

EduCulture

Programmi per le scuole
2024/2025

Umbria



Indice

- P.04** **Premessa**
- P.08** **Dig-Culture**
- P.10** **Scelti per voi**
- P.13** **Todi**
- P.17** **Foligno**
- P.28** **Orvieto**
- P.33** **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.

A spasso con Dante

 Museo della Stampa, Foligno

 Scuola secondaria di I grado 

 Visita tematica

 75'

 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Forse non tutti sanno che a Foligno nell'aprile del 1472 venne stampata per la prima volta la Divina Commedia di Dante Alighieri. Il progetto, comprende la visita guidata al Museo della Stampa e al Fondo Dantesco della Biblioteca Comunale dove ragazze e ragazzi sono invitati a scoprire le numerose tipologie editoriali della Divina Commedia.

Inside out al Trinci

 Palazzo Trinci, Foligno

 Scuola primaria 

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

I colori sono ovunque e caratterizzano il nostro abbigliamento, le nostre case, i nostri disegni e il nostro umore. L'attività prende avvio dalla visita ai dipinti nel Palazzo alla scoperta della Rabbia, della Paura, della Gioia nell'arte per leggere il collegamento, sempre esistito, tra emozioni e colori. Insieme si realizza un'opera collettiva sulle emozioni.

Una palude tra le montagne: il Parco di Colfiorito

 Museo Naturalistico di Colfiorito

 Scuola dell'infanzia 

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Una visita ideata per far conoscere a bambine e bambini la ricchezza faunistica e floristica del Parco regionale protetto di Colfiorito. Il laboratorio vede i piccoli e le piccole coinvolti nella creazione di un lavoro collettivo che li avvicina al variegato ecosistema del territorio. La scoperta della Palude è accompagnata da una guida escursionistica. La visita è per minimo due classi.



TODI



Circuito Museale della città di Todi

Caccia alle ...aquile!

 Centro città e Museo-Pinacoteca

 Scuola dell'infanzia 

 Visita gioco

 75'

 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Simbolo della città, ma anche protagonista di una curiosa leggenda, l'Aquila fa da filo conduttore per scoprire i monumenti principali della città. La visita-gioco si conclude al Museo - Pinacoteca con una caccia al tesoro e l'assegnazione di un premio alla squadra vincitrice.

La casa dipinta: colori in gioco

 Casa dipinta

 Scuola dell'infanzia, Scuola primaria  

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

La visita guidata alla "coloratissima" Casa Dipinta, capolavoro dell'artista irlandese Brian O'Doherty, offre lo spunto per una proposta didattica diversificata per fasce di età. Un laboratorio di collage per i più piccoli, Collage d'Autore, e un laboratorio creativo per la Scuola primaria alla scoperta dei... colori delle emozioni.

Attività disponibile da marzo 2025.

La casa dipinta: punti di vista sui colori

-  Casa dipinta
-  Scuola secondaria di I grado 
-  Visita gioco
-  120'
-  Euro 160,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso gratuito

Un tour alla scoperta della Casa Dipinta e delle opere di Brian O'Doherty in essa contenute, con focus sulle installazioni del salotto e della camera da letto, realizzate con un intreccio di corde, chiodi e forme geometriche, per approfondire il tema della prospettiva e della tridimensionalità nell'Arte.

Attività disponibile da marzo 2025.

Acqua in bocca!

-  Cisterne Romane e centro città
-  Scuola primaria 
-  Itinerario tematico
-  75'
-  Euro 90,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso gratuito

Visita volta ad individuare e ad analizzare i luoghi del centro storico legati all'acqua come sorgente di vita: le Cisterne Romane di Piazza del Popolo, il Parco Beverly Pepper, la Fonte Cesia e le Fonti Scarnabecco con focus sull'educazione ambientale e alimentare partendo dall'elemento più prezioso che abbiamo.



TuTTiaTodi



Centro città



Scuola secondaria di I grado



Visita didattica generale



150'



Euro 90,00 gruppo classe



Biglietto d'ingresso gratuito

L'itinerario permette a ragazzi e ragazze di ripercorrere le tappe fondamentali della storia della città, dalle origini fino ai giorni nostri. Un vero e proprio viaggio nel tempo per conoscere i monumenti più significativi della città: le Cisterne Romane, i Musei Civici e Lapidario, la Chiesa di San Fortunato e il Parco Beverly Pepper.

