

EduCulture

Programmi per le scuole
2024/2025

Lazio



Indice

- P.04** **Premessa**
- P.08** **Dig-Culture**
- P.10** **Scelti per voi**
- P.13** **Roma**
- P.23** **Santa Severa**
- P.27** **Tivoli**
- P.35** **Ostia**
- P.45** **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.

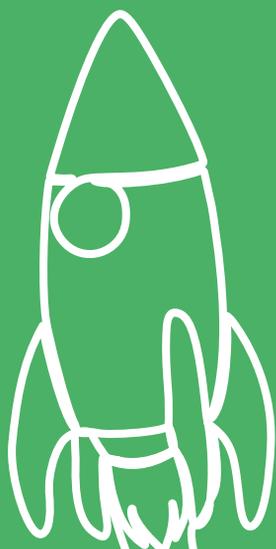
In un distopico scenario iniziale da fine del mondo, T-AI è un Robot-Intelligenza artificiale, che detiene la coscienza e la conoscenza del mondo.

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.

Quel pasticciaccio di... Palazzo Merulana!

 Palazzo Merulana, Roma

 Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria

 Visita didattica in CAA

 90'

 Euro 100,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso
€4,00 per studente senza mostra in corso
€6,00 per studente con mostra in corso
gratuito per under 7

La visita presenterà alcuni dei maggiori protagonisti del museo, attraverso parti-colari e curiosità delle loro opere. Il percorso sarà strutturato attraverso tabelle operative in CAA e sarà integrato da uno storytelling coinvolgente sulle vite degli artisti e delle artiste, dando modo a ogni partecipante di scegliere poi quale sarà il preferito o la preferita. A conclusione del percorso, si potrà infatti esprimere il proprio grado di apprezzamento e condividere le proprie riflessioni attraverso il quaderno dei resti, momento cruciale di raccordo tra l'esperienza vissuta e il bagaglio che da questa ci si porta a casa.

Piccoli saltimbanchi, calciatori, attori e altre storie!

 Palazzo Merulana, Roma

 Scuola primaria 

 Visita gioco

 75'

 Euro 100,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso
€4,00 per studente senza mostra in corso
€6,00 per studente con mostra in corso
gratuito per under 7

Tirare in porta senza lasciarsi sfuggire la palla, suonare un tamburello senza muoversi, stare completamente immobile per ore durante uno spettacolo teatrale... chi potrebbe riuscirci? E soprattutto quali storie si potrebbero nascondere dietro questi personaggi? Attraverso un mazzo di carte appositamente predisposto sarà possibile esplorare le opere della Collezione Elena e Claudio Cerasi alla ricerca di personaggi bizzarri e dalla forte personalità, che forniranno interessanti dettagli per comporre, carta dopo carta, storie im-probabili e piene di colpi di scena!

ROMA



Palazzo Merulana

il nostro benvenuto

Benvenuti al Palazzo Merulana

 Scuola primaria, Scuola secondaria

 Visita didattica generale

 75'

 Euro 100,00 gruppo classe

 Gratuito per under 7
€4,00 senza mostra in corso
€6,00 con mostra in corso

L'esperienza di visita è suddivisa in alcune tappe alla scoperta della storia del palazzo e della collezione che questo ospita: dalla sezione dedicata alla scultura al piano terra, con le opere in bronzo di Antonietta Raphael, per proseguire al secondo piano con la quadreria e alla galleria del terzo piano con la sezione dedicata ai ritratti e alle nature morte.

Indovina chi

 Scuola dell'infanzia 

 Visita performativa

 75'

 Euro 100,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito under 7
€4,00 senza mostra in corso
€6,00 con mostra in corso

Chi verrà invitato al Ballo sul fiume? Contro chi combatterà ancora Primo Carnera? Chi dirige le stelle? Chi sta suonando il violino nel museo? Esplorando le sale del percorso espositivo di Palazzo Merulana, i bambini e le bambine conosceranno i protagonisti delle opere pittoriche e scultoree del museo, da cui trarranno ispirazione per un gioco dei mimi di cui potranno essere gli assoluti autori e autrici, entrando nel processo di creazione artistica e inventando storie nuove.

