



EDUCULTURE

PROGRAMMI PER LE SCUOLE

Calabria

2026/2027



scopri di più



VIAGGIARE, CONOSCERE, SPERIMENTARE

CoopCulture accompagna le scuole
alla scoperta del patrimonio culturale
italiano, con attività didattiche, visite
e laboratori in tutta Italia.

LA **CULTURA** E IL
NOSTRO MIGLIOR
VIAGGIO

Esperienze educative
coinvolgenti

Attività pensate
per ogni fascia di età

Professionisti della cultura
al fianco degli **insegnanti**

In tutta **Italia** dalle grandi
città ai borghi nascosti



INDICE

Premessa.....	4
Reggio Calabria.....	8
Info e prenotazioni.....	14



PREMESSA



Il museo del futuro supera la dimensione di spazio conservativo per farsi ecosistema vivo e inclusivo. In questa visione, il patrimonio storico, artistico, archeologico e naturalistico si rivela come una piattaforma aperta: un territorio d'incontro capace di accogliere linguaggi tecnologici e metodologie d'avanguardia per scardinare ogni barriera fisica, sensoriale o cognitiva. Il museo, grazie alle attività proposte, si ridefinisce così come un laboratorio dinamico in cui la memoria non è un dato statico, ma una materia viva in costante dialogo con la contemporaneità.

Per il nuovo anno scolastico, CoopCulture traduce questa visione in una proposta didattica progressiva, strutturata per accompagnare nella crescita gli studenti attraverso **strategie di coinvolgimento differenziate**. Fin dalla **prima infanzia**, l'incontro con i luoghi della cultura è mediato dal **gioco**, inteso come metodologia cardine per trasformare lo spazio in un ambiente familiare, accessibile e fecondo di stimoli. Con il passaggio alla **scuola primaria**, l'azione pedagogica sposta il proprio baricentro verso l'**approccio hands-on**: l'imperativo dell'imparare facendo sottrae studentesse e studenti alla passività della fruizione tradizionale, investendoli del ruolo di protagonisti attivi. Attraverso la **manualità**, l'**interazione diretta** e la **co-creazione** all'interno di veri e propri atelier creativi, i ragazzi strutturano e consolidano le proprie competenze sul campo.

Nel corso della **scuola secondaria**, il legame con il territorio e le collezioni si fa più analitico, critico e consapevole. La scoperta del patrimonio avviene attraverso **percorsi transdisciplinari** che connettono le testimonianze del passato ai nodi cruciali del mondo contemporaneo, offrendo bussole interpretative fondamentali per decodificare la complessità del presente. Questo itinerario formativo culmina in **esperienze museali pienamente partecipative e riflessive**, in cui lo spazio espositivo si trasforma in un'agorà di confronto. Qui, l'**esercizio del pensiero critico**, la **cooperazione** e la **cittadinanza attiva** vengono sollecitati attraverso il dibattito e l'applicazione di metodologie innovative, come la **Visual Thinking Strategies (VTS)**. L'offerta formativa si evolve così in perfetta sincronia con la crescita degli studenti, convertendo ogni visita in un viaggio su misura, inclusivo e trasformativo.



L'offerta di ogni Regione è organizzata in cluster educativi dedicati a specifici target scolastici, così da garantire esperienze coerenti con le diverse fasce d'età e con le differenti capacità di apprendimento.

Grande attenzione è riservata all'accessibilità: i progetti didattici sono aperti e inclusivi, supportati da schede in CAA, activity book e strumenti sensoriali e tattili.



L'impegno di CoopCulture è accompagnare le nuove generazioni in un percorso di crescita culturale e personale, fornendo strumenti utili a formare cittadini consapevoli, curiosi e partecipi del mondo che li circonda.



TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ IN CATALOGO

Esperienza educativa immersiva

Percorso d'autore che crea una sinergia di ascolto, movimento, immaginazione e narrazione, stimola una partecipazione profonda e multidisciplinare.

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.





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.

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

REGGIO CALABRIA

MARRC - Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria

Visita didattica generale



Scuola dell'infanzia,
Scuola primaria,
Scuola secondaria



Euro 110,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

BENVENUTI AL MARRC

Il percorso, condotto da un archeologo, mira ad illustrare le sezioni del MARRC e le sue collezioni nei contenuti più significativi. Si partirà dal livello espositivo dedicato alla preistoria e protostoria della Calabria, per giungere al racconto delle città greche d'Occidente e dei loro Santuari ed alla Storia di Rhegion, per concludere con la straordinaria vicenda dei Bronzi di Riace. Le nuove installazioni multimediali arricchiranno la fruizione rendendola immersiva e partecipativa.

