

EduCulture

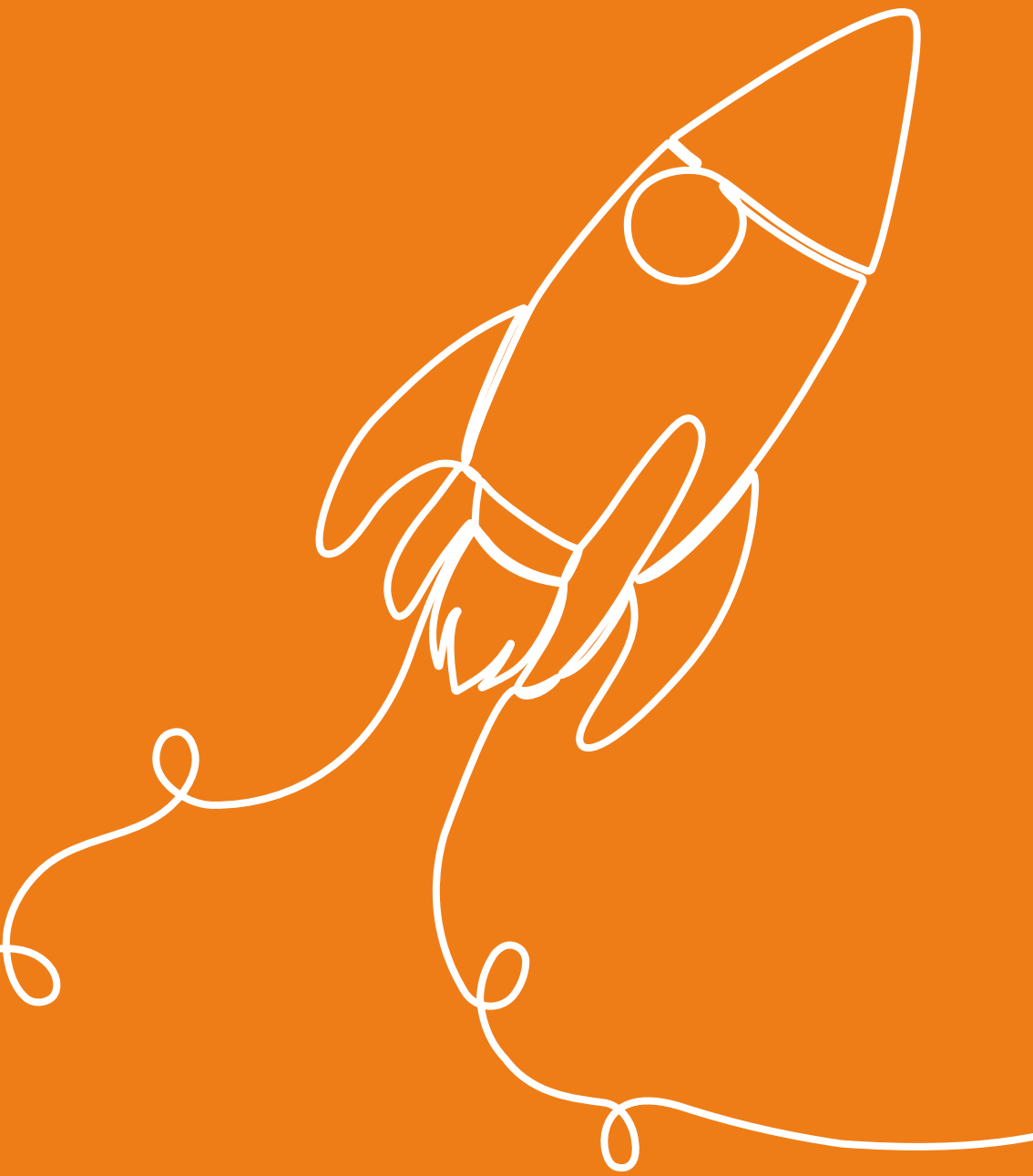
Programmi per le scuole
2024/2025

Parco
Archeologico
di Ercolano



Indice

- P.04** Premessa
- P.08** Dig-Culture
- P.11** Parco Archeologico di Ercolano
- P.17** 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.

PARCO ARCHEOLOGICO DI ERCOLANO



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 un  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 

