

EduCulture

Programmi per le scuole
2024/2025

Musei Reali
di Torino



Indice

- P.04** Premessa
- P.08** Dig-Culture
- P.10** Scelti per voi
- P.12** Musei Reali di Torino
- P.19** 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.

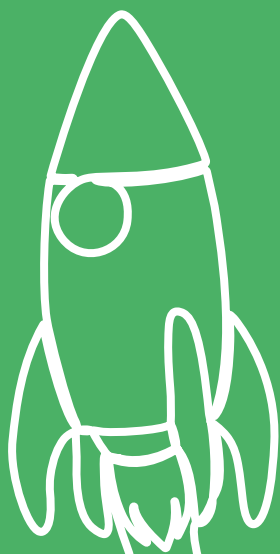
In un distopico scenario iniziale da fine del mondo, T-AI è un Robot-Intelligenza artificiale, che detiene la coscienza e la conoscenza del mondo.

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.

Scelti per voi



Una selezione delle proposte più originali e innovative: percorsi tematici, laboratori e attività accessibili a tutti.

Il cammino dell'acqua

-  Torino - Centro città
-  Scuola secondaria 
-  Itinerario tematico
-  120'
-  Euro 160,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso gratuito

Un interessante tour per ricostruire il percorso che l'acqua compie in città. Da piazza Carlo Felice, dove è avvenuta l'inaugurazione del primo acquedotto il 6 marzo 1859, arriveremo alla sede della S.M.A.T. in corso XI Febbraio. Lungo il tragitto si osserveranno le fontane antiche e moderne, si racconterà dell'evo-luzione degli acquedotti dall'epoca romana a oggi at-traverso leggende e testimonianze archeologiche e naturalmente non potranno mancare i tipici Toret torinesi. Il percorso attraversa le principali piazze della città, fornendo quindi anche l'occasione per un approccio orientativo della città



MUSEI REALI DI TORINO



Benvenuto a Palazzo

 Scuola primaria, Scuola secondaria

 Visita didattica generale

 90'



 Euro 90,00 gruppo classe


 Biglietto d'ingresso gratuito under 18

Una visita guidata alla scoperta delle collezioni e degli ambienti del Palazzo Reale di Torino. La visita verrà tenuta con un linguaggio ed una forma adeguata all'età dei partecipanti

il nostro benvenuto

Ricevimento a Corte!

 Scuola dell'infanzia, Scuola primaria (I classe) 

 Visita performativa


 120'

 Euro 120,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito


Il Laboratorio di "Giocodanza® - Educazione all'ascolto e al movimento" utilizza le modalità del gioco di movimento, del gioco simbolico e dell'espressione corporea. Il programma è basato sul metodo "IMPARARE GIOCANDO"® (ideato da Marinella Santini, autrice del metodo Giocodanza®) dove viene lasciata assoluta libertà di espressione, risvegliando e coltivando l'immaginazione e la fantasia. In questa attività speciale, progettata da un'insegnante certificata, caleremo le peculiarità di questo metodo nello scenario dei Musei Reali di Torino; proveremo a immergerci nell'atmosfera magica dei balli di corte e esploreremo insieme movenze e ritmi di un tempo lontano.

Il cammino dei diritti

 Scuola secondaria 

 Visita tematica di approfondimento


 90'


 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito under 18


Le sale del Palazzo Reale in cui visse il re Carlo Alberto sono il punto di partenza di un percorso che, partendo dalla monarchia assoluta, conduce all'attuale Costituzione Italiana. Nel gioco che completa l'incontro, ogni studente si immedesimerà in un personaggio appartenente a un certo periodo storico, sperimentando l'importanza dei diritti e la loro evoluzione nel tempo.

Misteri Reali

 Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado 

 Escape room

 120'

 Euro 130,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito under 18

Immaginiamo di tornare indietro nel tempo...

