

#### LEGENDA

Principali siti ed emergenze collegabili alla via Francigena

- 1 - ex Cavallerizza
- 2 - ex Manifattura Tabacchi
- 3 - Pinacoteca Mansi
- 4 - Auditorium S. Romano
- 5 - Palazzo Ducale
- 6 - Museo Casa natale G. Puccini
- 7 - Complesso conventuale S. Agostino

- 8 - Domus romana "Casa del Fanciullo sul Delfino"
- 9 - ex Real Collegio
- 10 - Torre delle Ore
- 11 - Anfiteatro romano
- 12 - Lucca Center of Contemporary Art
- 13 - Villa Bottini
- 14 - Complesso S. Micheletto

- 15 - Orto Botanico
- 16 - Complesso conventuale di S. Francesco
- 17 - Museo Villa Guinigi
- 18 - Centro visite multimediali Via Francigena "Entry Point" e Casermetta Baluardo S. Salvatore

## Il Progetto Culturale



Progetto POR Toscana – Grandi Attrattori Culturali  
"Il Medioevo in Toscana: La Via Francigena"

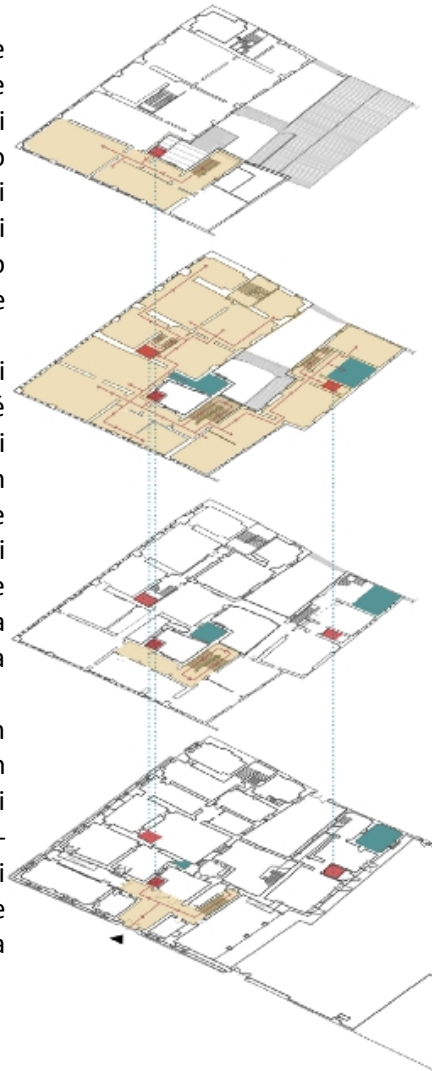


Il **progetto culturale** delineato nei contenuti dell'introduzione trova riscontro negli usi e negli allestimenti che verranno a definirsi negli spazi che caratterizzano i vari piani di Palazzo Guinigi.

L'immobile è stato oggetto di ingenti lavori di ristrutturazione e consolidamento edilizio eseguiti dalla Soprintendenza, che hanno interessato in particolare le parti strutturali orizzontali, i solai del piano primo e secondo nonché il completo rifacimento del tetto, ma con l'esclusione del piano terra, del giardino e dei locali interrati. Tali lavori, unitamente alla realizzazione dei principali impianti a rete hanno definito la destinazione d'uso museale del Palazzo, consentendone la restituzione alla fruizione pubblica.

Successivi finanziamenti regionali e locali hanno permesso di realizzare il completamento degli impianti non conclusi, nonché l'allestimento di strutture espositive utili sia alla realizzazione di mostre temporanee ed eventi espositivi, sia alla definizione di un primo percorso museale rivolto ad illustrare la storia della città e del proprio territorio, che ne hanno valso la denominazione di "Lucca MUST", rivolta a valorizzare le "eccellenze" culturali che caratterizzano la Città di Lucca, le quali rappresentano non solo la Memoria del contesto Urbano e del Territorio ma anche la sua identità Storica.

Le risorse economiche che si rendono disponibili con l'obiettivo della Regione Toscana finalizzato alla creazione di un sistema Museale Regionale attraverso l'individuazione di Grandi Attrattori Museali, obiettivo proprio del POR CREO FESR 2014 - 2020, Asse V Azione 6.7.1., consentiranno di completare i lavori di restauro del piano terra e del giardino nonché la sistemazione del piano interrato e la realizzazione degli impianti necessari a dare completezza e funzionalità museale all'intero complesso.

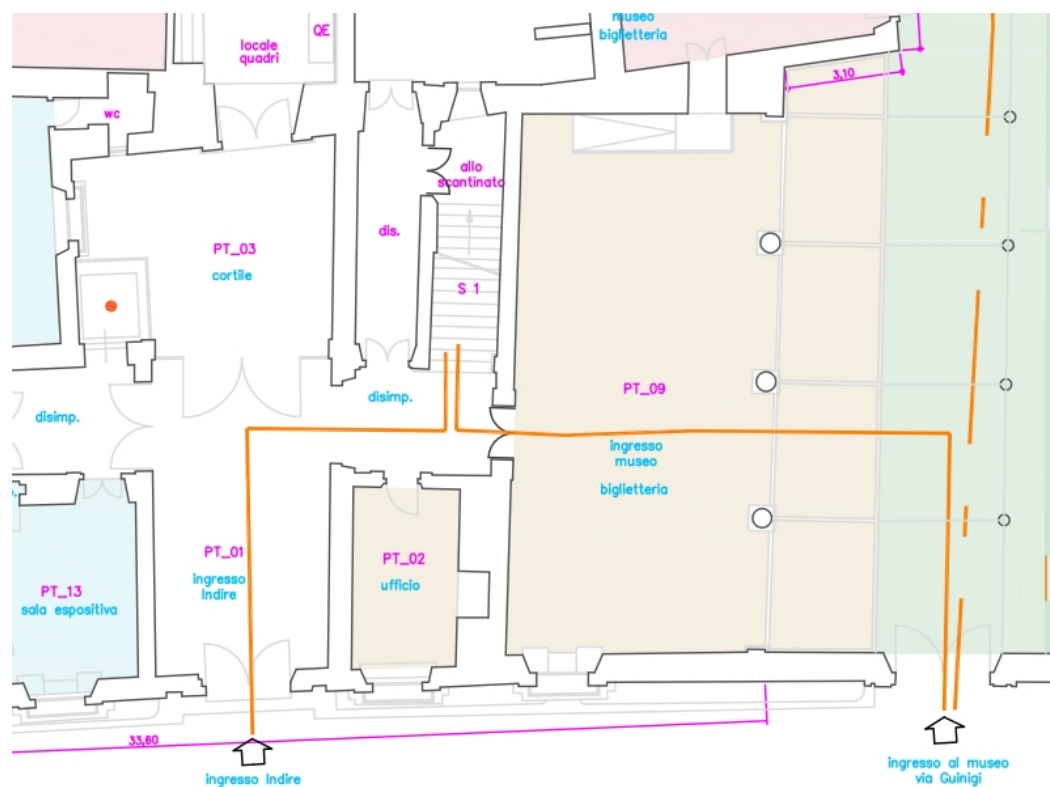


Inoltre la concessione del piano secondo di Palazzo Guinigi per un periodo di nove anni alla Fondazione Ui.Bi., per il tramite della Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca, rivolta alla realizzazione del Progetto "La Città della Scuola: Museo laboratorio Città di Lucca". Tale progetto, condotto in collaborazione con l'Istituto Nazionale di Documentazione Innovazione e Ricerca Educativa - INDIRE, prevede di sviluppare la realizzazione di un museo laboratorio dedicato alla scuola - nel senso ampio di educazione - ed alla formazione, nel quale siano rappresentati e sperimentati nuovi e più avanzati "ambienti di apprendimento", dotati delle moderne tecnologie informatiche. Tale destinazione consentirà non solo di intercettare ambiti di visitatori diversi da quelli tradizionalmente museali e/o turistici, ma anche di sviluppare collaborazioni e sinergie rivolte a completare il percorso museale esistente e svilupparlo secondo forme e modalità espositive sempre più realistiche e coinvolgenti.

