

EDU CULTURE

Programmi per le scuole
2025/2026

Umbria



IN DI CE



Premessa.....	4
Dig-Culture.....	7
Foligno.....	9
Colfiorito.....	18
Info e contatti.....	23





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

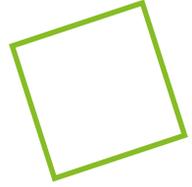
Esperienze dinamiche che collegano il patrimonio artistico e culturale al mondo contemporaneo, favorendo una scoperta attiva e stimolante.

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.

UMBRIA

FOLIGNO

PROGETTO "ARTE DA INCIAMPO": ESPLORA L'ARTE



A scuola e in centro storico



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita tematica di approfondimento



Il progetto prevede più incontri durante l'anno didattico



Euro 200,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

La proposta prevede:

- un incontro informativo con gli insegnanti
- la fornitura di materiale didattico
- un'uscita sul territorio con laboratorio
- una presentazione ed esposizione finale degli elaborati delle classi partecipanti.

Un grande laboratorio ricco di sfide per approfondire in modalità gioco collettivo le suggestioni del tour dell'arte contemporanea nella città di Foligno. I piccoli esploratori e le piccole esploratrici sono chiamati a indagare sui segreti nascosti in opere d'arte contemporanee, per imparare a orientarsi tra vie, nomi, sculture e architetture e diventare cittadini attivi per la salvaguardia dell'arte. Un percorso multidisciplinare che si avvale delle Strumentazioni tecnologiche fornite dal progetto Musei On - Regione Umbria.

L'ATTIVASENSI: 5 SENSI PER ESPLORARE L'ARTE



Palazzo Trinci



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita gioco



90'



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Una visita interattiva tra passato e presente dove Palazzo Trinci diventa la palestra delle meraviglie per attivare i nostri sensi e metterli alla prova grazie alle suggestioni visive, tattili e uditive che l'arte può offrirci.

Un'esperienza pensata per valorizzare la pluralità di modi di percepire e vivere il museo.

CREA IL TUO STAMPO



Palazzo Trinci



Scuola dell'infanzia



Visita didattica e laboratorio



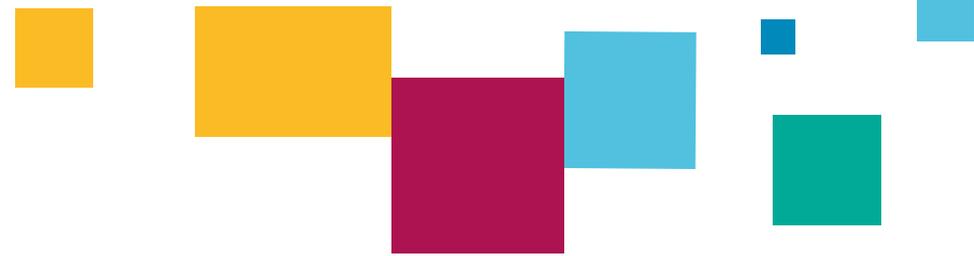
120'



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

A seguito della visita interattiva della mostra "Lucy. Sogno di un'evoluzione", un laboratorio pensato per aiutare i più piccoli e le più piccole ad avvicinarsi alla conoscenza della storia evolutiva dell'uomo. Attraverso la realizzazione di uno stampo in gesso delle loro mani o dei loro piedi, i piccoli paleontologi avranno l'opportunità di confrontare le proprie impronte con quelle lasciate da Lucy più di tre milioni di anni fa, imparando a conoscere l'anatomia dei nostri lontani antenati.

Attività disponibile in occasione della mostra "Lucy. Sogno di un'evoluzione", dal 5.12.2025 al 7.06.2026.



IL PUZZLE DEI TESORI

-  Palazzo Trinci
-  Scuola primaria
-  Visita didattica e laboratorio
-  120'
-  Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Conoscere e scoprire le decorazioni di Palazzo Trinci, attraverso l'educazione all'immagine e la narrazione degli affreschi sui muri che ci parlano di un tempo passato in cui l'arte aveva il potere di tramandare storie, leggende, idee, segreti e bellezza. La visita guidata è propedeutica alla fase laboratoriale con la ricostruzione di puzzle con i particolari suggeriti dagli affreschi.

