

EDU**⚙️**CULTURE

Programmi per le scuole

2025/2026

Campania



IN DI CE



Premessa.....	4
Dig-Culture.....	7
Napoli.....	9
Ercolano.....	14
Bacoli.....	18
Caserta.....	21
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

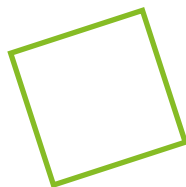
Esperienze dinamiche che collegano il patrimonio artistico e culturale al mondo contemporaneo, favorendo una scoperta attiva e stimolante.

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 sviluppino il pensiero critico e il senso di responsabilità.



CAM PANIA

NAPOLI

BENVENUTI AL MUSEO ARCHEOLOGICO DI NAPOLI



MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli



Scuole dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica generale



75' / 120'



Euro 110,00-180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

L'itinerario percorre le principali collezioni del Museo: quella Farnese e la Vesuviana e la loro formazione in età borbonica. Il percorso si sviluppa come un sintetico story telling sulle questioni principali sia collezionistiche che archeologiche e storico artistiche e con una significativa selezione di opere offre gli strumenti per poter leggere i restanti reperti di queste collezioni.

L'attività può essere prenotata anche in una versione integrata, con approfondimenti su Affreschi, Villa dei Papiri, Campania Romana e sul nuovo allestimento dedicato alla vita quotidiana nelle città vesuviane: "Domus".

SCRIBA PER UN GIORNO...



MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Un laboratorio di scrittura geroglifica per fare approcciare i più piccoli a forme di comunicazione differenti. In aula laboratoriale i piccoli visitatori, sperimentando inizialmente la lavorazione del papiro, realizzeranno un testo utilizzando i vari codici di scrittura esaminati. La visita alla Sezione Egizia completerà l'esperienza. Il laboratorio, attraverso supporti tattili, garantisce la fruizione anche a un pubblico con disabilità sensoriali.

HISTORIAE: *IMPERIUM*



MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli



Scuola primaria (III, IV e V classe), Scuola secondaria



Visita performativa



90'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Un'avvincente visita guidata durante la quale il gruppo, accompagnato dall'archeologo, conoscerà tutti gli aspetti che riguardano le principali collezioni del Museo. Durante il percorso, che sarà arricchito da vere e proprie incursioni teatrali, si avvicenderanno, a sorpresa, vari personaggi, che renderanno più efficace la condivisione dei contenuti, grazie anche al linguaggio universale del teatro.

MOVE!



MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita gioco



90'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

La visita trasporta le bambine e i bambini in un viaggio interattivo tra le opere d'arte. Dopo un'introduzione al Museo, i partecipanti esplorano sculture come i Tirannicidi, il Toro Farnese, e molte altre ancora. Invitati a osservare e fare proprie le pose delle statue, sperimentano sensazioni uniche. La visita include pause strategiche e momenti di creatività inaspettata concludendosi con rievocazioni e festose scene che lasciano i partecipanti ispirati e incuriositi. Sono a disposizione degli utenti supporti tattili e guide in CAA per includere in questo particolare percorso anche pubblici speciali.

HISTORIAE: MANN...AGGIA AL VULCANO - POMPEI 79 D.C.



MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli



Scuola primaria (III, IV e V classe), Scuola secondaria



Visita performativa



90'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

In compagnia di strampalati personaggi del passato, il pubblico sarà guidato in un viaggio tra le sale del MANN per riscoprire la quotidianità di Pompei poco prima dell'eruzione del 79 d.C. I visitatori diventeranno viaggiatori nel tempo e osservatori privilegiati di un'umanità buffa e tenera, incastrata nei suoi rituali, tra superstizioni, pettegolezzi e piccole ansie. E proprio mentre si riderà dei tic di un'epoca lontana, ci si riconoscerà negli archetipi eterni.



VITA, ARTE E MESTIERI A POMPEI



MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli



Scuola primaria (III, IV e V classe), Scuola secondaria



visita tematica di approfondimento



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

L'esplorazione del mondo vesuviano e delle città di Ercolano e Pompei, si completa con questa visita al Museo, attraverso la quale si conosceranno le "Antichità Pompeiane ed Ercolanensi", in un percorso che, insieme al racconto delle vicende antiquarie e riguardanti la formazione delle sezioni espositive, spazia dalle tecniche di affresco e mosaico, all'architettura, dall'antropologia, agli usi e costumi quotidiani nell'area vesuviana.



L'ARTE...IN PRATICA



MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Introdotta da una visita guidata in una sezione a scelta tra Mosaici e Affreschi, l'attività prevede l'applicazione della tecnica di composizione di un'immagine su una sinopia predisposta, completando il lavoro con l'inserimento delle tessere, oppure realizzando un dipinto ad affresco. Un'attività efficace per comprendere, attraverso la sperimentazione pratica, la realizzazione dei manufatti antichi.