Infine la collaborazione definita con l'Archivio Digitale del Volto Santo - ARVO, progetto patrocinato non solo dall'Amministrazione Comunale, dal MiBACT ma soprattutto dall'UNESCO, che nel 2011 ha iscritto nel proprio Registro Internazionale della Memoria i documenti conservati nell'Archivio Storico Diocesano di Lucca. Tra questi merita di ricordare i 150 documenti di epoca longobarda, tra i quali il più vecchio è un rogito notarile risalente addirittura all'anno 670 d.c., nonché 5 pergamene scritte da Matilde di Canossa dell'anno 1.100 a dimostrazione dell'ampia valenza "medioevale" di tale Archivio, che consentirà di dare scientificità agli allestimenti che descriveranno la "leggenda" del Volto Santo a completamento del percorso museale, proposto al piano primo del Palazzo.







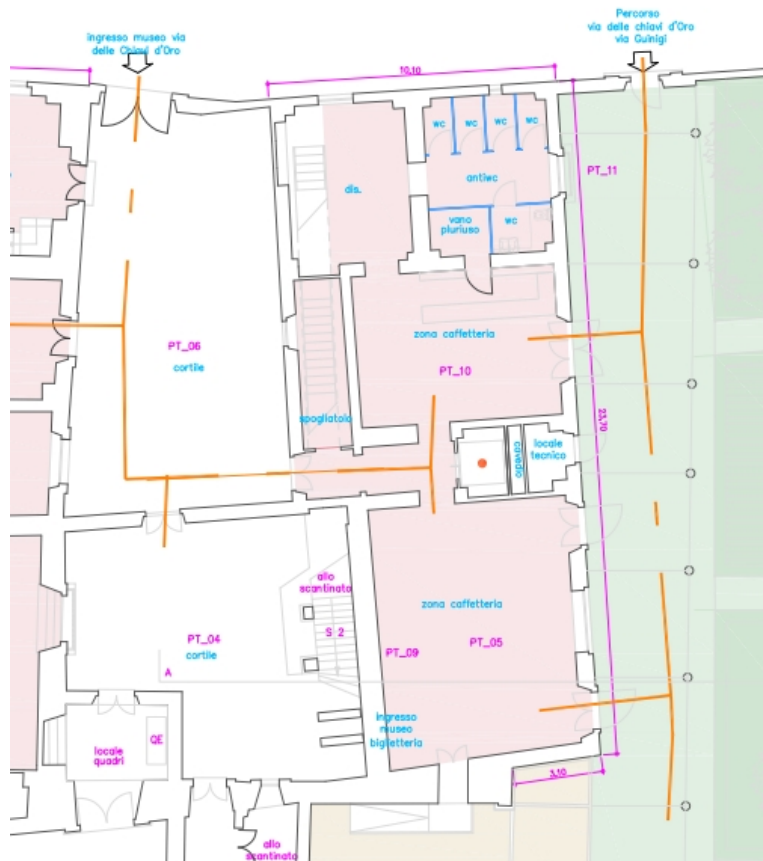
Il percorso museale prevede l'accesso principale attraverso il percorso tangente al giardino, coperto con una struttura di vetro, di collegamento tra via Guinigi e via delle Chiavi d'Oro. Tale percorso consentirà di garantire la fruibilità senza barriera alcuna al loggiato del Palazzo, di cui si prevede la chiusura con una struttura vetrata, sì da poter ospitare in modo conveniente le funzioni di reception e biglietteria.

A livello edilizio l'intervento di ristrutturazione e consolidamento del loggiato d'ingresso, complementare alla sua chiusura a vetri, rappresenterà uno degli interventi di maggior impegno ed onere.

L'attuale ingresso dall'adiacente portone centrale, garantirà l'accesso al Palazzo nelle fasi di ristrutturazione del loggiato e del giardino; inoltre, per alcuni utilizzi potrà rappresentare una alternativa riservata per funzioni specifiche.

Saranno previste articolate modalità d'ingresso con tariffe diversificate, rivolte a soddisfare gli oltre duecentomila visitatori annui che desiderano vedere la città dall'alto della Torre a circa 45 metri di altezza, sia per chi, anche a motivo di difficoltà di deambulazione potrà fruire degli elevatori, e conoscere la storia, la tradizione e le eccellenze della città raccontate nel percorso museale, senza rinunciare alla vista del panorama cittadino che sarà virtualmente, ma realisticamente, proiettata.





La collocazione di quest'ultimo è prevista in lungo il percorso di discesa dalla torre sì da consentire di intercettare il flusso dei visitatori in uscita destinando a tale funzione una superficie di esposizione e vendita significativa, la cui concessione in gestione con modalità analoghe ai locali di caffetteria, dovrà garantire in modo complementare ai proventi derivanti dagli ingressi al Museo ed alla Torre le risorse economiche necessarie alla autonoma sostenibilità gestionale dell'intero complesso museale.

Le altre sale presenti a piano terra saranno destinate ad esposizioni temporanee con possibile accesso indipendente da via S. Andrea.

Nei locali adiacenti al loggiato d'ingresso sono previsti gli spazi per bar-caffetteria, con attigui locali spogliatoi e servizi igienici sia per il pubblico che per il personale che gestirà tale servizio, agli esiti della procedura di evidenza pubblica finalizzata all'individuazione del gestore concessionario.

Le aperture prospicienti al giardino nella buona stagione consentiranno di ampliare l'area ristorativa verso l'esterno, che acquisterà una funzionalità ed una valenza particolare ad ultimazione dei lavori di sistemazione di questo fascinoso spazio a verde. Parimenti la sistemazione dei due cortili interni potrà assicurare un ulteriore zona ove poter svolgere attività ristorativa, nonché l'indispensabile collegamento con gli spazi di book – shop.



## Il Piano Primo

il **Primo Piano** è destinato all'illustrazione delle principali fasi storiche, degli eventi e dei personaggi che hanno caratterizzato la storia della città e del proprio territorio, che ne hanno valso la denominazione di "Lucca MUST".

Gli abstract di seguito riportati, illustrano i contenuti delle singole sale che verranno illustrate con modalità e tecnologie rappresentative sviluppate in sinergia con il "Museo laboratorio Città di Lucca". Tali allestimenti completeranno l'attuale percorso museale, e verranno sviluppati in modo più realistico e coinvolgente secondo le più aggiornate tecnologie multimediali, ove troverà collocazione lo specifico allestimento relativo al progetto: la Via Francigena e il Volto Santo.

La realizzazione di nuovo ascensore 4 fermate, da posizionare nel vano esistente, consentirà di rendere maggiormente fruibile i vari livelli, seminterrato compreso, in cui si articola la parte nord del Palazzo prospiciente il giardino consentendo di collegare direttamente la zona caffetteria sia con il primo piano che con il soprastante secondo ove è collocato la sezione didattica denominata "la Città della Scuola: Museo Laboratorio Città di Lucca".





**Sala 1 - Introduzione alla storia della città** - Abstract contenuti

Il percorso espositivo inizia da una sala introduttiva nella quale presentare al visitatore la città nella sua forma attuale quale sintesi di molteplici processi di trasformazione storica e in continuo confronto dialettico col proprio passato.

Gli elementi che la compongono sono concepiti per consentire una lettura immediata dello sviluppo della città nei suoi duemila anni di storia, sia in senso planimetrico sia altimetrico.

**Sala 2 - La città romana** - Abstract contenuti

La sala presenta la ricostruzione complessiva della città antica nei suoi aspetti urbanistici, monumentali e dell'edilizia abitativa restituita attraverso una *multiproiezione in grafica 3D*, che si estende nelle porzioni superiori delle pareti non finestrate della sala; all'interno di espositori con illuminazione interna contengono *oggetti, reperti e ricostruzioni materiali*. La porzione di spazio a destra dell'ingresso alla sala è occupata da una ricostruzione del prospetto dell'anfiteatro romano, con profilo curvo aperto da due ordini di archeggiature, attraverso le quali è visibile una proiezione dedicata al monumento.

