

EduCulture

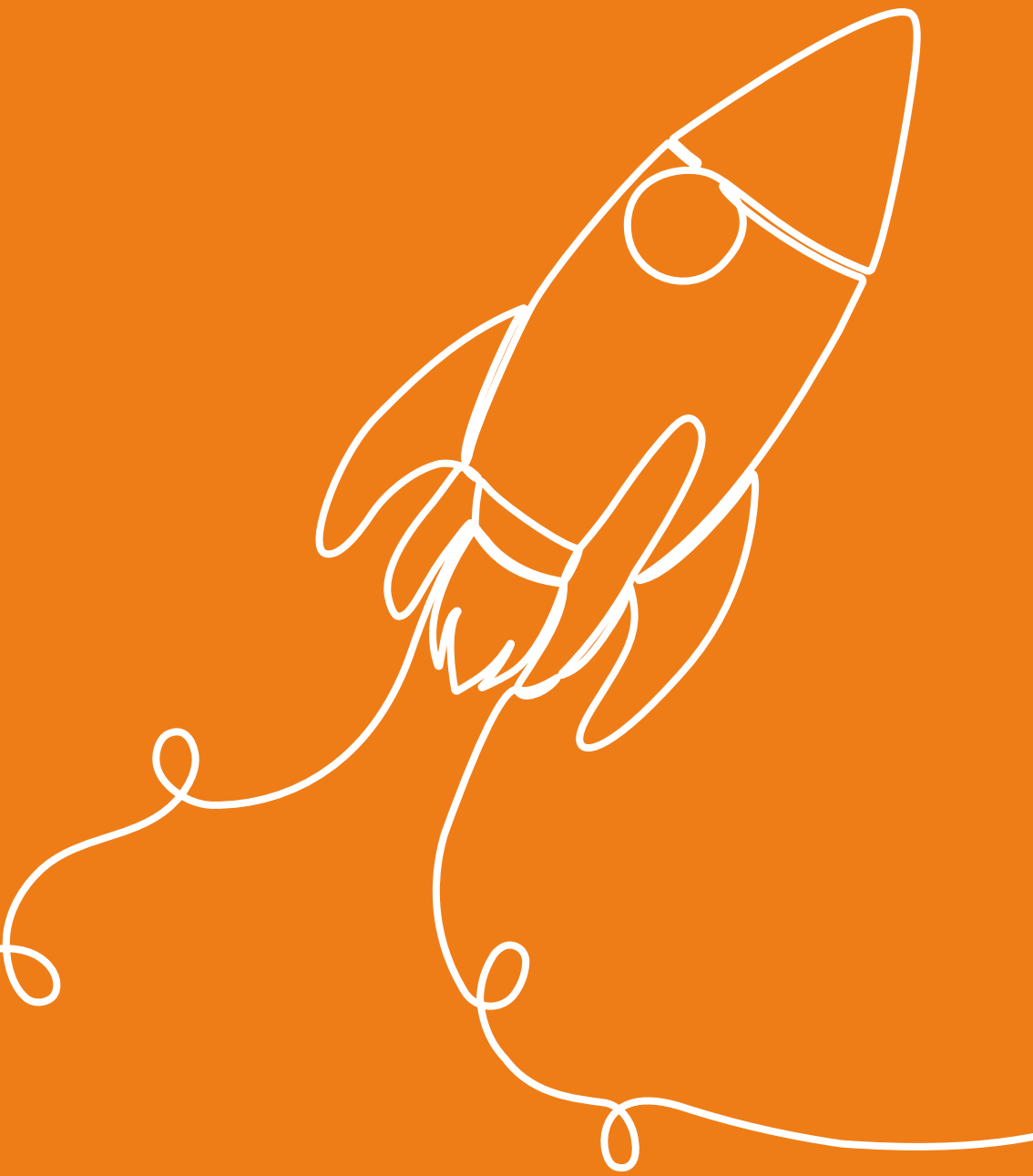
Programmi per le scuole
2024/2025

Campania



Indice

- P.04** Premessa
- P.08** Dig-Culture
- P.10** Scelti per voi
- P.13** Napoli
- P.21** Area Vesuviana
- P.27** Area Flegrea
- P.37** Info e contatti





LA DIDATTICA CHE GUARDA AL FUTURO

Per l'anno scolastico 2024-2025, 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.

Anche per quest'anno non manca **Il nostro benvenuto**: percorsi di scoperta dei luoghi della cultura che, riassumendo in modo efficace punti salienti e capolavori, forniscono ai partecipanti gli highlights di conoscenza come base indispensabile su cui costruire eventuali approfondimenti successivi.

