

LA MACCHINA DEL TEMPO
MUSEO STORICO ALFA ROMEO



Offerta Didattica

2017-2018

Arese - Milano

Anno scolastico 2017-2018

Index

■ **Il Museo: sicurezza, flessibilità, cultura**

pag. 3

■ **La Didattica**

pag. 4

■ **Offerta Formativa**

pag. 5

■ **Personale Docente**

pag. 22

■ **Prezzi & Prenotazioni**

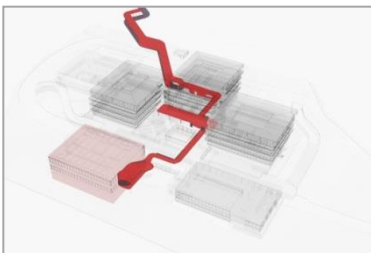
pag. 23

■ **Contatti ed informazioni**

pag. 24



Molto più di un Museo: un luogo in cui la storia dell'Alfa Romeo si incontra con la società, la cultura, l'economia, la tecnologia, il design e tutti gli aspetti che hanno caratterizzato l'Italia, l'Europa ed il mondo. Dal 1910 al futuro.



Sicurezza

Il Museo è un'area sicura, moderna, attrezzata, delimitata e sorvegliata.

Flessibilità

I percorsi, le sale e gli orari possono essere gestiti con la più totale flessibilità.

Comfort

Dal parcheggio, tutti i passaggi ed i percorsi sono sicuri, al coperto e climatizzati

Praticità

Parcheggio interno e sorvegliato per i bus, bookshop e bar-ristorante (menù convenzionato).



Divertimento

Una zona del Museo multimediale ed interattiva: dove istruzione ed intrattenimento si incontrano per un'esperienza formativa indimenticabile.

Un programma per ogni età:

- Scuola dell'infanzia
- 1°-2° Scuola Primaria
- 3°-4°-5° Scuola Primaria
- Scuola Secondaria di Primo grado
- Scuola Secondaria di Secondo grado
- Università e Master

Tre tipologie di attività:

- Visita didattica tematica
- Laboratorio didattico
- Workshop

Flessibilità:

- Le attività possono essere svolte separatamente o insieme.
- I programmi possono essere adattati, modificati o studiati appositamente in una collaborazione fra Museo e Docenti.
- *I laboratori possono avere diversa durata e complessità a seconda delle esigenze dei docenti.*

Scuola dell'Infanzia

#MANUALITA'

#FANTASIA

#ECOSOSTENIBILITA'

#CREATIVITA'



Scuola dell'Infanzia

VISITE DIDATTICHE

1. «C'ERA UNA VOLTA: GIULIETTA E ROMEO»

Uno degli strumenti più antichi di sempre per far scoprire il Museo: la favola. E' attraverso il racconto favolistico che Alfa Romeo si farà conoscere e riconoscere, perché tutto può essere insegnato, raccontato e compreso; l'importante è trovare la chiave di comunicazione giusta con l'interlocutore (versione semplificata).

2. «LA STORIA DEI NONNI»

Qualunque bambino si sarà sentito raccontare dai nonni le storie della loro infanzia e dell'adolescenza. Un racconto attraverso le auto per comprendere e per assaporare con la vista e l'udito, quello che i nonni hanno vissuto: un'epoca magica, fatta di cambiamenti e sviluppo (versione semplificata).



Scuola dell'Infanzia

LABORATORI DIDATTICI

1. «C'era una volta... costruisco riciclando!»

In un'epoca dove l'ecosostenibilità e il riciclaggio sono tematiche cruciali per la salvaguardia del pianeta, il nostro obiettivo è quello di avvicinare i bambini a questo argomento. Lo faremo raccontando la favola di Alfa Romeo e cercando di sviluppare la fantasia dei protagonisti attraverso la realizzazione di un prototipo di un' "ALFA" costruita con materiali di riciclo di uso comune (versione semplificata).

2. «Una macchina a colori!»

Dall'ispirazione, che arriva da input interni ed esterni al Museo, all'ideazione. Creare un colore unico, come quello della Nuvola, prototipo Alfa Romeo. Giocare con i colori primari, usare la fantasia e sperimentare: è così che si crea un'auto personalizzata, frutto di impegno, intuito e creatività.