Todi nella storia



Circuito Museale di Todi



Scuola secondaria di I grado



Itinerario tematico



90'



Euro 90,00 gruppo classe



Biglietto d'ingresso gratuito

Visita guidata dei principali spazi del Circuito Museale con focus a scelta su: Etruschi, Romani, Medioevo o Arte Contemporanea. Un itinerario cucito su misura, secondo le richieste degli insegnanti, per approfondire con ragazzi e ragazze gli usi, i costumi e le curiosità delle epoche che stanno trattando in classe.



FOLIGNO



MAC - Museo Archeologico di Colfiorito

Benvenuti al MAC

 Scuola secondaria di II grado

 Visita didattica generale

 75'

 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

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.

il nostro benvenuto

Alla scoperta delle nostre origini

 Scuola primaria (III, IV e V classe) 

 Visita gioco

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Un divertente viaggio nel tempo tra i primi abitanti dell'altopiano di Colfiorito. Durante la visita del museo le partecipanti e i partecipanti scoprono gli antichi reperti esposti che ci parlano di usi e costumi degli antichi Umbri Plestini. A seguire un'avvincente attività con giochi e quiz per completare la conoscenza della storia qui raccontata.

Archeologo per un giorno

 Scuola secondaria di I grado

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Il museo raccoglie le testimonianze archeologiche del territorio degli altopiani di Colfiorito dall'età del ferro (X-IX sec. a.C) al periodo longobardo. Il progetto fa conoscere, attraverso una visita didattica laboratoriale, il lavoro dell'archeologo e delle figure ad esso collegate. Gli studenti, assistiti dall'operatore didattico, sono impegnati in una simulazione di scavo archeologico per apprendere i metodi di scavo, la datazione stratigrafica e le tipologie di reperti.



Museo Naturalistico di Colfiorito

Uno scrigno di biodiversità: la Palude di Colfiorito

 Scuola primaria 

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 160,00 (attivabile per n. 2 classi)

 Biglietto d'ingresso gratuito

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, il laboratorio e l'uscita in palude, possono toccare con mano il significato e l'importanza della tutela del patrimonio naturale in maniera semplice e coinvolgente.

Museo della Stampa

Stampi..amo

 Scuola primaria (IV e V classe) 

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Il Museo propone un viaggio alla scoperta della produzione della carta e della tecnica della stampa. I partecipanti entrano in un mondo sconosciuto fatto di filigrane, caratteri mobili, antichi giornali, lunari ed almanacchi. A seguire un laboratorio creativo con materiali naturali e di recupero per creare marchi originali personalizzati.

Viaggio stampato

 Scuola secondaria di II grado 

 Visita didattica generale

 75'

 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Foligno fu tra le prime città ad esercitare l'industria della carta. Dalla seconda metà del XV secolo la città vanta tradizioni tipografiche di grande rilievo. L'11 aprile del 1472 viene stampata la prima copia della Divina Commedia di Dante Alighieri. La visita permette ai partecipanti e alle partecipanti di scoprire l'evoluzione della stampa attraverso i secoli.

La macchina delle informazioni: dal foglio al giornale animato

 Scuola secondaria di II grado 

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Una visita guidata alla scoperta dell'evoluzione dell'editoria dai primi giornali al giornale on line. Il laboratorio prevede la progettazione di impostazione di un giornale animato. Strumentazioni tecnologiche fornite dal progetto Musei on, Regione Umbria.



Museo di Palazzo Trinci e Museo della Stampa



Foligno nel Quattrocento: Trinci&Stampa

 Scuola secondaria di I grado 

 Visita tematica

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Un percorso tra i due Musei principali della città per scoprire la Foligno del Quattrocento: dalla visita a Palazzo Trinci con i suoi bellissimi affreschi attribuiti a Gentile da Fabriano (1411/12) al Museo della Stampa dove nel 1472 fu stampata la prima copia della Divina Commedia, per scoprire la produzione della carta e l'evoluzione della stampa attraverso i secoli.

Museo di Palazzo Trinci

il nostro benvenuto

Benvenuti a Palazzo Trinci

 Scuola primaria, Scuola secondaria

 Visita didattica generale

 60'

 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

La visita favorisce la scoperta del più importante palazzo folignate, edificato tra fine trecento e primo quattrocento su uno dei lati della piazza Grande. Palazzo Trinci conserva un famoso ciclo pittorico affrescato da Gentile da Fabriano. Il Palazzo ospita un interessante Museo Archeologico e una ricca Pinacoteca con opere di artisti della scuola pittorica umbra.

