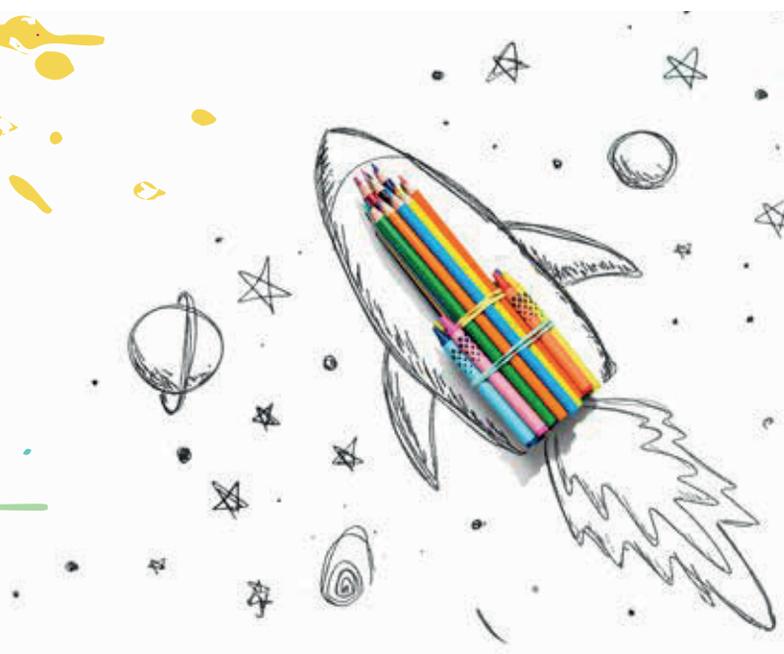


EduCulture

Programmi per le scuole
2024/2025

Castello e
Parco di Miramare



Indice

- P.04** **Premessa**
- P.08** **Dig-Culture**
- P.10** **Scelti per voi**
- P.12** **Castello e
Parco di Miramare**
- 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.

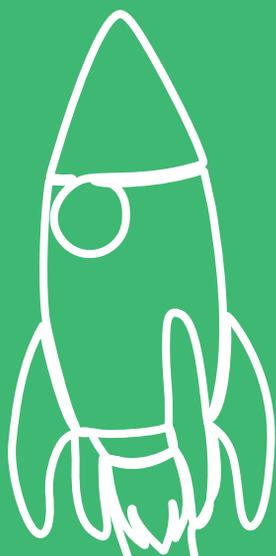
In un distopico scenario iniziale da fine del mondo, T-AI è un Robot-Intelligenza artificiale, che detiene la coscienza e la conoscenza del mondo.

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.

In visita al Castello di Miramare

 Castello e Parco di Miramare, Trieste

 Scuola primaria, Scuola secondaria

 Visita didattica in CAA

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Grazie a una guida in CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa) sarà possibile a tutti i giovani visitatori e visitatrici di fruire della bellezza del Castello di Miramare e scoprire i personaggi più famosi lo hanno abitato.

La storia di Massimiliano e Carlotta, le loro passioni, la visita sul mare, La sfinge che protegge il molo, il Parco che abbraccia il Castello.

Una visita più inclusiva per tutta la classe farà sì che l'apprendimento e la socialità siano complementari permettendo a tutti gli studenti e le studentesse, sia che abbiano bisogni comunicativi complessi che difficoltà con la lingua italiana, di vivere tranquillamente il percorso al Castello insieme ai compagni e agli insegnanti.



CASTELLO E PARCO DI MIRAMARE



Benvenuti al Castello e Parco di Miramare

 Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria

 Visita didattica generale

 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

La visita mira a dare il Quadro generale storico artistico del Castello. Verranno raccontati i momenti salienti della vita di Massimiliano e Carlotta e di un altro inquilino importante del castello, il Duca D'Aosta. Un passaggio finale verrà fatto al Parco, meteo permettendo, per mettere in luce le provenienze e le idee di Massimiliano nella creazione di uno spettacolo di botanica ora ancora più complete.

ArteNatura

 Scuola primaria 

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Nelle collezioni del Castello di Miramare sono custodite opere preziose in cui la natura è protagonista, così come è protagonista degli splendidi Giardini. In un percorso tra arte e realtà i bambini e le bambine saranno stimolati ad osservare come diversi artisti hanno rappresentato fiori, foglie e frutti. In laboratorio, analizzando elementi vegetali dal vivo, le classi saranno chiamate a cimentarsi nell'arte dell'acquerello botanico.

Il più bel giardino

 Scuola dell'infanzia 

 Visita tematica

 60'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Una visita immersiva e sensoriale condurrà i bambini e le bambine all'interno dello spazio verde del Parco: fiori, alberi da frutto, piante rare che provengono da terre lontanissime, fontane ma anche piccoli insetti, abitanti curiosi e il profumo del mare. Il percorso verrà svolto in modalità narrativa con una mappa da personalizzare tramite il frottage ed il grattage.

Erbe mitiche

 Scuola dell'infanzia 

 Visita didattica e laboratorio

 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito



Le erbe sono custodi di storie affascinanti e misteriose, spesso intrecciate con miti antichi e leggende. Nel contesto di questo Parco, valorizzare queste caratteristiche può trasformare l'esperienza dei piccoli visitatori e visitatrici, rendendo il luogo non solo un ambiente naturale, ma anche un palcoscenico per racconti e scoperte affascinanti.

