

# EduCulture

Programmi per le scuole  
**2024/2025**

MARRC - Museo  
Archeologico  
Nazionale di  
Reggio Calabria



# Indice

- P.04** Premessa
- P.08** Dig-Culture
- P.10** Scelti per voi
- P.12** MArRC
- P.19** 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.

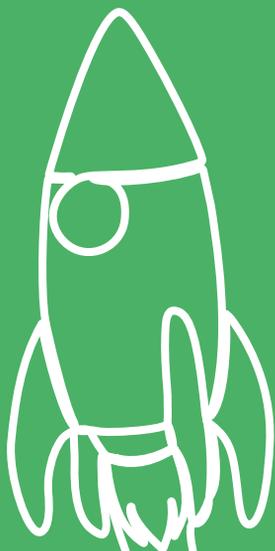
In un distopico scenario iniziale da fine del mondo, T-AI è un Robot-Intelligenza artificiale, che detiene la coscienza e la conoscenza del mondo.

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.

# Sirene, arpie e cavalli alati

 MArRC - Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria

 Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado 

 Laboratorio

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Conoscere un Museo significa viverne le storie ma anche osservare i particolari che popolano un mondo altro, ricco, fantasioso, bizzarro. Le immagini, considerate da sole e di cui si conoscono le storie, diventano quindi il veicolo di una meraviglia speciale. Al termine del percorso alla ricerca di queste immagini, i bambini e le bambine potranno comporre il loro catalogo di animali fantastici, come l'enciclopedia di Borges, costruendo un quadernetto e arricchendolo di sagome che sceglieranno poi come comporre e colorare.

## Il codice del MArRC: enigmi dal passato

 Museo Archeologico di Reggio Calabria

 scuola secondaria di I grado 

 Mystery Tour

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Mystery tour a tema archeologico, con enigmi basati sui reperti del museo. I giovani investigatori del passato metteranno alla prova le loro abilità di osservazione e pensiero critico. Divisi in piccoli gruppi, esploreranno diverse sezioni del Museo per trovare indizi nascosti tra i reperti esposti, con l'aiuto delle informazioni fornite durante la visita guidata preliminare. Attraverso questa attività interattiva, i partecipanti svilupperanno competenze fondamentali come il lavoro di squadra, il problem solving e la capacità di pensare in modo creativo.

MARRC -  
Museo Archeologico  
Nazionale  
**di Reggio Calabria**



# Benvenuti al MArRC

 Scuola primaria, Scuola secondaria

 Visita didattica generale

 75'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Il percorso condotto da un archeologo mira ad illustrare le sezioni del MArRC e le sue principali collezioni nei contenuti salienti. Si partirà dal livello dedicato alla preistoria e protostoria per giungere al racconto delle città greche d'Occidente e dei Santuari ed infine alla Storia di Reghion e i Bronzi di Riace.

## Chi cerca trova.... e incolla

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

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Una avvincente ricerca di indizi condurrà il gruppo, accompagnato dall'archeologo, a scoprire i materiali più significativi esposti nel Museo, "scovando" anche oggetti particolari che consentano un collegamento con una serie di contenuti da narrare. Gli indizi sono scritti in forma di indovinello in cartigli, opportunamente posizionati dall'operatore prima dell'inizio dell'attività. Incolla la sagoma sul finale per completare la "caccia"!

# Scrigni di storia

 Scuola secondaria di II grado 

 Visita tematica di approfondimento

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Il percorso tematico permetterà studentesse e studenti, in particolar modo degli istituti d'arte e licei artistici, di esplorare l'arte delle raffigurazioni e delle incisioni nell'antichità attraverso lo studio dei monili, con riguardo all'arte orafa e alle tecniche di incisione sui gioielli. Ammirando la maestria artigianale e comprendendo il valore simbolico e culturale di questi tesori, le giovani e i giovani partecipanti avranno l'occasione di fare un'esperienza immersiva che unisce storia, arte e bellezza senza tempo.

# Tesori in tasca

 Scuola secondaria di I grado 

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Il percorso tematico permetterà alle studentesse e agli studenti di scoprire l'affascinante mondo delle monete antiche conservate al Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria. Esploreranno l'evoluzione della moneta antica, analizzando materiali, tecniche di coniazione e significati storici. Il laboratorio pratico offrirà un'esperienza immersiva, permettendo ai partecipanti e alle partecipanti di "coniare" la propria moneta, coniugando storia e arte per comprendere a fondo non solo i meccanismi di scambio, di valore, ma anche l'origine dei tipi monetali e il loro significato.