UN MUSEO DA TOCCARE

-  Palazzo Trinci
-  Scuola primaria
-  Visita didattica e laboratorio
-  120'
-  Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Le sale del nostro museo sono il luogo ideale dove ascoltare storie speciali di dame e cavalieri, stelle e pianeti, giganti e imperatori da guardare e toccare. I bambini e le bambine, incollando e ritagliando tanti materiali diversi, realizzeranno un libro tattile da portare a casa. Un viaggio sensoriale e accessibile, pensato per coinvolgere bambine e bambini grazie a differenti modalità di apprendimento.

CACCIA AL FOSSILE



Palazzo Trinci



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado (I classe)



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Una divertente visita guidata alla mostra "Lucy. Sogno di un'evoluzione" grazie alla quale i partecipanti e le partecipanti conosceranno la storia di uno dei ritrovamenti fossili più celebri al mondo, fondamentale tassello nella storia evolutiva dell'uomo. Terminata la visita, i partecipanti, divisi in piccoli gruppi, saranno chiamati a risolvere indovinelli e quesiti legati al mondo di Lucy. Ad ogni risposta esatta verrà consegnata una parte dello scheletro riprodotto di Lucy che porterà alla vittoria la squadra che per prima completerà la ricostruzione. Attività disponibile in occasione della mostra "Lucy. Sogno di un'evoluzione", dal 5.12.2025 al 7.06.2026.

MISTERI DALLA STORIA: INDAGINI A PALAZZO



Palazzo Trinci



Scuola secondaria di I grado



Visita gioco



90'



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Trasformiamo in gioco un'attenta visita a Palazzo Trinci: i partecipanti e le partecipanti si trasformeranno in veri detective di un grande gioco di indagine collettivo per risolvere enigmi e prove, scoprendo storie e misteri legati al Palazzo e alle sue decorazioni. Strumentazioni tecnologiche fornite dal progetto Musei On - Regione Umbria.

IO COME LUCY



Palazzo Trinci



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado (I classe)



Visita gioco



90'



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Lucy era probabilmente in grado di camminare in posizione quasi eretta, ma non era ancora in grado di correre come lo facciamo noi oggi. Era molto più agile e veloce rispetto ai suoi antenati e amava nutrirsi di frutta, verdura e carne. La visita porta gli alunni e le alunne a scoprire il mondo di Lucy e a confrontare, grazie a una divertente attività ludica, le proprie abitudini e abilità con della nostra straordinaria antenata, appartenente alla specie *Australopithecus afarensis*, vissuta oltre tre milioni di anni fa.

Attività disponibile in occasione della mostra "Lucy. Sogno di un'evoluzione" dal 5.12.2025 al 7.06.2026.

SULLE TRACCE LUCY



Palazzo Trinci



Scuola secondaria di I grado



Visita gioco



120'



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Le impronte lasciate da Lucy sul terreno accompagnano i ragazzi e le ragazze in una passeggiata nel tempo verso l'esposizione "Lucy. Sogno di un'evoluzione" per presentare questa figura così importante per lo studio dell'evoluzione umana. Terminata la visita i partecipanti saranno chiamati a realizzare un elaborato multimediale attraverso l'utilizzo di Strumentazioni tecnologiche fornite dal progetto Musei On, Regione Umbria.

Attività disponibile in occasione della mostra "Lucy. Sogno di un'evoluzione" dal 5.12.2025 al 7.06.2026.

BENVENUTI A PALAZZO TRINCI

 Palazzo Trinci

 Scuola secondaria

 Visita didattica generale

 60'

 Euro 90,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

La visita favorisce la scoperta del più importante palazzo folignate, edificato tra fine trecento e primo quattrocento su uno dei lati della piazza Grande. Palazzo Trinci conserva un famoso ciclo pittorico affrescato da Gentile da Fabriano. Il Palazzo ospita un interessante Museo Archeologico e una ricca Pinacoteca con opere di artisti della scuola pittorica umbra.