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

Visita adatta a conoscere i siti archeologici e museali con il coinvolgimento attivo dei partecipanti tramite diversi metodi didattici.

VISITA TEMATICA DI APPROFONDIMENTO

Visita che permette di soffermarsi su un argomento e tema specifico, adatta ad approfondire aspetti peculiari o a connettersi ad una materia scolastica.

VISITA IN CAA

Le attività in CAA hanno l'obiettivo di eliminare barriere comunicative. In catalogo alcune proposte di didattica sono state progettate in modo da essere fruibili anche da studentesse e studenti con difficoltà cognitive e/o comunicative grazie ad operatori specializzati e supporti dedicati.

LABORATORIO

Attività pratica di manipolazione, creazione o con utilizzo di strumenti e supporti didattici interattivi.



VISITA DIDATTICA E LABORATORIO

Attività che prevede un momento di visita al sito abbinato ad un'esperienza pratica e creativa coinvolgente.

VISITA GIOCO

Visita il cui metodo di apprendimento è basato sull'utilizzo di giochi, quiz e caccia al tesoro e al particolare.

VISITA PERFORMATIVA

Visita in cui la performance ha due diversi soggetti: il partecipante elemento attivo che si muove nello spazio museale oppure lo staff didattico che, attraverso sceneggiature e tramite una regia specifica, svolge un'attività teatralizzata.

ITINERARIO TEMATICO

Percorso in esterno per approfondire alcuni aspetti storici, artistici ed archeologici e sviluppare il senso di orientamento.

ESCAPE ROOM

Attività ludico-didattica che unisce lo sviluppo della collaborazione tra i partecipanti alla conoscenza storico-artistica del sito.



DIG-CULTURE



Il patrimonio culturale e la scuola si integrano in una doppia versione: digitale e reale

Culture in Classe è una **piattaforma didattica multimediale** dedicata scuole che consente di strutturare e integrare in modo consapevole la visita a musei, siti archeologici e parchi naturalistici, **con anteprime e strumenti di apprendimento appositamente progettati.**

L'esperienza e i materiali proposti hanno la funzione di accompagnare docenti e classi in due momenti: uno precedente e l'altro successivo alla visita guidata.

La **prima fase** è strutturata come una lezione interattiva: ha lo scopo di introdurre ai luoghi e ai temi che saranno oggetto della visita. In questa fase il docente avrà a disposizione materiali con i quali condurre la lezione e altri da distribuire agli studenti per lo studio a casa (approfondimenti tematici, mappe concettuali, timeline, immagini fotografiche e mappe).

La **seconda fase** è articolata in due momenti differenti: il primo, subito dopo il rientro in classe - a breve distanza dall'esperienza di visita - è dedicato alle verifiche strutturate, per accertare le ricadute cognitive sulla classe.

Le verifiche permetteranno ai docenti di avere un immediato ed utile feedback di valutazione; il secondo momento, a distanza di qualche settimana dalla visita, è un **game strutturato.**

La classe, divisa in squadre, dovrà affrontare prove di memoria e di associazione logica sulle tematiche trattate durante la visita rispondendo a diverse domande. Ad ogni risposta esatta la squadra accumulerà punti che, alla fine del gioco, stabiliranno il vincitore.

Gli obiettivi sono l'interazione tra gli studenti e il consolidamento dell'apprendimento con il ritorno sui temi svolti.



Gen-Genesis

Un viaggio nella cultura del rispetto

Un **videogame dedicato alle scuole secondarie di II grado** che ha come obiettivo la formazione dell'individuo, il suo approfondimento culturale e l'integrazione nella comunità umana grazie alla conoscenza e al rispetto.

Veloci interazioni e sfide dinamiche porteranno gli studenti a ripercorrere in 5 passaggi (mondi) le grandi tappe dell'evoluzione sociale e intellettuale della nostra specie.

Dal mondo della conoscenza di sé, a quello della scoperta dell'altro, da quello della partecipazione, della condivisione e del rispetto delle regole sociali, al mondo del rispetto del Patrimonio e del Paesaggio, per finire col confronto con le diversità culturali materiali e immateriali e il rispetto delle differenze e diversità.

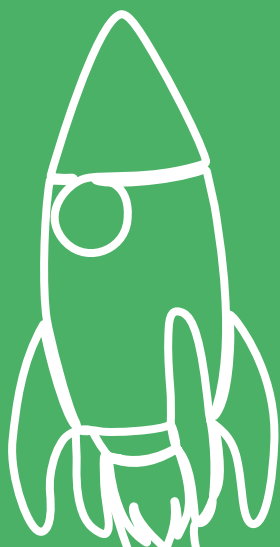
In un distopico scenario iniziale da fine del mondo, T-AI è un Robot-Intelligenza artificiale, che detiene la coscienza e la conoscenza del mondo.