**Sala 3 - La città paleocristiana e altomedievale** - Abstract contenuti

- La diffusione del Cristianesimo a Lucca
- Chiesa di Santa Reparata, Battistero di San Giovanni, Chiesa di San Frediano
- La città durante i secoli VI-XI
- I laboratori artistici e di oreficeria presenti in Lucca nei secoli VI-XI
- Berta di Toscana e il palazzo dei conti, duchi o marchesi di Tuscia



**Sala 4 - La città in età comunale - Abstract contenuti**

- Nascita del Comune di Lucca
- Vita quotidiana nella città di Lucca
- Giustizia amministrativa nella città di Lucca

**Sala 5 - L'edilizia civile medievale e le attività produttive - Abstract contenuti**

- L'architettura civile medievale
- L'edilizia minore
- Tessuti medievali in seta

**Sala 6 - La città al tempo di Castruccio e di Paolo Guinigi - Abstract contenuti**

- Vita e le gesta di Castruccio Castracani degli Antelminelli
- Vita e le gesta di Paolo Guinigi e della sua famiglia

**Sala 7 - Il sistema militare di segnalazione e le mura nascoste - Abstract contenuti**

Attraverso la cartografia antica e immagini attuali, il touch screen previsto illustra non solo i diversi modi con cui i paesi di confine segnalavano alla capitale l'ingresso di eventuali nemici all'interno delle frontiere, ma anche la complessità dei rapporti che intercorrevano fra la città e il suo territorio a cominciare dall'aspetto militare.





### Sala 8 - L'evoluzione delle mura attraverso il tempo e i materiali usati - Abstract contenuti

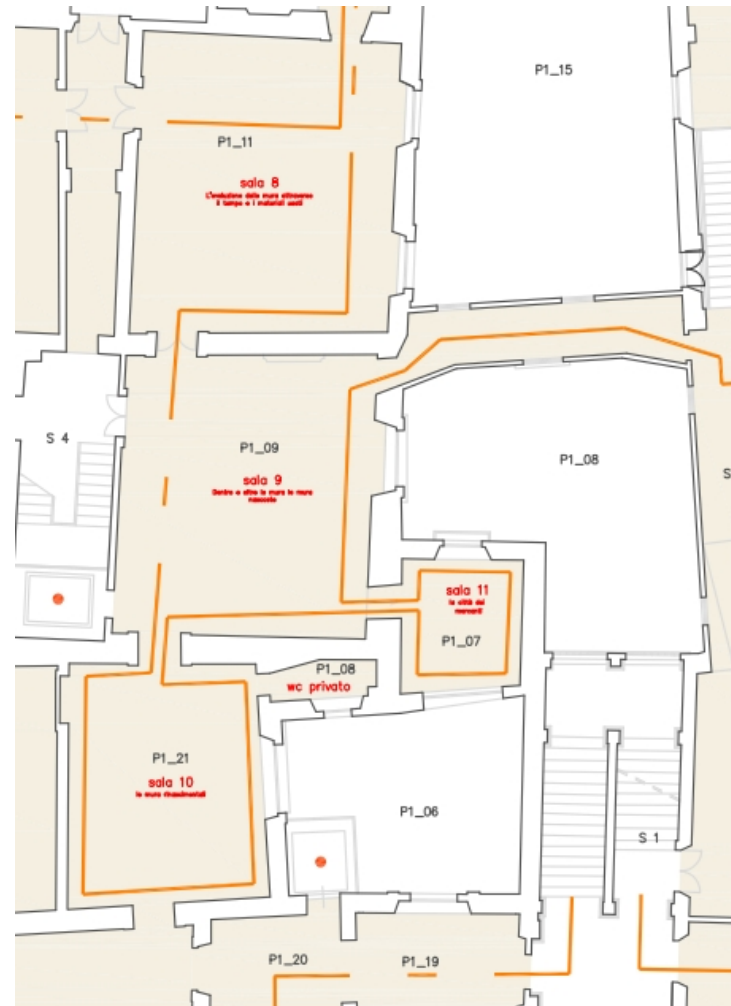
L'immediata percezione della continuità storica del processo costruttivo delle mura avviene attraverso una struttura semicircolare che richiama la forma della cerchia urbana e alla sua funzione "protettiva" – diviso in tre parti e con basi di legno sulle quali posizionare i materiali di costruzione originali, cge corrispondono a:

- le mura romane
- le mura medievali
- le mura rinascimentali

All'inizio di ogni struttura, è riprodotta (a stampa) la pianta delle mura corrispondente. Al termine, un pannello indica la composizione chimica dei materiali e uno spaccato del paramento murario. Dietro, uno schermo proietterà immagini delle mura relative al tempo. Un grande pannello sarà dedicato alla provenienza dei materiali relativi ai periodi sopra indicati.

### Sala 9 - Dentro e oltre le mura - Le mura nascoste: sotterranei, sortite e "spazi invisibili" - Abstract contenuti

Plastico che rappresenta una porzione del sistema difensivo in tutta la sua complessità nel rapporto fra città e spazio circostante relativo ai baluardi (anno 1660) Santa Croce, San Donato e San Paolino. Nel plastico sono inoltre rappresentati porta San Donato con il ponte levatoio e le fortificazioni esterne costituite dalle lunette e dagli spalti. Nel modello sono evidenziati, secondo diverse metodologie, anche i sistemi di tiro dalle cortine e dai baluardi. Il plastico costituisce anche uno strumento di particolare valenza didattica per la semplicità e



### Sala 10 – Le Mura rinascimentali – Abstract contenuti

Le mura rinascimentali avevano notevolmente ridotto gli spazi sotterranei. Quelle lucchesi, invece, li conservarono attorno ai torrioni che avevano già dei locali interni e che erano stati inglobati nelle nuove strutture dei baluardi cinque - seicenteschi.

Una delle peculiarità delle mura lucchesi consiste quindi nella conservazione e ampliamento di questo reticolo sotterraneo secondo criteri molto avanzati nell'ambito della più moderna architettura difensiva del tempo.

### Sala 11 - La città dei mercanti XVI-XVII secolo – Abstract contenuti

Mappa di Lucca su touchscreen in cui si localizzano i Palazzi delle famiglie dei mercanti lucchesi per accedere ad approfondimenti con testi, immagini e filmati.

### Sala 12 - Le trasformazioni urbane nell'ottocento –

Abstract contenuti

- Le trasformazioni urbane sotto il principato dei Baciocchi
- L'opera dell'architetto Lorenzo Nottolini e Lucca nell'Ottocento
- La prima industrializzazione e il Liberty a Lucca

