

# EduCulture

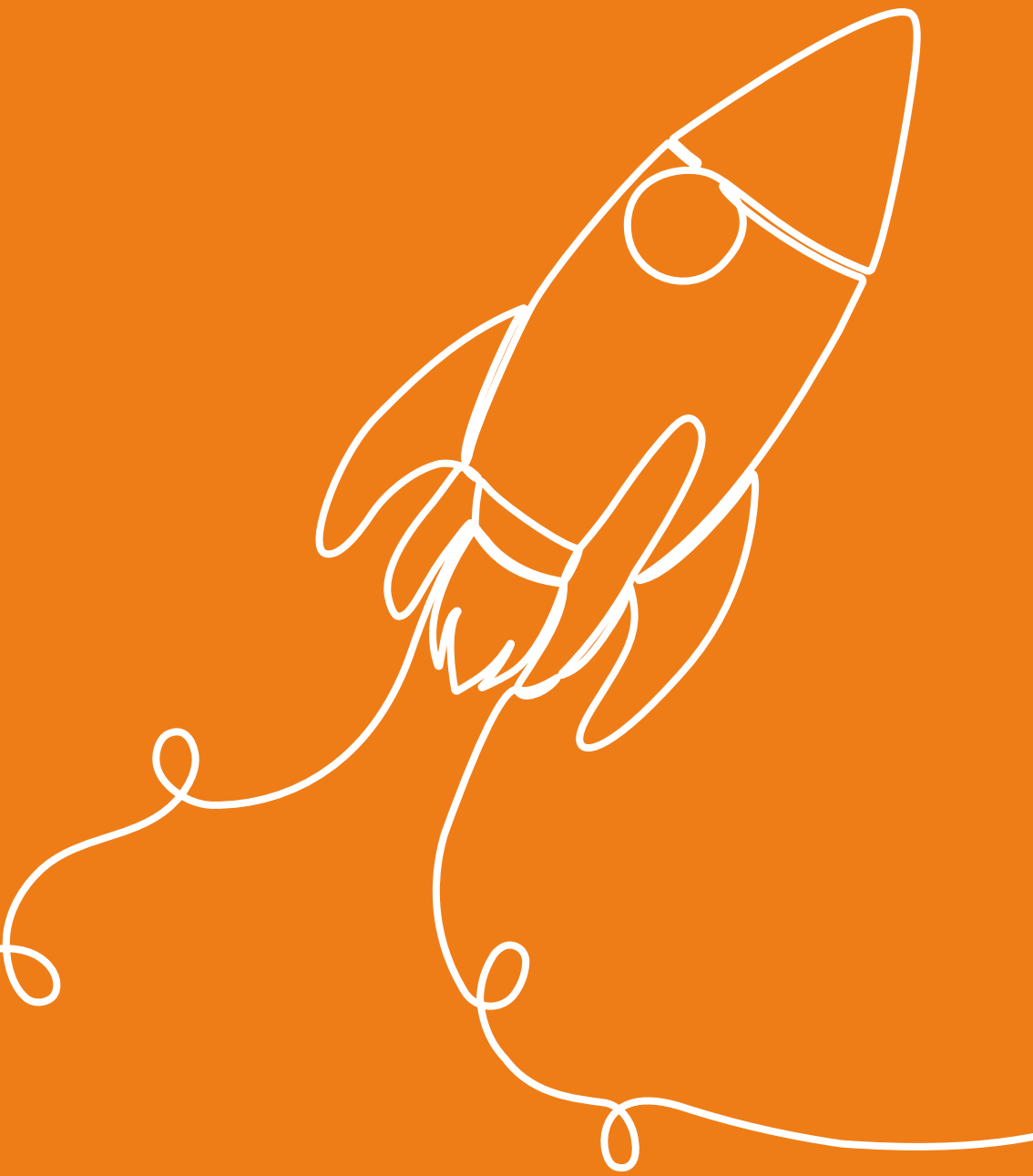
Programmi per le scuole  
**2024/2025**

Sardegna



# Indice

- P.04** **Premessa**
- P.08** **Dig-Culture**
- P.10** **Scelti per voi**
- P.10** **Cagliari**
- P.12** **Cabras**
- P.15** **Sardara**
- P.17** **Sanluri**
- P.20** **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.

# CAGLIARI




# Centro comunale Il Ghetto

## Benvenuti al Ghetto

 Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado

 Visita didattica generale

 45'

 € 2,00 a studente

 Biglietto d'ingresso 1,00

il nostro benvenuto

Appuntamento dedicato alle scuole sotto forma di matinée con percorso guidato al Centro Comunale d'Arte che ospita diverse esposizioni durante tutto l'anno. Il Centro è un monumento storico e spazio polivalente con una splendida terrazza panoramica sui tetti dell'antico quartiere di Stampace. Il nucleo originario della struttura risale al 1738 e il suggestivo percorso di visita conduce alla scoperta dei piani e delle loro singole peculiarità. In accordo con i docenti di materie artistiche e letterarie è prevista una tipologia di visita interattiva con momenti di partecipazione attiva dalle caratteristiche ludiche con modalità di valutazione dell'esperienza fatta. Una particolare attenzione è rivolta agli istituti rappresentativi dell'interculturalità cittadina.