La sua missione, che è quella del partecipante al gioco, è ricostruire la vita sulla Terra.

Inizialmente si aggira nel livello più profondo del nostro Pianeta, in cui incontra una forma di vita umana ancora immatura e incontaminata, ignara di quanto successo fuori. T-AI è chiamato ad istruirla per ricostruire l'identità umana e metterla in guardia dagli errori fatti.

Ogni mondo è un passaggio dello sviluppo umano ed è diviso in cinque livelli che si superano ingaggiando delle sfide.

Scelti per voi



Una selezione delle proposte più originali e innovative: percorsi tematici, laboratori e attività accessibili a tutti.

Feel!

 MANN – Museo Archeologico Nazionale di Napoli

 Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria 

 Visita performativa in CAA

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

L'attività "Feel!", utilizza la Comunicazione Alternativa Aumentativa, al fine di includere coloro che hanno difficoltà verbali e cognitive, trasporta gli studenti in un viaggio interattivo tra le opere d'arte. Dopo un'introduzione al museo, i partecipanti esplorano sculture come i Tirannicidi, Toro Farnese, e 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. Si conclude con rievocazioni e festose scene che lasciano gli studenti ispirati e incuriositi

Il mio amico Carlo

 MANN – Museo Archeologico Nazionale di Napoli

 Scuola secondaria di I grado 

 Visita tematica di approfondimento








 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

La visita offre un viaggio avvincente attraverso l'arte e la storia dell'antichità, mediante la figura di Carlo di Borbone. I partecipanti esploreranno collezioni di inestimabile valore, dalle statue classiche ai mosaici, con un'attenzione particolare alla collezione Farnese. La narrazione, arricchita da aneddoti sulla vita di Carlo, rende l'esperienza unica e coinvolgente. Questo percorso didattico non solo illumina il ruolo di Carlo come mecenate e sovrano, ma rivela anche la sua passione per l'arte e la cultura, che ha lasciato un'impronta indelebile sul patrimonio del museo.










Aner Andròs

-  Parco Archeologico di Ercolano
-  Scuola secondaria di II grado 
-  Visita tematica di approfondimento
-  120'
-  Euro 180,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso gratuito

Ercolano, lo straordinario sito che ha restituito resti di circa 300 vittime dell'eruzione del 79 d.C., diventa il luogo attraverso il quale conoscere non solo il sito ma anche l'aspetto antropologico: la vita quotidiana, l'alimentazione, lo stato di salute, l'allenamento, ma anche le storie di individui e l'onomastica.

Argomenti vicinissimi all'attualità, che ci permettono di capire il tempo presente e di vedere con nuovi occhi la presenza dell'uomo nel passato.

Historiae Mirabilis

-  Piscina Mirabilis, Bacoli
-  Scuola primaria, Scuola secondaria   
-  Visita performativa
-  90'
-  Euro 110,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso gratuito

Il linguaggio teatrale per una efficace comunicazione di un monumento unico. Storie e leggende si intrecciano alla realtà di una costruzione maestosa e tra le più efficienti della ingegneria idraulica romana.

Un percorso accompagnato da un archeologo, lungo il quale i racconti prenderanno vita attraverso le narrazioni degli attori.

NAPOLI




MANN

Museo Archeologico Nazionale di Napoli

il nostro benvenuto

Benvenuti al MANN!

 Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria

 Visita didattica generale



 75'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

L'itinerario si propone di far conoscere al pubblico le diverse collezioni del Museo e la loro formazione in età borbonica. Il percorso si focalizza sulla Collezione Farnese e le Collezioni Vesuviane. Una narrazione sintetica che fornisce ai visitatori la possibilità di "leggere" ed interpretare gli altri reperti custoditi al Museo, in un approccio basilare delle collezioni.

Scriba per un giorno. NEW!

 Scuola primaria 

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Un laboratorio di scrittura geroglifica per fare approcciare le più piccole e i più piccoli a forme di comunicazione varie. In aula laboratoriale i giovani visitatori realizzeranno un testo utilizzando i vari codici di scrittura esaminati, riproducendo in un cartiglio, nomi in geroglifico con pigmenti e stilo. La visita alla Sezione egizia completerà l'esperienza.

