

EDU**⚙️**CULTURE

Programmi per le scuole
2025/2026

Sardegna



IN DI CE



Premessa.....	4
Dig-Culture.....	7
Cagliari.....	9
Cabras.....	10
Sanluri.....	12
Sardara.....	14
Info e contatti.....	16





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

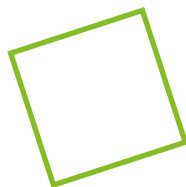
Esperienze dinamiche che collegano il patrimonio artistico e culturale al mondo contemporaneo, favorendo una scoperta attiva e stimolante.

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.

SARDEGNA

CAGLIARI

SOGNI SU CARTA



Centro comunale Il Ghetto



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita didattica e laboratorio



00'



Euro 5,00 a studente

Biglietto d'ingresso Euro 1,00

Il laboratorio prende avvio dalla mostra in corso nel centro d'arte i cui contenuti – sempre diversi – sono punto di partenza per viaggi nell'immaginazione. Guidati dalle opere esposte, i bambini e le bambine osserveranno, si lasceranno ispirare e poi, carta e colori alla mano, daranno vita a creazioni tutte loro: libere, poetiche, personali. Un momento per guardare, ascoltare e creare insieme, in cui l'arte diventa un gioco serio e bellissimo.

CABRAS



BENVENUTI NELLA PENISOLA DEL SINIS



Penisola del Sinis



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita didattica generale



Mezza o intera giornata



Con operatore in lingua italiana:

Euro 140,00 mezza giornata

Euro 180,00 intera giornata

Con operatore in lingua inglese o altra lingua:

Euro 160,00 mezza giornata

Euro 200,00 intera giornata

Itinerari personalizzabili per singoli e gruppi, con guida dedicata alla scoperta dei luoghi e dei paesaggi del Parco Archeologico Naturale del Sinis (Museo G. Marongiu, area archeologica di Mont'e Prama, Chiesa e Ipogeo di San Salvatore di Sinis, area archeologica di Tharros, Torre Spagnola e Basilica Paleocristiana di San Giovanni di Sinis, Scaiu, Peschiera Pontis, etc...).

IL PICCOLO GIGANTE ARCHEOLOGO



Penisola del Sinis



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita didattica e laboratorio



180'



Euro 10,00 a studente

Biglietto d'ingresso a pagamento

Guidati dagli operatori, i piccoli di pugilatore, arciere e guerriero rappresentate dai Nuragici nei bronzetti e nelle grandi statue di pietra, ciascuna con le sue armi e protezioni, l'abbigliamento e le acconciature. A Conclusione della visita, i bambini e le bambine lavoreranno con sagome che riproducono le parti delle statue e cercheranno di ricomporle, ricostruendo, come piccoli archeologi/ restauratori, un pugilatore, un arciere e un guerriero nuragico.

SANLURI

■ A SPASSO CON ELEONORA



Castello di Sanluri



Scuola dell'infanzia



Visita performativa



60'



Euro 25,00

Biglietto d'ingresso gratuito

La regina Eleonora racconta, sotto forma di fiaba, alcune vicende della sua storia personale e familiare. Bambini e bambine apprenderanno attraverso lo storytelling adatto notizie sui personaggi principali operanti nel borgo medioevale di Sanluri.

LE ARTI E I MESTIERI ANTICHI: IL PANIFICATORE



Museo del Pane



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita didattica e laboratorio



60'



Euro 5,00 a bambino

Biglietto d'ingresso Euro 2,00

La classe, guidata da un panificatore esperto, imparerà a riconoscere le differenti tipologie di farina, apprendendo le tecniche base della lavorazione del pane, in particolare del Civraxu di Sanluri. Infine realizzeremo diverse forme di pane e di pasta.

LE ARTI E I MESTIERI ANTICHI: IL CALZOLAIO - SU SABATTERI



Museo Etnografico dei Padri Cappuccini



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita didattica e laboratorio



60'



Euro 120,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 2,00

Ragazze e ragazzi, seguiti dal maestro artigiano, potranno apprezzare le diverse tipologie di pellame e i loro utilizzi. Assisteranno ad alcune delle fasi di realizzazione e riparazione della scarpa contribuendo, nella fase laboratoriale, a realizzare un piccolo manufatto in pelle.

SARDARA



INTERVISTA ALL'OGGETTO



Museo Archeologico "Villa Abbas"



Scuola primarie, Scuola secondaria



Visita performativa



90'



Euro 100,00

Biglietto d'ingresso Euro 6,00

Grazie all'archeologia, un oggetto diventa un formidabile narratore di storie. A partire dalla sua morfologia, infatti, è possibile ricostruire un denso e articolato panorama di conoscenze sulla sua cultura di appartenenza e non solo. Attraverso la proposta di un percorso materiale fra i manufatti conservati nel Museo Villa Abbas, il modulo ha l'obiettivo di raccontare, non senza il gioco e l'interazione, le diverse civiltà che, a partire dall'età nuragica, hanno abitato il territorio.



