

EDU CULTURE

Programmi per le scuole
2025/2026

Toscana



IN DI CE



Premessa.....	4
Dig-Culture.....	7
In Biblioteca e a Scuola.....	8
Pisa.....	14
Prato.....	18
San Miniato.....	24





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

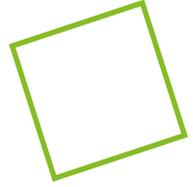
Esperienze dinamiche che collegano il patrimonio artistico e culturale al mondo contemporaneo, favorendo una scoperta attiva e stimolante.

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.

IN BIBLIO TECA E A SCUOLA

Le attività didattiche proposte sono progettate per essere svolte sia presso le biblioteche del territorio nazionale in cui CoopCulture è presente che all'interno degli istituti scolastici.

La loro flessibilità e modularità consentono un'efficace integrazione con le specifiche esigenze e i programmi didattici di ogni classe.

CoopCulture è a completa disposizione per collaborare con gli insegnanti nella definizione di un percorso su misura, finalizzato a far scoprire la biblioteca come un centro dinamico di apprendimento e crescita per gli studenti.





FIABE MATTE

 Scuola dell'infanzia, Scuola primaria

 Visita gioco

 90'

In questo laboratorio ispirato a Gianni Rodari, i partecipanti impareranno a “sbagliare” le storie. Partendo da una fiaba classica, reinventeranno la trama e i personaggi per creare una storia nuova. L'attività si articola in due fasi: invenzione – si usano parole e idee per trasformare la fiaba originale, lasciando spazio alla creatività e Illustrazione i bambini disegnano per dare vita alla loro nuova storia, creando un piccolo libro illustrato. L'obiettivo è stimolare la creatività e trasformare la lettura in un gioco, permettendo a ogni partecipante di creare la propria storia unica.

OLTRE WIKIPEDIA, NELL'ERA DELL'AI

 Scuola secondaria di I grado

 Visita gioco

 120'

In un mondo ricco di informazioni, saper distinguere le fonti attendibili è una competenza fondamentale, specialmente per studenti che si preparano a scrivere la tesina. Il laboratorio è pensato per guidare la classe a reperire informazioni utili in modo critico e consapevole. Il percorso si concentra su come sfruttare al meglio i cataloghi locali e nazionali, insegnando la ricerca avanzata con filtri e caratteri jolly. Gli studenti impareranno a gestire i documenti, scoprendo come prenotare materiali e accedere a e-book su vari dispositivi, dai PC agli e-reader, anche con i sistemi di protezione DRM. Vedranno poi come accedere a periodici e audiolibri in streaming e download e come creare liste personalizzate per i loro studi. L'incontro si conclude con un focus sulle nuove sfide del web e dell'intelligenza artificiale. Verranno fornite le competenze per distinguere le notizie attendibili da quelle false e sarà offerta una panoramica su come l'AI può diventare strumento di supporto allo studio e alla ricerca, se usata correttamente. L'obiettivo è formare studenti capaci di navigare con sicurezza nel mondo digitale, sfruttando al meglio le risorse disponibili per il loro percorso di apprendimento.

■ CON UN LIBRO SI PUÒ...



Scuola primaria (I-II e III classe)



Visita gioco



90'

Il laboratorio trasforma il libro da semplice oggetto di lettura a un'infinita fonte di possibilità, ispirandosi al testo di Irene Greco, "A cosa serve un libro". I bambini non si limiteranno a leggere, ma a esplorare l'oggetto in modi del tutto inaspettati. L'attività inizia con una sfida divertente: la classe, divisa in due squadre, si cimenterà in una gara per elencare il maggior numero di usi alternativi che si possono fare di un libro. Sarà un'occasione per liberare la fantasia e scoprire che un libro può diventare un cappello, un ventaglio o persino la casa di un insetto. Dopo la sfida, si passerà all'azione con un laboratorio di sperimentazione: bambine e bambini avranno l'opportunità di mettere in pratica le idee più creative, manipolando e trasformando dei vecchi libri in veri e propri oggetti artistici o utili. Si potranno creare segnalibri, piccole sculture o decorazioni, dando una nuova vita a ogni pagina.