CACCIA AL MAMMUTH



MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Dopo una visita alla sezione di Preistoria e Protostoria, dove osserveranno reperti risalenti all'età della pietra e resti di mastodonti, i bambini e le bambine viaggeranno molto indietro nel tempo. Nel corso del laboratorio, con l'ausilio di un operatore didattico, sperimenteranno le possibilità di eseguire graffiti proprio come nella preistoria, utilizzando una grande "parete" cartacea sulla quale lasciare impronte e figure di animali, ne risulterà una scena di caccia dove loro stessi scopriranno di aver disegnato un Mammuth.

IL MUSEO CHE VORREI



MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli



Scuola secondaria di II grado



Debate



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Un'esperienza di confronto tra le studentesse e gli studenti, a margine di una visita guidata al Museo, durante la quale i partecipanti dovranno immaginare un Museo del futuro che si addica ai cambiamenti di cui sono protagonisti. Il gruppo sarà diviso per l'occasione in due formazioni. Ciascuna penserà un proprio progetto innovativo di fruizione del patrimonio e lo illustrerà argomentando le caratteristiche.

ERCOLANO



BENVENUTI A ERCOLANO



Parco Archeologico di Ercolano



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica generale



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Un percorso didattico all'interno dell'eccezionale area archeologica di Ercolano. La visita permette di scoprire gli straordinari edifici costruiti dai romani con originali soluzioni architettoniche, mentre il racconto dell'archeologo aiuta a scoprire l'affascinante storia del luogo, la sua fine a causa dell'eruzione del Vesuvio e consente di aprire una finestra sui principali aspetti della vita quotidiana: la politica, l'economia, la religione, gli svaghi e i divertimenti.



ABITO QUINDI SONO



Parco Archeologico di Ercolano



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita tematica di approfondimento



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Un itinerario studiato per avere una visione unitaria e complessiva del modo di abitare, fondamentale per la comprensione di un aspetto centrale della civiltà romana. La casa racconta la storia e la personalità dei suoi proprietari: le esigenze sociali e l'adattamento al territorio caratterizzano le abitazioni di Pompei, Ercolano e Stabia. Residenze urbane e suburbane riflettono stato sociale e privilegi degli abitanti dei due centri costieri e l'originalità di alcune soluzioni architettoniche ne sottolinea il carattere. Grazie al perfetto stato di conservazione dei luoghi è possibile ricostruire tutto questo ed esplorarlo.



HISTORIAE: LA GIUSTA LIBERTÀ



Parco Archeologico di Ercolano



Scuola primaria (III - IV e V classe), Scuola secondaria



Visita performativa



150'



Euro 250,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Attraverso gli scavi di Ercolano, una visita teatrale per raccontare le storie dei suoi abitanti. Schiavi, padroni, notabili, pescatori, panettieri, realmente esistiti e rintracciati attraverso straordinarie testimonianze materiali e documentali, rievocati per raccontarci la loro vita prima che l'eruzione del Vesuvio mettesse a tacere tutto. Un'emozionante storia di giustizia e libertà è protagonista di questo percorso "vivo" e ricco di sorprese.

■ ERCOLANO POP UP



Parco Archeologico di Ercolano



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



Visita gioco



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

La visita a questo monumento per un pubblico di piccoli, è un momento assai importante. La realizzazione di un percorso contenuto e agevole per bambini e bambine delle scuole dell'infanzia è una grande occasione per infondere in loro ispirazione e fantasia. Il viaggio inizia a seguito dell'operatore che avrà con sé un libro pop up creato ad hoc, con la rappresentazione dei luoghi e dei personaggi che si raccontano lungo il percorso, come in una favola narrata. Utile per una conoscenza basilare del sito già da piccolissimi.

■ LA STORIA NEL POZZO. IL MUSEO DEL FUTURO



Parco Archeologico di Ercolano



Scuola secondaria di II grado



Debate



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

La scoperta del sito di Ercolano, avvenuta per caso da parte di un contadino, ha dato vita alla straordinaria avventura della ricerca archeologica nell'area vesuviana. La guida condurrà i visitatori alla scoperta del sito, narrando le vicende che hanno caratterizzato la ricerca archeologica ed influenzato la cultura europea. L'opera di grandi archeologi come Amedeo Maiuri ha contribuito ad arricchire le conoscenze ed ha introdotto nuovi approcci per la visita allo scavo, concepito come museo all'aperto. Al termine del percorso la guida condurrà i partecipanti ad una riflessione durante la quale gli studenti e le studentesse, divisi in due gruppi, potranno esprimere opinioni, suggerimenti e progettualità sul percorso appena effettuato, contribuendo al miglioramento della fruizione e dell'efficacia della comunicazione.



