

EDU**⚙️**CULTURE

Programmi per le scuole
2025/2026

Emilia Romagna





Premessa.....	4
Dig-Culture.....	7
Cesena.....	9
Parma.....	15
Info e contatti.....	19





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

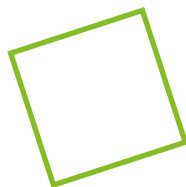
Esperienze dinamiche che collegano il patrimonio artistico e culturale al mondo contemporaneo, favorendo una scoperta attiva e stimolante.

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 sviluppino il pensiero critico e il senso di responsabilità.



EMILIA ROMAGNA



CESENA

VIAGGIO NEL MONDO DELLA MINIATURA



Malatestiana Antica



Scuola primaria



Visita didattica e laboratorio



180'



Euro 100,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Come si svolgeva il lavoro degli antichi miniatori impegnati al servizio di Malatesta Novello, signore di Cesena? Alcuni esemplari esposti fra i preziosi manoscritti, offriranno l'occasione per prendere in esame le fasi di realizzazione di un codice, approfondendo le tecniche di esecuzione della miniatura e le figure professionali a questa legate. Seguendo le procedure illustrate durante la visita, i bambini e le bambine della scuola primaria potranno scegliere di miniare, su cartolina, l'elefante o uno degli animali dipinti nei codici della biblioteca.

IL SOGNO DI NOVELLO – LA BIBLIOTECA RACCONTA



Biblioteca Malatestiana Antica



Scuola primaria



Visita didattica di approfondimento



60'



Euro 100,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

In questa speciale visita animata, il pubblico sarà guidato da un accompagnatore d'eccezione: Domenico Malatesta, detto Novello, il signore umanista che nel Quattrocento promosse la realizzazione della Biblioteca Malatestiana. Malatesta Novello, interpretato in prima persona da un performer in costume, condurrà i partecipanti all'interno della Biblioteca Antica, raccontando la propria storia, quella della famiglia Malatesta e del contesto storico e culturale in cui nacque il suo grande sogno: donare alla città un luogo dedicato alla conservazione del sapere accessibile a tutti.

IL MIO STEMMA COLORATO: SIMBOLI E FANTASIA NELLA BIBLIOTECA ANTICA



Biblioteca Malatestiana Antica



Nidi, Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita didattica e laboratorio



180'



Euro 100,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Durante la visita agli spazi della biblioteca, i bambini e le bambine saranno accompagnati alla scoperta di un argomento affascinante: l'araldica, ovvero l'arte degli stemmi e dei simboli che un tempo servivano a raccontare chi erano le persone o le famiglie importanti. Attraverso l'osservazione di immagini antiche, i piccoli esploratori impareranno a riconoscere forme, colori e animali usati negli stemmi. Al termine della visita, ogni partecipante potrà creare il proprio stemma personale, scegliendo colori, forme e disegni che lo rappresentano, utilizzando la tecnica del collage e materiali colorati.

ESPLORATORI IN MALATESTIANA: CACCIA AL DETTAGLIO



Biblioteca Malatestiana Antica



Scuola primaria



Visita didattica di approfondimento



90'



Euro 100,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Nel corso della visita i bambini e le bambine, attraverso dettagli ricostruttivi ed immagini, si diventeranno ad individuare particolari architettonici, scultorei e figurativi nei vari spazi della Biblioteca Malatestiana che saranno poi oggetto di spiegazione. Un modo coinvolgente per guidarli alla conoscenza del patrimonio museale della Biblioteca. L'esperienza sarà arricchita dall'uso di schede didattiche, per favorire una conoscenza più approfondita del patrimonio della Biblioteca.

BIBLIOSCOPERTA. TRA I INCHIOSTRI, IMMAGINI E COLORI



Biblioteca Malatestiana Antica



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica



80'



Euro 100,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Un vero e proprio viaggio nel tempo, dove i protagonisti sono gli antichi manoscritti, i copisti e i miniatori che hanno reso possibile la trasmissione del sapere. La visita contempla un taglio didattico che mostrerà le tecniche e gli strumenti utilizzati dai copisti medievali per scrivere e decorare i libri: penne d'oca, pergamene, inchiostri e pigmenti naturali. Le decorazioni miniate: lettere ornate, figure, simboli e colori che trasformavano ogni pagina in un'opera d'arte. I materiali originali e le curiosità legate alla creazione di un libro prima dell'invenzione della stampa.