# Avventura nel passato: laboratorio di archeologia

 Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria



 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

I partecipanti avranno l'opportunità di diventare archeologi per un giorno, scoprendo tutti i segreti di questa affascinante disciplina, concentrandosi sulle tecniche di scavo, l'analisi dei reperti, la catalogazione e l'importanza di conservare il patrimonio storico e archeologico. Dopo una visita guidata nel Museo, le apprendiste archeologhe e gli apprendisti archeologi potranno partecipare a un'attività di scavo simulato, familiarizzando con i concetti di stratigrafia e reperti archeologici. Sarà un'esperienza coinvolgente che porterà a esplorare e comprendere meglio il passato.

# Maschere e miti

 Scuola dell'infanzia, Scuola primaria 

 Visita didattica e laboratorio

 120'

 Euro 180,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Al termine di una visita guidata che introduce al teatro greco e alle sue maschere iconiche, le classi parteciperanno a un laboratorio in cui realizzeranno le loro maschere teatrali utilizzando cartoncino e materiali decorativi. Questo laboratorio permetterà di esplorare la cultura teatrale greca e di esprimere la propria creatività.

# La storia prima della storia

 Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado 

 Visita tematica di approfondimento

 90'

 Euro 110,00 gruppo classe

 Biglietto d'ingresso gratuito

Il percorso dell'uomo attraverso i millenni, dalla antica età della pietra alla "nuova età della pietra" ed età dei metalli, si affronta in questa sezione del Museo dedicata ad un'era nella quale le attività materiali e i bisogni dell'uomo, ai quali si collegano i suoi comportamenti, sono al centro della attività. Un itinerario sulle origini dell'umanità, molto efficace per gettare le basi per lo studio della storia e del territorio.





## Persefone e le stagioni



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita performativa



90'



Euro 200,00 gruppo classe



Biglietto d'ingresso gratuito

Il percorso è un focus sul culto di Persefone (Kore), presente in diversi santuari: Medma, Hipponion, Locri, centri di fondazione greca nell'ambito dei quali questo culto condiviso ha avuto importanza come mito di passaggio, mito ctonio e solare, di fertilità e morte insieme. Attraverso i pinakes ritrovati nei santuari, in particolare quello della Mannella, si ripercorreranno, in forma di favola narrata, le vicende della divinità e del suo ritorno periodico sulla terra, per raccontare ad un pubblico di infanzia una storia in forma di favola che è alla base della prosperità di un popolo.

## Il dono a Persefone



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita performativa



120'



Euro 180,00 gruppo classe



Biglietto d'ingresso gratuito

Scoprite il Museo Archeologico di Reggio Calabria con una visita teatralizzata dedicata al culto di Persefone. Attraverso i santuari di Medma, Hipponion e Locri, esplorerete il mito di passaggio, fertilità e morte. Ade, Hermes ed Efesto, vi guideranno in un viaggio affascinante, svelando i segreti dell'aldilà, i miti legati ai pinakes e ai riti sacri, e l'arte sublime della metallurgia. Un'esperienza immersiva e coinvolgente che trasformerà la storia e la mitologia in una favola viva e indimenticabile





## MARRC - Museo Archeologico Nazionale di Reggio Calabria

### 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.

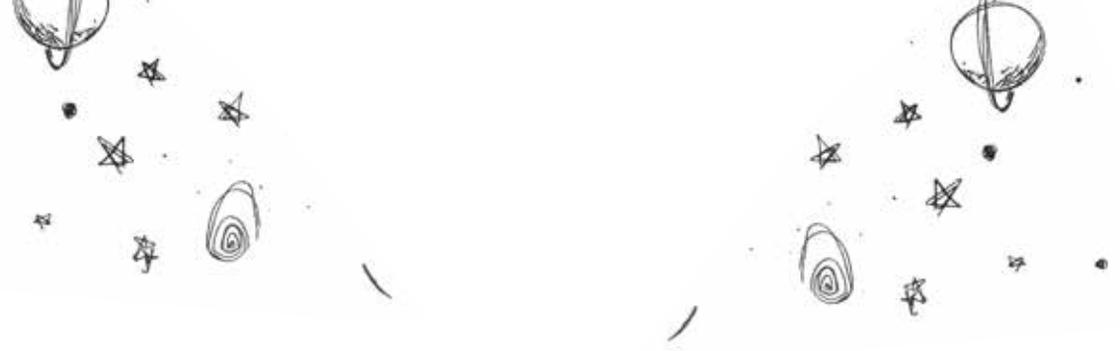
Il costo dei biglietti di ingresso, ove previsti, si intende pro capite.

 iscriviti al gruppo  
EduCulture -  
Incontriamo gli insegnanti



Scopri  
CoopCulture Education





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