■ I COLORI DELLE EMOZIONI



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita gioco



90'

Questo laboratorio, ispirato al celebre libro di Anna Llenas, è un vero e proprio viaggio alla scoperta delle proprie emozioni attraverso il colore e la creatività. Aiutiamo la classe a riconoscere, dare un nome e comprendere ciò che provano, trasformando i sentimenti in forme e colori. L'obiettivo è far sì che il disegno diventi strumento per esplorare il mondo interiore, imparando a dare un'identità viva alle sensazioni e a distinguerle, dalla gioia alla rabbia. L'attività stimola l'espressione emotiva, offrendo un modo sicuro e positivo per comunicare ciò che a volte è difficile da esprimere a parole. In un ambiente giocoso e accogliente, bambine e bambini sviluppano una maggiore consapevolezza di sé, imparando ad ascoltarsi e a gestire le proprie emozioni in modo costruttivo.

STORIE IN MOVIMENTO

 Scuola dell'infanzia, Scuola primaria (I e II classe)

 Visita gioco

 90'

Per stimolare l'immaginazione dei più piccoli usiamo il Kamishibai, strumento di narrazione di origine giapponese. Si tratta di un piccolo teatrino in cui scorrono dei pannelli illustrati, ognuno dei quali rappresenta una scena della storia che viene raccontata. I bambini, totalmente immersi nelle storie, sono incoraggiati a descrivere le illustrazioni e a interagire con la narrazione. Questo non solo rende l'esperienza divertente, ma aiuta anche a sviluppare in modo naturale le loro competenze linguistiche e cognitive. Il Kamishibai trasforma la lettura in un'esperienza visiva e interattiva, capace di catturare l'attenzione e di rendere ogni racconto indimenticabile.

VIAGGIO ALLA SCOPERTA DEL FUMETTO COMICO: CONOSCI I PERA TOONS?

 Scuola secondaria di I grado

 Visita gioco

 120'

Il fumetto è un mezzo potente e versatile che combina narrazione e arte. Attraverso un breve percorso nel mondo del fumetto comico, scopriremo come questo genere possa sia divertire, sia stimolare la nostra creatività e immaginazione, offrendo al contempo un modo leggero per riflettere su temi personali e sociali.

Ispirati dal fenomeno virale dei Pera Toons, ogni partecipante si cimenterà nella creazione di una propria striscia comica. L'attività offrirà a tutti gli strumenti per dare vita a una storia umoristica, dal concept iniziale alla realizzazione grafica, mettendo alla prova la propria capacità di sintesi e di espressione visiva. Questo laboratorio è l'occasione perfetta per trasformare un'idea divertente in un'opera d'arte, sviluppando al contempo il proprio senso dell'umorismo e la propria creatività.

**PER INFORMAZIONI SU BIBLIOTECHE,
COSTI E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE**

UFFICIO SCUOLE

848 082 408

EDU@COOPCULTURE.IT

TOSCANA



BENVENUTO ALLE MURA DI PISA



Mura di Pisa



Scuola primaria, Scuola secondaria



Itinerario tematico



120'



Euro 130,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Visita guidata al camminamento in quota delle Mura urbane di Pisa, oltre 3 km di passeggiata per ammirare dall'alto il caratteristico panorama pisano da Piazza dei Miracoli a Piazzetta Del Rosso. Un itinerario che sorprende il visitatore per la bellezza dei luoghi, tra giardini recuperati, tesori archeologici ed artistici. Partenze a scelta da Piazza del Rosso o da Torre Santa Maria o intermedie.

FANTI PER UN GIORNO



Mura di Pisa



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria (I - II classe)



Visita didattica e laboratorio



90'



Euro 5,00 a studente
Biglietto d'ingresso gratuito

C'era una volta una città cinta da grandi mura..." Attraverso un racconto animato i bambini e le bambine si approcceranno alla storia di Pisa in epoca medievale. Costruiranno una parte di armatura e, trasformati in giovani fanti, si dedicheranno a proteggere dall'alto del Bastione la città di Pisa.