Pistrici e sirene, tentacoli e murene

 Scuola primaria 

 Visita tematica di approfondimento





 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Un percorso alla scoperta della biodiversità animale nella mitologia. Attraverso immagini dal mondo antico, i partecipanti esploreranno il Museo con una prospettiva differente, riflettendo su come queste creature siano state percepite e raffigurate nell'antichità. Una visita che attraversa le collezioni di sculture, mosaici, affreschi e suppellettili per riportare alla luce immagini e personaggi misteriosi, rendendoli protagonisti di storie avvincenti.

Viaggio in Egitto

 Scuola primaria, Scuola secondaria   

 Visita didattica generale

 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

L'itinerario si propone di far conoscere al pubblico i diversi aspetti della civiltà egizia attraverso la collezione del Museo Archeologico Nazionale di Napoli. Lungo il percorso si possono rintracciare la storia della collezione, le forme iconografiche della statuaria egizia, le tecniche e i materiali impiegati nella realizzazione dei manufatti, gli usi e i costumi della società, i culti, le divinità e le pratiche funerarie. Verrà, inoltre, sottolineato il legame tra la civiltà egizia e altre culture del passato, quali quella greca e romana.



Impronte



Scuola primaria



Visita didattica e laboratorio



150'



Euro 180,00 gruppo classe



Biglietto d'ingresso gratuito

Dopo una visita alla sezione di Preistoria e Protostoria, i bambini e le bambine faranno un salto 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.

MANN Pop up



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita didattica di approfondimento



90'



Euro 110,00 gruppo classe




Biglietto d'ingresso gratuito


Una visita...con sorpresa! I bambini e le bambine viaggeranno per le sale del Museo, che si aprirà davanti ai loro occhi come le pagine del libro pop-up. Un operatore racconterà loro la storia del Museo e delle sue opere come in un racconto fiabesco, rendendo i piccoli visitatori protagonisti delle vicende narrate: esploreranno la Collezione Farnese, ascoltando storie e miti che prendono vita davanti ai loro occhi, e seduti su cuscini, scopriranno Ercole, Zeus, Apollo, imperatori e storie antiche.

Walk like an Egyptian

 Scuola primaria 

 Visita performativa



 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito


La visita offre un'immersione nella vita degli antichi Egizi, esplorando non solo la loro religione e il mondo dei morti, ma anche gestualità, oggetti e simboli quotidiani attraverso immagini. I partecipanti scopriranno come vivevano, comunicavano gli antichi Egizi ed il mondo che li circondava, attraverso una serie di esercizi di immedesimazione per scoprire tante caratteristiche inedite di questa straordinaria civiltà.

L'arte... in pratica

 Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado  

 Laboratorio

 150'





 Euro 180,00 gruppo classe


 Biglietto d'ingresso gratuito

Introdotta da una visita guidata nella Sezione dei mosaici o degli affreschi, l'attività prevede l'applicazione della tecnica di composizione di un'immagine a scelta su una sinopia predisposta, completando il lavoro con l'inserimento delle tessere, oppure realizzando un dipinto ad affresco. Un'attività efficace per la comprensione profonda della realizzazione dei manufatti antichi.




Scopri la Sezione preistorica

 Scuola primaria, Scuola secondaria   

 Visita didattica generale


 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

I giovani visitatori saranno condotti in un percorso a ritroso all'interno questa straordinaria sezione dedicata alla preistoria e protostoria. Attraverso tutti i passaggi fondamentali della trasformazione dell'uomo, da cacciatore raccoglitore a coltivatore allevatore, sino alle età del bronzo e del Ferro, l'operatore condurrà il gruppo in questo avvincente viaggio, utilizzando strumenti e riproduzioni didattiche per affrontare i difficili percorsi temporali.

Alla scoperta della Magna Grecia

 Scuola primaria, Scuola secondaria   

 Visita didattica generale



 90'

 Euro 110,00 gruppo classe + calzari

 Biglietto d'ingresso gratuito


La visita alla sezione della Magna Grecia è un percorso affascinante nella vicenda della colonizzazione e dell'arrivo dei Greci in Occidente. La ricchezza di materiali offrirà lo spunto all'operatore per guidare il gruppo nella esplorazione delle influenze culturali ed artistiche che i coloni hanno condotto nel sud della penisola. Mitologia, culti, corredi funerari e santuari, storie di archeologi che hanno indagato questa civiltà, costituiscono un'esperienza unica ed immersiva per comprendere il contributo della Magna Grecia alla storia della cultura antica.