L'attivasensi: 5 sensi per esplorare l'arte

 Scuola dell'infanzia 

 Visita gioco

 90'

 Euro 160,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Una visita interattiva tra passato e presente dove Palazzo Trinci diventa la palestra delle meraviglie per attivare i nostri sensi e metterli alla prova grazie alle suggestioni visive, tattili e uditive che l'arte può offrirci.

Il puzzle dei tesori

-  Scuola primaria 
-  Visita didattica e laboratorio
-  120'
-  Euro 160,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso gratuito

Conoscere e scoprire le decorazioni di Palazzo Trinci, attraverso l'educazione all'immagine e la narrazione degli affreschi sui muri che ci parlano di un tempo passato in cui l'arte aveva il potere di tramandare storie, leggende, idee, segreti e bellezza. La visita guidata è propedeutica alla fase laboratoriale con la ricostruzione di puzzle con i particolari suggeriti dagli affreschi.

Un Museo da toccare

-  Scuola primaria 
-  Visita gioco
-  120'
-  Euro 160,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso gratuito

Odori, suoni, colori danno vita all'arte. Studentesse e studenti, reinterpretano la storia "toccando" le bellezze racchiuse in Palazzo Trinci attraverso momenti di azioni-gioco guidati nelle stanze.



Esplora l'arte

 Scuola primaria (III, IV e V classe) 

 Laboratorio

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Un grande laboratorio ricco di sfide per approfondire in modalità gioco collettivo le suggestioni del tour dell'arte contemporanea nella città di Foligno. I piccoli esploratori e le piccole esploratrici sono chiamati a indagare sui segreti nascosti in opere d'arte contemporanee, per imparare a orientarsi tra vie, nomi, sculture e architetture e diventare cittadini attivi per la salvaguardia dell'arte. Strumentazioni tecnologiche fornite dal progetto Musei On, Regione Umbria. Esperienza di approfondimento al tour "Arte da inciampo", fruito gratuitamente dalle classi.

Clicca l'arte: visita interattiva

 Scuola secondaria di I grado 

 Visita tematica

 75'

 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Un'originale visita guidata partecipata alla scoperta delle bellezze di Palazzo Trinci. Con l'aiusilio di tablet, le classi usufruiscono di sussidi tecnologici per approfondire, in modalità interattiva, alcune tematiche relative agli affreschi. Strumentazioni tecnologiche fornite dal progetto Musei On, Regione Umbria.

Misteri dalla storia: indagini a Palazzo

 Scuola secondaria di I grado 

 Visita gioco

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Trasformiamo in gioco un'attenta visita a Palazzo Trinci. I partecipanti e le partecipanti si trasformano in detective in un grande gioco di indagine per risolvere enigmi e prove, scoprendo storie e misteri legati al Palazzo e alle sue decorazioni. Strumentazioni tecnologiche fornite dal progetto Musei On, Regione Umbria.

Arte contemporanea in 3D

 Scuola secondaria di I grado 

 Laboratorio

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

La lettura delle opere d'arte contemporanee disseminate nel centro storico di Foligno come in un grande Museo all'aperto, sono gli elementi per imparare a leggere una carta topografica e orientarsi in città. L'indagine delle testimonianze artistiche sul territorio, grazie a un grande gioco collettivo in 3d, fanno dei partecipanti e delle partecipanti costruttori e costruttrici di percorsi di tutela dei beni culturali.

Stampante in 3d e strumentazioni tecnologiche fornite dal progetto Musei On, Regione Umbria. Esperienza di approfondimento al tour "Arte da inciampo", fruito gratuitamente dalle classi.



Il Trinci: un viaggio tra Medioevo e Rinascimento

 Scuola secondaria di II grado 

 Visita tematica

 75'

 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Palazzo Trinci, considerata una delle più interessanti dimore tardogotiche italiane, sorge nella contrada della Piazza Vecchia nel cuore della città. 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). Il percorso suggerisce collegamenti e approfondimenti sul tema delle signorie e sulla cultura del periodo.

Archeologia viva

 Scuola secondaria di II grado 

 Visita didattica generale

 75'

 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Il racconto della storia della città di Foligno, e del vasto territorio a lei collegato, si sviluppa nelle tre sezioni archeologiche del museo di Palazzo Trinci. I manufatti narrano come le particolarità della città di oggi siano il riflesso della sua unicità. Foligno è infatti tante città in una, sia dal punto di vista architettonico e urbanistico che storico e soprattutto archeologico. La visita è incentrata su un confronto attivo con studentesse e studenti ponendo in primo piano il dibattito sulle due ipotesi rispetto la collocazione della città in età romana.