ROMANI IN PISCINA: LE TERME E I MOSAICI



Mura di Pisa



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



Visita didattica e laboratorio



90'



Euro 5,00 a studente

Biglietto d'ingresso gratuito

Dalle accoglienti terrazze del Bastione del Parlascio, le Mura ci consentono di allargare la vista sull'unico sito archeologico di epoca romana ancora visibile: i cosiddetti "Bagni di Nerone". I partecipanti scopriranno la storia delle antiche terme, un luogo pubblico in cui tutti potevano ritrovarsi e socializzare. Si parlerà del funzionamento di un antico impianto termale e delle decorazioni che ornavano questo genere di edifici e si sperimenterà la realizzazione di un mosaico con materiali di riciclo.

BENVENUTO ALLA SINAGOGA DI PISA



Sinagoga di Pisa



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica generale



60'



Euro 3,00 a studente

Biglietto d'ingresso gratuito

L'attività si apre all'esterno della Sinagoga dove si ha un primo inquadramento storico e urbanistico della struttura e della sua storia. Gli spazi esterni e interni ci raccontano i cambiamenti dell'edificio legati all'evoluzione della Comunità pisana nel corso dei secoli. All'interno vengono illustrati gli elementi focali dello spazio sinagogale, dei suoi arredi e della loro funzione.

L'ALBERO DELLA MEMORIA



Sinagoga di Pisa



Scuola primaria (IV - V classe)



Visita didattica e laboratorio



90'



Euro 5,00 a studente
Biglietto d'ingresso gratuito

Attraverso la lettura ad alta voce di alcuni brani de "L'albero della memoria" conosceremo la storia di Samuele e della sua famiglia durante il periodo della Seconda Guerra Mondiale e le conseguenze delle leggi razziali. Durante la lettura i bambini e le bambine verranno chiamati a interagire in un laboratorio che li farà riflettere sulle discriminazioni e le privazioni.

100% KASHER



Sinagoga di Pisa



Scuola secondaria di I grado



Visita didattica e laboratorio



90'



Euro 5,00 a studente
Biglietto d'ingresso gratuito

Il laboratorio approfondirà attraverso immagini e schede descrittive gli aspetti del mondo alimentare ebraico; i suoi divieti, le sue ricchezze, le sue peculiarità e le regole della kasherut. I ragazzi e le ragazze, divisi in gruppi, saranno coinvolti nell'elaborazione di un menù per un ristorante kasher.

BENVENUTO AL CIMITERO EBRAICO DI PISA



Cimitero ebraico



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica generale



60'

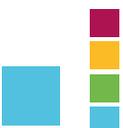


Euro 3,00 a studente

Biglietto d'ingresso gratuito

L'attività si snoda attraverso i sentieri del Cimitero Ebraico della città di Pisa. Le diverse zone e le differenze architettoniche e decorative delle tombe ci aiutano a tracciare un percorso storico-culturale sull'evoluzione della Comunità Ebraica a Pisa e ad approfondire molti aspetti che riguardano la religione ebraica e le sue regole.

Prato



BENVENUTO AL CENTRO PER L'ARTE CONTEMPORANEA LUIGI PECCI



Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica generale



90'



Euro 55,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso Euro 4,00
Gratuito fino a 6 anni

Eccentrica. Il Centro Pecci presenta una selezione dei capolavori del museo allestiti in uno spazio accogliente e accessibile. Le visite animate a misura di bambine e bambini della Scuola dell'Infanzia e Primaria, stimolano l'esplorazione polisensoriale ed emotiva degli spazi e delle opere, e sono pensate per essere una prima entusiasmante introduzione ai colori e alle forme dell'arte contemporanea. Le visite interattive con ragazze e ragazzi della Scuola Secondaria di Primo e Secondo grado mirano a sollecitare la curiosità, il dialogo e la relazione diretta con le opere e tra pari.

LA STORIA CHE CI RIGUARDA



Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci



Scuola secondaria



Visita didattica e laboratorio



90'



Euro 65,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso Euro 4,00
Gratuito fino a 6 anni

Il Centro Pecci è un luogo per riflettere sulla contemporaneità attraverso l'arte: una lente attraverso cui comprendere in modo diverso la storia e l'attualità. Attraversando le sale della collezione permanente *Eccentrica*, ragazze e ragazzi potranno approfondire la storia del Novecento, collegandola al presente: dalla Seconda Guerra Mondiale fino alla globalizzazione, internet e l'attuale cambiamento climatico, passando per la Guerra Fredda, l'allunaggio, la caduta del muro di Berlino e l'11 settembre. In laboratorio potranno rielaborare le loro riflessioni creando una mappa visiva dell'esperienza.