PAROLA MAGICA



Biblioteca Malatestiana Moderna



Scuola primaria



Lettura didattica



60'



Attività gratuita

Biglietto d'ingresso gratuito

Ogni poesia rivela una particolare musica, ogni testo risuona e batte il tempo. I bambini e le bambine, creature sensibili agli aspetti sonori, ameranno le parole come sensazioni acustiche e come messaggere d'immagini. Insieme a Roberto Piumini, Jack Tessaro e Janna Caroli lasciamoci avvolgere dalla bellezza della parola poetica.

EGIZI: NEI PANNI DI UNO SCRIBA



Biblioteca Malatestiana Moderna



Scuola primaria



Lettura didattica



60'



Attività gratuita

Biglietto d'ingresso gratuito

Quanti tesori e quante scoperte hanno fatto gli archeologi da quando è stata aperta la tomba di Tutankhamon!

Un viaggio affascinante nel mondo degli antichi egizi per scoprire il segreto dei geroglifici. Insieme faremo un'attività laboratoriale per cimentarci nella scrittura dei faraoni.

■ LA SCELTA GIUSTA



Biblioteca Malatestiana Moderna



Scuola secondaria di I grado



Visita gioco



60'



Attività gratuita

Biglietto d'ingresso gratuito

Il librogame vive a metà strada fra il racconto e il gioco di ruolo. Così un libro non racconta più solo una storia ma ne racconta molteplici, dove ragionamento e fortuna si uniscono per far vivere esperienze sempre diverse. I ragazzi e le ragazze scopriranno la storia e lo sviluppo di questo genere letterario. Diventeranno poi protagonisti di una breve storia a bivi per scoprire che ogni scelta può portare a sviluppi diversi o conseguenze impreviste. Fino a che punto le loro decisioni potranno cambiare il finale?

■ ABBI CURA



Biblioteca Malatestiana Moderna



Scuola secondaria di I grado



Lettura animata



60'



Attività gratuita

Biglietto d'ingresso gratuito

Partendo dal testo della canzone di Simone Cristicchi "Abbi cura di me", attraversiamo il mondo delle emozioni per ricordarci di quanto sia importante aiutare gli altri, ma anche avere cura di sé stessi. Un breve momento di riflessione su bellezza, felicità e senso di smarrimento accompagnati dalle immagini di Simone Rea.

OLTRE LA FINE DEL LIBRO



Biblioteca Malatestiana Moderna



Scuola secondaria di II grado



Lettura animata



60'



Attività gratuita

Biglietto d'ingresso gratuito

Ultimo capitolo, ultima pagina, ultima parola, fine. A volte però i libri non finiscono dopo l'ultima pagina ma trovano altri modi per raccontarsi e farci compagnia. Un percorso a cavallo tra libri, fumetti, manga, serie tv e film, per capire che le storie trovano spesso modalità d'espressione diverse, capaci di affascinare, commuovere e spaventare anche i "palati" più difficili.

PARMA

PARMA E IL MONASTERO DI SAN PAOLO



Pinacoteca Stuard e Camera di San Paolo



Scuola secondaria



Itinerario tematico



90'



Attività gratuita

Biglietto d'ingresso gratuito

La storia del Monastero di San Paolo fa riscoprire l'antico tessuto urbano attraverso il Sacello gli scavi archeologici, le architetture originali e i Chiostrì del complesso.



I CAPOLAVORI DELLA PINACOTECA STUARD



Pinacoteca Stuard



Scuola secondaria



Visita didattica generale



60'- 90'



Attività gratuita

Biglietto d'ingresso gratuito

Visita guidata al percorso museale che comprende la collezione di Giuseppe Stuard e della Congregazione di San Filippo Neri e le opere del patrimonio artistico comunale.

GIOCHIAMO CON ANTONIO E ALESSANDRO



Pinacoteca Stuard e Camera di San Paolo



Scuola dell'Infanzia, Scuola primaria



Visita gioco



30'



Attività gratuita

Biglietto d'ingresso gratuito per la Pinacoteca Stuard,
Euro 2,00 per la Camera di San Paolo

Indovinelli, piccoli indizi, caccia ai dettagli, animali fantastici da riconoscere sia come protagonisti di storie antiche, sia come personaggi delle fiabe moderne.

LAVINIA POP



Pinacoteca Stuard



Scuola secondaria



Visita guidata e laboratorio



120'



Attività gratuita

Biglietto d'ingresso gratuito per la Pinacoteca Stuard,
Euro 2,00 per la Camera di San Paolo

Rielaborazione del capolavoro Giuditta e Oloferne di Lavinia Fontana in chiave contemporanea e personale.

