



EDU CULTURE

PROGRAMMI PER LE SCUOLE
Umbria

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** È 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
Foligno.....	8
Colfiorito.....	13
Orvieto.....	15
Info e prenotazioni.....	17



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 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

FOLIGNO

Palazzo Trinci

Visita didattica generale



60 minuti



Scuola primaria,
Scuola secondaria



Euro 90,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

BENVENUTI A PALAZZO TRINCI

Accompagnare gli studenti in un viaggio nel tempo alla scoperta di una delle dimore tardogotiche più preziose d'Italia. 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). Attraverso l'osservazione diretta di architetture, affreschi e reperti archeologici, gli alunni e le alunne potranno comprendere la potenza della Signoria dei Trinci e il legame profondo tra Foligno e la storia antica.

Visita didattica e laboratorio



90 minuti



Scuola dell'infanzia

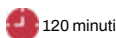


Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

I COLORI DI GENTILE

Una storia raccontata seguendo le pagine non solo di un libro ma degli affreschi di Palazzo Trinci, da sfogliare insieme per scoprire la magia dei colori componendo la tavolozza del pittore Gentile da Fabriano. Le storie e i personaggi che escono da un libro e si materializzano nelle stanze affrescate diventeranno guida per trasformare le bambine e i bambini in veri ragazzi di bottega alle prese con colori da creare e capolavori da inventare.

Visita didattica e laboratorio



120 minuti



Scuola dell'infanzia
Scuola primaria



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

INSIDE OUT AL TRINCI

I colori non sono solo pigmenti su una tela: sono il linguaggio invisibile con cui comunichiamo chi siamo. Caratterizzano ciò che indossiamo, gli spazi che abitiamo e, soprattutto, riflettono le sfumature del nostro umore. Questo laboratorio invita i bambini e le bambine della scuola dell'infanzia e della scuola primaria ad esplorare il legame indissolubile tra la percezione visiva e il mondo interiore. La classe sarà chiamata a realizzare un'opera d'arte collettiva su un grande supporto comune.

Visita gioco



90 minuti



Scuola dell'infanzia
Scuola primaria



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

L'ATTIVASENSI: 5 SENSI PER ESPLORARE L'ARTE

Chi l'ha detto che l'arte si guarda e basta? Spesso nei musei la prima regola è "Vietato toccare". In questo laboratorio faremo l'esatto contrario: useremo il corpo, l'ascolto, i profumi e persino il gusto per "entrare" dentro i quadri e le sculture. L' AttivaSensi è un percorso sensoriale ideato per i piccoli esploratori e le piccole esploratrici al fine di scoprire che un'opera d'arte non è solo un'immagine, ma un mondo da abitare con tutti e cinque i sensi. Un'esperienza pensata per valorizzare la pluralità di modi di percepire e vivere il museo attraverso un'attività che dimostra come l'arte possa essere accessibile, divertente ed inclusiva.

Visita didattica e laboratorio



120 minuti



Scuola primaria



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

L'AFFRESCO PERDUTO: UN MUSEO A COLPI DI INDOVINELLI

In un'epoca in cui siamo circondati da immagini digitali, questo progetto invita le bambine e i bambini a riscoprire il potere della grande "comunicazione visiva" del passato. Palazzo Trinci si trasforma in un immenso libro illustrato: attraverso l'educazione all'immagine e lo storytelling, la classe scoprirà come gli affreschi non sono solo semplici decorazioni, ma potenti strumenti per tramandare storie, miti, ideali, leggende e segreti. La visita guidata è propedeutica alla fase laboratoriale con la risoluzione di indovinelli e la ricostruzione di un puzzle.



MISTERI DALLA STORIA: INDAGINI A PALAZZO

Varcata la soglia di Palazzo Trinci, la visita si trasforma in un'avventura. I partecipanti e le partecipanti vestiranno i panni di detective, chiamati a indagare tra le sale del Palazzo, dove ogni affresco, simbolo e dettaglio nascondono indizi da decifrare. Passo dopo passo, tra enigmi e prove da superare, prenderà forma una grande indagine collettiva: storie dimenticate riaffiorano, misteri si intrecciano e il passato torna a parlare attraverso le decorazioni e gli spazi del Palazzo.

