

EDU CULTURE

Programmi per le scuole

2025/2026

Calabria



IN DI CE



Premessa.....	4
Dig-Culture.....	7
Reggio Calabria.....	9





IL MUSEO DEL FUTURO

Per l'anno scolastico 2025-2026, 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. **L'accessibilità dei progetti didattici è totale**, aperta e supportata da schede in CAA, activity book e strumenti sensoriali e tattili.

Quest'anno le novità si inseriscono nella ricerca continua di interazione con le classi e tra gli studenti stessi, nell'ottica di un continuo confronto sperimentato attraverso, per esempio, la metodologia del **debate**.

Con l'introduzione di esempi di **attività laboratoriali attive nelle biblioteche** gestite da CoopCulture è inoltre sottolineato il binomio biblioteca-scuola. Anche qui l'impronta è quella di stimolare la fantasia, suscitare stupore, creare interesse: i fruitori, che siano piccoli o adolescenti, vengono accompagnati in un viaggio letterario in luoghi sempre affascinanti attraverso la narrazione.

La proposta di CoopCulture si distingue per un approccio didattico all'avanguardia che, superando la semplice lezione frontale, mira a **trasformare l'apprendimento in un'esperienza viva e partecipativa**.

L'impegno è quello di accompagnare le nuove generazioni in un percorso di crescita culturale e personale, fornendo loro gli strumenti per diventare cittadini consapevoli e curiosi del mondo che li circonda.

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

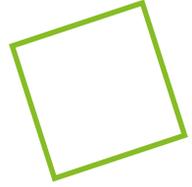
Esperienze dinamiche che collegano il patrimonio artistico e culturale al mondo contemporaneo, favorendo una scoperta attiva e stimolante.

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

Una visita ai siti archeologici e museali che coinvolge attivamente i partecipanti, offrendo una panoramica completa del luogo attraverso metodi didattici interattivi.

Visita tematica di approfondimento

Un percorso mirato che si concentra su un tema o un argomento specifico. È ideale per approfondire aspetti peculiari o per collegarsi direttamente ai programmi scolastici.

Visita in CAA

Un'attività progettata per abbattere le barriere comunicative e rendere il patrimonio culturale accessibile a studenti con difficoltà cognitive, utilizzando operatori specializzati e supporti dedicati.

Laboratorio

Un'esperienza pratica in cui gli studenti si dedicano alla manipolazione, alla creazione e all'utilizzo di strumenti e materiali didattici interattivi.

Visita didattica e laboratorio

Un'attività che combina la visita al sito con un'esperienza pratica e creativa, unendo l'apprendimento teorico con il coinvolgimento diretto.

Visita gioco

Un metodo di apprendimento ludico basato su giochi, quiz e cacce al tesoro, che permette di scoprire il patrimonio culturale in modo divertente e stimolante.

Visita performativa

Una visita che si trasforma in una performance teatrale. Il ruolo attivo può essere ricoperto dai partecipanti stessi o dallo staff didattico, attraverso una narrazione sceneggiata.

Itinerario tematico

Un percorso all'aperto che esplora aspetti storici, artistici e archeologici, aiutando a sviluppare il senso di orientamento e la conoscenza del territorio.

Escape room

Un'attività ludica che unisce il gioco di squadra alla conoscenza storico-artistica del luogo, stimolando la collaborazione e il pensiero logico.

Debate

Percorsi didattici pensati per la Scuola secondaria di II grado focalizzati sul confronto di idee. Sviluppano le capacità argomentative, l'ascolto attivo e il rispetto per le diverse opinioni, esplorando temi culturali



DIG-CULTURE. I progetti digitali

Culture in Classe

Il patrimonio culturale e la scuola si integrano in una doppia versione: digitale e reale

Una **piattaforma didattica multimediale** che integra l'esperienza reale di una visita a musei e siti archeologici con contenuti digitali. Il programma accompagna docenti e studenti in due fasi. **Prima della visita**, una lezione interattiva prepara i ragazzi con materiali multimediali. **Dopo l'esperienza**, si svolgono verifiche cognitive e un gioco a squadre per consolidare l'apprendimento e stimolare l'interazione tra gli studenti. Un modo efficace per trasformare la visita in un percorso educativo completo.