Per un pugno di quadri

 Scuola secondaria di I grado 

 Laboratorio

 75'

 Euro 100,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso €4,00 per studente senza mostra in corso
€6,00 per studente con mostra in corso

Un laboratorio didattico per collegare alcuni personaggi della letteratura ai personaggi ritratti della Scuola Romana esposti a Palazzo Merulana. Dopo aver introdotto la collezione permanente, si dividerà la classe in due squadre: lavorando separatamente, si individueranno alcuni dipinti cui associare grandi e conosciute figure epiche, poetiche e letterarie, scelte in autonomia dai due gruppi, al fine di creare suggestioni e connessioni tra le arti e i diversi campi del sapere. Le due squadre dovranno poi sfidarsi "a suon di versi e colori", metaforicamente, su quanto prodotto, rispondendo a un quiz a tema condotto dall'operatore didattico.

Connessi ad arte

 Scuola secondaria di I grado (II e III classe) e di II grado  

 Visita tematica

 75''

 Euro 100,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso
€4,00 per studente senza mostra in corso
€6,00 per studente con mostra in corso

Attraverso il coinvolgimento partecipativo delle studentesse e degli studenti e un approccio interattivo e originale, si esplorerà la collezione Elena e Claudio Cerasi e se ne scopriranno i contenuti storicoartistici grazie all'utilizzo di pratiche sensibili, contemplative e meditative, come la Mindfulness e lo Slow Looking, lo sguardo lento. Un'occasione di approfondimento del patrimonio che favorisce la relazione tra pubblico e opere d'arte, come veicolo di conoscenza, di crescita personale e collettiva, attraverso il museo e i suoi valori.



Le Gallerie Nazionali d'Arte Antica - Palazzo Barberini



Atelier Barberini: stoffe e storie

-  Scuola dell'infanzia 
-  Visita didattica e laboratorio
-  120'
-  Euro 180,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso gratuito

La visita-gioco è ispirata al tema del commercio delle stoffe, che fu alla base della ricchezza della famiglia Barberini. L'attività sarà incentrata sull'approfondimento visivo e sull'esperienza tattile delle stoffe e dei tessuti rappresentati in alcuni dei capolavori della collezione permanente, per conoscerne la storia e l'utilizzo nel corso del tempo. Alla fine della visita introduttiva, i partecipanti e le partecipanti realizzeranno una copia di alcuni dipinti della collezione utilizzando le stoffe e i materiali forniti, creando così delle opere polimeriche.

Un museo in valigia

-  Scuola primaria 
-  Visita didattica e laboratorio
-  120'
-  Euro 180,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso gratuito

Non sarebbe bello poter rivivere l'esperienza del museo anche a casa? In questo laboratorio ci soffermeremo sulle opere più importanti della collezione Barberini e, alla fine, costruiremo un piccolo museo in miniatura. Ogni partecipante creerà il proprio modellino in scatola del museo, che permetterà di continuare a fruire dell'esperienza anche dopo la visita e di portare con sé un ricordo di Palazzo Barberini ovunque si vada!

Capolavori alternativi

-  Scuola secondaria 
-  Visita didattica e laboratorio
-  120'
-  Euro 180,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso gratuito

In quest'attività, gli studenti e le studentesse diventeranno esperti speciali di Palazzo Barberini! Dopo la visita ai capolavori della collezione permanente, le partecipanti e i partecipanti potranno esercitarsi nella scrittura creativa, realizzando delle didascalie alternative per alcune opere selezionate. Insieme agli operatori didattici, si soffermeranno sulle connessioni tra l'arte e la contemporaneità con un approccio di scoperta attiva e partecipata al patrimonio artistico e culturale.

Maestri di pennello e mattoni: alla scoperta di Palazzo Barberini

 Scuola primaria, Scuola secondaria   

 Visita tematica

 75'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

In questa visita, gli studenti e le studentesse saranno accompagnati alla scoperta di Palazzo Barberini, capolavoro architettonico del Barocco romano, progettato dai celebri architetti Carlo Maderno, Francesco Borromini e Gian Lorenzo Bernini per far risplendere il potere della famiglia Barberini. Tra scale maestose e grandi saloni affrescati, in un percorso che unisce arte, storia e architettura, i partecipanti potranno ammirare i capolavori realizzati dai grandi artisti della storia dell'arte come Raffaello e Caravaggio ancora oggi conservati nel Palazzo e i meravigliosi affreschi decorativi come quello dipinto da Pietro da Cortona. Scoprite i segreti di uno dei luoghi più affascinanti di Roma, tra storie di divinità, trionfi e grandi personaggi, in un'esperienza coinvolgente per tutte le età.