ORVIETO



Pozzo di San Patrizio



Un pozzo di storie

 Scuola dell'infanzia, Scuola primaria (I, II e III classe) 

 Visita didattica e laboratorio

 90'

 Euro 130,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso € 3,50, gratuito per under 6

La visita al Pozzo di San Patrizio diventa l'occasione per calarsi in un mondo magico fatto di storie, leggende, personaggi fantastici che ci guideranno alla scoperta di questa meravigliosa opera architettonica.

Dalla lettura condivisa di storie illustrate, nasceranno in laboratorio tanti sogni unici e originali che ogni bambino "regalerà" al pozzo dei desideri.

La storia siamo noi

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

 Trekking tour

 120'

 Euro 160,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso € 3,50

Un appassionante trekking attraverso le fonti storiche per imparare a leggere le impronte lasciate da chi ha vissuto il territorio di Orvieto nei tempi passati. Mappe, fotografie, documenti, schede e modelli saranno i compagni di viaggio per un fantastico viaggio tra reperti e costruzioni antiche che ancora hanno tanto da raccontarci. Divisi in squadre i bambini, guidati dall'operatore e da mappe-gioco dovranno superare delle prove di lettura, interpretazione e d'esercizio di fantasia dando vita a un viaggio nel passato dall'epoca etrusca fino al Rinascimento.

Il percorso prevede la visita al Tempio del Belvedere, al Parco della Rocca Albornoziana e al Pozzo di San Patrizio.

Un pozzo da scoprire

 Scuola primaria, Scuola secondaria   

 Visita didattica generale

 60'

 Euro 90,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso € 3,50

Visita guidata per scoprire il pozzo rinascimentale più famoso d'Italia: l'origine, la storia, la grandezza dell'ingegneria umana mista a racconti, curiosità e aneddoti che accompagnano gli studenti per i 248 gradini fino a toccare la profondità dei suoi 54 metri.

Dall'area del pozzo sarà possibile ammirare anche uno straordinario panorama che va verso la valle percorsa dal fiume Paglia e le colline che separano Orvieto da Todi e i resti del celebre tempio etrusco del Belvedere.

UN PO'... POP: un pozzo pop!



Scuola primaria, Scuola secondaria



Laboratorio



120'