Palazzo Trinci e Museo della Stampa



FOLIGNO NEL QUATTROCENTO: TRINCI&STAMPA

Un viaggio nel cuore del Rinascimento umbro per scoprire come Foligno sia stata un centro nevralgico di arte, cultura e innovazione tecnologica. Questa proposta didattica unisce l'eccellenza della pittura tardogotica alla rivoluzione della stampa, offrendo agli studenti e alle studentesse un'esperienza immersiva tra i due musei principali della città.

Museo della Stampa

Visita didattica generale



60 minuti



Scuola primaria,
Scuola secondaria



Euro 90,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

VIAGGIO STAMPATO

Foligno fu tra le prime città in Italia ad esercitare con successo l'industria della carta. Dalla seconda metà del XV secolo la città vanta tradizioni tipografiche di grandissimo rilievo. Tappa fondamentale di questa tradizione è il 1472, anno in cui viene stampata per la prima volta al mondo la prima copia della Divina Commedia di Dante Alighieri. La visita accompagna gli studenti e le studentesse in un vero e proprio viaggio nel tempo, permettendo di scoprire da vicino l'evoluzione della stampa attraverso i secoli: dai segreti della fabbricazione della carta all'avvento dei caratteri mobili, fino alle tecniche moderne.

Visita tematica di approfondimento



75 minuti



Scuola secondaria



Euro 90,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

A SPASSO CON DANTE

Forse non tutti sanno che a Foligno, nell'aprile del 1472, fu stampata la prima edizione a stampa della Divina Commedia di Dante Alighieri. Da questo importante primato storico prende avvio il progetto, che prevede una visita guidata al Museo della Stampa e al Fondo Dantesco della Biblioteca Comunale di Foligno. Qui ragazze e ragazzi saranno invitati a intraprendere un percorso di scoperta attraverso le numerose edizioni e tipologie editoriali della Divina Commedia, approfondendone la storia, la diffusione e l'evoluzione nel corso dei secoli.



120 minuti



Scuola primaria (III, IV e V classe),
Scuola secondaria di I grado



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

STAMPI... AMO CON NUMEISTER

Chi ha stampato la prima copia della Divina Commedia? Lasciatevi guidare dal maestro tipografo Johannes Numeister in un affascinante viaggio a ritroso nel tempo. Gli studenti e le studentesse entreranno in un mondo magico e sconosciuto, svelando i segreti della fabbricazione della carta e della stampa antica: dalle trame nascoste delle filigrane al fascino dei caratteri mobili, fino alla scoperta di curiosi giornali, lunari e antichi almanacchi. A seguire, un laboratorio creativo alla scoperta dell'arte tipografica, in cui i partecipanti potranno esplorare forme, lettere e composizioni, sperimentando tecniche diverse per dare vita a messaggi visivi originali. Un'esperienza pratica pensata per stimolare la creatività e avvicinarsi al mondo della tipografia in modo divertente e interattivo.



120 minuti



Scuola primaria (III, IV e V classe)



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

TOCCARE LE PAROLE: LABORATORIO DI EDITORIA TATTILE E INCLUSIVA

Per secoli la stampa ha fatto una magia incredibile: ha preso le parole, che prima volavano via e le ha intrappolate sulla pagina per farle viaggiare nel tempo attraverso gli occhi. Ma cosa succede se gli occhi non possono leggere quelle parole? O se per capire una storia abbiamo bisogno di qualcosa in più? Di sentire, ad esempio, la consistenza di un'emozione, di seguire con le dita il contorno di un personaggio?. È qui che nasce questo laboratorio: un luogo dove le storie non si leggono soltanto, ma si esplorano. Dove carta, stoffa, rilievi e materiali diversi diventano strumenti per raccontare. Qui lavorano veri e propri artigiani dell'editoria tattile, capaci di trasformare ogni pagina in un'esperienza multisensoriale. Perché leggere non è solo vedere: è anche immaginare, toccare, sentire.