È 13 aprile 1842, Palazzo Reale è palcoscenico di un evento straordinario: più di 1.500 fra dame e cavalieri partecipano al grande ricevimento per il matrimonio tra l'erede al trono Vittorio Emanuele e Maria Adelaide d'Asburgo Lorena. Per l'occasione, ognuno ha scelto un personaggio storico da rappresentare, con il proprio costume. Tra i molti doni offerti alla giovane coppia di sposi spicca una tavola dal soggetto benaugurale. I giocatori, divisi in squadre, dovranno risolvere gli

enigmi che li porteranno a ritrovare la preziosa mensa e con essa la chiave per tornare al tempo presente.



Benvenuto al Museo di Antichità

 Scuola primaria, Scuola secondaria   

 Visita didattica e laboratorio

 90'




 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito under 18

il nostro benvenuto

Una visita guidata alla scoperta delle collezioni del Museo di Antichità. La visita verrà tenuta con un linguaggio ed una forma adeguata all'età dei partecipanti e verrà selezionato, in accordo con gli insegnanti, il percorso più adatto per ciascuna classe. È possibile richiedere in fase di prenotazione approfondimenti su specifiche opere o sezioni museali

C'era una volta Torino

 Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado  

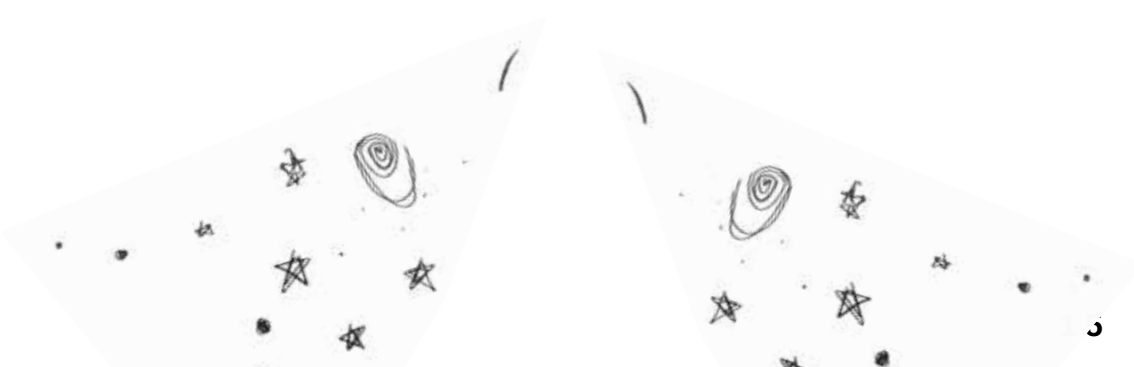
 Itinerario tematico

 120'

 Euro 130,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito under 18

Un percorso di visita dentro e fuori dal Museo alla scoperta della Torino dell'epoca romana, tra architetture ed oggetti che raccontano la vita dei nostri antenati. Dalla Porta Palatina fino al Teatro Romano i partecipanti verranno coinvolti in un viaggio attraverso i secoli per ricostruire il passato della città



Benvenuto in Galleria Sabauda

 Scuola primaria, Scuola secondaria 

 Itinerario tematico

 90'



 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito under 18

il nostro benvenuto

Una visita guidata alla scoperta delle collezioni della Galleria Sabauda. La visita verrà tenuta con un linguaggio ed una forma adeguata all'età dei partecipanti e verrà selezionato, in accordo con gli insegnanti, il percorso più adatto per ciascuna classe. È possibile richiedere in fase di prenotazione approfondimenti su specifiche opere o sezioni museali.