Le Gallerie Nazionali d'Arte Antica - Galleria Corsini



A pranzo dai Corsini

-  Scuola dell'infanzia 
-  Visita didattica e laboratorio
-  120'
-  Euro 180,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso gratuito

I partecipanti e le partecipanti esploreranno la Galleria con un focus sulla collezione di nature morte con cibo, riflettendo sulle abitudini alimentari di ieri e di oggi. A seguito della visita, gli studenti e le studentesse realizzeranno delle composizioni tridimensionali ispirandosi alle nature morte analizzate. Questa attività creativa permetterà loro di esplorare le forme, i colori e le composizioni delle opere originali in modo ludico ed educativo. Durante il laboratorio, ci sarà spazio per una riflessione sullo spreco alimentare, sensibilizzando i bambini e le bambine sull'importanza della sostenibilità.

Chi va a Roma perde... il trono!

-  Scuola primaria 
-  Visita didattica e laboratorio
-  120'
-  Euro 180,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso gratuito

C'è un mistero alla Galleria! Il Trono Corsini è sparito! Riusciranno i partecipanti e le partecipanti a ritrovarlo? Dopo una visita guidata interattiva sulle opere più importanti della collezione, le classi saranno sfidate a risolvere un mistero intrigante: trovare il trono scomparso seguendo una serie di indizi nascosti all'interno della galleria. La seconda parte dell'attività porterà i bambini e le bambine a partecipare a un laboratorio creativo, dove potranno realizzare il loro trono in miniatura, esprimendo la loro visione artistica ispirata alla visita. Un'esperienza che unisce apprendimento storico, avventura e creatività, pensata per stimolare la curiosità e l'immaginazione dei giovani visitatori e delle giovani visitatrici.

Curatori per un giorno

-  Scuola secondaria I grado 
-  Visita gioco
-  120'
-  Euro 180,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso gratuito

Il Settecento a Roma fu un periodo di fervente attività culturale e artistica, dove nobili e mecenati collezionavano opere d'arte per mostrare il loro status sociale e la loro cultura. La Galleria Corsini è uno degli esempi più illustri di quadreria settecentesca in Italia e tra le prime collezioni ad essere acquisite alla nascita del Regno d'Italia. I partecipanti e le partecipanti esploreranno la storia della Galleria, con accenni dal collezionismo privato all'apertura dei primi musei pubblici come luoghi di cittadinanza attiva. Dopo la visita, si dedicheranno a un'attività creativa in cui, come giovani curatori e giovani curatrici, formeranno delle squadre e si sfideranno nel creare collezioni tematiche per comporre la loro quadreria partendo dalle opere già presenti in collezione.

Case Romane del Celio

Le Case Romane del Celio: un'esperienza nei sotterranei di Roma

 Scuola primaria (III, IV e V classe), Scuola secondaria   

 Visita didattica generale

 75'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

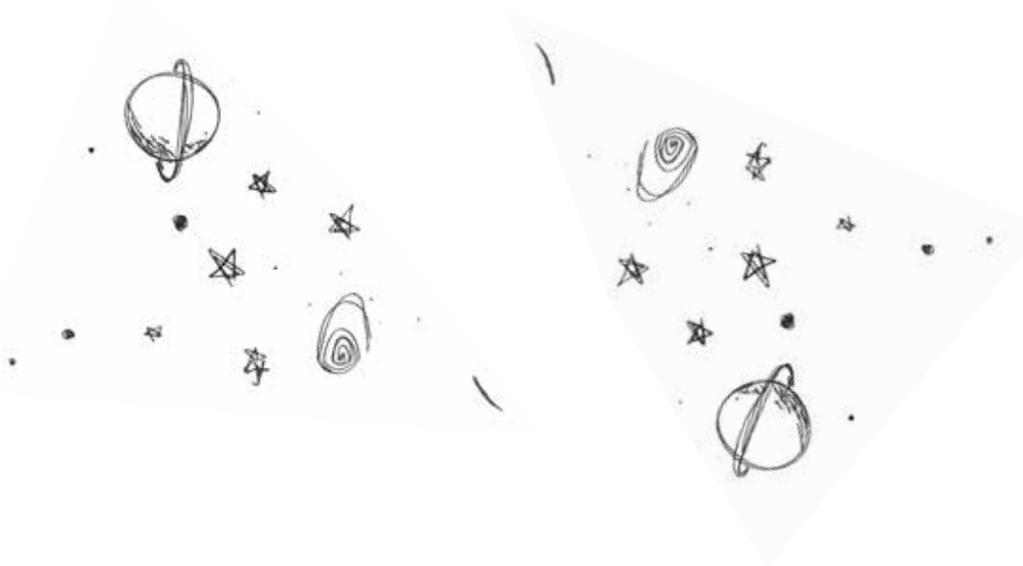
Le Case Romane del Celio rappresentano uno dei luoghi più affascinanti della Roma sotterranea. La straordinarietà dello stato di conservazione degli ambienti affrescati e l'altissimo valore artistico di interesse religioso fanno delle Case Romane del Celio una tappa fondamentale nella conoscenza della Roma Antica. I vasti ambienti interni, in origine botteghe di un edificio popolare a più piani, furono infatti trasformati nel corso del III sec. d.C. in un'elegante domus.