A seguire, in laboratorio, creeremo insieme un erbario mitico. L'attività si concluderà con la realizzazione di una compressa di semi da spargere nel giardino della scuola!



World green tour

 Scuola primaria 

 Visita tematica

 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Il Parco accoglie al suo interno numerose specie vegetali provenienti da diversi Paesi del mondo: ginkgo, abete di Spagna, cipresso messicano...ma sappiamo come si dice albero in tedesco? E foglia in inglese? Scopriremo insieme le origini e le storie legate alle diverse specie vegetali e impareremo nomi e qualche vocabolo naturale nelle lingue dei loro paesi di provenienza.

Il sogno di Massimiliano

 Scuola secondaria di I grado 

 Visita didattica generale

 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Scigno prezioso della visione tra mare e cielo dell'arciduca Ferdinando Massimiliano D'Asburgo, la visita si concentra sulla primigenia idea di realizzazione del Castello per approfondirne la storia, passando per l'intervento di Carl Junker e continuando negli spazi esterni in un percorso volto ad analizzare i punti architettonici e botanici più importanti del Parco.

Chi ha fermato il tempo

 Scuola secondaria di I grado 

 Visita gioco

 75'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Una divertente caccia al particolare attraverso le sale del Castello per trovare il vero tempo di Miramare. Grazie a dettagli curiosi i partecipanti potranno carpire tutti i segreti degli orologi del Castello e lasciarsi affascinare dalla magia del tempo misurato e della collezione di Massimiliano.

Forme, linee, intrecci, decori

 Scuola secondaria di II grado 

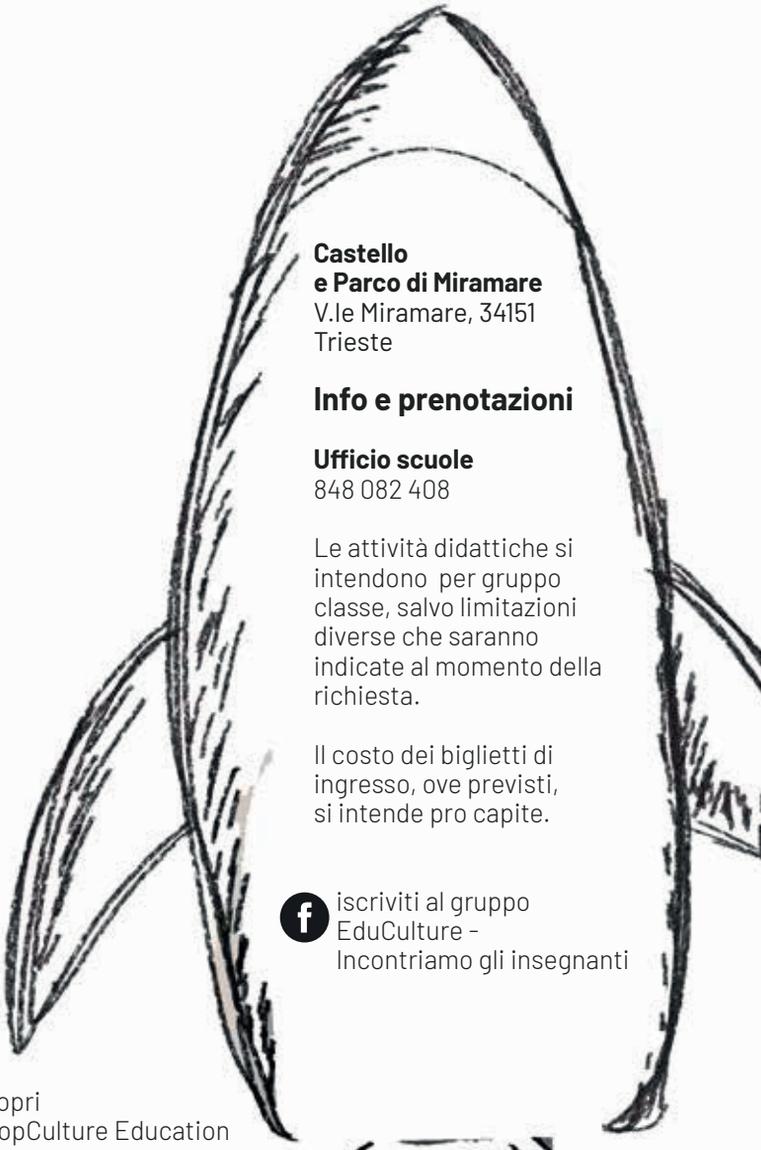
 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Una visita laboratorio che amplia il modo di vedere l'arte e la natura, che si fondono in un manufatto a stampa. I ragazzi e le ragazze sono quindi invitati ad osservare particolari delle sale del Castello che hanno un significato iconografico o decorativo, a crearne dei veloci schizzi e ad apprendere il loro significato. Una visita insolita che porta alla conoscenza dei principali dettagli delle decorazioni e la loro produzione tecnica.



**Castello
e Parco di Miramare**
V.le Miramare, 34151
Trieste

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**