La visita è inclusiva e accessibile a tutti, privo di barriere fisiche e cognitive. Unitamente agli apparati didattici inclusivi del Museo, saranno attuate dagli operatori particolari strategie di inclusione, anche mediante l'utilizzo di supporti tattili, schede in CAA e traduzione in LIS.



DI SIRENE, ARPIE E CAVALLI ALATI

Conoscere un museo significa vivere le storie che esso racconta, ma anche osservare i particolari che popolano un mondo altro, ricco, fantasioso, bizzarro. Le immagini, considerate da sole e di cui si conoscono le storie, diventano quindi la scintilla di una meraviglia speciale. Al termine del percorso, alla ricerca di queste immagini, i bambini e le bambine potranno comporre il loro catalogo di animali fantastici, ispirato all'enciclopedia di Borges, costruendo un quadernetto e arricchendolo di sagome, che sceglieranno poi come comporre e colorare.

Il laboratorio è inclusivo e accessibile a tutti, privo di barriere fisiche e cognitive. Unitamente agli apparati didattici inclusivi del Museo, saranno attuate dagli operatori particolari strategie di inclusione, anche mediante l'utilizzo di supporti tattili, schede in CAA e traduzione in LIS.

HISTORIAE

Questo format utilizza una metodologia, la teatralizzazione, che coinvolge totalmente le persone in visita lasciandole calare in una realtà parallela che è insieme intrattenimento, gioco e apprendimento continuo. Di seguito l'offerta per il 2026-2027 che potrà essere arricchita nel corso dell'anno



HISTORIAE

Di mari e marinai

“Di Mari e Marinai” è una suggestiva visita teatralizzata tra le sale del Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria, pensata per coinvolgere il pubblico in un'esperienza avvincente, alla scoperta del legame profondo tra l'uomo e il mare, inteso non solo come ambiente naturale e fonte di approvvigionamento, ma anche come custode di storie. In un viaggio tra mito, storia e archeologia, grazie alla narrazione attoriale, prenderanno vita personaggi affascinanti, trasportando i visitatori in un tempo lontano, tra rotte commerciali, naufragi e avventure epiche.



LA VALIGIA DEGLI DEI - RACCONTI IN VIAGGIO TRA LE SALE DEL MARRC

Una visita itinerante tra le sale del Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria che intreccia archeologia, mito e teatro, servendoci di una valigia "kamishibai". Nel teatrino viaggiante, piccole marionette si muovono, animando le storie di Demetra e Persefone e di tutti i personaggi rappresentati nei pinakes, compresi gli oggetti e gli animali. Le bambine e i bambini ascoltano e partecipano al racconto, scoprendo il legame tra mito e natura. La visita si articola in diverse soste, nelle quali reperti e narrazioni dialogano tra loro, coinvolgendo attivamente i bambini attraverso osservazione, ascolto e interazione. La valigia inoltre custodisce altre storie del pantheon greco, adattando ogni esperienza ai temi del percorso e al pubblico. Il laboratorio è inclusivo e accessibile a tutti, privo di barriere fisiche e cognitive. Unitamente agli apparati didattici inclusivi del Museo, saranno attuate dagli operatori particolari strategie di inclusione, anche mediante l'utilizzo di supporti tattili, schede in CAA e traduzione in LIS.



MASCHERE E MITI

Il teatro greco, con le sue storie, i suoi personaggi e le sue maschere simboliche, accompagnerà bambine e bambini in un viaggio nel mondo dello spettacolo antico e della rappresentazione teatrale. Attraverso una visita guidata dedicata ai luoghi e ai linguaggi del teatro greco, il gruppo scoprirà il significato delle maschere, il loro ruolo nelle tragedie e nelle commedie e il modo in cui permettevano agli attori di trasformarsi in personaggi differenti. Il percorso proseguirà in laboratorio, dove i partecipanti realizzeranno una propria maschera teatrale, sperimentando forme, colori ed espressioni ispirate al mondo antico. Il laboratorio è inclusivo e accessibile a tutti, privo di barriere fisiche e cognitive. Unitamente agli apparati didattici inclusivi del Museo, saranno attuate dagli operatori particolari strategie di inclusione, anche mediante l'utilizzo di supporti tattili, schede in CAA e traduzione in LIS.