SANTA SEVERA



Castello di Santa Severa, Museo del Mare e della Navigazione Antica



Il Castello e il Borgo di Santa Severa

 Scuola primaria, Scuola secondaria   

 Visita didattica generale

 75'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Situato in una cornice naturale tra le più fortunate del litorale laziale, il Castello di Santa Severa racchiude oggi tra le mura del suo borgo anche l'eco di un passato ancora più remoto, sia quello etrusco e poi romano, sia quello del periodo tardo antico e medievale. Un racconto ricco di protagonisti ed eventi che ne hanno segnato la storia attraverso i secoli fino alla nascita delle moderne istituzioni museali.

In fondo al mar

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

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Un viaggio appassionante alla scoperta dei reperti antichi che più comunemente si trovano nei fondali marini e dei racconti, dei personaggi e dei miti legati al mare. Di seguito, assistiti dall'operatore didattico, ciascuno e ciascuna potrà cimentarsi nella creazione del proprio fondale marino ispirato all'esperienza fatta e assemblato con diverse tipologie di supporti.

I signori del mare

 Scuola dell'infanzia, Scuola primaria 

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Nelle sale del Museo verrà introdotta la vita sul mare di Etruschi, Fenici, Greci e Romani, con una speciale menzione della storia del porto di Pyrgi. A ricordo dell'esperienza i partecipanti e le partecipanti realizzeranno, con l'aiuto degli operatori didattici, il modellino di un'antica nave romana.





Vita nel Castello Medievale

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

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Com'era la vita in un castello medievale? Come ci si sentiva nei panni di un abitante del borgo, o magari, in quelli di un cavaliere o di una dama? La visita introduttiva ai resti monumentali del Borgo avvicina la classe ai principali aspetti della vita quotidiana nel Medioevo. Di seguito, in uno spazio dedicato ciascuno dei partecipanti si potrà cimentare nella realizzazione di un manufatto che risponde alle tipologie del tempo.

TIVOLI



Villa d'Este

il nostro benvenuto

Benvenuti a Tivoli: da Villa d'Este al Santuario di Ercole Vincitore

 Scuola primaria (IV e V classe), Scuola secondaria

 Visita didattica generale

 150'

 Euro 220,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

La visita, dedicata al profondo rapporto tra la città di Tivoli e la figura di Ercole, si snoderà tra la villa d'Este e il Santuario di Ercole Vincitore. Dopo il percorso nella residenza del cardinale, mirato ad evidenziare il legame strettissimo tra Ippolito e l'eroe, l'operatore accompagnerà il gruppo nella visita al Santuario per continuare ad indagare l'antica connessione tra Ercole e la città tiburtina.

La villa del vicino è sempre più verde – Percorso Ippolito

 Scuola primaria (III, IV e V classe) 

 Visita tematica

 150'

 Euro 270,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Percorso a tema a due voci sull'arte del giardino nel Rinascimento: durante la visita al racconto della storia della villa si affiancherà l'approfondimento di un esperto in botanica che ci illustrerà il progetto del giardino di Ippolito e i suoi cambiamenti nel corso dei secoli.