BENVENUTO AL MUSEO DEL TESSUTO



Museo del Tessuto



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica generale



90'



Euro 55,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso Euro 4,00
Gratuito fino a 6 anni

Il Museo del Tessuto di Prato offre un'esperienza educativa immersiva, partendo dall'archeologia industriale dell'ex fabbrica Campolmi e approfondendo i processi tessili, dalla filatura alla nobilitazione, con pannelli informativi, video interattivi, fibre e tessuti da toccare. Il patrimonio tessile del museo viene esposto a rotazione all'interno della suggestiva sala al pianoterra.

Una sezione è dedicata alla sostenibilità evidenziando l'impegno delle aziende tessili verso pratiche più responsabili e innovative. Al termine della visita la visione di un multimediale immersivo racconta la trasformazione di Prato da città degli stracci a centro della moda.

MANIFESTO SOSTENIBILE



Museo del Tessuto



Scuola secondaria di I grado



Debate



120'



Euro 65,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso Euro 4,00

L'industria della moda è tra le più inquinanti al mondo e per questo le aziende e i brand stanno adottando sempre più modelli circolari rispettosi dell'ambiente e dei diritti umani. Partendo dalla lettura dell'etichetta del proprio capo d'abbigliamento i partecipanti, divisi in gruppi di lavoro, andranno a creare un "manifesto di pensiero" con buone pratiche per sensibilizzare i propri coetanei al tema della sostenibilità. L'attività è consigliata come introduzione ai temi dell'AGENDA 2030.

BENVENUTO AL CASTELLO DELL'IMPERATORE E AL CASSERO



Castello dell'Imperatore e Cassero Medievale



Scuola primaria, Scuola secondaria



Itinerario tematico



120'



Euro 65,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso Euro 4,00

Un percorso itinerante alla scoperta delle origini della città di Prato, che include Piazza delle Carceri e i suoi monumenti principali. Un cammino dentro la storia del Medioevo a Prato: storia, arte e curiosità da scoprire tra le antiche mura del Castello dell'Imperatore e il Cassero Medievale.



PRETORIOMAP



Castello dell'Imperatore e Cassero Medievale



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Itinerario tematico



120'



Euro 65,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso Euro 4,00
Gratuito fino a 6 anni

Partendo da piazza delle Carceri e dal Castello dell'Imperatore, gli studenti e le studentesse saranno accompagnati in una passeggiata per i vicoli del centro storico di Prato, alla scoperta della storia della città, attraverso l'osservazione della sua conformazione e i principali monumenti, soffermandosi sulle architetture esterne. Al termine della visita, nell'aula didattica del Museo di Palazzo Pretorio ogni classe creerà la mappa di Prato e dei luoghi simbolo della città. L'intero percorso prevede un approccio bilingue (italiano-inglese).



BENVENUTO AL MUSEO!



Museo di Palazzo Pretorio



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica generale



120'



Euro 65,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso Euro 4,00
Gratuito fino a 6 anni

Il Museo di Palazzo Pretorio, museo della città, offre una ricca collezione di opere dal Trecento fino all'arte contemporanea. Nel 2024 arricchisce la sua collezione di nuove acquisizioni e supporti e strumenti per visitare il museo in modo interattivo, inclusivo e sensoriale. Gli studenti e le studentesse potranno esplorare il museo immergendosi nella storia e nell'arte della propria città con modalità più interattive e coinvolgenti, non solo nuovi supporti tattili ma anche azioni performativo sociali.

SENTIRE IL MUSEO



Museo di Palazzo Pretorio



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria (I - II classe)



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 65,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 4,00

Gratuito fino a 6 anni

Il Museo diventa un luogo di scoperta delle emozioni. I piccoli partecipanti vivranno il museo come uno spazio nuovo dove conoscere e riconoscere le emozioni nell'arte, partendo dalle proprie. Il percorso prevede anche un'attività in aula didattica durante la quale ognuno avrà la possibilità di esprimersi liberamente in un'opera collettiva.



