

CENTRO DI CULTURA DEL MARE

LABORATORI E ITINERARI
a.s. 2026-2027

EMYS è un'Associazione del terzo settore che offre servizi e progetti di educazione ambientale e culturale nel rispetto dell'Agenda 2030 dello Sviluppo Sostenibile.

All'interno dell'antico Chiostro di San Domenico del '500, **MAREA**, nato da sperimentazioni e progettualità Emys, si configura come un museo innovativo, un centro culturale esperienziale del mare e del territorio.



INDICE GENERALE

CONTATTI	PAG. 5
MAREA	PAG. 6
LIVELLO BASE	PAG. 8
LIVELLO MEDIO	PAG. 10
LIVELLO AVANZATO	PAG. 12
CONDIZIONI ECONOMICHE	PAG. 13
DAL VIRTUALE AL REALE	PAG. 14
MAREA E LUOGHI DI CULTURA	PAG. 15

CONTATTI

cellulare: 3477039082

e-mail: info@emysambiente.it

info@mareagallipoli.it

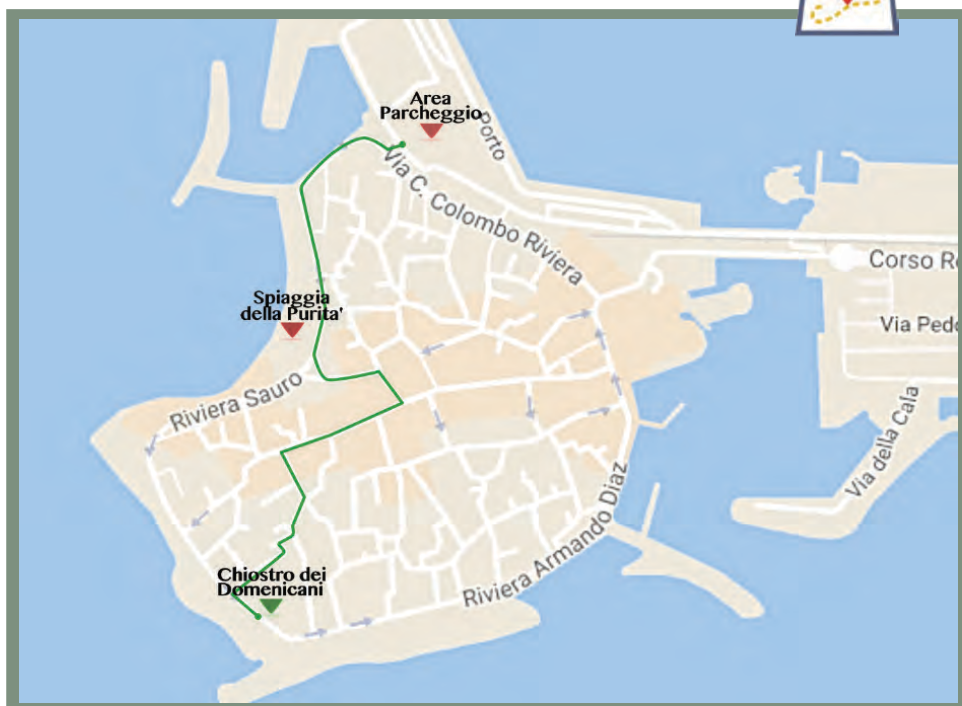
sito web: www.emysambiente.it

www.mareagallipoli.it

Indirizzo: Riviera Sauro

Chiostro di San Domenico

73014 Gallipoli (LE)



Il percorso per ogni classe è suddiviso in due Momenti:

- Visita Marea**
- Laboratorio didattico**

Visita Marea

La visita al centro Marea è composta da 5 step:

- 1. Sala Terra dove vengono stimolati i vari sensi in un'immersione virtuale nel Parco Naturale Regionale Pizzo - Isola di S.Andrea**
- 2. Sala della Realtà Aumentata con animazioni virtuali di specie marine locali**
- 3. Sala Mare con il pavimento interattivo del Mediterraneo e video dei fondali marini**
- 4. ECOVERSO - Nuova Sala immersiva sui cambiamenti climatici e problemi degli habitat**
- 5. Realtà Virtuale con il visore per un'esperienza di scoperta degli animali marini***

** Per studenti da 3 a 6 anni, l'attività con la realtà virtuale è sostituita con giochi ludico-didattici sul tema mare e rifiuti, giochi ed App virtuali.*



LIVELLO BASE

IL GIOCO DELLA FATA

OPERATORI: **EMYS**

Le fate sono spiriti della natura che ci guideranno, con domande e approfondimenti, alla scoperta degli elementi naturali, ovvero terra, aria, acqua e fuoco, delle relazioni fra gli esseri viventi e dei comportamenti ecocompatibili che possiamo attuare. Scopriamo cosa possiamo fare nel nostro piccolo per poter diventare grandi difensori della natura che ci circonda!