Museum Hercolanense



Parco Archeologico di Ercolano



Scuola primaria (III, IV e V classe), Scuola secondaria



Visita tematica di approfondimento



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Questo percorso è dedicato a coloro che conoscono gli scavi, le scuole residenti ad esempio, e desiderano approfondire la conoscenza delle testimonianze di vita quotidiana, di navigazione e il lusso degli ori e dei gioielli, attraverso la visita agli straordinari reperti custoditi nell'Antiquarium e nel Padiglione della barca: un'esperienza fondamentale per arricchire il sapere già acquisito e consolidato. Supporti tattili e strumenti in CAA, oppure uso del linguaggio LIS, rendono questa tra le esperienze più accessibili ed inclusive della nostra offerta didattica.

BACOLI



BENVENUTI A PISCINA MIRABILIS E CENTO CAMERELLE



Piscina Mirabilis; Cento Camerelle



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica generale



45' (per ciascuna cisterna)



Euro 110,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso incluso

Un percorso conoscitivo delle Cisterne romane di Bacoli, all'interno del contesto territoriale in cui si trovano, per descrivere l'incredibile architettura, la funzione, la storia della loro "fortuna" presso i viaggiatori del Grand Tour, fino a registi, coreografi, fotografi e musicisti. Monumenti singolari le cui visite rendono unica l'esperienza nei Campi Flegrei.

HISTORIAE: *FABULAE MIRABILIS*



Piscina Mirabilis



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita performativa



90'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso incluso

Il linguaggio teatrale per un'efficace narrazione di un monumento senza confronti: storie e leggende si intrecciano alla realtà di una costruzione maestosa e tra le più efficienti dell'ingegneria idraulica romana. Un percorso accompagnato da un archeologo, lungo il quale, i racconti prenderanno vita attraverso le narrazioni degli attori.

IN CERCA DI CAPELVENERE



Piscina Mirabilis e Cento Camerelle



Scuola secondaria



Itinerario tematico



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso incluso

Un trekking leggero e lento attraverso un territorio ricchissimo di vegetazione spontanea. Riconoscimento, descrizione e caratteristiche delle piante di quest'area si accompagnano in questo itinerario alla conoscenza delle testimonianze archeologiche. Non solo Piscina Mirabilis e Centocamerelle ma anche il contesto naturalistico in cui sono immerse è oggetto di questa esperienza. Uno sguardo sulla biodiversità di questo luogo incantato.



ALLA SCOPERTA DELLE PRIGIONI



Castello Aragonese del Parco Archeologico dei Campi Flegrei



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica generale



45'



Euro 110,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Nello straordinario contesto del Castello Aragonese di Baia, l'archeologo accompagnerà il gruppo nelle prigioni, luoghi ricchi di passato e fascino. Le stanze raccontano storie e vicende di uomini imprigionati e rinchiusi per le loro idee o anche per futili motivi, che verranno raccontati in un avvincente storytelling.



OLTRE LA PRIGIONE



Castello Aragonese del Parco Archeologico dei Campi Flegrei



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita performativa



90'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Una visita teatralizzata condotta in un luogo inedito, nel contesto del Castello Aragonese. Il focus è sul Castello e la sua storia ed in particolare su un luogo normalmente sconosciuto: le prigioni, dove si faranno incontri con personaggi assai singolari...

CASERTA

BENVENUTI ALLE SERRE DEL GIARDINO INGLESE DELLA REGGIA DI CASERTA



Serre di Graefer della Reggia di Caserta



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica generale



90'



Euro 110,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Questo percorso è un tour attraverso le Serre del Giardino Inglese, se ne indagherà la genesi, le tecniche di coltivazione ed accrescimento delle specie, si osserveranno le essenze principali e la loro distribuzione all'interno delle Serre. Un appuntamento importante per conoscere un luogo, all'interno della celeberrima Reggia, restituito ai visitatori, attraverso un'attenta opera di restauro e ripristino degli spazi.

TUTTI I COLORI DEI FIORI



Serre di Graefer della Reggia di Caserta



Scuola primaria



Laboratorio



150'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Laboratorio didattico che si articola in un momento conoscitivo delle Serre nel loro contesto, attraverso una visita, durante la quale i bambini e le bambine osserveranno in particolare gli elementi vegetali, i fiori e i colori delle diverse essenze e le piantumazioni fiorite del giardino. I partecipanti saranno condotti successivamente in laboratorio, per lavorare a composizioni artistiche, servendosi di materiali vari messi a loro disposizione, tra cui legnetti, fibre vegetali, ma anche petali e foglie, dei quali conosceranno la pianta d'origine e le sue caratteristiche.