Euro 160,00 gruppo classe

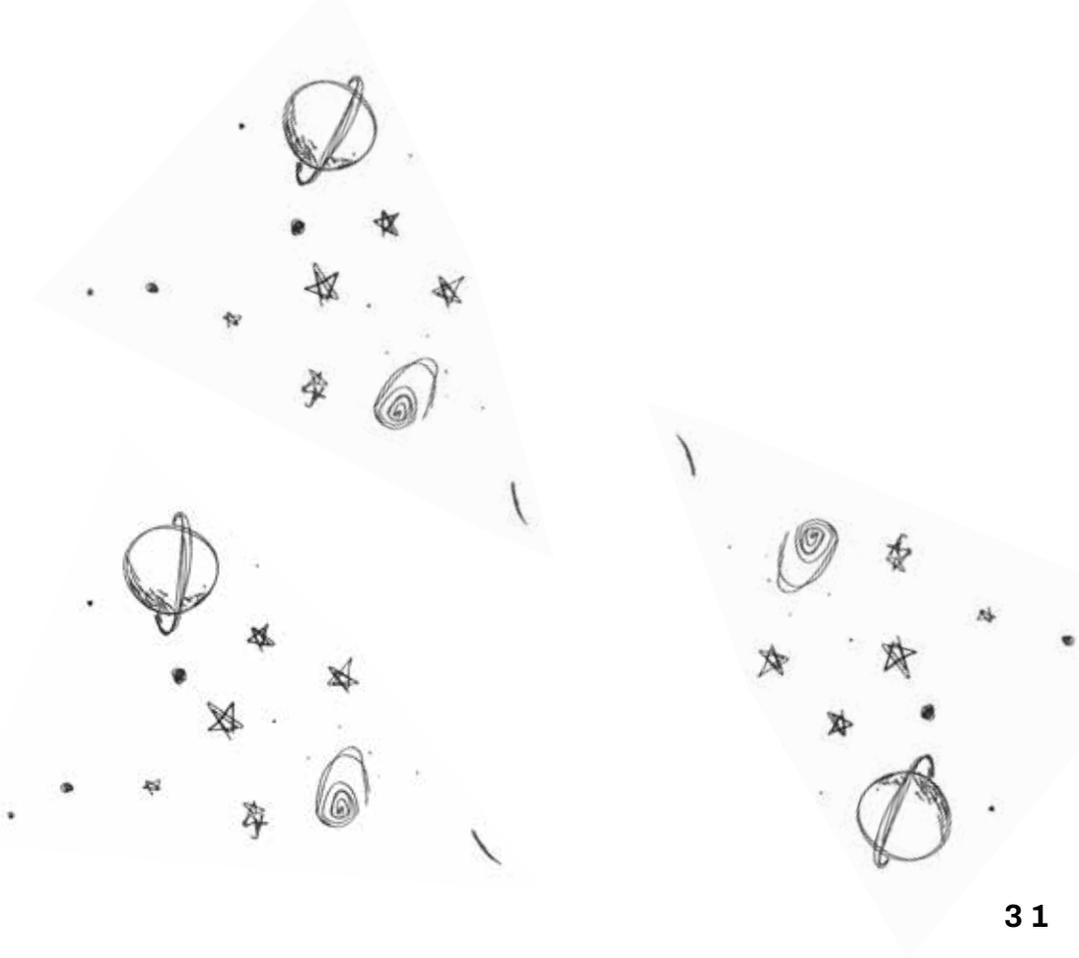


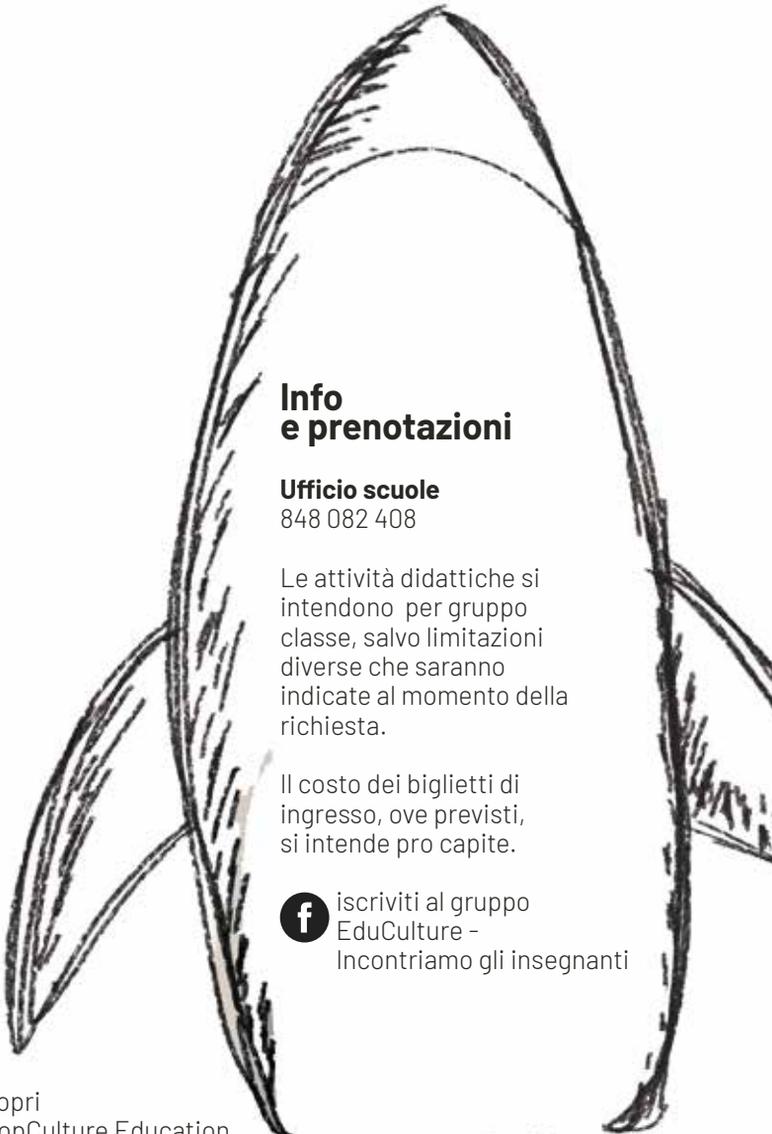
Biglietto d'ingresso € 3,50

Un laboratorio artistico-creativo per imparare a leggere le connotazioni architettoniche del Pozzo di San Patrizio, per reinventare i suoi elementi attraverso i linguaggi dell'arte contemporanea e dare nuova vita al pozzo più famoso d'Italia.

I suoi tanti nuovi volti andranno a comporre un'opera collettiva originale, frutto della creatività dei partecipanti.

Il laboratorio può essere abbinato alla visita "Un pozzo da scoprire".





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**