Moneta del sogno

 Scuola secondaria di II grado 

 Visita didattica e laboratorio



 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito


La visita propone un viaggio affascinante attraverso la storia dei rapporti umani legati allo scambio di monete. Partendo dal concetto di moneta come strumento di scambio, esploreremo come questo oggetto abbia plasmato ed incarnato l'identità dei popoli nel corso dei secoli. Si mette in luce l'aspetto identitario della moneta e la sua circolazione tra diverse culture, evidenziando le influenze reciproche e le dinamiche economiche.

Storie sepolte

 Scuola secondaria di II grado 

 Visita tematica di approfondimento


 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Un focus sulle città vesuviane, la dinamica di eruzione e lo stato di conservazione dei reperti che oggi sono al MANN per capire molto del mondo romano nel suo aspetto di società, cultura ed arte. Storie sepolte al Mann è una attività approfondita e completa su questo argomento.

Historiae

🎯 Scuola primaria, Scuola secondaria 

🌟 Visita teatralizzata

🕒 120'

€ Euro 180,00 gruppo classe

🎫 Biglietto d'ingresso gratuito

Una 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 incursioni teatrali saranno, a sorpresa, incontri con personaggi, che nel linguaggio universale del teatro, renderanno più efficace la condivisione dei contenuti.



AREA VESUVIANA



Parco Archeologico di Ercolano

il nostro benvenuto

Benvenuti al Parco Archeologico di Ercolano

 Scuola primaria, Scuola secondaria

 Visita didattica generale



 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito


Un'esperienza imprescindibile per le scuole, volta alla conoscenza basilare di questo luogo: la storia della sua scoperta che tanto ha influenzato la cultura europea del '700; la civiltà romana, la vita quotidiana e le questioni antropologiche nate dagli ultimi studi, l'urbanistica, l'arte, l'architettura, il mito. Ogni argomento sarà declinato utilizzando un linguaggio adatto, a seconda del visitatore.

Abito...quindi Sono

 Scuola primaria, Scuola secondaria 

 Visita tematica di approfondimento





 150'


 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 sottolinea il carattere bizzarro di alcuni di loro.

Historiae

 Scuola primaria, Scuola secondaria   

 Visita teatralizzata

 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. Vita domestica, ruoli sociali, consuetudini, curiosità ed evidenze scientifiche. Un percorso emozionante e ricco di sorprese.

Ludus in fabula new

 Scuola primaria 

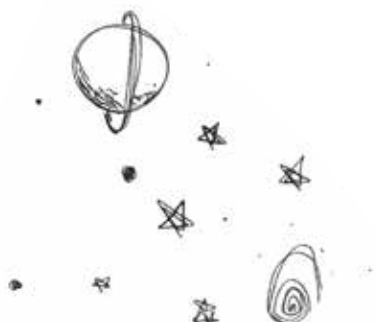
 Visita tematica di approfondimento

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe


 Biglietto d'ingresso gratuito

Imparare giocando è il motto di questa esperienza. I bambini coinvolti nella visita gioco saranno condotti attraverso gli scavi e, per ogni monumento illustrato, saranno invitati a giocare. Noci, astragali, bambole in terracotta, carrettini e poppatoi saranno gli oggetti utilizzati. Si parlerà del mondo dell'infanzia, accennando alla scuola, ai piccoli malanni e ai rimedi per curarli, ma soprattutto si parlerà della famiglia e del ruolo del bambino al suo interno. Una breve favola tratta dai testi antichi concluderà questo percorso.




Ercolano pop up

 Scuola dell'infanzia, Scuola primaria 

 Visita tematica di approfondimento

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

La visita a questo monumento per un pubblico di bambini e bambine piccoli, è un momento assai importante. La realizzazione di un percorso contenuto e agevole per le scuole dell'infanzia è una grande occasione per infondere in loro ispirazione e fantasia. Il viaggio inizia seguendo l'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.

Follow me

 Scuola secondaria di II grado 

 Visita tematica di approfondimento

 120'



 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Una speciale visita al sito in lingua, condotta da una guida madrelingua, rivolta alle scuole, oppure al triennio delle università di settore: lingue, turistico alberghiero etc. Oltre alla conoscenza del sito gli studenti potranno sperimentare la struttura di una visita guidata di qualità, l'efficacia e comprenderne a fondo le tecniche di comunicazione, di storytelling e le strategie di mantenimento dell'attenzione. L'esperienza di visita si svolgerà interamente in inglese o in francese per rafforzare le competenze linguistiche.



La storia nel pozzo

 Scuola secondaria di II grado 

 Visita tematica di approfondimento



 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 e le visitatrici alla scoperta del sito narrandone 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 e ha introdotto nuovi approcci per la visita allo scavo, concepito come museo all'aperto.