COLFIORITO

MAC - Museo Archeologico di Colfiorito

Visita didattica generale



60 minuti



Scuola primaria
Scuola secondaria

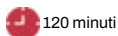


Euro 90,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

BENVENUTI AL MAC

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.

Visita gioco



120 minuti



Scuola primaria (III, IV e V classe)



Euro 160,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

C'ERA UNA VOLTA... PRIMA DI NOI

Un divertente viaggio nel tempo tra i primi abitanti dell'altopiano di Colfiorito. Il progetto propone di trasformare la storia locale in un'esperienza viva e partecipativa. Attraverso l'esplorazione dei reperti del MAC (Museo Archeologico di Colfiorito), le bambine e i bambini non saranno solo spettatori, ma veri e propri "detective della storia". L'obiettivo è ricostruire l'identità degli antichi Umbri Plestini, comprendendo come vivevano, come si vestivano e come interagivano con il particolare ambiente naturale dell'altopiano. Il progetto utilizza il metodo dell'edutainment (educare divertendo).

Museo Naturalistico di Colfiorito

Visita gioco



120 minuti



Scuola primaria (III, IV e V classe)



Euro 160,00 gruppo classe
(attivabile per n.2 classi
nella stessa mattina)
Biglietto d'ingresso gratuito

UNA PALUDE TRA LE MONTAGNE: IL PARCO DI COLFIORITO

Un'esperienza coinvolgente che prevede un'uscita in palude accompagnati da una guida escursionistica e una visita-laboratorio al Museo Naturalistico per avvicinare bambine e bambini alla ricchezza faunistica e floristica del Parco regionale protetto di Colfiorito. Scoprire la palude è un'esperienza che accoglie, senza fretta, e parla a ciascuno in modo diverso. Perché la natura non ha un solo linguaggio: basta trovare il proprio per entrarci in relazione.

Visita didattica e laboratorio



120 minuti



Scuola primaria (III, IV e V classe)



Euro 160,00 gruppo classe
(attivabile per n.2 classi
nella stessa mattina)
Biglietto d'ingresso gratuito

UNO SCRIGNO DI BIODIVERSITÀ: LA PALUDE DI COLFIORITO

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.

ORVIETO

Tempio etrusco del Belvedere, Parco della Rocca Albornoziana e Pozzo di San Patrizio

Trekking tour



90 minuti



Scuola primaria (III, IV e V classe)
Scuola secondaria di I grado



Euro 120,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso al
Pozzo di San Patrizio
Euro 4,50

LA STORIA SIAMO NOI

Un appassionante trekking attraverso le fonti storiche per imparare a leggere le impronte di chi ha vissuto Orvieto in epoche passate. Divisi in squadre i bambini e le bambine, guidati dall'operatore e da mappe-gioco, superano delle prove di lettura, interpretazione ed esercizio di fantasia, dando vita ad un viaggio nel passato dall'epoca etrusca al Rinascimento. Il percorso prevede la visita al Tempio etrusco del Belvedere, al Parco della Rocca Albornoziana e al Pozzo di San Patrizio.

Pozzo di San Patrizio

Visita didattica



60 minuti



Scuola primaria
Scuola secondaria



Euro 90,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso Euro 4,50

UN POZZO DA SCOPRIRE

Visita didattica per scoprire il pozzo rinascimentale più famoso d'Italia: l'origine, la storia, la grandezza dell'ingegneria umana mista a racconti e aneddoti che accompagnano gli studenti e le studentesse per i 248 gradini fino a toccare con mano la profondità dei suoi 54 metri. Dall'area esterna è possibile ammirare lo straordinario paesaggio della valle del fiume Paglia e i resti del celebre tempio etrusco del Belvedere.

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



