

EduCulture

Programmi per le scuole
2024/2025

Palazzo
Morando



Indice

- P.04** Premessa
- P.08** Culture digital
- P.10** Palazzo Morando
- P.15** Info e contatti





LA DIDATTICA CHE GUARDA AL FUTURO

Per l'anno scolastico 2024-2025, CoopCulture ha progettato un'offerta didattica completa e articolata, rivolta alle scuole di ogni ordine e grado, nei luoghi di arte e cultura in cui opera sul territorio nazionale.

L'obiettivo è arricchire i programmi scolastici con **esperienze coinvolgenti**, capaci di stimolare curiosità e partecipazione attiva.

La proposta combina le necessità dei programmi di studio **con modalità di fruizione e approcci metodologici interattivi ed inclusivi**, elaborati da esperti di didattica museale.

Grazie a un costante aggiornamento e all'esperienza maturata sul campo, CoopCulture offre attività che coinvolgono e stimolano gli studenti, contribuendo alla crescita del loro percorso educativo.

L'offerta di ogni Regione è declinata in **cluster educativi** ciascuno dei quali è dedicato ad un **target specifico**, garantendo esperienze adatte alle diverse fasce d'età e capacità di apprendimento.

Anche per quest'anno non manca **Il nostro benvenuto**: percorsi di scoperta dei luoghi della cultura che, riassumendo in modo efficace punti salienti e capolavori, forniscono ai partecipanti gli highlights di conoscenza come base indispensabile su cui costruire eventuali approfondimenti successivi.

CLUSTER/TARGET

PLAY / Scuola dell'infanzia

Attività ludico-didattiche che avvicinano i bambini al patrimonio culturale attraverso la metodologia gioco, rendendo loro accessibili i luoghi della cultura.

CREATE / Scuola primaria

Percorsi creativi, basati sul principio dell'apprendimento hands-on, che favoriscono lo sviluppo delle competenze delle bambine e dei bambini anche attraverso attività pratiche e interattive.

DISCOVER / Scuola secondaria di I grado

Esperienze dinamiche che collegano il patrimonio artistico e culturale al mondo contemporaneo, favorendo una scoperta attiva e stimolante.

INTERACT / Scuola secondaria di II grado

Visite partecipative ed esperienziali in cui le studentesse e gli studenti possono esercitare il pensiero critico e l'interazione con i compagni attraverso discussioni e attività collaborative.



TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ IN CATALOGO

VISITA DIDATTICA GENERALE

Visita adatta a conoscere i siti archeologici e museali con il coinvolgimento attivo dei partecipanti tramite diversi metodi didattici.

VISITA TEMATICA DI APPROFONDIMENTO

Visita che permette di soffermarsi su un argomento e tema specifico, adatta ad approfondire aspetti peculiari o a connettersi ad una materia scolastica.

VISITA IN CAA

Le attività in CAA hanno l'obiettivo di eliminare barriere comunicative. In catalogo alcune proposte di didattica sono state progettate in modo da essere fruibili anche da studentesse e studenti con difficoltà cognitive e/o comunicative grazie ad operatori specializzati e supporti dedicati.

LABORATORIO

Attività pratica di manipolazione, creazione o con utilizzo di strumenti e supporti didattici interattivi.



VISITA DIDATTICA E LABORATORIO

Attività che prevede un momento di visita al sito abbinato ad un'esperienza pratica e creativa coinvolgente.

VISITA GIOCO

Visita il cui metodo di apprendimento è basato sull'utilizzo di giochi, quiz e caccia al tesoro e al particolare.

VISITA PERFORMATIVA

Visita in cui la performance ha due diversi soggetti: il partecipante elemento attivo che si muove nello spazio museale oppure lo staff didattico che, attraverso sceneggiature e tramite una regia specifica, svolge un'attività teatralizzata.

ITINERARIO TEMATICO

Percorso in esterno per approfondire alcuni aspetti storici, artistici ed archeologici e sviluppare il senso di orientamento.

ESCAPE ROOM

Attività ludico-didattica che unisce lo sviluppo della collaborazione tra i partecipanti alla conoscenza storico-artistica del sito.



DIG-CULTURE



Il patrimonio culturale e la scuola si integrano in una doppia versione: digitale e reale

Culture in Classe è una **piattaforma didattica multimediale** dedicata scuole che consente di strutturare e integrare in modo consapevole la visita a musei, siti archeologici e parchi naturalistici, **con anteprime e strumenti di apprendimento appositamente progettati.**

L'esperienza e i materiali proposti hanno la funzione di accompagnare docenti e classi in due momenti: uno precedente e l'altro successivo alla visita guidata.

La **prima fase** è strutturata come una lezione interattiva: ha lo scopo di introdurre ai luoghi e ai temi che saranno oggetto della visita. In questa fase il docente avrà a disposizione materiali con i quali condurre la lezione e altri da distribuire agli studenti per lo studio a casa (approfondimenti tematici, mappe concettuali, timeline, immagini fotografiche e mappe).