Sens-Azioni



Museo di Palazzo Pretorio



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita in CAA



120'



Euro 65,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 4,00

Gratuito fino a 6 anni

Un percorso che metterà in campo i sensi per conoscere il museo con un approccio inclusivo che permette di attivare la sfera emozionale e motivazionale di ogni partecipante. L'esperienza prevede azioni che si svolgeranno tra gli ambienti del museo attraverso l'esplorazione interattiva delle riproduzioni tattilo-visive di alcune delle principali opere pittoriche e scultoree della collezione permanente, stimolazioni sensoriali di tipo olfattivo, l'utilizzo di supporti digitali e in CAA.

CREA CON IL MUSEO - PERCORSO DI CITTADINANZA ATTIVA



Museo di Palazzo Pretorio



Scuola secondaria di II grado



Debate



120'



Euro 65,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 4,00

Gratuito fino a 6 anni

Una visita al museo con un focus sull'articolo 9 della Costituzione, con la guida di un operatore museale, gli studenti e le studentesse saranno invitati ad analizzare tre concetti importanti: patrimonio, comunità, partecipazione. La riflessione sul concetto di Beni della comunità favorisce la comprensione dei diritti costituzionali individuali e delle collettività.



PERCORSO DI ARCHEOLOGIA



Area archeologica di Gonfienti e Complesso del Mulino



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



Visita didattica generale



180'



Euro 90,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso gratuito

Visita guidata all'area archeologica di Gonfienti, importante abitato etrusco di età arcaica costruito con criteri urbanistici innovativi e funzione di controllo sul territorio e scambi commerciali; il percorso include anche la visita all'esposizione permanente del complesso del Mulino, dove sono conservati i reperti relativi alle fasi più antiche del territorio circostante.

San Miniato

BENVENUTI AL MUSEO DELLA SCRITTURA: STORIA DEGLI ANTICHI SUPPORTI SCRITTORI



Museo didattico sulla Civiltà della Scrittura



Scuola dell'infanzia (5 anni), Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica e laboratorio



90'



Euro 5,00 a studente
Biglietto d'ingresso gratuito

Un viaggio nel tempo dalla preistoria al Medioevo, per comprendere l'evoluzione dei supporti scrittori e delle grafie, passando da civiltà a civiltà e sperimentando con le proprie mani gli antichi supporti e scritture (pietra, argilla, tavoletta cerata, papiro, pergamena).

IMPARO A SCRIVERE IN ETRUSCO



Museo didattico sulla Civiltà della Scrittura



Scuola primaria (III, IV e V classe)



Visita didattica e laboratorio



90'



Euro 5,00 a studente

Biglietto d'ingresso gratuito

Visita con approfondimento sulla civiltà e la scrittura etrusca. I bambini e le bambine proveranno a realizzare un'iscrizione in etrusco utilizzando delle lamine in metallo con la tecnica a sbalzo.

LO SCRIPTORIUM MEDIEVALE



Museo didattico sulla Civiltà della Scrittura



Scuola primaria (classe V), Scuola secondarie



Visita didattica e laboratorio



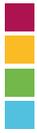
90'



Euro 5,00 a studente

Biglietto d'ingresso gratuito

In questo laboratorio saranno illustrate le diverse fasi del lavoro dei monaci in uno scriptorium medievale, dalla preparazione di un foglio di pergamena all'utilizzo della piuma d'oca come strumento scrittorio, dei vari pigmenti colorati e della foglia d'oro. Verrà poi introdotta l'arte della miniatura e al termine i partecipanti realizzeranno un capolettera miniato con le tecniche decorative apprese.



I SUPPORTI DELLA SCRITTURA "PER TUTTI"



Museo didattico sulla Civiltà della Scrittura



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria



Laboratorio



60'



Euro 5,00 a studente
Biglietto d'ingresso gratuito

In questa attività i partecipanti avranno la possibilità di manipolare gli antichi supporti e strumenti scrittori: l'argilla, la tavoletta cerata, il papiro e la pergamena. Sarà possibile per loro imparare a scrivere il proprio nome utilizzando pittogrammi, alfabeti e grafie antiche assistiti da personale didattico specializzato



BENVENUTO AL MUSEO DEL PALAZZO COMUNALE



Museo del Palazzo Comunale



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita tematica di approfondimento



90'



Euro 3,00 a studente
Biglietto d'ingresso gratuito

Il Palazzo Comunale nel Trecento era la residenza dei Dodici Signori del popolo. Al suo interno si trovano ancora ambienti riccamente affrescati: la Sala delle Sette Virtù, la Sala del Consiglio e l'antica cappella privata adesso Oratorio del Loretino. Gli affreschi che decorano la Sala delle Sette Virtù sono un suggestivo campionario di stemmi e insegne araldiche ai quali si aggiunge una splendida Madonna del latte circondata dalle Virtù teologali e cardinali della fine del '300.