FOLIGNO NEL QUATTROCENTO: TRINCI&STAMPA

 Palazzo Trinci

 Scuola secondaria

 Visita tematica di approfondimento

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Un percorso tra i due principali musei della città per immergersi nella Foligno del Quattrocento: dalla visita a Palazzo Trinci, con i suoi splendidi affreschi attribuiti a Gentile da Fabriano (1411-1412), fino al Museo della Stampa, dove nel 1472 fu realizzata la prima edizione a stampa della Divina Commedia. Un'occasione per approfondire la nascita della carta e ripercorrere l'evoluzione delle tecniche tipografiche attraverso i secoli.

LUCY. SOGNO DI UN'EVOLUZIONE



Palazzo Trinci



Scuola secondaria



Visita didattica generale



60'



Euro 90,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Lucy è uno dei più importanti progetti di Tanino Liberatore: un percorso ventennale, che ha preso poi forma nei volumi "Il Sogno di Lucy" e "Lucy. La speranza" su sceneggiatura di Patrick Norbert (COMICON Edizioni). Le impronte lasciate da Lucy sul terreno accompagnano i ragazzi e le ragazze in una passeggiata poetica nel tempo verso l'esposizione di "Lucy. Sogno di un'evoluzione" con più di 40 disegni originali realizzati su carta, cartoncino e acetati e spettacolari approfondimenti digitali allestiti nelle splendide sale di Palazzo Trinci. Un'occasione unica per conoscere attraverso le tecniche contemporanee di colorazione dei fumetti, il fossile di Australopiteco scoperto nel 1974 fondamentale per disegnare l'evoluzione della specie umana.

Attività disponibile in occasione della mostra "Lucy. Sogno di un'evoluzione" dal 5.12.2025 al 7.06.2026.

IL TRINCI: UN VIAGGIO TRA MEDIOEVO E RINASCIMENTO



Palazzo Trinci



Scuola secondaria di II grado



Visita tematica di approfondimento



75'



Euro 90,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Palazzo Trinci, considerata una delle più interessanti dimore tardogotiche italiane, sorge nella contrada della Piazza Vecchia nel cuore della città. La visita del Palazzo inizia dal piano nobile decorato con i preziosi affreschi di Gentile da Fabriano (1411/12) e le decorazioni della Cappella opera di Ottaviano Nelli da Gubbio (1424). Il percorso suggerisce collegamenti e approfondimenti sul tema delle signorie e sulla cultura del periodo.

■ STAMPI...AMO



Museo della Stampa



Scuola primaria (IV e V classe)



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Il Museo propone un viaggio alla scoperta della produzione della carta e della tecnica della stampa. I partecipanti entrano in un mondo sconosciuto fatto di filigrane, caratteri mobili, antichi giornali lunari e almanacchi. A seguire un laboratorio creativo con materiali naturali e di recupero per creare marchi originali personalizzati.

■ A SPASSO CON DANTE



Museo della Stampa



Scuola secondaria di I grado



Visita tematica



75'



Euro 90,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Forse non tutti sanno che a Foligno nell'aprile del 1472 venne stampata per la prima volta la Divina Commedia di Dante Alighieri. Il progetto, comprende la visita guidata al Museo della Stampa e al Fondo Dantesco della Biblioteca Comunale dove ragazze e ragazzi sono invitati a scoprire le numerose tipologie editoriali della Divina Commedia.

VIAGGIO STAMPATO



Museo della Stampa



Scuola secondaria di II grado



Visita didattica generale



75'



Euro 90,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Foligno fu tra le prime città ad esercitare l'industria della carta. Dalla seconda metà del XV secolo la città vanta tradizioni tipografiche di grande rilievo. L'11 aprile del 1472 viene stampata la prima copia della Divina Commedia di Dante Alighieri. La visita permette ai partecipanti e alle partecipanti di scoprire l'evoluzione della stampa attraverso i secoli.

MISTERI DALLA STORIA: INDAGINI A PALAZZO



Museo della Stampa



Scuola secondaria di I grado



Visita gioco



120'



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Trasformiamo in gioco un'attenta visita a Palazzo Trinci: i partecipanti e le partecipanti si trasformeranno in veri detective di un grande gioco di indagine collettivo per risolvere enigmi e prove, scoprendo storie e misteri legati al Palazzo e alle sue decorazioni. Strumentazioni tecnologiche fornite dal progetto Musei On - Regione Umbria.