### Sala 13 - Le trasformazioni urbane nell'ottocento –

Abstract contenuti

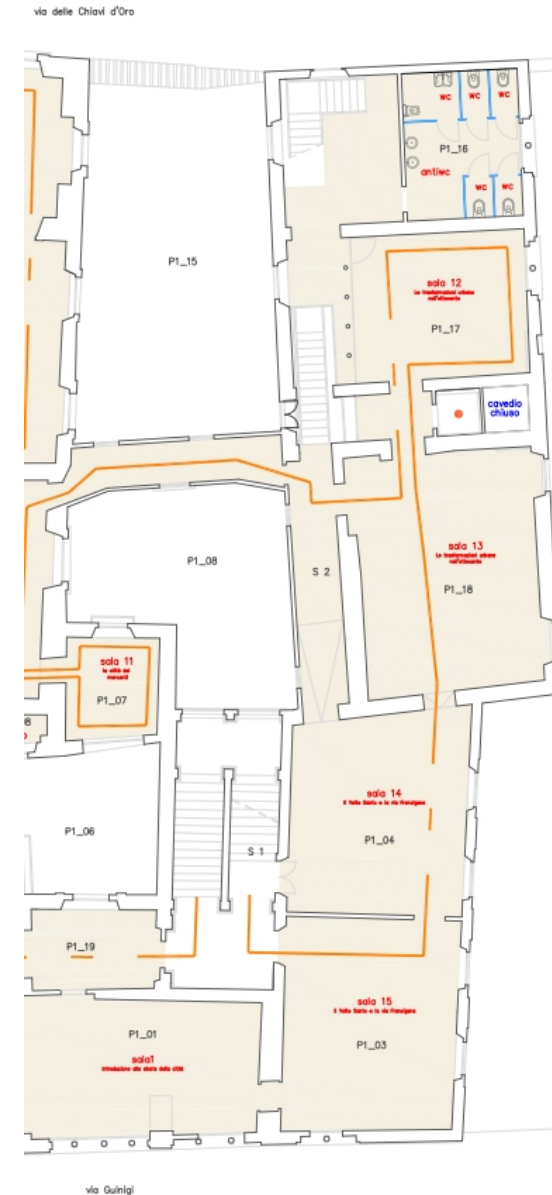
Plastico della città di Lucca nell'ottocento; attraverso un puntatore laser, con il quale il visitatore può puntare su luoghi o palazzi rappresentati, sarà possibile interagire con il plastico. Su uno schermo scorreranno immagini e filmati del palazzo o luogo prescelto..

### Sala 14 e 15 – La Via Francigena e il Volto Santo –

Abstract contenuti

Si propone di raccontare, attraverso l'impiego delle moderne tecnologie di comunicazione e di rappresentazione multimediali, la "legenda" del crocifisso emblema della città e la sua relazione con i pellegrini che quotidianamente percorrevano e percorrono la Via Francigena.

Nel medioevo vi erano tre "*peregrinationes maiores*", ovvero pellegrinaggi maggiori: Gerusalemme, Roma, Santiago di Compostela. La loro priorità era legata al pregio delle reliquie che vi erano conservate. Proprio per questo motivo il Volto Santo era un pellegrinaggio autorevole, molto al di sopra di un semplice culto locale. Grazie alla sua posizione sulle grandi vie di comunicazione per Roma e per la Francia, il crocifisso lucchese era diventato una reliquia particolarmente eminente nel panorama tardo medievale e, dal punto di vista concettuale, esso si poneva quale snodo tra le principali mete di pellegrinaggio dell'epoca.

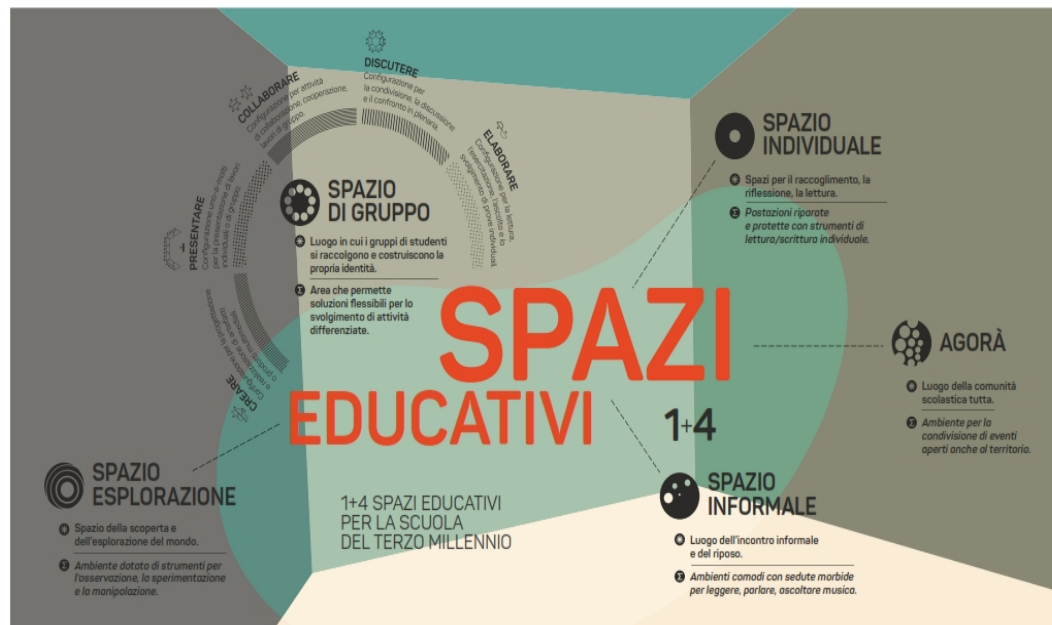




Il **Piano Secondo** è destinato ad ospitare il progetto denominato "la Città della Scuola: Museo Laboratorio Città di Lucca".

Il progetto si sviluppa attraverso la Realizzazione di un Museo Laboratorio dedicato alla Scuola (nel senso ampio di "Educazione") ed alla Formazione, nel quale siano rappresentati fisicamente i più avanzati "ambienti di apprendimento" dotati delle più nuove tecnologie.

Il Museo intende perseguire lo schema del "Laboratorio" unito alla "vitalità" di un Centro Culturale nel quale ogni visita sarà un momento unico e indimenticabile: didattica in situazione, lezioni-evento con esperti dei vari settori, concerti musicali dal vivo e performance che accompagnano i percorsi guidati, eventi di formazione per bambini-ragazzi e docenti, mostre con tecnologie immersive, itinerari costruiti su misura dagli stessi fruitori attraverso QRCode e didattica di prossimità (ad es. tecnologie RFID e Bluetooth).



Tutti gli ambienti sono orientati al "Learning by doing", sono cioè spazi attivi nei quali i fruitori apprendono tramite un'esperienza diretta e concreta di attività ad hoc che vengono loro proposte. Il concentrato di interessi che gravitano sui temi dell'apprendimento digitale, sono il riflesso di un reale bisogno della Scuola italiana di incamminarsi in un percorso di rinnovamento che la stessa Europa richiama da diversi anni.

## SPAZIO INDIVIDUALE

● **VALORE SIMBOLICO:** area con zone riparate, nicchie, **ambienti raccolti** e spazi dedicati dove ognuno può **ritirarsi**, leggere, riflettere, studiare. Un "ambiente personale" che si apre a forme di apprendimento informale. Si sviluppano competenze legate alla responsabilizzazione individuale e alla gestione autonoma del proprio tempo.

● **VALORE FUNZIONALE:** lo studente struttura autonomamente il proprio tempo attingendo a risorse disponibili o accessibili online. Organizza le proprie attività, riordina le idee utilizzando le diverse dotazioni tecnologiche.



● **VALORE SIMBOLICO:** luogo in cui i gruppi di studenti si raccolgono e costruiscono la propria **identità**.

● **VALORE FUNZIONALE:** area che permette soluzioni flessibili per lo svolgimento di **attività differenziate**.

**CREARE:** ambiente di lavoro allestito per progettare in gruppo e realizzare video o prodotti col supporto di strumenti autorali e tecnologie digitali. Può trattarsi ad esempio di attività di storytelling o finalizzate a un project work. L'ambiente offre strumenti per sceneggiare, elaborare, assemblare, montare contenuti multimediali in modalità partecipativa.

**ELABORARE:** disposizione allestita per lo svolgimento di prove individuali. L'ambiente è condiviso col gruppo-classe ma le postazioni sono isolate in modo tale da favorire la concentrazione del singolo e lo svolgimento di elaborati, test o altro tipo di verifiche in cui viene chiesto allo studente di applicare conoscenze e competenze personali.

## SPAZIO ESPLORAZIONE

● **VALORE SIMBOLICO:** spazio della **scoperta** e punto di partenza per l'esplorazione dell'ambiente educativo e del mondo, luogo pensato per **imparare facendo**. Gli studenti sviluppano competenze per risolvere problemi, osservano fenomeni con strumenti dedicati, applicano strategie di intervento, si abituano ad analizzare e descrivere gli esiti delle loro sperimentazioni.