1° - 2° Scuola Primaria



#CREATIVITA'

#MANUALITA'

#FANTASIA

#INTRAPRENDENZA

#GIOCO DI SQUADRA

1°- 2° Scuola Primaria

VISITE DIDATTICHE

1. «C'ERA UNA VOLTA: GIULIETTA E ROMEO»

Uno degli strumenti più antichi di sempre per far scoprire il Museo: la favola. E' attraverso il racconto favolistico che Alfa Romeo si farà conoscere e riconoscere, perché tutto può essere insegnato, raccontato e compreso; l'importante è trovare la chiave di comunicazione giusta con l'interlocutore.

2. «LA STORIA DEI NONNI»

Qualunque bambino si sarà sentito raccontare dai nonni le storie della loro infanzia e dell'adolescenza. Un racconto attraverso le auto per comprendere e per assaporare con la vista e l'udito, quello che i nonni hanno vissuto: un'epoca magica, fatta di cambiamenti e sviluppo.



1°- 2° Scuola Primaria

LABORATORI DIDATTICI

1. «C'era una volta... costruisco riciclando!»

In un'epoca dove l'ecosostenibilità e il riciclaggio sono tematiche cruciali per la salvaguardia del pianeta, il nostro obiettivo è quello di avvicinare i bambini a questo argomento. Lo faremo raccontando la favola di Alfa Romeo e cercando di sviluppare la fantasia dei protagonisti attraverso la realizzazione di un prototipo di un "ALFA" costruita con materiali di riciclo di uso comune.

2. «L'auto dei nonni... ripercorro la storia»

Scoprire un mondo che ci siamo sentiti solo raccontare: i giochi dei nonni. Quei giochi, privi di elementi tecnologici, che loro hanno costruito da soli, solo per giocare. Un tuffo nel passato, per comprendere ciò che era ed apprezzare maggiormente ciò che si ha (versione semplificata).

3. «Puzzle ... un'auto tutta mia»

Un rompicapo a formato di bambino. Un gioco di gruppo per sviluppare l'intuito e la logica, che diventa animato, per vivere la magia di un'auto d'epoca.



3° - 4° - 5° Scuola Primaria

#RICERCA



#CREATIVITA'

#LAVOROdiSQUADRA

#DIVERTIMENTO

#SICUREZZASTRADALE

3°- 4°- 5° Scuola Primaria

VISITE DIDATTICHE

1.«SICURI DIETRO IL VOLANTE: DALLE CORSE ALLA STRADA»

Una visita guidata tematica che racconta, attraverso le corse, gli uomini e le grandi imprese, il contributo fondamentale che la ricerca della velocità ha dato agli studi sulla sicurezza. Un'evoluzione continua, dall'invenzione dei freni ai dispositivi elettronici.

2.«L'ALFA ROMEO NEL NOVECENTO: DALLE ORIGINI AL FUTURO»

Il Marchio raccontato attraverso gli eventi, il passare del tempo, la storia. Un percorso durante il quale i bambini scopriranno le grandi imprese e i successi, che sono da sempre risultato di impegno e professionalità. Non solo nel mondo dell'automobile.



3°- 4°- 5°Scuola Primaria

LABORATORI DIDATTICI

1. «Divento mito per un giorno. In sicurezza!»

In un'epoca in cui mancano gli esempi, i miti da seguire, il nostro obiettivo è quello di regalarne uno ai bambini, seguendo le orme dei grandi piloti che hanno reso indimenticabile il marchio Alfa Romeo. Lo faremo facendo partecipare i bambini ad un percorso disegnato: una gara in cui dovranno essere rispettate le principali norme stradali, per una guida sicura.

2. «Sicurquiz»

Un gioco a squadre in cui si metterà in risalto lo spirito di gruppo e la conoscenza del Codice Stradale. L'obiettivo è quello di far sì che gli studenti, attraverso il gioco, possano accettare e comprendere al meglio le norme della strada.

3. «L'auto dei nonni... ripercorro la storia»

Scoprire un mondo che ci siamo sentiti solo raccontare: i giochi dei nonni. Quei passatempi, privi di elementi tecnologici, che realizzavano con le loro mani. Un tuffo nel passato, per comprendere ciò che era ed apprezzare maggiormente ciò che si ha.



