche e oralità nei processi culturali e letterari.

L'attività sarà così articolata:

- una lezione introduttiva tenuta dalla prof.ssa Rossana Guglielmetti
- un lavoro di successivo approfondimento in classe, basato su un'antologia di testi di visioni e su una traccia di analisi comparativa con la *Commedia*, fornite dalla prof.ssa Guglielmetti; il lavoro vedrà impegnati i docenti di Italiano ed eventualmente di Latino (se si vorranno leggere parti dell'antologia anche in lingua originale) e di Educazione artistica/Storia dell'arte
- eventuale produzione di un elaborato scritto o artistico sul tema, da preparare in gruppo così da sviluppare anche abilità progettuali e collaborative
- partecipazione alla manifestazione "Il Medioevo di Unimi" presso l'Università degli Studi di Milano, dove saranno presenti attività destinate alle classi partecipanti a questo percorso: il gioco "Memory-e dantesche", che, sul modello di un memory, consiste nel ricostruire coppie di passi della *Commedia* e di visioni che riguardino episodi affini; e il gioco "Stai fermo un girone", che, sul modello di un gioco dell'oca e di un "trivial", porta a sfidarsi sulla conoscenza dell'*Inferno* dantesco. Se il gruppo avrà prodotto un elaborato, questo sarà esposto e presentato dagli studenti al pubblico durante la manifestazione.

2) *Il Medioevo e il mondo naturale: i bestiari* (italiano / ed. artistica o grafica / scienze), a cura di Rossana Guglielmetti e Marina Giani

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 Gianì
- 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 l'Università degli Studi di Milano, 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 bestii e un gioco incentrato sugli animali che compaiono nelle storie di santi medievali.

3) *Illustrare un libro medievale* (italiano-storia / ed. artistica o grafica), a cura di Paolo Chiesa

Si propone un percorso di lettura creativa e di illustrazione di un manoscritto medievale, proseguendo con gli occhi di oggi un progetto iniziato nel medioevo e mai portato a termine. L'oggetto dell'esperienza sarà il manoscritto Parigi, BNF lat. 4946, che contiene una storia, molto fantasiosa, della Milano antica (nota con il nome convenzionale di *Fasciculus temporum*). Il manoscritto è stato concepito per essere riccamente illustrato, ma le illustrazioni sono state realizzate solo per i primissimi fogli del codice, mentre per tutti i successivi è rimasto lo spazio bianco. Si proporrà agli alunni di realizzare alcune di queste illustrazioni, scelte fra gli episodi del testo che maggiormente si prestano.

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.

L'attività sarà così articolata:

- una lezione introduttiva tenuta dal prof. Paolo Chiesa
- un lavoro di successivo approfondimento in classe e di progettazione e allestimento delle immagini, in forma cartacea o elettronica; il lavoro vedrà impegnati i docenti di Italiano e delle materie legate all'elaborazione grafica e all'educazione artistica
- partecipazione alla manifestazione "Il Medioevo di Unimi" presso l'Università degli Studi di Milano, dove i lavori realizzati saranno esposti e presentati dagli studenti al pubblico.