Fiori e foglie a colori

 Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado 

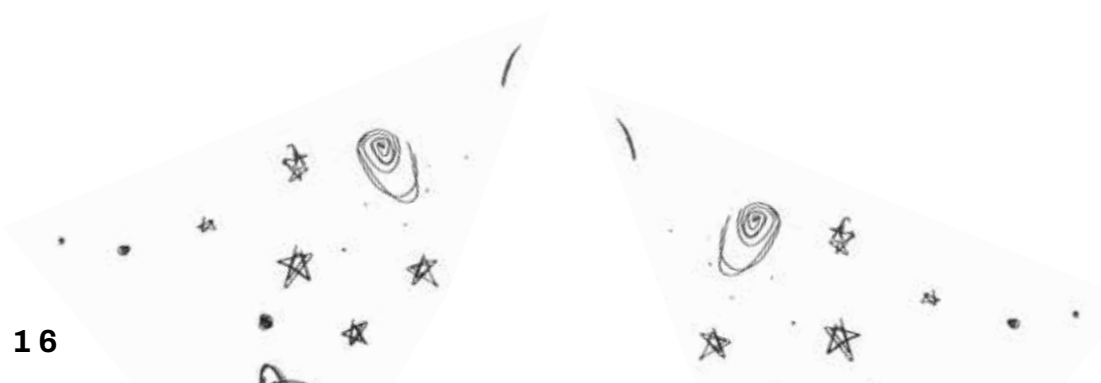
 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 130,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito under 18

Nelle collezioni della Galleria Sabauda sono custodite opere preziose in cui la natura è protagonista, così come è protagonista degli splendidi Giardini Reali. In un percorso tra arte e realtà i ragazzi e le ragazze saranno stimolati ad osservare come diversi artisti hanno rappresentato fiori, foglie e frutti. In laboratorio, analizzando elementi vegetali dal vivo i partecipanti saranno chiamati a cimentarsi nell'arte dell'acquerello botanico





Guercino in CAA



Musei Reali di Torino



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita didattica in CAA



90'



Euro 90,00 gruppo classe



Biglietto d'ingresso gratuito under 18

Nelle collezioni della Galleria Sabauda si conserva un nucleo notevole di opere di Giovanni Francesco Barbieri, detto il Guercino, e della sua scuola.

Il percorso di visita è dedicato all'approfondimento di queste opere iconiche.

Per garantire un'esperienza inclusiva verrà utilizzato lo strumento della Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA), facilitando la partecipazione attiva di tutti, indipendentemente dalla presenza di eventuali fragilità o bisogni speciali.

Con il supporto della CAA, ognuno potrà esprimere le proprie idee e condividere le proprie esperienze, rendendo l'apprendimento accessibile e coinvolgente per tutti.

NOTE




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.

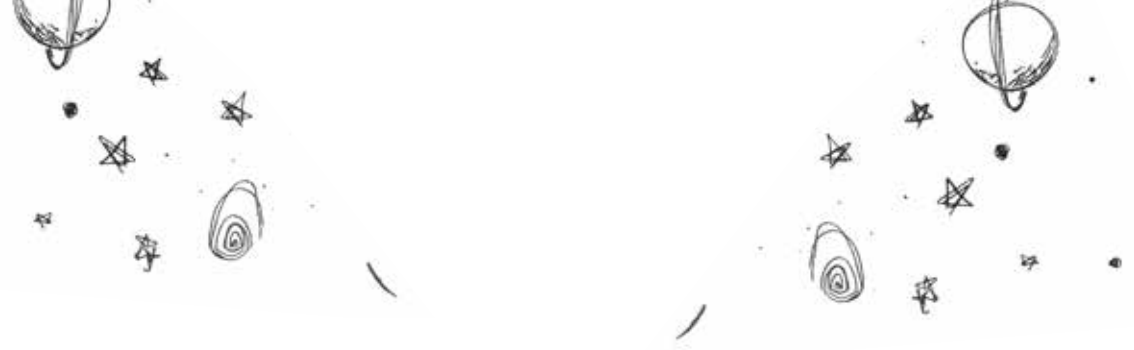
Il costo dei biglietti di ingresso, ove previsti, si intende pro capite.

 iscriviti al gruppo EduCulture -
Incontriamo gli insegnanti



Scopri
CoopCulture Education





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