Invito a Palazzo

 Scuola secondaria 

 Visita tematica

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Nello sfondo della splendida cornice di Villa d'Este, i ragazzi e le ragazze potranno conoscere quali erano gli svaghi e i passatempi alla corte estense. Con l'aiuto di passi di autori coevi e immagini provenienti dalle corti più importanti del Rinascimento e del Barocco, conosceranno l'arte della caccia, ma anche la poesia e la musica, i giochi acrobatici e gli esercizi di abilità con cui gli ospiti del cardinale venivano accolti a palazzo. Nelle sale della villa destinate ai banchetti, si parlerà invece del cibo e dei ricevimenti sfarzosi per cui Ippolito era famoso.



Un cardinale e la sua villa

 Scuola primaria, Scuola secondaria 

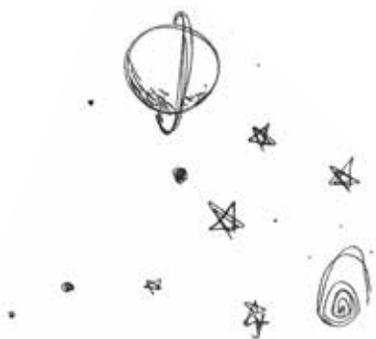
 Visita didattica generale

 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Visita a Villa d'Este, il più illustre esempio di giardino all'italiana. Durante la visita ci soffermeremo sul sogno del cardinale Ippolito e sul suo programma iconografico e politico e ci abitueremo ad una osservazione diretta e critica del monumento. Gli affreschi del Palazzo prima, le fontane e i giochi d'acqua dopo offriranno lo spunto per conoscere meglio la personalità del cardinale Ippolito e le caratteristiche della famiglia degli Este



Villa Adriana

C'era una volta un cavallo

 Scuola primaria (I e II classe) 

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Che fine ha fatto il cavallo dell'Imperatore Adriano? Prendendo spunto da una serie di indizi che i partecipanti e le partecipanti troveranno man mano, racconteremo come si viveva ai tempi di Adriano soffermandoci sull'uso e sulle funzioni delle terme, sui giochi dei nostri antichi coetanei etc. Alla fine, durante il breve laboratorio all'aperto, supportati anche dagli insegnanti, i bambini e le bambine realizzeranno la sagoma di un cavallo che porteranno a casa in ricordo della giornata trascorsa nella villa dell'imperatore.

Arrivadriano!

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

 Visita gioco

 150'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

L'attività inizia con una visita esplorativa dell'area archeologica durante la quale saranno illustrati alcuni tra i monumenti più famosi della villa, spiegandone usi e funzioni. Successivamente prenderà il via il gioco di orientamento nel quale gli alunni e le alunne verranno divisi in squadre, ciascuna guidata dall'insegnante e tutte supervisionate dall'operatore didattico. Le squadre, con l'aiuto di filastrocche e mappe mute, dovranno ritrovare edifici visitati poco prima e rispondere ad una serie di domande.

L'imperatore Adriano e la sua residenza

 Scuola primaria, Scuola secondaria   

 Visita didattica generale

 75'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

La visita, snodandosi attraverso i luoghi più famosi di Villa Adriana, ripercorre i luoghi saliente di una giornata tipo dell'imperatore. Osserveremo le originali soluzioni architettoniche adottate e apriremo una finestra sulla vita quotidiana del tempo.

A cena con l'imperatore

 Scuola secondaria di I grado (II e III classe) e di II grado  

 Visita tematica

 150'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Cosa mangiavano gli antichi? Quali erano i loro pasti principali? Dove reperivano gli ingredienti? Quali funzioni politiche e sociali avevano i banchetti imperiali? Queste sono solo alcune delle curiosità che sveleremo durante la visita che si focalizza sulla cucina nel mondo romano anche attraverso l'analisi delle aree triclinari della villa Adriana. Illustreremo gli aspetti più importanti del cibo nel mondo classico anche con l'aiuto di passi di autori antichi e di immagini di oggetti e affreschi provenienti da famose aree archeologiche.

Lettera ad Adriano

 Scuola secondaria di II grado 

 Visita tematica

 150'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Percorso a tema nella cornice di Villa Adriana seguendo i passi di "Memorie di Adriano" di Marguerite Yourcenar. Il racconto dei soggiorni della scrittrice presso la Villa negli anni della stesura del romanzo farà da cornice alla visita in una sorta di affascinante "com'era e com'è".