GLI STEMMI ARALDICI



Museo del Palazzo Comunale



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica e laboratorio



90'



Euro 5,00 a studente
Biglietto d'ingresso gratuito

La visita alle sale consiliari del Palazzo Comunale offre la possibilità di ammirare da vicino splendidi esempi di stemmi familiari. In questo laboratorio capiremo insieme la loro funzione e il valore artistico; analizzeremo inoltre le varie tipologie. Al termine i partecipanti si cimenteranno nella creazione del loro personale stemma araldico.



LA RESISTENZA DELLE DONNE



Museo della Memoria



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita didattica e laboratorio



90'



Euro 5,00 a studente
Biglietto d'ingresso gratuito

Le donne furono protagoniste della Resistenza: prestando assistenza, combattendo in prima persona, rischiando la vita. Le loro storie sono rimaste per lungo tempo nascoste o sono state sminuite. In questo percorso didattico riscopriremo il ruolo attivo femminile nella Resistenza italiana e parleremo di alcune di loro. Al termine divisi in gruppo i partecipanti potranno approfondire la biografia di alcune di loro realizzando la carta d'identità della "resistente".

LA COSTITUZIONE È ANTIFASCISTA



Museo della Memoria



Scuola secondaria di I grado



Debate



90'



Euro 5,00 a studente
Biglietto d'ingresso gratuito

La Costituzione italiana entrata in vigore il 1° gennaio 1948 stabilisce i principi fondamentali, i diritti e i doveri dei cittadini, e l'organizzazione della Repubblica. È figlia della memoria delle stragi nazi-fasciste e portatrice di valori pacifisti e antifascisti. Al museo i partecipanti scopriranno gli articoli costituzionali che si oppongono agli ideali fascisti e divisi in gruppi andranno ad argomentare, creando un vero e proprio dibattito tra loro.

BENVENUTI AL MUSEO DELLA MEMORIA



Museo della Memoria



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita tematica di approfondimento



90'



Euro 3,00 a studente
Biglietto d'ingresso gratuito

Il Museo della Memoria custodisce testimonianze documentarie e interattive della storia più recente della comunità, con particolare riferimento agli eventi legati all'instaurazione del regime fascista, allo scoppio della Seconda Guerra Mondiale e del passaggio del fronte bellico a San Miniato. Particolare rilevanza viene data ai valori dell'antifascismo e della Resistenza e della pace da tramandare alle future generazioni.



BENVENUTI ALLA **TORRE DI FEDERICO II**



Torre di Federico II



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita tematica di approfondimento



90'



Euro 3,00 a studente
Biglietto d'ingresso gratuito

La visita comprende un'introduzione storica sui vari sistemi di fortificazioni, dall'epoca romana fino all'epoca moderna, approfondendo il periodo medievale, epoca in cui la Torre di Federico II fu realizzata. Analizzeremo gli aspetti più importanti e le motivazioni storiche che portarono alla nascita delle strutture difensive di cui ancora oggi restano tracce evidenti sul territorio. Visita della Torre e salita sulla terrazza panoramica.

FEDERICO IL QUIZ



Torre di Federico II



Scuola secondaria di I grado



Visita gioco



90'



Euro 5,00 a studente
Biglietto d'ingresso gratuito

Una visita alla scoperta del simbolo della città di San Miniato, la Rocca, e di chi l'ha costruita, Federico II, lo stupor mundi, imperatore e intellettuale. Durante l'attività i partecipanti e le partecipanti saranno chiamati a risolvere alcuni enigmi relativi alla Torre e al personaggio storico del celebre imperatore.

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





COOP | **CULTURE**