# CABRAS



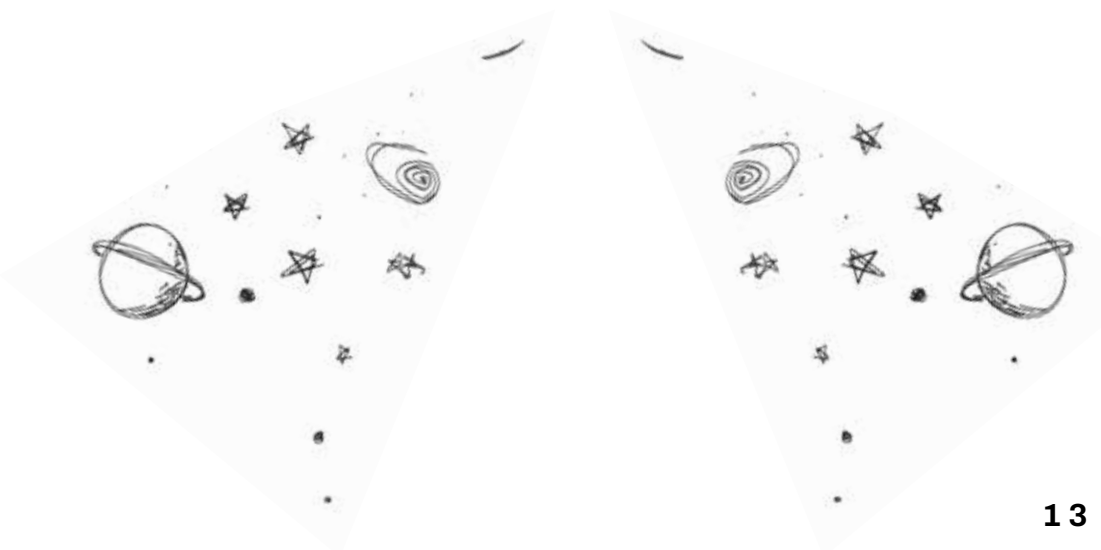
# Penisola del Sinis

## Benvenuti nella penisola del Sinis

il nostro benvenuto


-  Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado
-  Visita didattica generale
-  Mezza o intera giornata
-  Con operatore in lingua italiana:  
€ 140,00 mezza giornata / € 180,00 intera giornata  
Con operatore in lingua inglese o altra lingua:  
€ 160,00 mezza giornata / € 200,00 intera giornata

Itinerari personalizzabili per singoli e gruppi, con guida dedicata alla scoperta dei luoghi e dei paesaggi del Parco Archeologico Naturale del Sinis (Museo G. Marongiu, area archeologica di Mont'e Prama, Chiesa e Ipogeo di San Salvatore di Sinis, area archeologica di Tharros, Torre spagnola e Basilica Paleocristiana di San Giovanni di Sinis, Scaiu, Peschiera Pontis etc...).






# Il piccolo Gigante Archeologo

 Scuola dell'Infanzia, Scuola primaria 

 Laboratorio

 180'

 € 10,00 a studente

 Biglietto d'ingresso a pagamento

Guidati dagli operatori, i piccoli partecipanti faranno conoscenza con le diverse iconografie di pugilatore, arciere e guerriero rappresentate dai Nuragici nei bronzetti e nelle grandi statue di pietra, ciascuna con le sue armi e protezioni, l'abbigliamento e le acconciature. A conclusione della visita, i bambini lavoreranno con sagome che riproducono le parti delle statue e cercheranno di ri-comporle, ricostruendo, come piccoli Archeologi/restauratori, un pugilatore, un arciere e un guerriero nuragico.











# SARDARA



# Museo Archeologico di Villa Abbas

## Gli animali nel passato? Ajò al museo!

-  Scuola primaria, Scuola secondaria   
-  Visita tematica di approfondimento
-  90'
-  Euro 100,00 gruppo classe
-  Biglietto d'ingresso € 3,00

Il rapporto tra specie umana e animali è sempre più articolato, ed all'interno dei musei archeologici si possono scoprire i segreti di questo scambio plurimillenario che coinvolge adulti e bambini. Proprio nel Museo archeologico Villa Abbas e grazie ai reperti qui conservati, gli alunni andranno alla scoperta secondo modalità ludicointerattive delle diverse specie che si sono rese protagoniste nel funzionamento delle società antiche a partire dall'età nuragica, comprendendo come si sia evoluto il nostro rapporto con esse e con il mondo che ci circonda.











# SANLURI



# Castello di Sanluri








## A spasso con Eleonora

-  Scuola dell'infanzia 
-  Visita performativa
-  60'
-  Euro 25,00
-  Biglietto d'ingresso gratuito

La regina Eleonora racconta sotto forma di fiaba alcune vicende della sua storia personale e familiare. Bambini e bambine apprenderanno attraverso lo storytelling adatto notizie sui personaggi principali operanti nel borgo medioevale di Sanluri.

## Museo del pane




### Le arti e i mestieri antichi: il panificatore

-  Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado  
-  Visita e laboratorio
-  60'
-  Euro 5,00 a bambino
-  Biglietto d'ingresso gratuito per la Scuola dell'infanzia  
€ 2.00 per la Scuola primaria e secondaria di I grado  
€ 3.00 per la Scuola secondaria di II grado

La classe, guidata da un panificatore esperto, imparerà a riconoscere le diverse tipologie di farina apprendendo le tecniche base della lavorazione del pane, in particolare del Civraxu di Sanluri. Infine realizzeranno diversi formati di pane e di pasta.


# Museo Etnografico dei Padri Cappuccini


## Le arti e i mestieri antichi: il calzolaio - Su sabatterì

 Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado  

 Visita e laboratorio

 60'

 Euro 120,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso  
gratuito per la Scuola dell'infanzia  
€ 2.00 per la Scuola primaria e secondaria di I grado  
€ 3.00 per la Scuola secondaria di II grado

Ragazze e ragazzi, seguiti dal maestro artigiano, potranno apprezzare le diverse tipologie di pellame e i loro utilizzi. Assisteranno ad alcune delle fasi di realizzazione e riparazione della scarpa contribuendo, nella fase laboratoriale, realizzare un piccolo manufatto in pelle.






## 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**