La villa del vicino è sempre più verde – Percorso Adriano

 Scuola secondaria 

 Visita tematica

 150'

 Euro 270,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Percorso a tema a due voci sull'arte del giardino in epoca romana: durante la visita al racconto della storia della villa si affiancherà l'approfondimento di un esperto in botanica che illustrerà essenze e specie arboree più in voga al tempo di Adriano.



Santuario di Ercole Vincitore

Ercole e Tivoli: una storia millenaria

 Scuola primaria (III, IV e V classe), Scuola secondaria   

 Visita didattica generale

 75'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

La visita del sito, raro esempio di archeologia industriale in Italia, illustra le fasi affascinanti della storia economicoculturale di Tivoli dall'età repubblicana romana fino oltre la metà del Novecento, percorrendone i momenti più significativi. Filo conduttore del percorso è la presenza del culto di Ercole e del famoso Santuario repubblicano di cui vedremo parte dell'originario percorso come il teatro, il triportico e il tratto coperto ancora visibile dell'antica via Tiburtina.

Ercole in gioco

 Scuola primaria 

 Visita didattica e laboratorio

 150'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

L'attività prevede una prima parte in cui impareremo a conoscere le affascinanti strutture del Santuario e la figura di Ercole a Tivoli, divertendoci a rispondere a questionari a scelta multipla, scrivendo come i piccoli romani e giocando come loro. Poi durante il laboratorio realizzeremo un diario di viaggio che tutti i partecipanti e le partecipanti porteranno a casa.

OSTIA



Parco Archeologico di Ostia Antica – Scavi di Ostia

Un giorno ad Ostia Antica

 Scuola primaria, Scuola secondaria   

 Visita didattica generale

 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Quali erano i mestieri degli antichi Romani? Dove vivevano e cosa e dove mangiavano ad Ostia Antica? Come trascorrevano il loro tempo libero? Andavano anche a Teatro? E quale era la loro religione? Un percorso tra le vie e le piazze dei suggestivi scavi per conoscere la vita quotidiana nel mondo antico della città di Ostia e rispondere insieme a tutte le domande, guidati e stimolati da un operatore didattico specializzato in divulgazione interattiva.

Pronti, partenza.... Ostia!

 Scuola dell'infanzia 

 Visita gioco

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Attraversare insieme l'area archeologica di Ostia, ripercorrendo la strada principale, immaginando i suoni, le voci e le persone che vivevano e lavoravano, sarà una scoperta nuova e coinvolgente ad ogni passo. L'emozione più grande sarà arrivare alla piazza del Foro e poterla rendere di nuovo viva! Grazie all'aiuto di filastrocche e fumetti muti i bambini e le bambine saranno spronati a riconoscere i luoghi intorno a loro.

Ostia: la storia ricreata dai più piccoli

 Scuola primaria 

 Visita gioco

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

I protagonisti del passato sono le persone, la gente che abitava i luoghi. Ad Ostia la vita era vivace, frenetica, movimentata. Dopo una breve passeggiata alla scoperta dei luoghi più rappresentativi del sito, la classe sarà condotta nel Museo Ostiense, dove grazie all'esplorazione delle sale principali potrà calarsi nell'atmosfera dell'antico approdo di Roma. Successivamente saranno gli alunni e le alunne a diventare protagonisti animando e ricreando divertenti storie di una giornata della comunità multiculturale dell'antica Ostia. Il meeting point per questa attività è in corrispondenza del Bookshop, all'interno dell'area archeologica. Pertanto si raccomanda di arrivare alla biglietteria per effettuare l'ingresso all'area archeologica mezz'ora prima dell'orario previsto per l'attività.

MangOstia: disegnare l'antico

 Scuola secondaria di I grado 

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

L'area archeologica di Ostia antica e il suo nuovo museo sono scenari ricchi di spunti creativi. A seguito della visita ai principali luoghi che animavano il decumano, i ragazzi e le ragazze saranno condotti all'interno del Museo dove conosceranno le vicende dei protagonisti antichi tramite i reperti esposti. Infine saranno coinvolti nella realizzazione di un fumetto, che per il forte impatto visivo che caratterizza la tecnica del manga, sarà il linguaggio ideale per ridare colore e vita alla storia attraverso i personaggi che sono stati maggiormente coinvolgenti.