● **VALORE FUNZIONALE:** può trattarsi di un atelier per attività di manipolazione, di un laboratorio disciplinare, di un maker space o un ambiente immersivo, potenziato da dispositivi elettronici e contenuti digitali. Il tratto comune delle diverse declinazioni dell'area per l'esplorazione è la presenza di strumenti e ambienti dedicati.



## SPAZIO DI GRUPPO

**PRESENTARE:** allestimento uno-a-molti ottimizzato per la presentazione di lavori individuali o di gruppo.

L'ambiente deve offrire strumenti per la visualizzazione condivisa su grandi monitor o schermi interattivi o per la proiezione di contenuti multimediali e sedute disposte per una visione ottimale, preferibilmente con tribune per gli studenti.

**COLLABORARE:** ambiente adibito alla collaborazione e al lavoro di gruppo. Negoziazione, pianificazione, manipolazione di materiali, elaborazione ed analisi condivisa di dati sono le attività tipicamente praticate in questo contesto. Tavoli e postazioni di lavoro, spesso disposte ad isola, dotate di accesso alla rete e di strumenti di acquisizione ed elaborazione dati.

**DISCUTERE:** setting che promuove la dimensione comunicativa, i momenti di interazione, gli scambi di feedback, le attività di peer reviewing, la risoluzione di problemi e l'elaborazione di decisioni. Tutti gli studenti del gruppo-classe sono coinvolti in discussioni e confronti su problematiche condivise.





## AGORÀ



✳ **VALORE SIMBOLICO:** luogo di **incontro della comunità** scolastica tutta. Lo spazio comunitario è la piazza della scuola, l'area della grande assemblea per la condivisione dei temi che coinvolgono potenzialmente tutti gli studenti, il personale della scuola e le famiglie. E' il simbolo della scuola come momento di condivisione e scambio reciproco.

Σ **VALORE FUNZIONALE:** ospita assemblee, riunioni collettive, feste, eventi in plenaria. Deve essere in grado di adeguarsi sia alle richieste per le attività quotidiane che a quelle di incontri straordinari. E' oscurabile per consentire spettacoli e proiezioni nelle ore diurne. Può essere temporaneamente suddivisa internamente ricavando piccoli spazi per incontri occasionali e di socializzazione.



## SPAZIO INFORMALE

✳ **VALORE SIMBOLICO:** la scuola è abitata nella sua interezza. E' possibile percorrerla, viverla, **appropriarsi di tutti gli spazi** anche al di fuori dell'orario delle lezioni. Sedute morbide, divani, angoli di raccolta, luoghi aperti all'incontro sostituiscono corridoi angusti e strette scale per trasformare le zone di passaggio in luoghi del vivere insieme.

Σ **VALORE FUNZIONALE:** lo spazio offre sedute confortevoli e arredi soffici (divani, poltrone, cuscini, tappeti, pouf, ecc.). Gli studenti usano questi ambienti durante le pause di lezione e nel tempo libero per rilassarsi, riflettere, leggere, ascoltare musica o semplicemente per stare da soli e distrarsi usando i propri dispositivi elettronici.



Si tratta dunque di offrire un sostegno concreto finalizzato a far sperimentare a docenti e intere scolaresche delle Scuole italiane di ogni ordine e grado una serie di attività e di esperienze innovative in contesti altrettanto moderni.

In questo luogo tutte le scuole italiane interessate avranno l'occasione: di visitare gli ambienti con i ragazzi per provare sul campo i vantaggi di una didattica non più esclusivamente frontale; di ritrovarsi come gruppi di docenti e dirigenti per formarsi e riqualificare la propria professionalità; di aggiornare le proprie competenze per i docenti che già sono in cammino nel rinnovamento didattico - pedagogico elaborare percorsi di esplorazione e di produzione particolarmente nell'ambito musicale territoriale

Tali ambiente verrebbero a rappresentare un polo nazionale per eventi ed iniziative legate alla formazione, sperimentazione, momenti di riflessione condivisi e svolgimento di progetti innovativi. Si tratterebbe infatti del primo esempio italiano di spazio di apprendimento differenziato e flessibile progettato in funzione dei bisogni formativi del terzo millennio e messo direttamente a disposizione della scuola. Ovviamente ciò avrebbe anche un notevole impatto sull'affluenza di visitatori nella città di Lucca con i vantaggi correlati per le categorie commerciali del settore turismo e ricettività.

**Il Piano Secondo**

- Area informale P2\_01
- Area informale P2\_02
- Spazio immersivo P2\_03
- Agorà P2\_04
- Lab. musicale P2\_05
- Studio audio P2\_06
- Spazio comune P2\_07
- Area teal P2\_08
- Servizi igienici P2\_09
- Maker space P2\_10
- Montaggio video P2\_11
- Spazio individuale P2\_12
- Aula teal P2\_13
- Area debate P2\_14
- Spazio individuale P2\_15
- Disimpegno P2\_19
- Disimpegno P2\_20
- Servizi igienici P2\_21
- Disimpegno P2\_22

- ascensore 
- servizi igienici 
- scale 
- percorso visitatori 
- percorso disabili 