Costo € 10,00

Gen-Genesis

Un viaggio nella cultura del rispetto

Un **videogame dedicato alle scuole secondarie di II grado** che mira alla formazione dell'individuo e alla sua integrazione nella comunità, attraverso la conoscenza e il rispetto. In uno scenario distopico, i giocatori impersonano T-AI, un'intelligenza artificiale, con la missione di ricostruire la vita sulla Terra. Dovranno istruire un'immatura forma di vita umana, guidandola attraverso cinque "mondi" che rappresentano le tappe dell'evoluzione sociale, affrontando sfide che sviluppano il pensiero critico e il senso di responsabilità.



CALABRIA

Reggio Calabria

BENVENUTO AL MArRC



MArRC - Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica



75'



Euro 110,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Il percorso condotto da un archeologo mira ad illustrare le sezioni del MArRC e le sue principali collezioni nei contenuti salienti. Si partirà dal livello dedicato alla preistoria e protostoria per giungere al racconto delle città greche d'Occidente e dei Santuari ed infine alla Storia di Reghion, per concludere con la straordinaria storia dei Bronzi di Riace.

DI SIRENE, ARPIE E CAVALLI ALATI



MARRC - Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria



Scuola primaria, Scuola secondaria I ciclo



Laboratorio



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Conoscere un Museo significa viverne le storie, ma anche osservare i particolari che popolano un mondo altro, ricco, fantasioso, bizzarro. Le immagini, considerate da sole e di cui si conoscono le storie, diventano quindi il veicolo di una meraviglia speciale. Al termine del percorso, alla ricerca di queste immagini, i bambini potranno comporre il loro catalogo di animali fantastici, come l'enciclopedia di Borges, costruendo un quadernetto e arricchendolo di sagome, che sceglieranno poi come comporre e colorare. Come per gli altri laboratori, questa attività è particolarmente indicata ad un pubblico speciale grazie alla disponibilità di supporti tattili e dispositivi per persone con difficoltà cognitive o sensoriali.

IL CODICE DEL MARRC: ENIGMI DAL PASSATO



MARRC - Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria



Scuola primaria



Visita gioco



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Mystery tour a tema archeologico, con enigmi basati sui reperti del museo. I giovani investigatori del passato metteranno alla prova le loro abilità di osservazione e pensiero critico. Divisi in piccoli gruppi, esploreranno diverse sezioni del Museo per trovare indizi nascosti tra i reperti esposti, con l'aiuto delle informazioni fornite durante la visita guidata preliminare. Attraverso questa attività interattiva, i partecipanti svilupperanno competenze fondamentali come il lavoro di squadra, il problem solving e la capacità di pensare in modo creativo.

AVVENTURA NEL PASSATO: LABORATORIO DI ARCHEOLOGIA



MARRC - Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria



Scuola primaria (II-IV e V classe), Scuola secondaria di I grado



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Gli studenti avranno l'opportunità di diventare archeologi per un giorno, scoprendo molti segreti di questa affascinante professione, concentrandosi sulle tecniche di scavo, l'analisi dei reperti, la catalogazione e l'importanza di conservare il patrimonio storico e archeologico. Dopo una visita guidata nel Museo, i giovani apprendisti archeologi potranno partecipare ad un'attività di scavo simulato, familiarizzando con i concetti di stratigrafia e reperti archeologici. Sarà un'esperienza coinvolgente che li porterà a esplorare e comprendere meglio il passato.

MASCHERE E MITI



MARRC - Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Dopo una visita guidata che introduce gli studenti al teatro greco e alle sue maschere iconiche, i bambini e le bambine parteciperanno ad un laboratorio durante il quale realizzeranno le loro maschere teatrali utilizzando cartoncino e materiali decorativi. Questo laboratorio permetterà agli studenti di esplorare la cultura teatrale greca e di esprimere la loro creatività e fantasia immaginando personaggi del teatro ispirati al mondo antico.