La **seconda fase** è articolata in due momenti differenti: il primo, subito dopo il rientro in classe - a breve distanza dall'esperienza di visita - è dedicato alle verifiche strutturate, per accertare le ricadute cognitive sulla classe.

Le verifiche permetteranno ai docenti di avere un immediato ed utile feedback di valutazione; il secondo momento, a distanza di qualche settimana dalla visita, è un **game strutturato.**

La classe, divisa in squadre, dovrà affrontare prove di memoria e di associazione logica sulle tematiche trattate durante la visita rispondendo a diverse domande. Ad ogni risposta esatta la squadra accumulerà punti che, alla fine del gioco, stabiliranno il vincitore.

Gli obiettivi sono l'interazione tra gli studenti e il consolidamento dell'apprendimento con il ritorno sui temi svolti.



Gen-Genesis

Un viaggio nella cultura del rispetto

Un **videogame dedicato alle scuole secondarie di II grado** che ha come obiettivo la formazione dell'individuo, il suo approfondimento culturale e l'integrazione nella comunità umana grazie alla conoscenza e al rispetto.

Veloci interazioni e sfide dinamiche porteranno gli studenti a ripercorrere in 5 passaggi (mondi) le grandi tappe dell'evoluzione sociale e intellettuale della nostra specie.

Dal mondo della conoscenza di sé, a quello della scoperta dell'altro, da quello della partecipazione, della condivisione e del rispetto delle regole sociali, al mondo del rispetto del Patrimonio e del Paesaggio, per finire col confronto con le diversità culturali materiali e immateriali e il rispetto delle differenze e diversità.

In un distopico scenario iniziale da fine del mondo, T-AI è un Robot-Intelligenza artificiale, che detiene la coscienza e la conoscenza del mondo.

La sua missione, che è quella del partecipante al gioco, è ricostruire la vita sulla Terra.

Inizialmente si aggira nel livello più profondo del nostro Pianeta, in cui incontra una forma di vita umana ancora immatura e incontaminata, ignara di quanto successo fuori. T-AI è chiamato ad istruirla per ricostruire l'identità umana e metterla in guardia dagli errori fatti.

Ogni mondo è un passaggio dello sviluppo umano ed è diviso in cinque livelli che si superano ingaggiando delle sfide.

PALAZZO MORANDO



Palazzo Morando

Benvenuti a Palazzo Morando

il nostro benvenuto

 Scuola primaria, Scuola secondaria

 Visita didattica generale

 90'

 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Palazzo Morando apre le sue porte per svelare il suo ricco patrimonio: attraverso la raccolta del Museo di Milano si potrà conoscere la ricca storia della città tra Sette e Ottocento mentre lo straordinario patrimonio di costume e moda, esposto a rotazione, permetterà di scoprire segreti e curiosità degli abiti e degli accessori. La visita verrà adattata alle esigenze delle diverse tipologie di pubblico.

Tessuti_Trame_Decori

 Scuola dell'infanzia 

 Visita gioco

 90'

 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Un laboratorio tattile pensato per i partecipanti più piccoli, per imparare insieme a riconoscere materiali e tessuti presenti nelle collezioni del museo. Tante sono le domande a cui le nostre mani e i nostri occhi insieme possono dare risposta! Dalla differenza tra tessuto e pelliccia o tra lana, cotone e canapa alla scoperta delle diverse tecniche di realizzazione dei tessuti verranno analizzati, insieme ai piccoli visitatori e visitatrici, tutti i segreti nascosti dietro i dettagli scintillanti e gli abiti fastosi.

Chi sei?

 Scuola primaria 

 Visita gioco

 90'

 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Tanti personaggi curiosi ci osservano dai ritratti presenti nelle sale di Palazzo Morando. Possiamo, osservando con attenzione, riuscire ad immaginare chi fossero e quale fosse il loro ruolo? In questo percorso di caccia al dettaglio bambini e bambine saranno chiamati a diventare piccoli investigatori a caccia di indizi per scoprire qualcosa di più su alcuni dei ritratti di uomini e donne del passato.

La valigia del pittore

 Scuola secondaria di I grado 

 Visita gioco

 90'

 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Una valigia sarà la compagna di avventure di ragazzi e ragazze durante questa visita gioco pensata per permettere loro di scoprire alcuni dei materiali impiegati dagli artisti del passato per realizzare le loro opere: pigmenti, gesso, foglia oro, carboncino... i partecipanti potranno osservarli da vicino e scoprire come venivano impiegati per la preparazione di dipinti e decorazioni presenti nel palazzo.



Storie di Palazzo, storie di città

 Scuola secondaria di I grado 

 Visita tematica

 90'

 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Palazzo Morando è uno scrigno prezioso, all'interno del quale la storia personale della contessa Lydia Morando Bolognini e della sua famiglia si intreccia con le complesse vicende della città di Milano. La visita guidata attraverso le sale della Pinacoteca permetterà di approfondire entrambe le vicende, in un viaggio tra ambienti sfarzosi e dipinti affascinanti, testimoni del tempo che fu.