Quella notte...a mezzogiorno

 Scuola secondaria  

 Visita tematica di approfondimento



 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

L'evento catastrofico della eruzione del 79 d.C. che ha determinato la fine della città, diventa un'occasione per un approfondimento con il pubblico scolastico, che si concentra prevalentemente sugli aspetti vulcanologici. La guida, oltre alla illustrazione del monumento, mostrerà la stratigrafia, gli effetti dell'eruzione sullo stato di conservazione del sito e, aiutandosi con un Kit didattico (campioni di minerali, schede e stampe 3d), potrà illustrare le dinamiche legate all'eruzione.

Il ritorno di Ercole

 Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado 

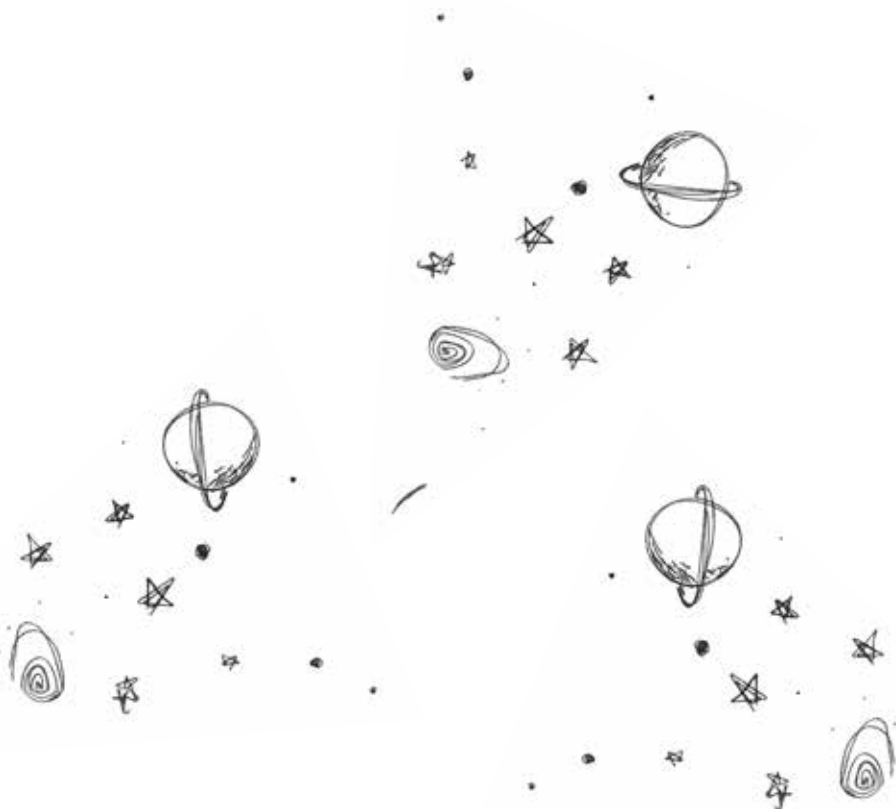
 Visita tematica di approfondimento

 150'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Un divertente percorso alla scoperta della città sulle orme del suo fondatore. Le piccole e i piccoli saranno coinvolti dalla guida in un divertente mystery tour, alla ricerca di immagini di Ercole ritratto durante le sue fatiche. I partecipanti dovranno risolvere enigmi e rispondere ai quesiti sulle immagini per sbloccare livelli del percorso. L'attività si conclude quando, al suo ritorno dalla sconfitta di Gerione, Ercole approderà sul territorio dove fonderà Ercolano. È qui che i partecipanti e le partecipanti dovranno giungere attraverso la risoluzione dei livelli.