IL MARRC CHE VORREI

Dopo una esplorazione del Museo ed i suoi straordinari capolavori, gli studenti e le studentesse, divisi in due gruppi a confronto, saranno protagonisti di un dibattito instaurato per proporre idee di fruizione innovative, per esprimere opinioni su quale sarebbe il Museo che oggi i giovani desiderano e che vedrebbero adatto a tutti, anche ai pubblici multiculturali e fragili. Ragazzi e Ragazze, possono farsi partecipi dei profondi cambiamenti in atto nella società, che possono riflettersi sul linguaggio museale e sugli allestimenti. Un percorso partecipativo ed avvincente, molto utile alle scuole superiori, come esercizio di partecipazione attiva. Il laboratorio è inclusivo e accessibile a tutti, privo di barriere fisiche e cognitive. Unitamente agli apparati didattici inclusivi del Museo, saranno attuate dagli operatori particolari strategie di inclusione, anche mediante l'utilizzo di supporti tattili, schede in CAA e traduzione in LIS.



DEI BRONZI DI RIACE E ALTRI TESORI

Un approfondimento dedicato ai celebri Bronzi di Riace, due capolavori assoluti dell'arte greca, simbolo dell'identità culturale della Calabria e del patrimonio archeologico del Mediterraneo. Il percorso propone uno sguardo ravvicinato ai due capolavori, puntando l'attenzione non solo sulla loro straordinaria qualità artistica, ma soprattutto sui volti, sulle espressioni, sui dettagli che raccontano dell'ideale "eroico" nell'antichità. Un'esperienza che valorizza il Museo ponendo l'accento sul suo patrimonio più noto. Il laboratorio è inclusivo e accessibile a tutti, privo di barriere fisiche e cognitive. Unitamente agli apparati didattici inclusivi del Museo, saranno attuate dagli operatori particolari strategie di inclusione, anche mediante l'utilizzo di supporti tattili, schede in CAA e traduzione in LIS.

MARRC on Tour

Questo format unisce una visita di conoscenza basilare del Museo Archeologico di Reggio Calabria e un tour esterno dedicato a tematiche di interesse diverso.

Queste le proposte per il 2026-2027 che potranno essere arricchite nel corso dell'anno

Castello Aragonese e Museo Archeologico di Reggio Calabria

Itinerario tematico



180 minuti



Scuola secondaria



€ 250,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

DAL CASTELLO AL MUSEO

Un percorso a piedi per visitare il Castello Aragonese di Reggio Calabria. L'imponente mole, già bizantina, trasformata dagli aragonesi a controllo e difesa dello Stretto è un monumento iconico della città, la cui esplorazione consente di avere uno sguardo sul territorio, conoscere l'architettura difensiva, per poi collegarsi, al termine di una proficua passeggiata dalla collina al mare, al Museo di Reggio Calabria con i suoi tesori.

Lungomare Falcomatà, Corso Matteotti e Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria

Itinerario tematico



180 minuti



Scuola secondaria



€ 250,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

IL MUSEO E IL MARE

Lungo quel percorso che Gabriele D'Annunzio definì “il chilometro più bello d'Italia” si dispiegano tante storie collegate al mare. Questa porzione dello Stretto concentra narrazioni che vanno dalla geologia e vulcanologia alla colonizzazione greca, ai culti, a racconti epici, vicende di mari e marinai, di pesca ed approvvigionamenti. Lungo questo percorso, durante il quale sono previste soste nei siti archeologici urbani visitabili, la guida che accompagna le persone in visita proverà ad intrecciare queste storie per giungere infine al Museo Archeologico di Reggio Calabria, ove tutti i racconti si sugellano.

INFO E PRENOTAZIONI

UFFICIO SCUOLE

848 082 408

edu@coopculture.it

coopculture.it/it/education/

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.

Per le pubbliche amministrazioni

CoopCulture è iscritta al MEPA, si potrà ricercare il codice di CoopCulture utilizzando la partita IVA 03174750277.

Nel momento dell'avvio della trattativa, si prega di darne comunicazione, unitamente ai termini di scadenza, attraverso l'account edu@coopculture.it.

Come termine di scadenza della suddetta procedura si richiede di considerare almeno 4 giorni lavorativi.

Per il pagamento con fattura elettronica devono essere inoltrati a edu@coopculture.it, entro 5 giorni dalla prenotazione, i dati necessari all'emissione del documento fiscale.

Per poter confermare le attività prenotate, la fattura elettronica deve risultare accettata prima della data di visita.

ENTRA NEL MONDO EDUCULTURE

Iscriviti al gruppo

EduCulture-Incontriamo gli insegnanti



Resta sempre aggiornato



