

# EDU**⚙️**CULTURE

Programmi per le scuole

2025/2026

**Ercolano**





Premessa.....	4
Dig-Culture.....	7
Ercolano.....	8
Info e contatti.....	12





## 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**

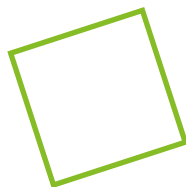
Esperienze dinamiche che collegano il patrimonio artistico e culturale al mondo contemporaneo, favorendo una scoperta attiva e stimolante.

## **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.

# 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 Herculanense



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.

# INFO E PRENOTAZIONI

## UFFICIO SCUOLE

848 082 408

[edu@coopculture.it](mailto: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



