

conquistammi

BAMBINI E BAMBINE ALLA CONQUISTA DELLA BELLEZZA DELLA CITTÀ
PER COLTIVARE CONOSCENZA E AMORE VERSO IL LUOGO IN CUI VIVONO



Finalità e obiettivi

Educare al patrimonio artistico e culturale in modo attivo, inclusivo ed esperienziale, sfruttando le risorse della città come strumenti per generare consapevolezza e senso di appartenenza nei cittadini di domani

Destinatari

Bambini, bambine e insegnanti della scuola primaria

Strategie e strumenti

Ad ogni classe viene offerto un **percorso educativo che si sviluppa per tutto l'anno scolastico** e comprende:

- **4 uscite in musei cittadini** con attività educative interattive
- **Lavoro in classe** soffermandosi su momenti di riflessione e condivisione
- **Materiale didattico** a supporto del percorso



Anno Scolastico 2025/26

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI SECONDE

ConquistaMi pone l'accento sui luoghi della città, sulla percezione dello spazio e sullo spostamento attivo e consapevole per raggiungere ogni meta.

I bambini e le bambine diventano esploratori in partenza per una missione alla conquista della propria città.

Il movimento – inteso in senso fisico, emotivo e cognitivo – è il presupposto fondamentale per l'esplorazione e la crescita, e rappresenta quindi il denominatore comune di tutte le attività di ConquistaMi. Il movimento è spostarsi nello spazio, ma è anche creare un legame, provare un'emozione, condividere un'idea.

Calendario delle missioni



1

2

3

4



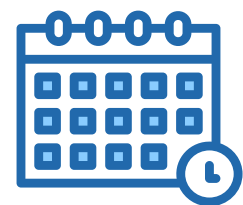
Progetti

Tempo in
movimento

Idee in
movimento

Emozioni in
movimento

Acque in
movimento



Periodo

Ottobre 2025

Gennaio 2026

Marzo 2026

Maggio 2026



Luogo

Galleria d'Arte
Moderna

Museo della
Scienza e delle
Tecnologia

Gallerie
d'Italia

Acquario Civico di
Milano

Programma delle missioni



8:30 - partenza da scuola

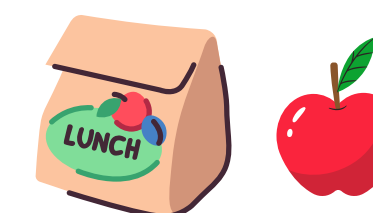


9:30 - passeggiata di scoperta verso la meta

10:30-13:00: attività educative interattive

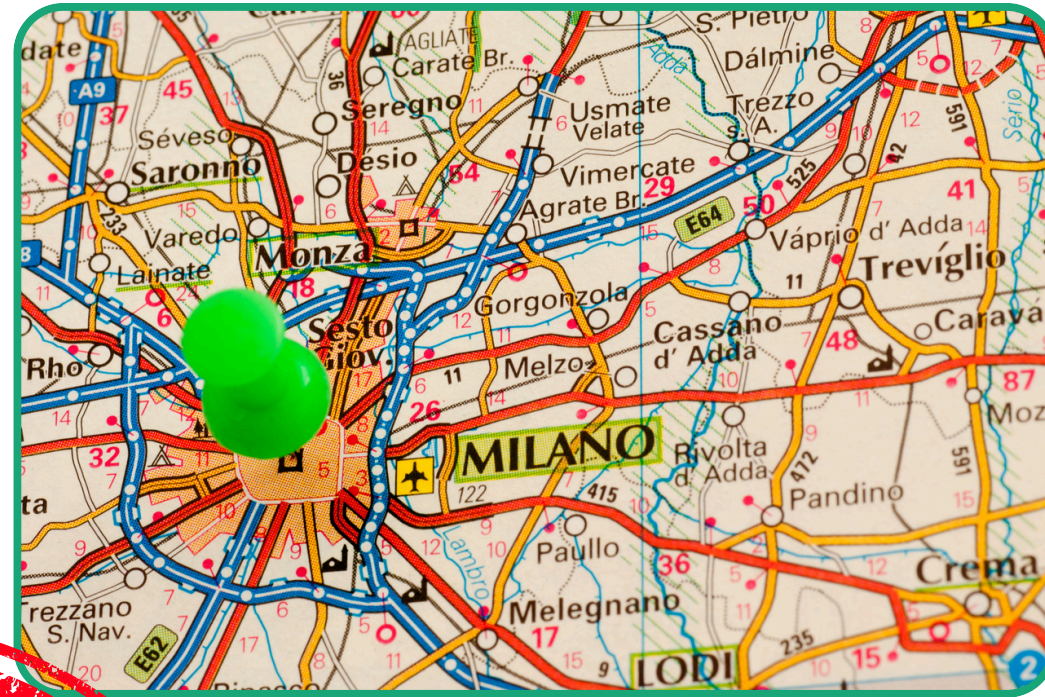


13.00/14:00 pranzo al sacco o rientro a scuola



NB: il programma, gli orari e le destinazioni indicati possono subire modifiche in base alle effettive disponibilità delle attività museali previste e agli accordi con le scuole coinvolte

Il Kit ConquistaMi



MAPPA DA APPENDERE IN CLASSE
Per tracciare le esplorazioni



PASSAPORTO DELL'ESPLORATORE
per note e timbri di ConquistaMi per ogni missione compiuta

GALLERIA D'ARTE MODERNA

TEMPO ...IN MOVIMENTO

Step 1 - PASSEGGIATA

Passando dai Giardini di Porta Venezia e costeggiando il Museo di Storia Naturale, arriviamo alla GAM!