AREA FLEGREA



Castello Aragonese del Parco Archeologico dei Campi Flegrei, Bacoli

Benvenuti al Museo Archeologico di Baia

 Scuola primaria, Scuola secondaria

 Visita didattica generale

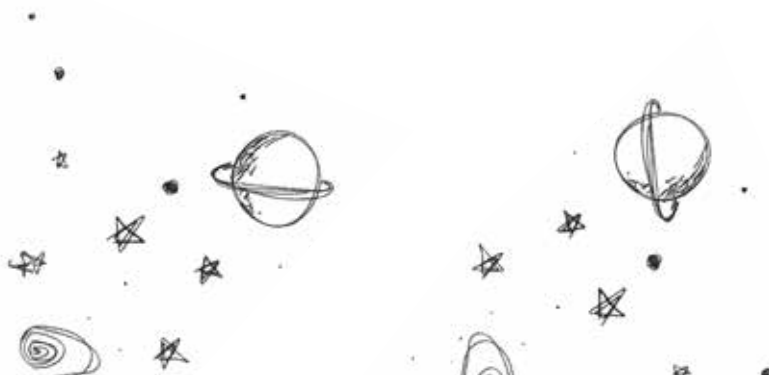
 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Nello straordinario contesto del Castello aragonese di Baia, sono custoditi i reperti provenienti dai centri flegrei di Cuma, Baia, Puteoli. L'archeologo che accompagna il gruppo potrà narrare una storia nella quale poter riconoscere le proprie origini, i Greci fondatori, i Sanniti e i Campani, i Romani conquistatori, hanno dato vita a questi luoghi, li hanno arricchiti, ampliati, monumentalizzati. E da questi luoghi e da queste genti traiamo le nostre origini, i nostri usi, costumi e tradizioni. Una visita importante per la formazione della conoscenza storica degli alunni.

il nostro benvenuto




Il castello pop up

 Scuola primaria 

 Visita gioco





 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito


Un castello è sempre un luogo incantato, meta di narrazioni fiabesche. Alle bambine e i bambini si dedica questa attività basata su un racconto ambientato nel castello, ma che tratta di miti, di storie di divinità ed eroi, ispirate dalle immagini esposte nelle sale del Museo (sculture, terrecotte, vasi). Un libro pop up prodotto ad hoc, integrerà questa esperienza dedicata all'infanzia.

Phlegrea Lab

 Scuola primaria, Scuola secondaria   

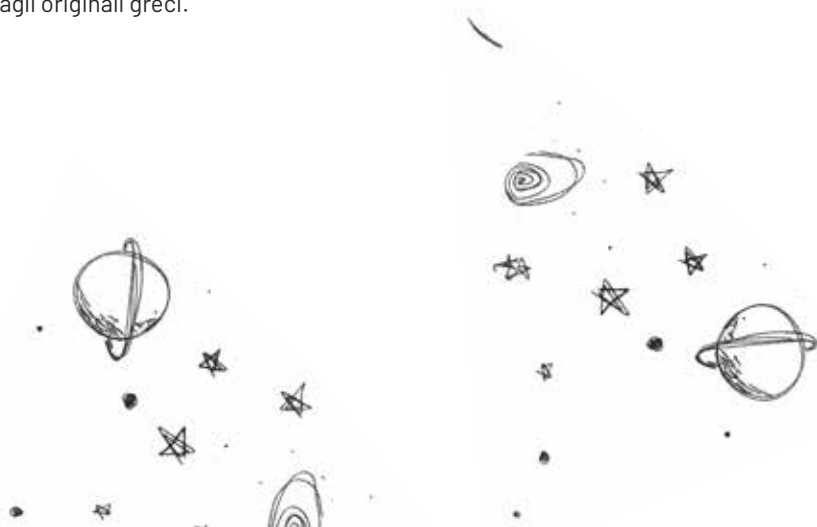
 Laboratorio

 150'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Un palinsesto di attività laboratoriali per bambine e bambini dai 6 ai 12 anni, volti alla comprensione delle tecniche artistiche antiche: terracotta, mosaico, affresco saranno riprodotti su supporti che potranno poi essere portati a casa. Laboratori rivolti a ragazze e ragazzi dai 13 ai 18 anni, di riproduzioni in gesso di calchi per comprendere il processo di copia dagli originali greci.






Ti accompagno al Castello

 Scuola primaria 

 Visita didattica generale




 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Il gruppo scolastico, impegnato in questo percorso che si snoda nelle sale del Museo Archeologico, riceve al momento della prenotazione un codice attraverso il quale scaricare contenuti aggiuntivi, curiosità ed altro. In tal modo le bambine e i bambini che partecipano all'attività potranno affiancare la guida nell'illustrazione di questo percorso esercitando una forte interazione che rende efficace l'apprendimento e stimola la curiosità anche degli altri partecipanti.

Oltre la prigione...

 Scuola primaria, Scuola secondaria   

 Visita teatralizzata

 120'

 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 un luogo normalmente sconosciuto: le prigioni, dove si faranno incontri con personaggi assai singolari.

Le matite e le carte...

 Scuola secondaria di II grado* 

 Visita tematica di approfondimento

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Percorsi dedicati ad artisti e fotografi che, con lo spirito di un viaggiatore del Grand Tour, giungono a conoscere i luoghi per trovare ispirazione nel disegno, pittura creazioni artistiche e fotografia. L'itinerario muove dal Castello di Baia per raggiungere Cento Camerelle e Piscina Mirabilis, concedendosi dei tempi lenti per l'osservazione e la riflessione.