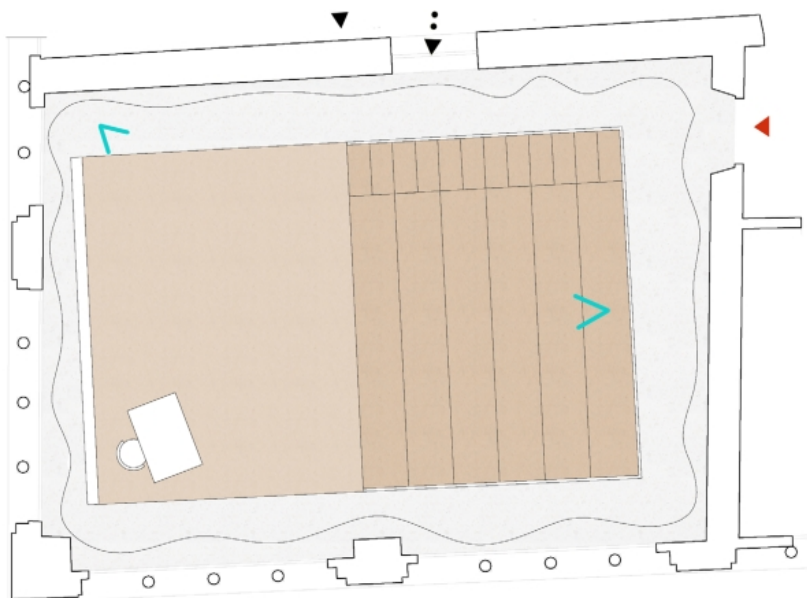




## L'AGORA' [Ag]

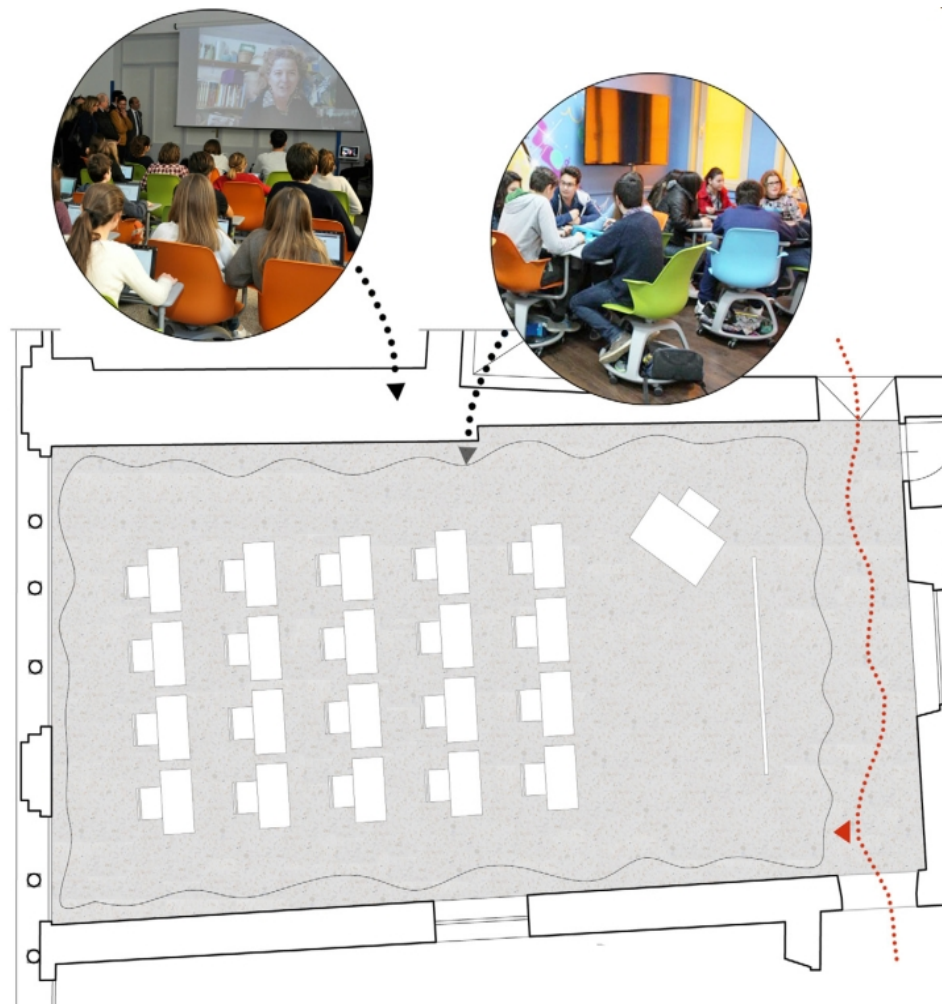
In questo spazio si prevede l'inserimento di una gradonata in legno rivolta verso le aperture a sud della stanza, dove verrà posizionato un pannello per le proiezioni e la postazione del docente/relatore.

Sulle gradonate saranno disposti una serie di cuscini/poltrone sacco che offriranno grande flessibilità di disposizione e di utilizzo, garantendo comfort e praticità.





## LABORATORIO MUSICALE/

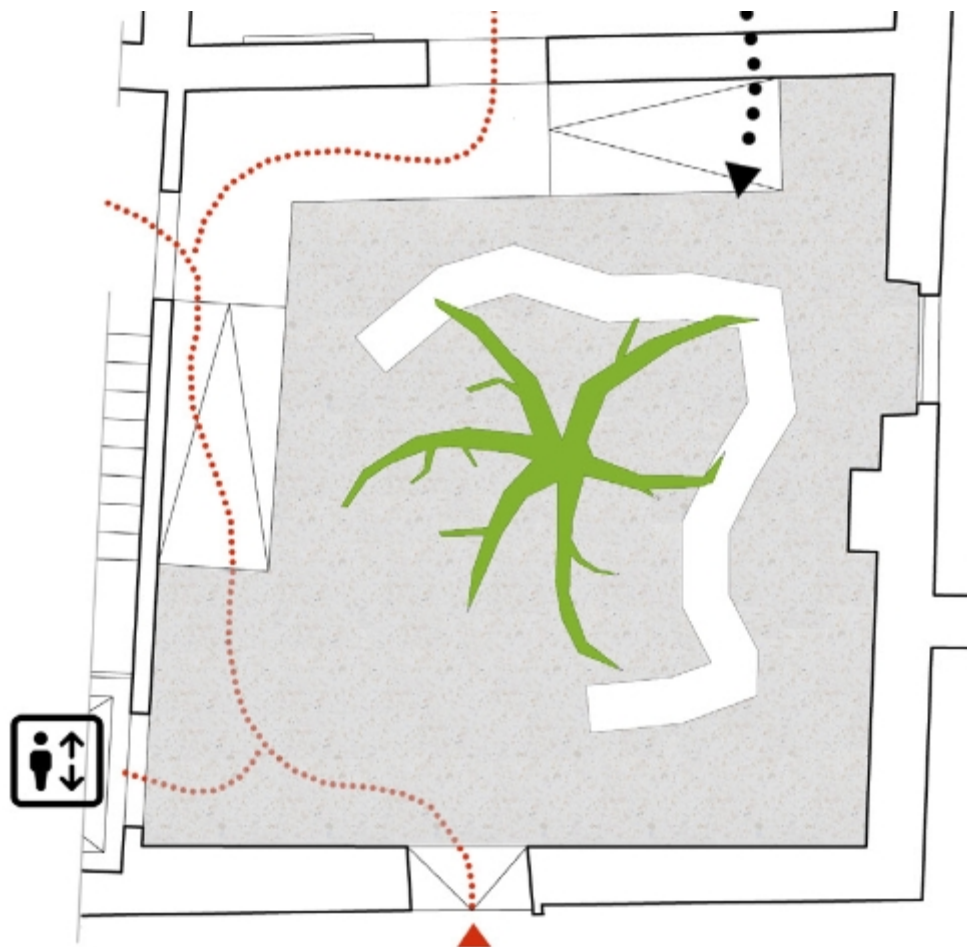
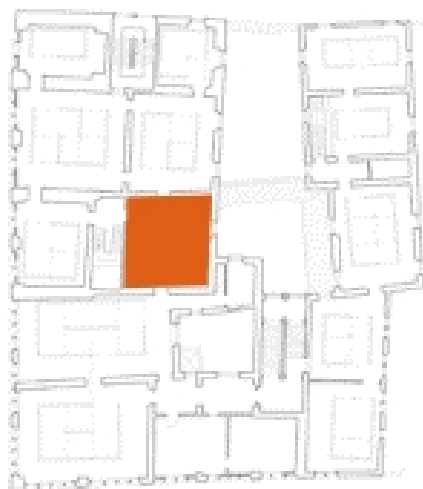


L'utilizzo del tessuto per la creazione della scatola consente di lasciare libero un corridoio necessario all'interno del percorso espositivo; all'occorrenza questo percorso potrà essere utilizzato ed aggiunto alla stanza semplicemente facendo scorrere il telo lungo la guida e aprendo la scatola.



## SPAZIO COMUNE

Questa stanza costituisce uno snodo importante all'interno del sistema allestitivo, essendo un punto di incrocio strategico tra diverse aule, e il punto di arrivo sia dalle scale che dall'ascensore. Pertanto si ritiene opportuno conferire a questo spazio un ruolo fortemente rappresentativo del lavoro sinora condotto da INDIRE, evocato dal grande albero di legno circondato da una seduta continua, simbolo di questa grande ricerca attorno al mondo dell'educazione e della scuola.