CALAMITE, CHE PASSIONE!

OPERATORI: **EMYS**

Una calamita è una piccola testimonianza di un bel posto che abbiamo visitato e adorna la nostra casa richiamando piacevoli ricordi. Oltre a questo cosa c'è di meglio di una calamita decorata direttamente da noi stessi ?

Lasciamo libera la fantasia e decoriamo dei piccoli animali in terracotta che diventeranno degli originali magneti da frigo dopo aver scoperto le loro caratteristiche e il loro stile di vita.

LIVELLO BASE

IL MONDO DEL MARE E I SUOI POPOLI

OPERATORI: **GEA**

Laboratorio finalizzato a promuovere la cultura ecologica e la sostenibilità attraverso linguaggi adatti all'età e coerenti con il percorso museale, concretizzando in un'esperienza condivisa le funzioni socializzanti, cognitive ed etiche del Centro Marea. Consiste in giochi di psicomotricità nel cortile del Chiostro: attraverso la narrazione sul mondo marino i bambini saranno coinvolti in attività di gioco a corpo libero.

IL NOSTRO ACQUARIO

OPERATORI: **EMYS**

Molti dei pesci che popolano i nostri acquari provengono dalle barriere coralline, zone brulicanti di vita e di grande importanza per la sopravvivenza nei nostri mari. Dopo un viaggio alla loro scoperta, con forbici e tanta fantasia, realizzeremo dei coloratissimi pesciolini per costruire un bellissimo acquario di classe!

LIVELLO MEDIO

I CAMBIAMENTI CLIMATICI

OPERATORI: EMYS

Surriscaldamento globale, scioglimento dei ghiacciai, innalzamento delle temperature, desertificazione: sono parole che sentiamo ripetutamente oggi. Scopriremo il loro significato in un percorso guidato con video tematici, intervallati da discussioni aperte con un esperto ed esperimenti sulle caratteristiche chimico-fisiche dell'acqua per riprodurre in piccola scala quanto accade a livello globale. Nel dibattito finale infine capiremo che cosa possiamo fare per il nostro pianeta.

MARE DI PLASTICA

OPERATORI: EMYS

Il percorso didattico si articola in un momento di formazione tramite una video-lezione su tematiche ambientali di particolare attualità come l'inquinamento dei mari le plastiche e le microplastiche con un'esperienza laboratoriale che preveda l'utilizzo di materiale di scarto. Gli studenti saranno stimolati a riflettere criticamente sulle proprie azioni quotidiane e sul ruolo attivo che possono assumere nella tutela del mare.

LIVELLO MEDIO

IL MARE E NOI

OPERATORI: GEA

Laboratorio finalizzato a promuovere la cultura ecologica e la sostenibilità attraverso linguaggi adatti all'età e coerenti con il percorso museale, concretizzando in un'esperienza condivisa le funzioni socializzanti, cognitive ed etiche del Centro Marea. Consiste in un percorso di gioco a squadre nel cortile del chiostro: un vero e proprio "gioco dell'oca gigante" in cui gli alunni dovranno districarsi tra domande, prove di cooperazione, imitazioni e imprevisti riguardanti la flora e la fauna marina.

ESPLORANDO IL MONDO

OPERATORI: Experience your time

Grazie allo scrittore e fotografo Giuseppe Caridi, ai suoi scatti unici e ai suoi racconti straordinari, vi mostreremo le montagne più alte del mondo, gli animali delle savane africane, i siti archeologici patrimonio dell'Unesco, abbigliamenti, tradizioni e colori delle popolazioni di tutto il mondo e i fondali dei mari più belli della Terra. Vi trasporteremo a tutte le latitudini, per lasciarvi dei ricordi indelebili da cui prendere spunto per le vostre prossime mete.

LIVELLO AVANZATO

MARE NOSTRUM

OPERATORI: **GEA**

Laboratorio finalizzato a promuovere la cultura ecologica e la sostenibilità attraverso linguaggi adatti all'età e coerenti con il percorso museale, concretizzando in un'esperienza condivisa le funzioni socializzanti, cognitive ed etiche del Centro Marea. Consiste in un gioco di quiz a squadre: approfondire, divertendosi, differenti tematiche quali "sostenibilità", "ambiente", "territorio" e tanto altro sul mondo del mare.

