

Agenzie

Galleria Estense

Ordini scolastici

Scuola primaria,
Scuola secondaria I grado,
Scuola secondaria II grado

Classi

Scuola prim. classe I,
Scuola prim. classe II,
Scuola prim. classe III,
Scuola prim. classe IV,
Scuola prim. classe V,
Scuola sec. I grado classe I,
Scuola sec. I grado classe II,
Scuola sec. I grado classe III,
Scuola sec. II grado classe I,
Scuola sec. II grado classe II,
Scuola sec. II grado classe III,
Scuola sec. II grado classe IV,
Scuola sec. II grado classe V

Anno scolastico

2024/25

456 - Museo in gioco: game e sfide per conoscere l'arte

Finalità

Favorire la socialità e l'integrazione dei nuovi gruppi classe svolgendo attività comuni, ma estremamente socializzanti fin dal primo giorno di scuola, quali possono essere le attività ludico-educative in spazi inusuali, come il Museo Lapidario Estense o il Palazzo Ducale di Sassuolo.

Referente

Galleria Estense Ufficio Servizi Educativi
Paola Bigini tel. 059 4395715
paola.bigini@cultura.gov.it

Modalità di prenotazione

Adesione.

Sarà il referente a contattare la scuola per concordare una data.

Modalità di pagamento

Nel caso in cui non si utilizzi il contributo del Comune, il pagamento dell'itinerario potrà essere corrisposto SOLO CON BONIFICO. Si ricorda che le Gallerie Estensi NON sono legittimate ad emettere fattura. Gli interessati possono richiedere il rilascio della quietanza di avvenuto pagamento inviando apposita richiesta all'indirizzo: ga-esten.servizieducativi@cultura.gov.it

Pagamento con bonifico:

Estremi del c/c su cui versare l'importo dovuto: Codice IBAN: IT 40 J 02008 12930 000103961018 intestato a: Gallerie Estensi con sede in Modena Largo Porta S. Agostino, 337 Indicare il titolo dell'itinerario didattico, data e orario.

Copia del bonifico di pagamento dovrà essere inviato per posta elettronica ai seguenti indirizzi:

francesco.gambadoro@cultura.gov.it

costanza.carone@cultura.gov.it

paola.bigini@cultura.gov.it

Copia del bonifico dovrà essere esibita in biglietteria il giorno della visita.

Note

L'itinerario è rivolto anche a quelle scuole d'infanzia in cui sono presenti sezioni frequentate da bambini di età non omogenea. Si ricorda di segnalare, al momento della prenotazione, la partecipazione di studenti con disabilità.

Caratteristiche

Titolo: Visita e Laboratorio 1

Descrizione:

LAPIDARIUM GAME MODENA

Quest'attività innovativa è pensata per coinvolgere e attraverso il gioco creare dinamiche di conoscenza, sinergia e collaborazione all'interno del gruppo classe facendo familiarizzare i ragazzi con gli spazi e le opere presenti all'interno del Museo Lapidario Estense. La finalità di questo percorso è infatti duplice: da un lato appassionare alla Storia, dall'altra creare e rafforzare legami attraverso la cooperazione e il lavoro di gruppo. Il fascino del luogo e dei reperti storici e la presenza di riproduzioni storiche di abiti e oggetti proietteranno i ragazzi all'interno della Storia, della quale diventeranno loro i protagonisti. Due operatori in abiti storici accompagneranno i ragazzi in un viaggio nel tempo di circa 2300 anni: suddivisi nei due popoli dei Galli Boi e dei Romani dovranno cooperare per completare giochi ed enigmi ispirati ai reperti presenti in Lapidario che li porteranno a scoprire usi e costumi degli antichi popoli. Lo scopo del gioco sarà superare le varie prove sparse all'interno degli spazi museali per giungere tutti insieme alla conclusione dell'intero gioco e scoprire la soluzione alla minaccia della siccità che attanaglia i popoli dei Galli Boi e Romani entro 75 minuti.

Dove: Sala piano terra Piazza Sant'Agostino 337

Tempi: 75'

Costo per classe: 60 €

Obbligatoria: No

Titolo: Visita e Laboratorio 2

Descrizione:

DUNGEON & D'ESTE: ALLA SCOPERTA DEI SEGRETI DI PALAZZO

Stimoliamo la cooperazione, la socialità e il ragionamento logico con una serie di avventurose sfide per scoprire i segreti del Palazzo e... arrivare fino all'ultima stanza!

Quanti segreti può nascondere una residenza ducale? Tantissimi! Per scoprirli tutti, occorre aguzzare vista e ingegno, unire le forze e lanciarsi nel gioco. Il tutto, immersi nella bellezza di sale affrescate, immensi corridoi e spazi sontuosi.

Suddivideremo la classe in gruppi e proporremo un entusiasmante gioco immersivo in stile Dungeon Crawler, nel contesto unico del Palazzo Ducale. Per avanzare di stanza in stanza, gli alunni dovranno collaborare per risolvere enigmi e superare prove. Ogni stanza presenterà sfide diverse che richiederanno abilità logiche e cooperative, incentivando la comunicazione e la costruzione di relazioni positive.

Dove: Sassuolo, Palazzo Ducale

Tempi: 1.30 h

Costo per classe: 60 €

Obbligatoria: No