## STUDIO AUDIO



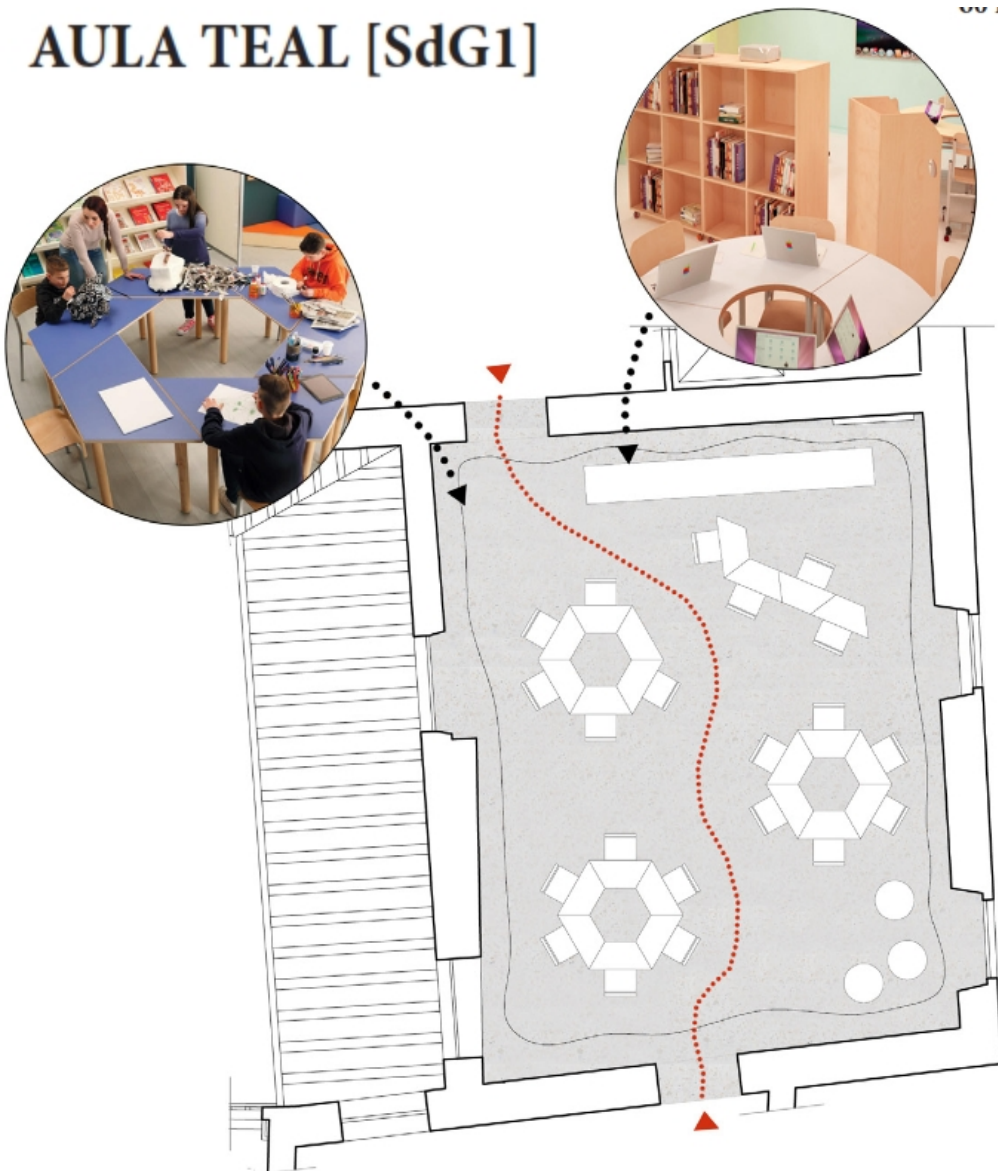
In questo spazio saranno sistemati arredi e attrezzature specifici per il montaggio audio.

Come nelle altre stanze saranno installati dei pannelli fonoassorbenti, sulla base di appositi calcoli. Saranno inserite sia postazioni individuali che tavoli comuni per il confronto e la condivisione, oltre a divanetti e comode sedute per i momenti di pausa.





## AULA TEAL [SdG1]



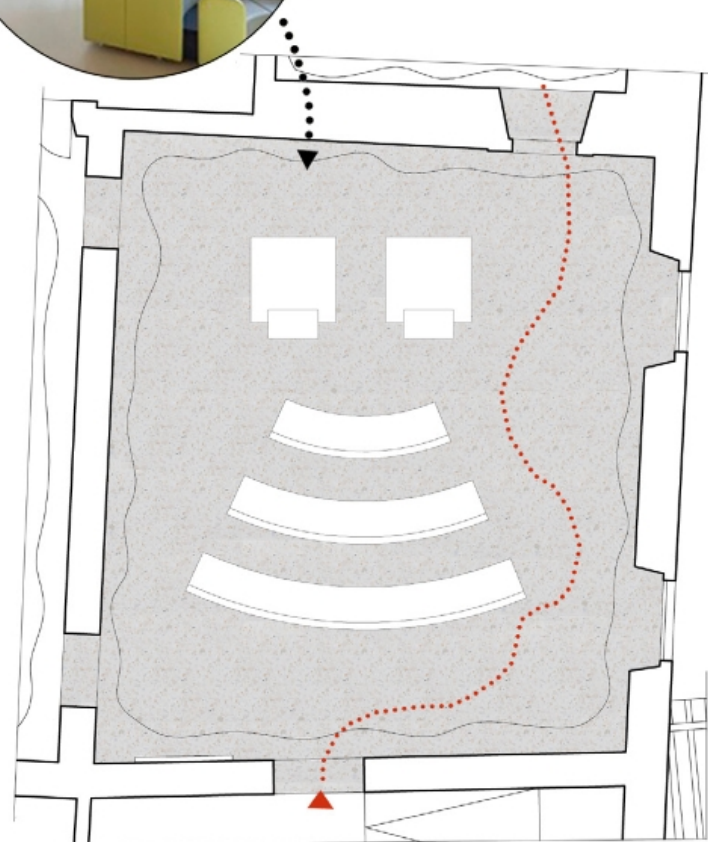
In questo spazio saranno disposti una serie di tavoli dalla forma trapezoidale, che consentono di creare una grande varietà di configurazioni per meglio adattarsi al tipo di lezione e quindi al metodo educativo adottato: dalla lezione frontale, al lavoro di gruppo, dal lavoro individuale al confronto e alla discussione.



## AREA DEBATE

In questo spazio saranno inserite delle sedute semicircolari che riproducono l'ambiente tipico dell'agorà, un luogo di confronto e di dibattito acceso.

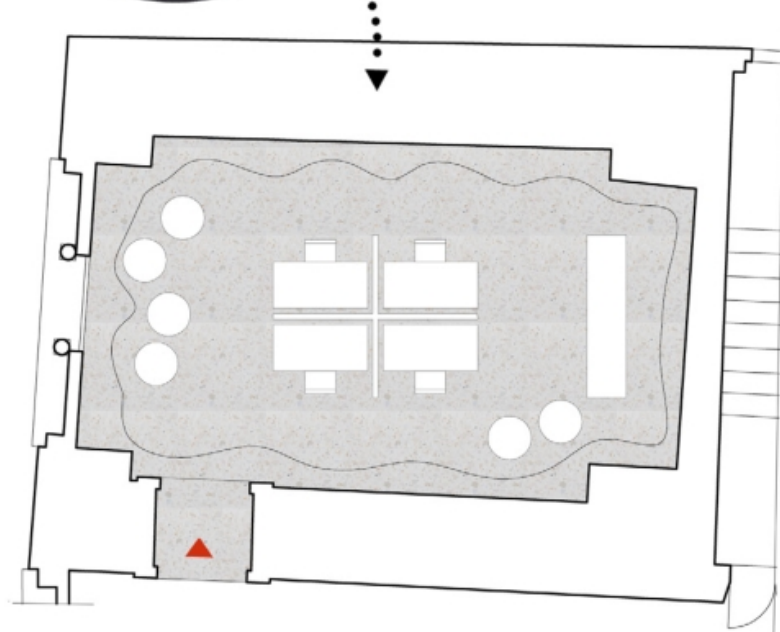
Questo spazio sarà improntato alla massima flessibilità: le sedute infatti saranno pensate in modo tale da essere smontate e rimontate all'occorrenza, lasciando libero questo spazio per altri eventuali attività.



## SPAZIO INDIVIDUALE



In questo spazio verranno predisposte delle postazioni dotate di pc, separate da apposito divisoria che mantenga la privacy individuale e favorisca la concentrazione. A corredo saranno sistemate anche scaffalature e divanetti per donare all'ambiente comfort e benessere.