TiktOstiagram: l'archeologia vista dai social

 Scuola secondaria di II grado 

 Laboratorio

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

La città di Ostia antica è un perfetto set per le storie che animano i social. L'attività sarà incentrata, inizialmente, sulla scoperta dei luoghi dell'area archeologica che si prestano meglio come fonte di ispirazione e palcoscenico di momenti in cui poter diventare protagonisti. In seguito saranno gli alunni e le alunne a progettare e creare contenuti da condividere sul web per esprimere al meglio il loro personale viaggio nel passato.

Ostia c'è e.... si vede

 Scuola secondaria  

 Laboratorio

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

La città antica non è sempre immediatamente legata a quanto ne rimane oggi, ma spesso va cercata, scoperta, scovata e anche un po' immaginata per quello che un tempo c'era e che ora non c'è più. Un'attività di orienteering con un kit precedentemente predisposto, alla ricerca dei luoghi che ne permettevano la vita: case, templi, negozi, taverne, terme, ma anche tutti i luoghi legati alle attività portuali che la rendevano così caratteristica tra tante altre.

Parco Archeologico di Ostia Antica - Castello di Giulio II

Ostia! Chi ha spostato il fiume?

 Scuola dell'infanzia, Scuola primaria 

 Visita gioco

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Il Tevere ha cambiato il suo percorso, ma come e soprattutto quando? Il Castello del Borgo di Ostia antica sarà lo scenario ideale per ospitare il viaggio nel passato in cui i bambini e le bambine saranno protagonisti nell'antico maniero, alla scoperta delle tracce lasciate dalla storia. Successivamente alla visita introduttiva ai luoghi più suggestivi, gli operatori scorteranno i piccoli e le piccole partecipanti alla ricerca degli indizi delle vicende non solo del Castello, ma anche del fiume e quindi di Ostia antica.

Un castello a guardia di che cosa?

 Scuola secondaria di II grado 

 Visita tematica

 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Al centro della visita del maniero e del borgo, la continuità di funzione tra il primitivo castrum e il castello di Giulio II: controllare il fiume. Sì, ma chi doveva controllarlo? E perché? Un viaggio nei meccanismi economici e pratici della vita attraverso i secoli, toccando i temi degli approvvigionamenti alimentari, della cucina, della conservazione di cibi e della società nel tempo.

Parco Archeologico di Ostia Antica - Area dei porti di Claudio e Traiano

Ma che bel bacino ha Ostia!

 Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado 

 Visita gioco

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Dove ora c'è un lago c'era il bacino più interno del porto di Ostia, dove ora c'è la terra c'era il primo approdo realizzato dall'imperatore Claudio. Come è possibile, dove è finito il mare? Dopo una visita alla scoperta delle meravigliose strutture che sono ancora visibili di questo articolato complesso portuale, gli studenti e le studentesse saranno chiamati a ripercorrere e rielaborare, in modo coinvolgente, i suoni, le voci e le attività peculiari dello scalo commerciale di Roma.

Di porto in porto

 Scuola secondaria di II grado 

 Visita didattica generale e orienteering kit

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Nel 42 d.C., per porre rimedio all'insabbiamento dello scalo fluviale di Ostia, l'imperatore Claudio iniziò la costruzione di un grande porto marittimo, collocato a nord della foce del Tevere. L'insabbiamento progressivo rese il porto sempre meno funzionale e sicuro, tanto da spingere tra il 100 e il 112 d.C. alla costruzione di un nuovo bacino, il Porto di Traiano. L'area archeologica è vasta e piuttosto articolata: ai partecipanti e alle partecipanti verrà proposta un'attività di orienteering con un kit precedentemente predisposto, alla ricerca dei luoghi che ne permettevano la vita, strutture diverse destinate a varie funzioni

Parco Archeologico di Ostia Antica - Museo delle Navi di Fiumicino

C'è Hub e Hub: Ostia & Fiumicino

-  Scuola primaria 
-  Visita tematica
-  90'
-  Euro 110,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso gratuito

Uno scalo commerciale con una storia lunga secoli, questo è stato il porto monumentale di Ostia antica e continua ad essere l'aeroporto di Fiumicino. Una terra di contatti con merci, culture e soprattutto popolazioni differenti che arrivando anche dai luoghi più lontani a Roma, ieri come oggi, vengono accolti da tanta grandiosità. La visita al Museo delle Navi di Fiumicino permetterà la comprensione dell'unicità del luogo e del ritrovamento dei relitti che il Museo custodisce. Successivamente i ragazzi e le ragazze saranno coinvolti nella realizzazione di un'attività creativa legata alla navigazione di oggi e di ieri.