UNA GIORNATA COI NURAGICI



Museo Archeologico "Villa Abbas"



Scuola primarie, Scuola secondaria



Visita tematica di approfondimento



90'



Euro 100,00

Biglietto d'ingresso Euro 6,00

Come si viveva nell'età nuragica? Quali erano le principali attività che scandivano la giornata? Qual era il rapporto con l'ambiente e le sue risorse? A queste ed altre domande si proverà a dare una risposta attraverso una lezione interattiva sulla Sardegna protostorica.



IL CASTELLO DI MONREALE ED IL MEDIOEVO SARDO



Museo Archeologico "Villa Abbas"



Scuola dell'infanzia, Scuola primarie



Visita performativa



90'



Euro 100,00

Biglietto d'ingresso Euro 6,00

Il castello di Monreale è uno dei simboli del medioevo isolano, caratterizzato dalla presenza, nell'isola, di quattro regni autonomi noti come giudicati. Attraverso l'osservazione degli oggetti rinvenuti negli scavi che hanno coinvolto il sito di Monreale e diversi giochi, l'alunno potrà apprendere i lineamenti della storia medievale sarda, scandita da una notevole eterogeneità culturale.

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.

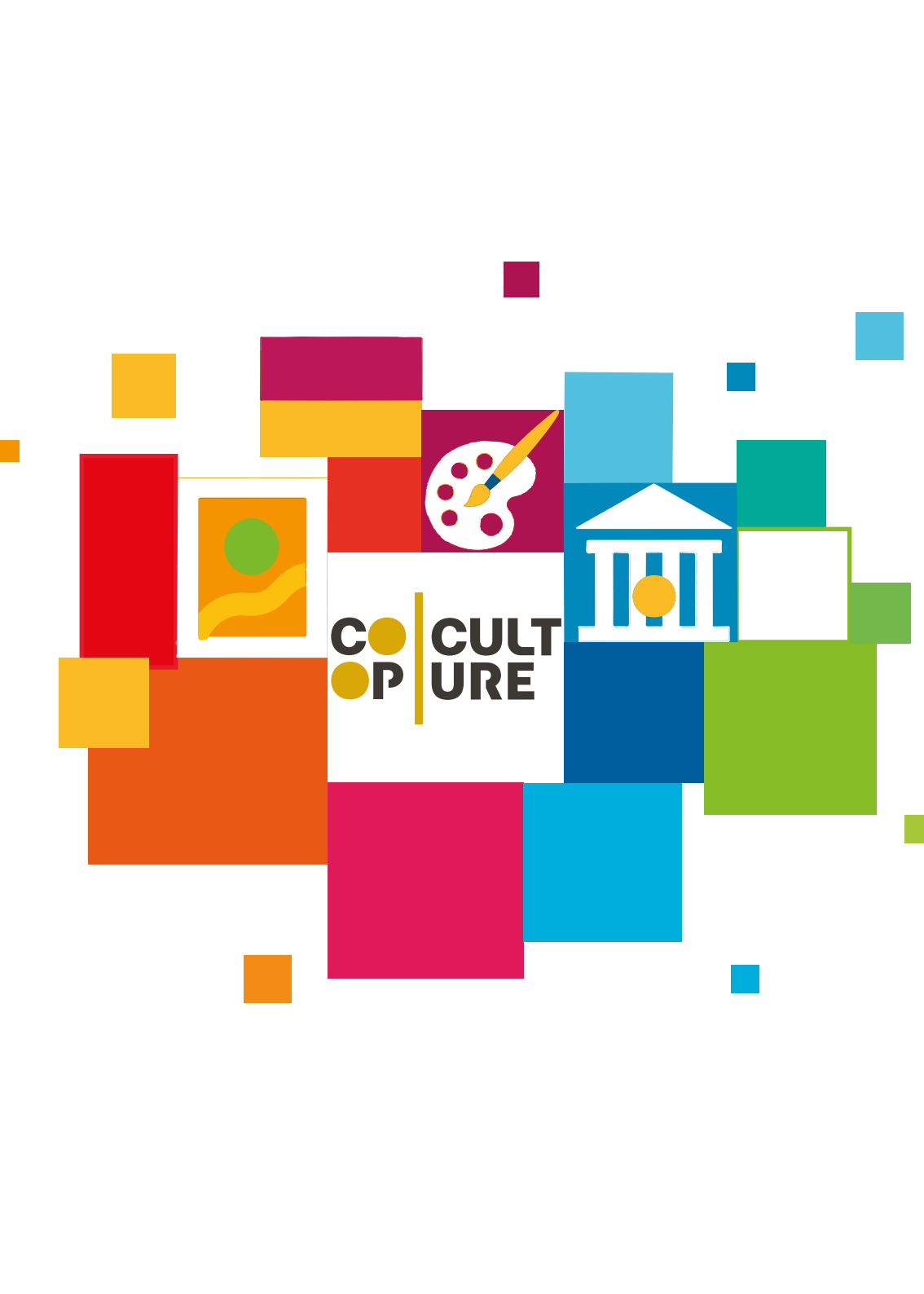
ENTRA NEL MONDO EDUCULTURE

Iscriviti al gruppo EduCulture-Incontriamo gli insegnanti



Resta sempre aggiornato





COOP | CULTURE