LA MACCHINA DELLE INFORMAZIONI: DAL FOGLIO AL GIORNALE ANIMATO



Museo della Stampa



Scuola secondaria di II grado



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Una visita guidata alla scoperta dell'evoluzione dell'editoria dai primi giornali al giornale on line. Il laboratorio prevede la progettazione dell'impostazione di un giornale animato. Strumentazioni tecnologiche fornite dal progetto Musei On, Regione Umbria.

COLFIORITO

UNA PALUDE TRA LE MONTAGNE: IL PARCO DI COLFIORITO



Museo Naturalistico di Colfiorito



Scuola dell'infanzia



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Una visita coinvolgente per avvicinare bambine e bambini alla ricchezza faunistica e floristica del Parco regionale protetto di Colfiorito. Il laboratorio vede i piccoli e le piccole coinvolti nella creazione di un lavoro collettivo che li avvicina al variegato ecosistema del territorio. La scoperta della Palude è accompagnata da una guida escursionistica.

UNO SCRIGNO DI BIODIVERSITÀ: LA PALUDE DI COLFIORITO

 Museo Naturalistico di Colfiorito

 Scuola primaria

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

La conservazione della biodiversità è uno dei concetti più importanti per educare al valore della sostenibilità. Assistiti dall'operatore didattico, le partecipanti e i partecipanti, attraverso la visita guidata del museo naturalistico del Parco di Colfiorito, il laboratorio e l'uscita in palude, potranno toccare con mano il significato e l'importanza della tutela del patrimonio naturale in maniera semplice e coinvolgente.

ALLA SCOPERTA DELLE NOSTRE ORIGINI

 MAC - Museo Archeologico di Colfiorito

 Scuola primaria (III, IV e V classe)

 Visita gioco

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Un divertente viaggio nel tempo tra i primi abitanti dell'altopiano di Colfiorito. Durante la visita del museo le partecipanti e i partecipanti scoprono gli antichi reperti esposti che ci parlano di usi e costumi degli antichi Umbri Plestini. A seguire un'avvincente attività con giochi e quiz per completare la conoscenza della storia qui raccontata.

ARCHEOLOGO PER UN GIORNO

 MAC - Museo Archeologico di Colfiorito

 Scuola secondaria di I grado

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Il museo raccoglie le testimonianze archeologiche del territorio degli altipiani di Colfiorito dall'età del ferro (X-IX sec. a.C) al periodo longobardo. Il progetto fa conoscere, attraverso una visita didattica laboratoriale, il lavoro dell'archeologo e delle figure ad esso collegate. Gli studenti e le studentesse, assistiti dall'operatore didattico, sono impegnati in una simulazione di scavo archeologico per apprendere i metodi di scavo, la datazione stratigrafica e le tipologie di reperti.

BENVENUTI AL MAC

 MAC - Museo Archeologico di Colfiorito

 Scuola secondaria

 Visita didattica generale

 60'

 Euro 90,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Il lavoro degli archeologi ci ha restituito la storia del popolo degli antichi Plestini e della loro cultura dalle origini, risalenti all'età del bronzo (IX a.C.) fino alla romanizzazione. La visita guidata ci porta alla scoperta di questa popolazione attraverso una raccolta di 1400 reperti archeologici che testimoniano la grande vitalità dell'area plestina, favorita dalla posizione di collegamento tra area adriatica e tirrenica. Tra i materiali esposti: oggetti provenienti da santuari, centri religiosi e commerciali del territorio e ricchi corredi funerari.

IL MAC: UN VIAGGIO NEL TEMPO



MAC - Museo Archeologico di Colfiorito



Scuola secondaria



Visita didattica generale



60'



Euro 90,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Il lavoro degli archeologi ci ha restituito la storia del popolo degli antichi umbri Plestini e della loro cultura, dalle origini (X-IX sec. a.C.) alla romanizzazione. La visita guidata si pone come obiettivo quello di avvicinare studentesse e studenti alla grande vitalità dell'area plestina fin dagli albori dell'umanità, favorita dalla posizione di collegamento tra area adriatica e tirrenica. Tra i materiali esposti da scoprire oggetti provenienti da santuari, necropoli e centri abitati urbani.

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