Scuola Secondaria di Primo Grado

#LAVOROdiSQUADRA

#RICERCA

#CREATIVITA'

#CURIOSITA'

#CATALOGAZIONE



Scuola Secondaria Di Primo Grado

VISITE DIDATTICHE



1. «ALFA ROMEO. LO SPECCHIO DEL NOVECENTO»

il Novecento raccontato attraverso la storia di una grande azienda che ha attraversato i decenni, le vicende storiche, le correnti artistiche ed i costumi di ogni epoca. Le auto costituiranno lo sfondo per illustrare il costante intreccio tra industria e grandi avvenimenti, tecnologia, società (versione semplificata).

2. «LA MACCHINA DEL TEMPO: STORIA DI CAPOLAVORI»

La storia dello stile automobilistico italiano, dove Alfa Romeo è il traino che rende la produzione italiana eccellenza nel mondo. Il car design che si evolve a seconda delle epoche e dei cambiamenti sociali.

3. «ALFA ROMEO E IL TERRITORIO IN CUI SI RADICA»

La storia dell'azienda è sempre stata in stretta correlazione con il territorio, dalla prima fabbrica al Portello fino agli immensi stabilimenti di Arese. Come si sviluppa e come la presenza della «Cattedrale dei metalmeccanici» trasforma un luogo: un rapporto di interdipendenza che risulta essere una caratteristica ricorrente nelle grandi aziende (versione semplificata).

Scuola Secondaria Di Primo Grado

LABORATORI DIDATTICI



1. «Caccia al mito!»

E' sempre più difficile sorprendere i ragazzi, incuriosirli, appassionarli. Abbiamo ideato un'attività di gioco interattiva, dove ogni ragazzo sarà inserito in maniera attiva e propositiva: una caccia al tesoro a tema che non solo stimoli la ricerca di informazioni ma che dia anche gli strumenti basilari per la ricerca di archivio e la catalogazione dei beni culturali.

2. « InvestigaRomeo»

Attraverso indizi, prove da superare e ricerche all'interno del Museo, gli studenti saranno dei veri e propri investigatori. Un gioco interattivo per conoscere e scoprire aneddoti e curiosità sul marchio Alfa Romeo.

3. « Indovina Quiz!»

Grazie alle basi di car design fornite durante la visita guidata, i ragazzi, divisi in squadre, saranno in grado di competere in una gara all'ultimo secondo. Obiettivo della sfida: indovinare l'anno di nascita delle vetture che hanno fatto la storia.

4. «L'archivio storico: sussidio per il restauratore »

Gli studenti si trasformeranno in collezionisti di auto d'epoca e comprenderanno l'importanza dell'archivio storico per reperire informazioni e spunti. Un'attività divertente per scoprire un mondo poco conosciuto.

Scuola Secondaria Di Secondo Grado

- Un'offerta ampia e variegata di *visite guidate tematiche*
- Flessibilità dell'approccio docente-studente
- Possibilità di sviluppare *visite su misura*
- **Possibilità di *workshop***
- ***Alternanza scuola - lavoro***





Scuola Secondaria di Secondo Grado

VISITE DIDATTICHE

1. « STORIA DEL '900 »

La storia del Novecento raccontata attraverso la storia di una grande industria che ha attraversato i decenni, le vicende storiche, le correnti artistiche ed i costumi della società. La storia non viene raccontata a partire dall'auto, ma a partire dall'intreccio fra industria e storia, tecnologia e società.

2. « ALFA ROMEO E LO SVILUPPO DEL TERRITORIO IN CUI SI RADICA »

La storia dell'azienda è sempre stata in stretta correlazione con il territorio, dalla prima fabbrica al Portello fino agli immensi stabilimenti di Arese. Come si sviluppa e come la presenza della «Cattedrale dei metalmeccanici» trasforma un luogo: un rapporto di interdipendenza che risulta essere una caratteristica ricorrente nelle grandi aziende,

3. « L'AUTOMOBILE E LE CORRENTI ARTISTICHE DAL FUTURISMO AL CAR DESIGN »

L'auto diventa oggetto d'arte attraverso la corrente del futurismo, fino ad essere considerata oggi una vera e propria opera di arte industriale. Un racconto attraverso il Museo per scoprire le caratteristiche artistiche delle vetture, con riferimenti dedicati alle diverse fasi del car design.