TRAMAndare la storia

 Scuola secondaria di I grado 

 Visita tematica

 90'

 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

La collezione di moda e costume di Palazzo Morando è l'eccezionale strumento che permetterà ai partecipanti di conoscere la storia e l'evoluzione di abiti e accessori maschili e femminili tra il XVII e XXI secolo. Attraverso la visita guidata ad una selezione di abiti ed accessori, la cui scelta varierà in base alle mostre temporanee previste, si approfondiranno i dettagli e le curiosità che si celano dietro trame e orditi dei tessuti preziosi che hanno caratterizzato le diverse epoche, in un viaggio virtuale attraverso costume e società passate.

MateriaTecnicaForma

 Scuole di Moda, Istituti tecnici e professionali con indirizzo Sistema Moda 

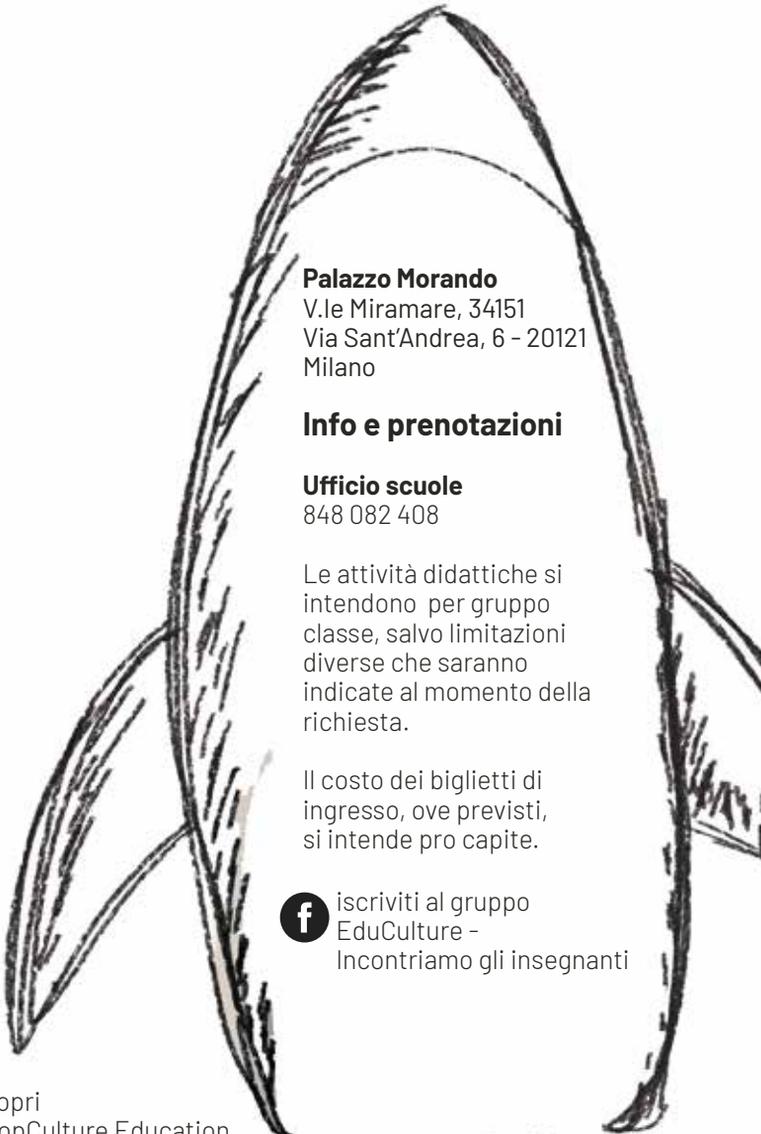
 Visita tematica

 120'

 Euro 120,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Un percorso immaginato espressamente per gli specialisti e per le scuole di moda, col quale approfondire, grazie alle guide appositamente formate, i temi inerenti l'evoluzione del costume: dai materiali alle forme stilistiche, dalle tecniche di tintura a quelle di tessitura, dall'haute couture alla nascita del prêt à porter. Un viaggio immersivo e completo per chi vuole avere la possibilità di affrontare da vicino una tematica complessa e affascinante come la storia della moda tra il XVII e XXI secolo.



Palazzo Morando

V.le Miramare, 34151
Via Sant'Andrea, 6 - 20121
Milano

Info e prenotazioni

Ufficio scuole

848 082 408

Le attività didattiche si intendono per gruppo classe, salvo limitazioni diverse che saranno indicate al momento della richiesta.

Il costo dei biglietti di ingresso, ove previsti, si intende pro capite.

 iscriviti al gruppo
EduCulture -
Incontriamo gli insegnanti



Scopri
CoopCulture Education





CO | **CULT**
OP | **URE**