*La visita è particolarmente consigliata per studentesse e studenti di Liceo artistico e Liceo scientifico



Cento Camerelle, Bacoli

Benvenuti a Cento Camerelle

 Scuola primaria, Scuola secondaria

 Visita didattica generale

 60'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Un percorso conoscitivo del monumento all'interno del contesto territoriale in cui si trova, per descrivere la incredibile architettura, il legame con l'edilizia privata ed ed introdurre la questione dell'utilizzo esclusivo di un bene comune da parte di un solo gruppo aristocratico, quindi sul modo di abitare lussuoso ed ameno di questo territorio.

il nostro benvenuto

Piscina Mirabilis, Bacoli

Benvenuti a Piscina Mirabilis

 Scuola primaria, Scuola secondaria

 Visita didattica generale

 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito



Un percorso conoscitivo del monumento all'interno del contesto territoriale in cui si trova, per descrivere la incredibile architettura, la funzione, la storia della sua "fortuna" presso i viaggiatori del Grand Tour, fino a registi, coreografi, fotografi e musicisti. Un monumento unico la cui visita rende unica l'esperienza nei Campi Flegrei.

il nostro benvenuto



Piscina Mirabilis e Cento Camerelle, Bacoli

Orientativa-mente

 Scuola secondaria 

 Itinerario tematico




 150'

 Euro 250,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Un percorso gioco a piedi, muniti di mappe, che muove da Piscina Mirabilis, transita a Cento Camerelle, per giungere alla cosiddetta Tomba di Agrippina. Lungo il percorso gli studenti e le studentesse dovranno trovare la posizione e l'orientamento sulle mappe, annotare le caratteristiche dei luoghi e acquisire informazioni, anche dai residenti, su come si è trasformato il territorio. Lo studio e la posizione di punti sulla mappa sarà l'occasione per mettere in relazione i luoghi esplorati con altri siti non noti.

Via Aquarum

 Scuola secondaria  

 Itinerario tematico





 150'

 Euro 250,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

La conoscenza del territorio e delle sue risorse idriche, fonti di vita e sopravvivenza, analizzate in un percorso dedicato ad un tema sostenibile che ha per oggetto il sistema delle cisterne: Cento Camerelle, a servizio di una residenza privata; la Piscina Mirabilis, elemento ultimo dell'acquedotto pubblico. Il percorso a piedi prosegue verso Capo Miseno dove si esplorerà il promontorio del Faro ed il contesto territoriale di questi luoghi.

In cerca di Capelvenere

 Scuola primaria, Scuola secondaria   

 Itinerario tematico

 150'

 Euro 250,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

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 Cento Camerelle ma anche Sacello e teatro Romano; Grotta della Dragonara, fino al Faro, dominato dal Gabbiano Reale. Uno sguardo sulla biodiversità di questo luogo incantato.






Info e prenotazioni

Ufficio scuole

848 082 408

Le attività didattiche si intendono per gruppo classe, salvo limitazioni diverse che saranno indicate al momento della richiesta.

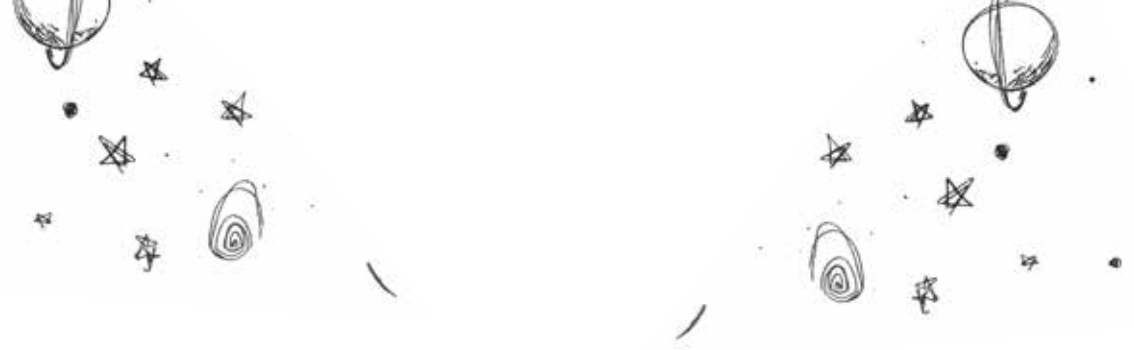
Il costo dei biglietti di ingresso, ove previsti, si intende pro capite.

 iscriviti al gruppo EduCulture -
Incontriamo gli insegnanti



Scopri
CoopCulture Education





CO | **CULT**
OP | **URE**