Scuola Secondaria Di Secondo Grado

VISITE DIDATTICHE



4. « EVOLUZIONE DEI SISTEMI DI SICUREZZA E DI SOSTENIBILITA' NEL MONDO DELL'AUTO »

Come cambia la vettura nel corso dei decenni, seguendo l'evoluzione delle norme di sicurezza vigenti, sempre più protagoniste del mondo dell'auto.

5. « L'EVOLUZIONE DELLE PRINCIPALI COMPONENTI MECCANICHE DELL'AUTO »

Una visita che si concentra prevalentemente sullo sviluppo e il cambiamento nel corso del tempo delle principali componenti meccaniche dell'automobile, con riferimenti anche alla ricerca dei materiali di realizzazione, una delle caratteristiche che hanno portato Alfa Romeo ad essere un'eccellenza italiana.

6. « DALL'ARCHITETTURA ALLA MULTIMEDIALITA' »

Il museo come luogo di espressione dell'identità aziendale. Una struttura in continua evoluzione nel tempo, per conservare, diffondere e rendere fruibile a tutti il patrimonio di un'impresa.

Scuola Secondaria Di Secondo Grado

WORKSHOP

- 1. Alfa Romeo: come la catena di montaggio modifica un'azienda***
- 2. Car Design. Alfa Romeo icona di stile***
- 3. La multimedialità come strumento di appeal sul visitatore***
- 4. L'architettura in divenire: rendere moderno e all'avanguardia un edificio considerato patrimonio***
- 5. L'evoluzione dei sistemi di sicurezza***
- 6. L'aerodinamica***

Approfondimenti di diverse tematiche, che verranno trattati secondo il livello degli studenti partecipanti.



Scuola Secondaria Di Secondo Grado:

PROGRAMMA DEDICATO

- *Uno o più incontri per sviluppare progetti diversi in base all'indirizzo scolastico.*
- *Un PROGRAMMA DEFINITO PER OGNI INDIRIZZO DI STUDIO (linguistico, alberghiero, meccanico, grafico ...)*



Università e Master :

APPROFONDIMENTI E WORKSHOP

Possibilità di sviluppare workshop riguardanti diverse tematiche, con approfondimenti mirati per corsi universitari e post universitari.



PER INFORMAZIONI : **didattica@museoalfaromeo.com**

COMPETENZA

PROFESSIONALITA'

CORTESIA

Tutti i docenti, le guide e gli ausiliari sono personale interno del Museo Storico Alfa Romeo per garantire professionalità, competenza e cortesia agli studenti ed agli insegnanti.

Un personale appositamente formato e dedicato alle varie attività e specializzato per gestire le diverse fasce d'età: amichevole con i più piccoli, determinato con i ragazzi ed altamente professionale con gli studenti universitari e post-universitari.

PREZZI:

3 € ingresso

6 € ingresso + visita

6 € ingresso + visita + attività didattica

(il prezzo si riferisce al singolo studente)

MODALITA' di PRENOTAZIONE:

- La prenotazione ha validità solo se effettuata via e-mail all'indirizzo di riferimento
- La prenotazione è avvenuta una volta che arriva conferma da parte del Museo.

 **DOVE SIAMO**
Viale Alfa Romeo, 20020 Arese (MI) – Italia

 **02 444 25 501**

 **didattica@museoalfaromeo.com**

www.museoalfaromeo.com

 **ORARIO DI APERTURA**
Tutti i giorni dalle 10.00 alle 18.00
Chiuso il martedì.

 **In auto o Pullman**
uscita Lainate-Arese sull'Autostrada dei Laghi A8/A9.

 **il Museo si trova a soli 15 km da Milano.**
Dalla fermata dei bus a Rho Fiera (raggiungibile con il treno o con la metro – capolinea M1) :
autobus Airpullman 561

 **Aeroporto di Milano Malpensa a 31 km**
Orio al Serio a 58 km