LA NATURA MORTA



Pinacoteca Stuard



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita guidata e laboratorio



120'



Attività gratuita

Biglietto d'ingresso gratuito

Animali, frutta, verdura e fiori sono protagonisti di molte opere e a volte celano significati segreti.

AMEDEO BOCCHI



Pinacoteca Stuard



Scuola secondaria



Visita guidata e laboratorio



120'



Attività gratuita

Biglietto d'ingresso gratuito

Le opere del grande artista parmigiano conservate nella Pinacoteca rivelano il suo modo di operare così eclettico

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.

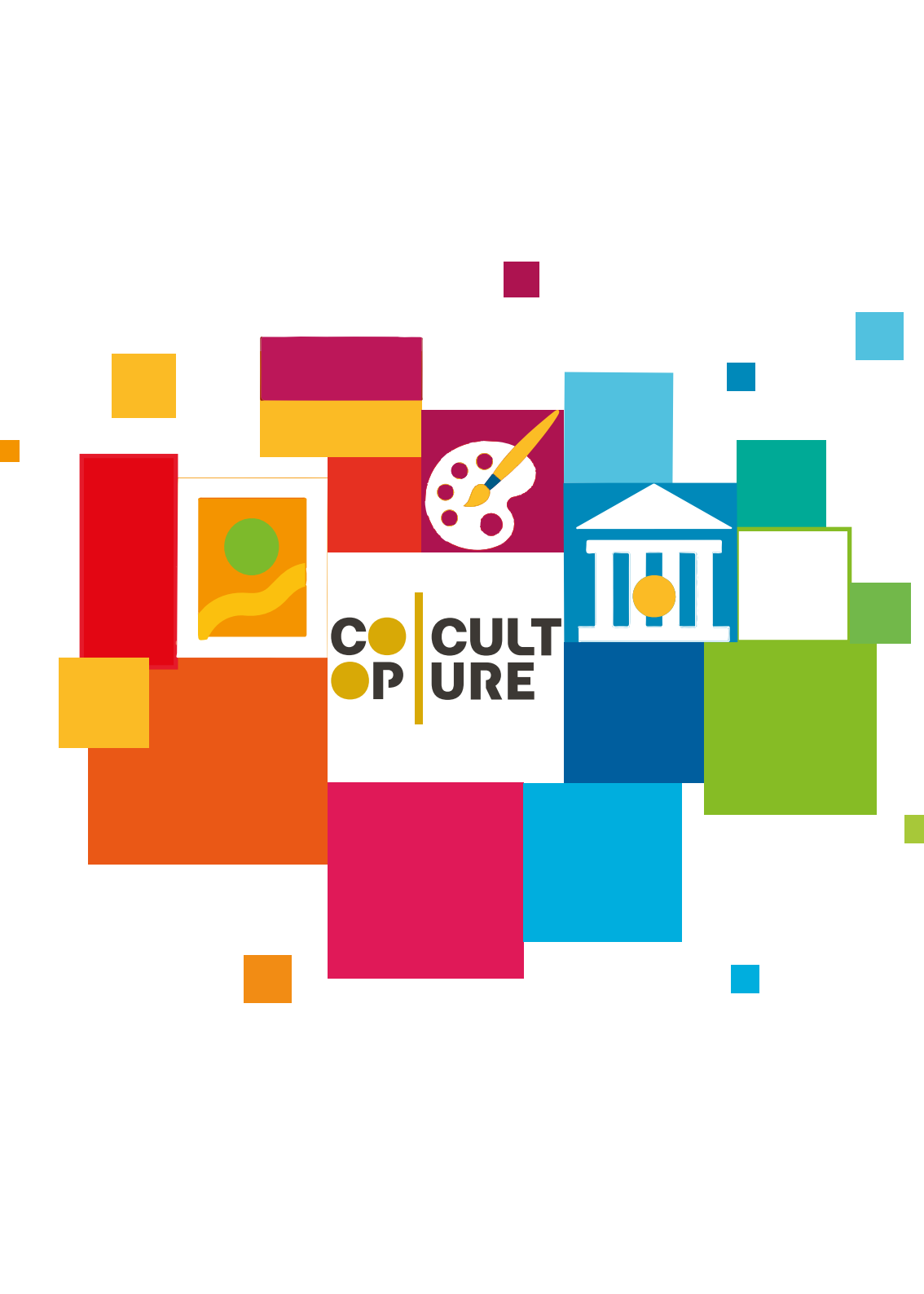
ENTRA NEL MONDO EDUCULTURE

Iscriviti al gruppo EduCulture-Incontriamo gli insegnanti



Resta sempre aggiornato





COOP | CULTURE