HERBARIUM



Serre di Graefer della Reggia di Caserta



Scuola secondaria



Laboratorio



150'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Un'esperienza che diventa ispirazione per le scuole secondarie di I grado e esercitazione scientifica per quelle di II grado (p. es. istituti agrari, licei scientifici etc.). Dopo un percorso didattico all'interno delle Serre nel Giardino Inglese della Reggia di Caserta, con dei focus su alcune particolari essenze, le studentesse e gli studenti si cimenteranno nella compilazione di fogli d'erbario, con campioni secchi e la messa a dimora in presse di campioni freschi. Un esercizio tradizionale di classificazione, sempre valido per la conoscenza delle piante.

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

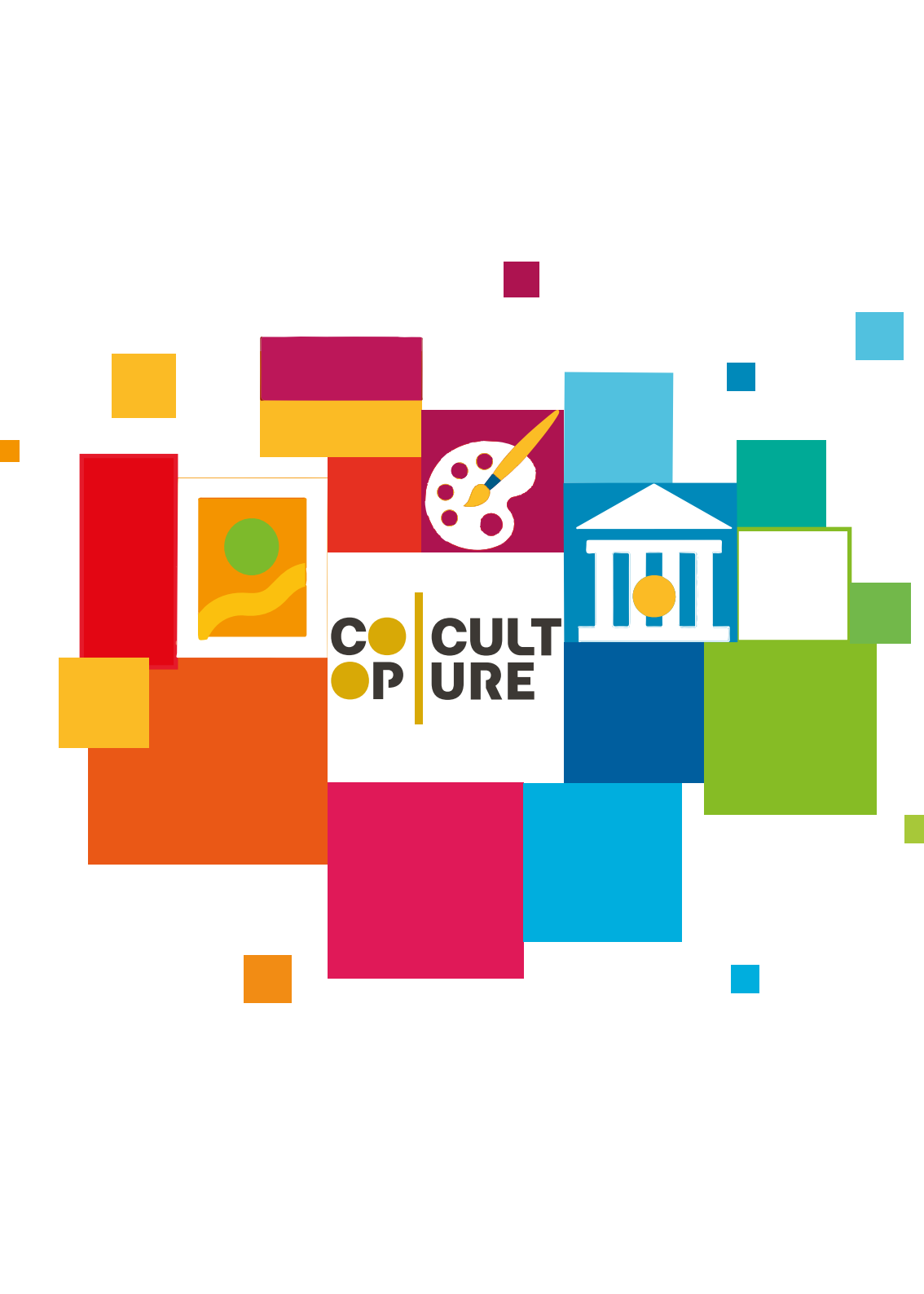


Resta sempre aggiornato



NOTE

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



COOP | CULTURE