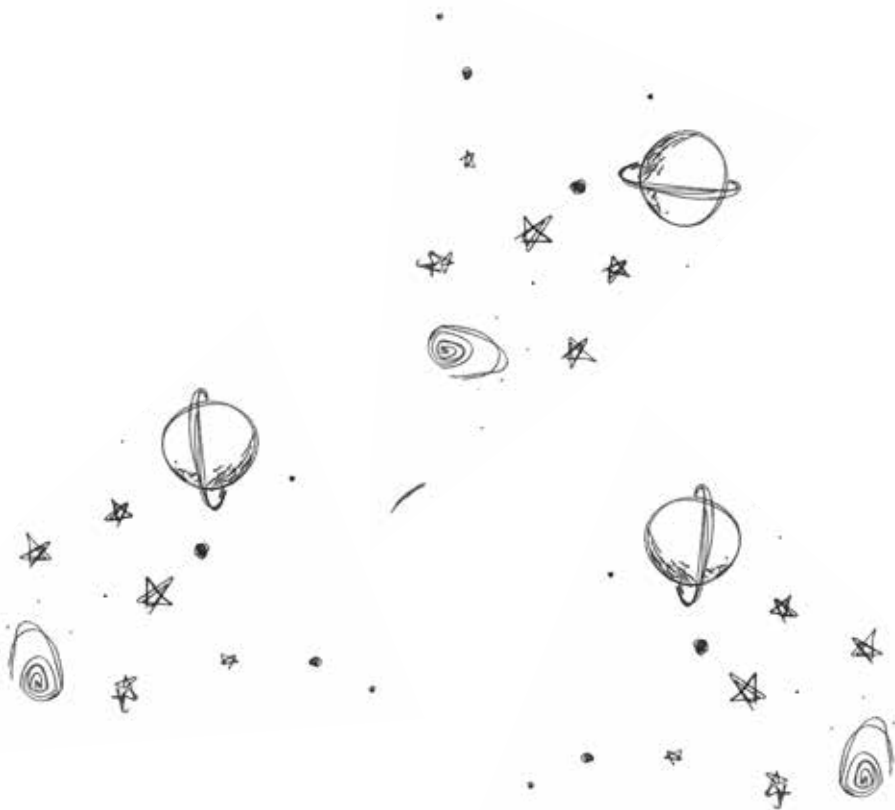
 Visita tematica di approfondimento

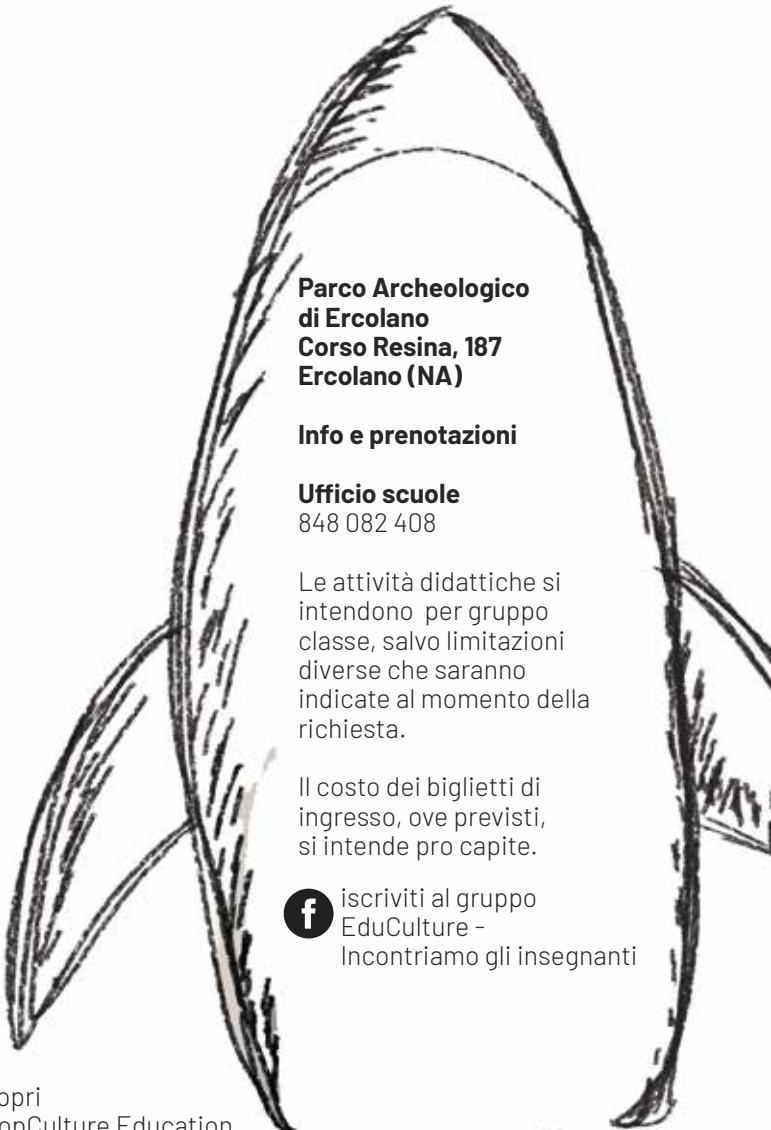
 150'

 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.






**Parco Archeologico
di Ercolano
Corso Resina, 187
Ercolano (NA)**

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.

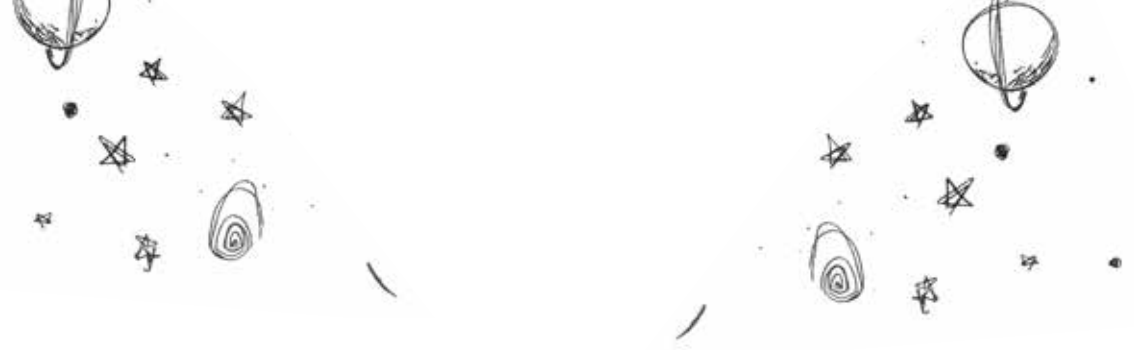
Il costo dei biglietti di ingresso, ove previsti, si intende pro capite.

 iscriviti al gruppo
EduCulture -
Incontriamo gli insegnanti



Scopri
CoopCulture Education





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