SCIENZA E AMBIENTE

OPERATORI: **EMYS**

Laboratorio scientifico ambientale finalizzato a conoscere meglio l'aspetto biotico e quello abiotico del nostro territorio. Grazie all'apprendimento di strumenti di tassonomia e concetti di geologia e geomorfologia, gli studenti comprenderanno come identificare specie autoctone e impareranno a distinguere vari tipi di rocce e come si è evoluto il nostro territorio nel tempo.

SCIENZA E MARE

Operatori: **EMYS**

Il progetto di educazione ambientale prenderà avvio con una lezione multimediale, casi studio attuali e approfondimenti scientifici su ecosistemi marini, acidificazione degli oceani, innalzamento del livello del mare, inquinamento e perdita di biodiversità, per concludersi con specie aliene del mediterraneo e modifiche climatiche.

CONDIZIONI ECONOMICHE

Il percorso MAREA, della durata di 60' circa, ha un costo di **€ 6,00** ad alunno per la visita di 1 o 2 gruppi classe; di **€ 5,00** per la prenotazione di 3 classi ed oltre.

La durata dei Laboratori didattici è di 60' circa e tutti i laboratori hanno un costo di **€ 4,00** a studente escluso "*Calamite che passione*" il cui costo è di **€ 5,00** a studente.

E' prevista 1 gratuità per i docenti ogni 15 alunni e la gratuità per gli alunni DSA certificati ed accompagnati.

Per l'**iscrizione** e la **prenotazione** occorre scaricare e compilare l'apposito modulo presente sul sito ***www.emysambiente/formazione o www.mareagallipoli.it***

Possibilità di pagamento in contanti sul posto con Scontrino fiscale o tramite Bonifico Bancario e Fatturazione Elettronica come per legge, Esente IVA per attività di Educazione Ambientale e Guide turistiche Ex Art 10 DPR 66/72 .

DAL VIRTUALE AL REALE

Percorsi turistico-didattici esterni



PERCORSO MAREA - ACQUARIO

DESCRIZIONE: Un viaggio che parte da Marea dove, tramite percorsi virtuali, è possibile visitare il mondo acquatico, a partire dalla spiaggia fino alle profondità marine con i suoi abitanti, e continua presso l'Acquario del Salento a Santa Maria al Bagno, per poter incontrare gli esseri viventi marini da vicino.

Possibilità di aggiungere un laboratorio a parte da concordare. Il percorso verrà effettuato assieme a delle guide specializzate.

COSTO: € 10,00



PERCORSO MAREA - PARCO DEL PIZZO

DESCRIZIONE: Un viaggio che parte da Marea per poi proseguire nel Parco Naturale Regionale Isola di Sant'Andrea e Litorale di Punta Pizzo in modo da vivere con più consapevolezza l'ambiente naturale e le specie che lo abitano.

Possibilità di aggiungere un laboratorio a parte da concordare. Il percorso verrà effettuato assieme a delle guide specializzate.

COSTO: € 10,00

MAREA E CENTRO STORICO

Percorso turistico-didattico che affianca l'esperienza ambientale a quella storico culturale



PERCORSO MAREA - CENTRO STORICO

DESCRIZIONE: Percorso culturale che parte dal **Porto**, luogo privilegiato degli scambi commerciali e culturali, e si snoda tra le piccole strade del centro storico fino alla **Cattedrale di Sant'Agata** per poi proseguire verso altri beni storici come le **Chiese** sparse sul territorio, il **Chiostro dei Domenicani**, **sede di Marea - Centro di cultura del mare**, la **Fontana Greca**.

Possibilità di aggiungere la visita al **Museo Civico; Sala Coppola; Museo del Mare e Castello Angioino**, con biglietto a parte.

Il percorso verrà effettuato assieme a una Guida turistica abilitata del Centro storico di Gallipoli.

COSTO: € 9,00



**ECO
VERSO**

ESPERIENZA IMMERSIVA
PER IL CAMBIAMENTO



ASSICURAZIONI LUPO

Agenti Generali e Procuratori: Stefano, Sergio e Simone LUPO

AGENZIE GENERALI

Via T. Schipa, 4 - 73057 TAVIANO (LE) - Tel. 0833.585825 - Fax 0833.583926
C.so Italia, 27/29 - 73014 GALLIPOLI (LE) - Tel. e Fax 0833.264210

Journal of Management Education 33(10) 1109-1120 © 2009 Sage Publications
10.1177/0022032109350000



UniSalute UnipolRental
UnipolMovs² welbee
BPER:

"Dal 1970, servire l'Assicurato e non servirsene..."