LA GRANDE AVVENTURA DELLE COLONIE D'OCcidente



MARRC - Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria



Scuola secondaria



Visita tematica di approfondimento



90'



Euro 110,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

La colonizzazione greca è il focus di questo itinerario che si svolge nel livello B del Museo Archeologico di Reggio Calabria. Attraverso la narrazione dell'approdo e delle successive fondazioni delle città e dei santuari in Magna Grecia, la guida condurrà il gruppo alla scoperta dei vari aspetti di questo fenomeno che ha generato una importantissima civiltà: la monetazione, l'artigianato artistico, l'architettura, i culti e la struttura sociale greca in Occidente. Un viaggio straordinario alla scoperta delle nostre origini e del territorio calabrese.

IL REGALO A PERSEFONE



MARRC - Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria



Scuole di ogni ordine e grado



Visita performativa



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Scoprite il Museo Archeologico di Reggio Calabria con una visita teatralizzata dedicata al culto di Persefone. Attraverso i santuari di Medma, Hipponion e Locri, esplorerete il mito di passaggio, fertilità e morte. Ade, Ermes ed Efesto, vi guideranno in un viaggio affascinante, svelando i segreti dell'aldilà, i miti legati ai pinakes, le famose tavolette con i racconti della vita di Persefone, e ai riti sacri, e l'arte sublime della metallurgia. Un'esperienza immersiva e coinvolgente che trasformerà la storia e la mitologia in una favola viva e indimenticabile.



DI MARI E MARINAI



MARRC - Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita performativa



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Di Mari e Marinai è una suggestiva visita teatralizzata tra le sale del Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria, pensata per coinvolgere il pubblico in un'esperienza immersiva alla scoperta del legame profondo tra l'uomo e il mare, inteso non solo come ambiente naturale e fonte di approvvigionamento, ma anche come custode di storie. La narrazione attoriale darà vita a personaggi affascinanti, catapultando i visitatori in un tempo remoto. Saranno rievocate le rotte lungo le quali hanno navigato i primi coloni greci alla volta dei nuovi territori da esplorare e colonizzare, i naufraghi al seguito di Ulisse, le vicende del trasporto e del rinvenimento dei Bronzi, in un susseguirsi di avventure marittime ed epiche esplorazioni.

IL MARRC CHE VORREI



MARRC - Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria



Scuola secondaria di II grado



Debate



90'



Euro 110,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Al termine di una visita guidata al Museo ed ai suoi straordinari capolavori, gli studenti e le studentesse, divisi in due gruppi, saranno protagonisti di un dibattito istaurato per proporre idee di fruizione innovative, per esprimere opinioni su quale sarebbe il Museo che oggi i giovani desiderano e che vedrebbero adatto a tutti, anche ai pubblici multiculturali e fragili. Nessuno più dei ragazzi e delle ragazze, può farsi partecipe dei profondi cambiamenti in atto nella società, che possono riflettersi sul linguaggio museale e sugli allestimenti. Un percorso partecipativo ed avvincente, molto utile alle scuole superiori.

DEI BRONZI DI RIACE ED ALTRE MERAVIGLIE...



MARRC - Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita tematica di approfondimento



90'



Euro 110,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Un approfondimento dedicato ai celebri Bronzi di Riace, restituiti al patrimonio di tutti, che sono divenuti simbolo dell'identità culturale calabra e del Mediterraneo. Il percorso propone uno sguardo ravvicinato ai due capolavori, che affronti l'avvincente narrazione del ritrovamento, le ipotesi della provenienza, della loro interpretazione, aprendo una finestra sui culti greci, la magnificenza dei donari in bronzo nei santuari greci e il contatto della cultura greca classica con quella romana. Archeologi e storici dell'arte illustreranno, con un linguaggio trasversale, questioni storico artistiche e tecniche, la storia del gusto e la "fortuna mediatica" delle statue, per giungere al racconto del restauro e dell'ultima più moderna installazione.

INFO E PRENOTAZIONI

UFFICIO SCUOLE

848 082 408

edu@coopculture.it

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.

ENTRA NEL MONDO EDUCULTURE

Iscriviti al gruppo EduCulture-Incontriamo gli insegnanti



Resta sempre aggiornato