Step 2 - ATTIVITÀ MUSEALE

LE FORME DELL'ARTE

Le opere d'arte a volte hanno forme misteriose, non sempre facili da decifrare. Parlano un linguaggio che non ha parole ma che, comunque, trasmette messaggi: saremo noi a dover scoprire quali! Imitandole con i nostri corpi proviamo ad interpretarle, per diventare veri detective dell'arte!

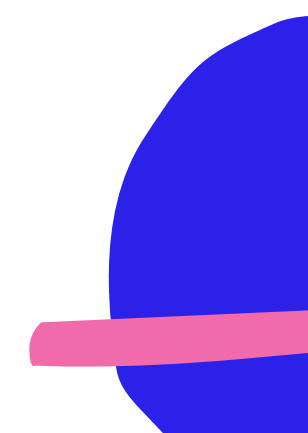
Step 3 - ATTIVITÀ PSICOMOTORIA

L'ARTE SIAMO NOI!

Dopo essere diventati esperti d'arte, diventiamo opere d'arte, giocando nel parco a creare composizioni individuali o di gruppo, ma sempre in movimento! A cura della Fondazione Valter Longo.

Step 4 - PRANZO AL SACCO

Fornito dalla mensa scolastica o dalle famiglie



MUSEO DELLA SCIENZA E DELLA TECNOLOGIA

IDEE ...IN MOVIMENTO

Step 1 - PASSEGGIATA

Partendo dalla Basilica di Sant'Ambrogio, arriviamo all'antico monastero di San Vittore, oggi sede del museo scientifico tecnologico più grande e visitato d'Italia!

Step 2 - ATTIVITÀ MUSEALE

TUTTI A BORDO, SI SALPA

Viviamo un'avventura tra velieri, brigantini e transatlantici. A partire dai racconti di un vecchio lupo di mare ascoltiamo le storie delle grandi navi del Museo e i segreti della navigazione.

AVVENTURE A BORDO

Saliamo a bordo di un'antica caravella, vestiamo i panni dell'equipaggio e immergiamoci nell'avventura di un grande viaggio. Esploriamo la nostra nave, gli strumenti di bordo e prepariamoci ad attraversare l'oceano. Le mappe, la bussola e le stelle orienteranno il nostro viaggio, il comandante ci guiderà nella navigazione. Mari in burrasca, gabbiani e topolini animeranno il nostro viaggio per mare.



GALLERIE D'ITALIA

EMOZIONI ...IN MOVIMENTO

Step 1 - PASSEGGIATA

Passando da Piazza Duomo, percorriamo la Galleria Vittorio Emanuele, ammiriamo Piazza della Scala e giungiamo infine di fronte al maestoso Palazzo sede delle Gallerie d'Italia, la nostra meta!

Step 2 - ATTIVITÀ MUSEALE

EMOZIONIAMOCI + LABORATORIO

Che cosa sono le emozioni? Gioia, paura, noia, rabbia, tristezza... Dopo un momento d'accoglienza e conoscenza, grazie a un divertente percorso nelle collezioni museali i bambini iniziano a prendere confidenza con i sentimenti, grazie all'arte. Al termine del percorso i bambini saranno coinvolti in un laboratorio in cui costruiremo un quaderno delle emozioni che possa rappresentare l'esperienza fatta insieme.





CLASSI
SECONDE

4

ACQUARIO CIVICO DI MILANO

ACQUE ...IN MOVIMENTO

Step 1 - PASSEGGIATA

Ci troviamo alla fontana davanti al Castello Sforzesco e lo attraversiamo, guardando tutto quello che ci circonda; passando dal Parco Sempione arriviamo all'Acquario Civico, la nostra ultima missione!

Step 2 - ATTIVITÀ MUSEALE

MESSAGGI IN BOTTIGLIA - VISITA GUIDATA

Guidati dalla lettura di alcuni messaggi portati dal mare, si procede all'esplorazione delle vasche e delle specie più significative in esse contenute.

DETECTIVE DA SPIAGGIA - LABORATORIO

Le onde del mare portano a riva curiosi e interessanti reperti che spesso non è semplice identificare. Un laboratorio di manipolazione, osservazione e indagine accompagnerà i bambini alla scoperta dei viventi che abitano gli ambienti marini.

Step 3 - YOGA "SUBACQUEO" NEL PARCO

IN FONDO AL MAR...

Con un maestro di yoga qualificato impariamo a conoscere il nostro corpo e a imitare il movimento sottomarino di animali e piante. A cura della Fondazione Valter Longo.

Step 4 - PRANZO AL SACCO

Fornito dalla mensa scolastica o dalle famiglie