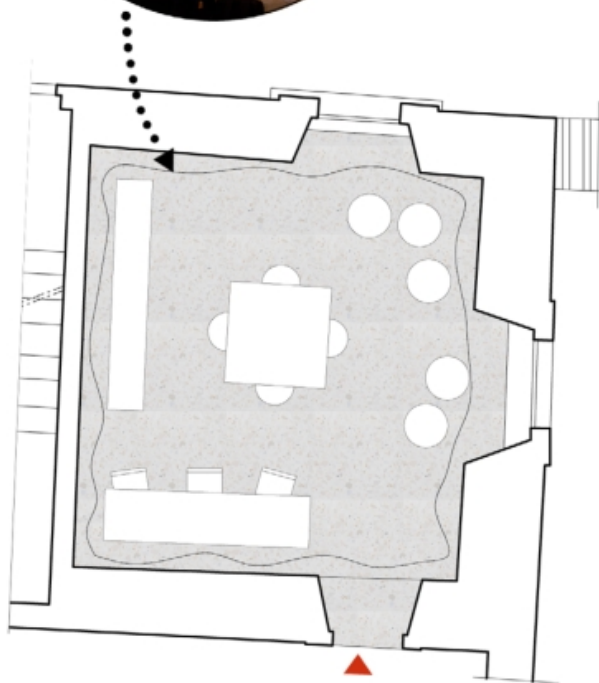




## STUDIO MONTAGGIO VIDEO

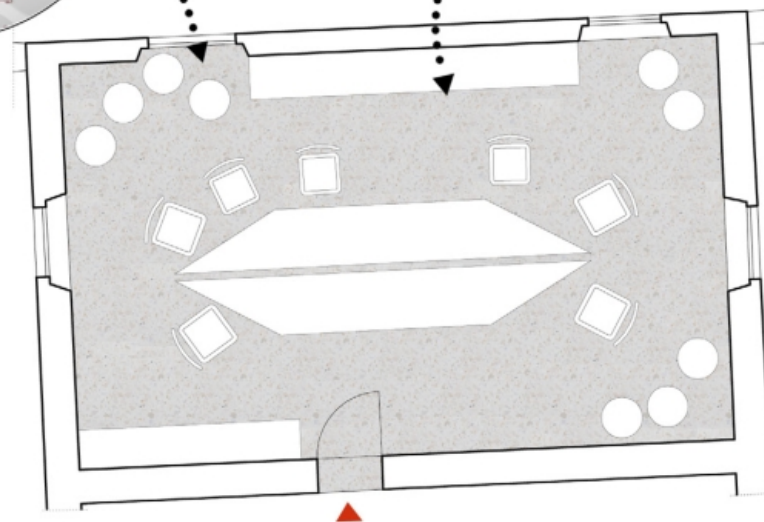
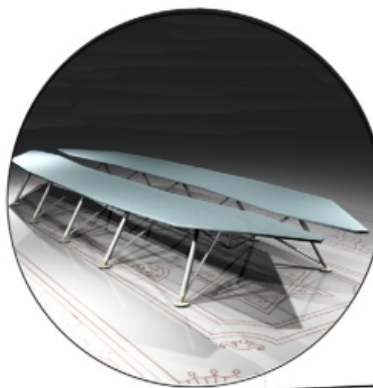


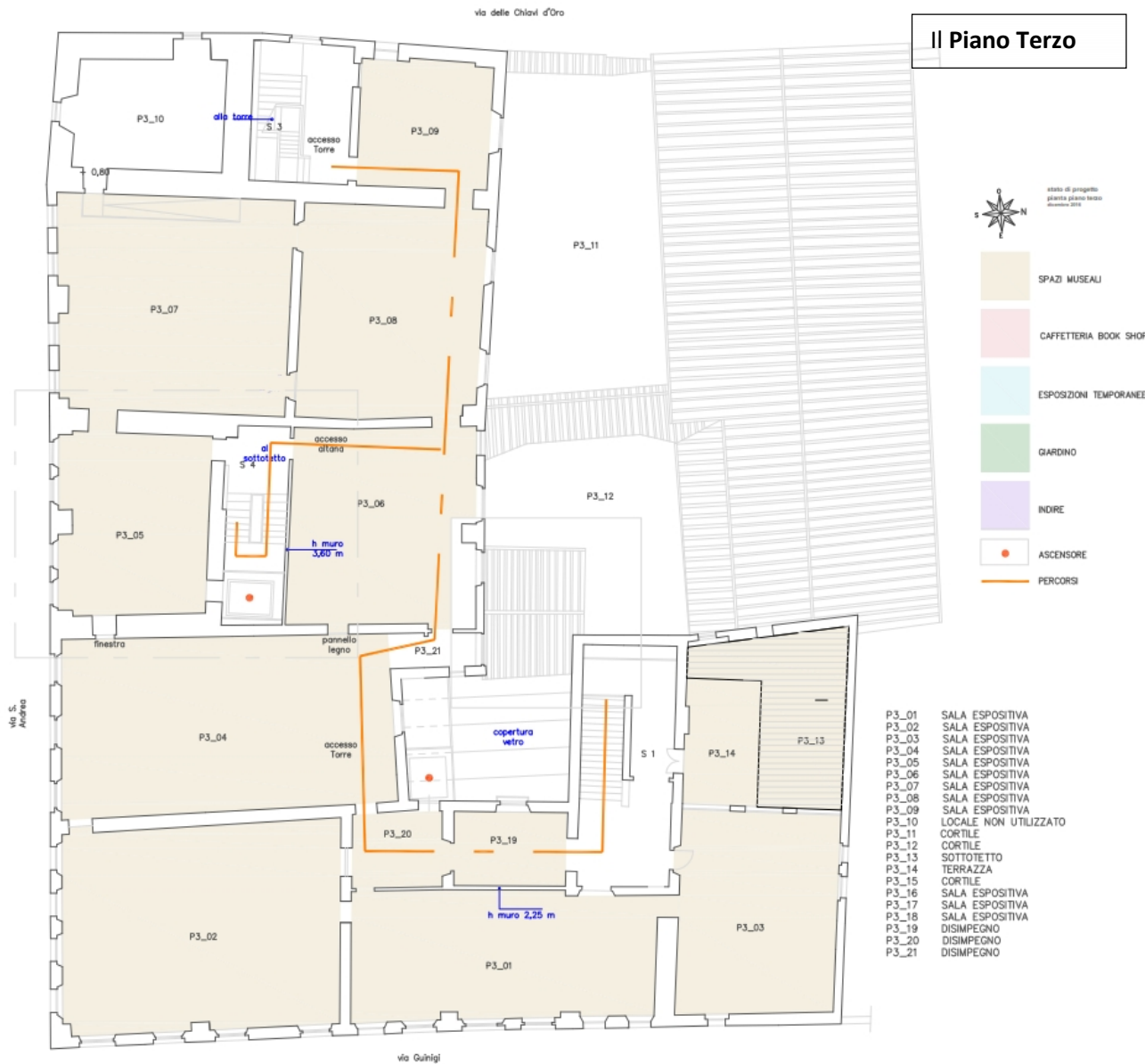
In questo spazio sono stati sistemate sia postazioni individuali che tavoli per il lavoro di gruppo e la condivisione. Sono state inserite adeguate scaffalature per consentire un ottimale svolgimento del lavoro di montaggio, oltre ad una serie di divanetti e poltrone per il relax ed i momenti di pausa.



## ATELIER/MAKER SPACE

In questo spazio si prevede l'inserimento di un grande tavolo centrale, utilizzabile come spazio per riunioni e incontri, sia come laboratorio attrezzato per la produzione artigianale ed il lavoro manuale. Saranno installate stampati 3d per la creazione di oggetti pensati ed immaginati dagli studenti, che potranno andare ad arricchire l'arredo stesso della scuola.





Il **terzo piano** è destinato ad ospitare le attività espositive, convegnistiche e di rappresentanza, nonché consentire l'accesso all'annessa Torre alberata, oggetto di visita di circa duecentomila persone ogni anno, a cui sarà possibile accedere tramite la riapertura di un vano porta tamponato.

La realizzazione di un terzo nuovo ascensore 5 fermate, da posizionare nel vano esistente, renderà maggiormente fruibili i vari livelli in cui si articola la parte sud del Palazzo prospiciente via S. Andrea. Il collegamento che verrà così realizzato con il piano terzo e la soprastante altana, consentirà di disimpegnare tali livelli in modo ottimale e permetterà ai diversamente abili, che non potranno raggiungere la sommità della torre, di poter comunque godere della magnifica vista sulla città che è possibile godere da tale affaccio.