Mamma ho perso l'aereo...no la nave!

-  Scuola secondaria di II grado 
-  Visita tematica
-  90'
-  Euro 110,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso gratuito

Caso più unico che raro: in uno stesso luogo una continuità di uso del territorio. Come è nato l'aeroporto di Fiumicino e perché nello stesso luogo di Ostia Antica? Come funziona un aeroporto e come funzionava Ostia? Lo sapete che entrambi accoglievano merci e passeggeri, ospitavano lavoratori al proprio interno o nei pressi e avevano più o meno gli stessi problemi di spazio?

Parco Archeologico di Ostia Antica Necropoli di Isola Sacra

Dalle ossa... la vita

 Scuola secondaria di I grado 

 Visita tematica

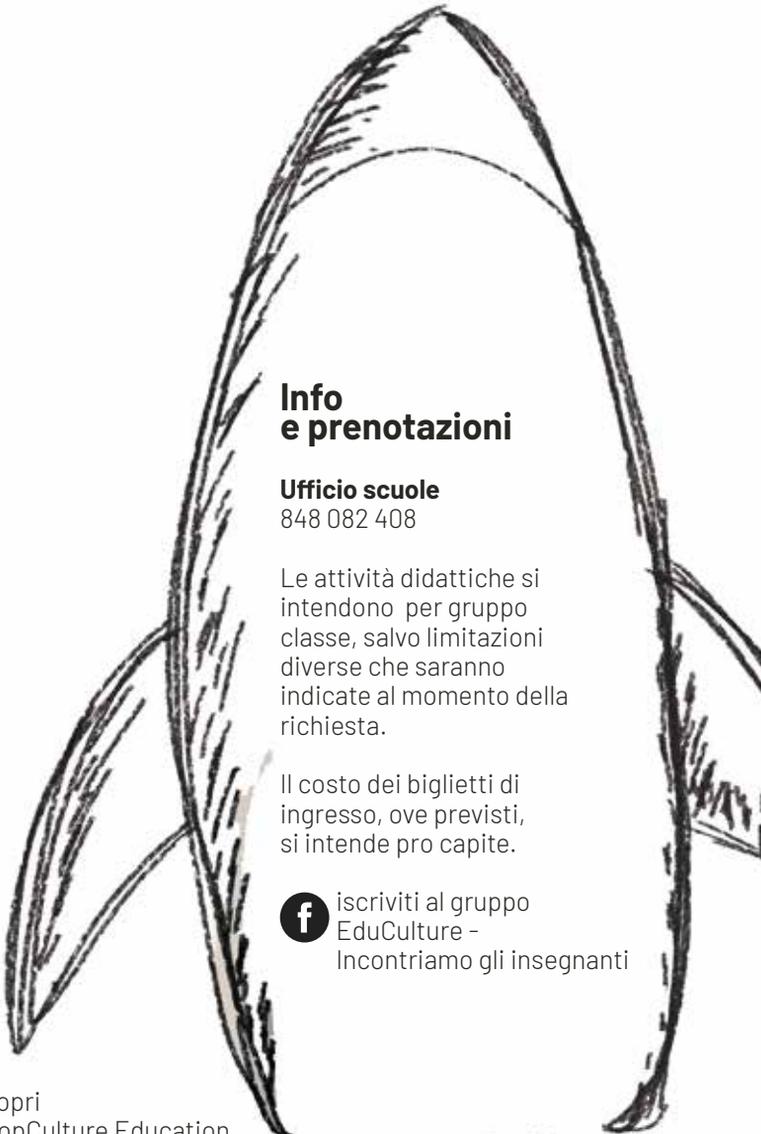
 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

La necropoli offre un sorprendente spaccato di vita quotidiana e ci racconta della gente di Ostia e di Porto. Non solo le tombe monumentali, con le iscrizioni e le immagini, ci testimoniano la vita vissuta dai defunti, ma anche le loro ossa sono un prezioso libro da sfogliare per scoprire cosa mangiavano, come vivevano, di quali malattie soffrivano. Insomma qualcosa di scientificamente straordinario!





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**

