

EDU**⚙️**CULTURE

Programmi per le scuole
2025/2026

Veneto



IN DI CE



Premessa.....	4
Dig-Culture.....	7
In Biblioteca e a Scuola.....	8
Montebelluna.....	14
Abano Terme.....	19
Treviso.....	23
Istrana.....	25
Padova.....	29
Vicenza.....	32
Venezia	36
Info e contatti.....	40





IL MUSEO DEL FUTURO

Per l'anno scolastico 2025-2026, 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. **L'accessibilità dei progetti didattici è totale**, aperta e supportata da schede in CAA, activity book e strumenti sensoriali e tattili.

Quest'anno le novità si inseriscono nella ricerca continua di interazione con le classi e tra gli studenti stessi, nell'ottica di un continuo confronto sperimentato attraverso, per esempio, la metodologia del **debate**.

Con l'introduzione di esempi di **attività laboratoriali attive nelle biblioteche** gestite da CoopCulture è inoltre sottolineato il binomio biblioteca-scuola. Anche qui l'impronta è quella di stimolare la fantasia, suscitare stupore, creare interesse: i fruitori, che siano piccoli o adolescenti, vengono accompagnati in un viaggio letterario in luoghi sempre affascinanti attraverso la narrazione.

La proposta di CoopCulture si distingue per un approccio didattico all'avanguardia che, superando la semplice lezione frontale, mira a **trasformare l'apprendimento in un'esperienza viva e partecipativa**.

L'impegno è quello di accompagnare le nuove generazioni in un percorso di crescita culturale e personale, fornendo loro gli strumenti per diventare cittadini consapevoli e curiosi del mondo che li circonda.

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

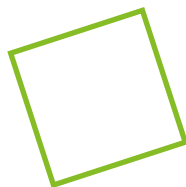
Esperienze dinamiche che collegano il patrimonio artistico e culturale al mondo contemporaneo, favorendo una scoperta attiva e stimolante.

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

Una visita ai siti archeologici e museali che coinvolge attivamente i partecipanti, offrendo una panoramica completa del luogo attraverso metodi didattici interattivi.

Visita tematica di approfondimento

Un percorso mirato che si concentra su un tema o un argomento specifico. È ideale per approfondire aspetti peculiari o per collegarsi direttamente ai programmi scolastici.

Visita in CAA

Un'attività progettata per abbattere le barriere comunicative e rendere il patrimonio culturale accessibile a studenti con difficoltà cognitive, utilizzando operatori specializzati e supporti dedicati.

Laboratorio

Un'esperienza pratica in cui gli studenti si dedicano alla manipolazione, alla creazione e all'utilizzo di strumenti e materiali didattici interattivi.

Visita didattica e laboratorio

Un'attività che combina la visita al sito con un'esperienza pratica e creativa, unendo l'apprendimento teorico con il coinvolgimento diretto.

Visita gioco

Un metodo di apprendimento ludico basato su giochi, quiz e cacce al tesoro, che permette di scoprire il patrimonio culturale in modo divertente e stimolante.

Visita performativa

Una visita che si trasforma in una performance teatrale. Il ruolo attivo può essere ricoperto dai partecipanti stessi o dallo staff didattico, attraverso una narrazione sceneggiata.

Itinerario tematico

Un percorso all'aperto che esplora aspetti storici, artistici e archeologici, aiutando a sviluppare il senso di orientamento e la conoscenza del territorio.

Escape room

Un'attività ludica che unisce il gioco di squadra alla conoscenza storico-artistica del luogo, stimolando la collaborazione e il pensiero logico.

Debate

Percorsi didattici pensati per la Scuola secondaria di II grado focalizzati sul confronto di idee. Sviluppano le capacità argomentative, l'ascolto attivo e il rispetto per le diverse opinioni, esplorando temi culturali.



DIG-CULTURE. I progetti digitali

Culture in Classe

Il patrimonio culturale e la scuola si integrano in una doppia versione: digitale e reale

Una **piattaforma didattica multimediale** che integra l'esperienza reale di una visita a musei e siti archeologici con contenuti digitali. Il programma accompagna docenti e studenti in due fasi. **Prima della visita**, una lezione interattiva prepara i ragazzi con materiali multimediali. **Dopo l'esperienza**, si svolgono verifiche cognitive e un gioco a squadre per consolidare l'apprendimento e stimolare l'interazione tra gli studenti. Un modo efficace per trasformare la visita in un percorso educativo completo.

Costo € 10,00

Gen-Genesis

Un viaggio nella cultura del rispetto

Un **videogame dedicato alle scuole secondarie di II grado** che mira alla formazione dell'individuo e alla sua integrazione nella comunità, attraverso la conoscenza e il rispetto. In uno scenario distopico, i giocatori impersonano T-AI, un'intelligenza artificiale, con la missione di ricostruire la vita sulla Terra. Dovranno istruire un'immatura forma di vita umana, guidandola attraverso cinque "mondi" che rappresentano le tappe dell'evoluzione sociale, affrontando sfide che sviluppino il pensiero critico e il senso di responsabilità.

IN BIBLIO TECA E A SCUOLA

Le attività didattiche proposte sono progettate per essere svolte sia presso le biblioteche del territorio nazionale in cui CoopCulture è presente che all'interno degli istituti scolastici.

La loro flessibilità e modularità consentono un'efficace integrazione con le specifiche esigenze e i programmi didattici di ogni classe.

CoopCulture è a completa disposizione per collaborare con gli insegnanti nella definizione di un percorso su misura, finalizzato a far scoprire la biblioteca come un centro dinamico di apprendimento e crescita per gli studenti.





FIABE MATTE



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita gioco



90'

In questo laboratorio ispirato a Gianni Rodari, i partecipanti impareranno a "sbagliare" le storie. Partendo da una fiaba classica, reinventeranno la trama e i personaggi per creare una storia nuova. L'attività si articola in due fasi: invenzione - si usano parole e idee per trasformare la fiaba originale, lasciando spazio alla creatività e Illustrazione i bambini disegnano per dare vita alla loro nuova storia, creando un piccolo libro illustrato. L'obiettivo è stimolare la creatività e trasformare la lettura in un gioco, permettendo a ogni partecipante di creare la propria storia unica.

OLTRE WIKIPEDIA, NELL'ERA DELL'AI



Scuola secondaria di I grado



Visita gioco



120'

In un mondo ricco di informazioni, saper distinguere le fonti attendibili è una competenza fondamentale, specialmente per studenti che si preparano a scrivere la tesina. Il laboratorio è pensato per guidare la classe a reperire informazioni utili in modo critico e consapevole. Il percorso si concentra su come sfruttare al meglio i cataloghi locali e nazionali, insegnando la ricerca avanzata con filtri e caratteri jolly. Gli studenti impareranno a gestire i documenti, scoprendo come prenotare materiali e accedere a e-book su vari dispositivi, dai PC agli e-reader, anche con i sistemi di protezione DRM. Vedranno poi come accedere a periodici e audiolibri in streaming e download e come creare liste personalizzate per i loro studi. L'incontro si conclude con un focus sulle nuove sfide del web e dell'intelligenza artificiale. Verranno fornite le competenze per distinguere le notizie attendibili da quelle false e sarà offerta una panoramica su come l'AI può diventare strumento di supporto allo studio e alla ricerca, se usata correttamente. L'obiettivo è formare studenti capaci di navigare con sicurezza nel mondo digitale, sfruttando al meglio le risorse disponibili per il loro percorso di apprendimento.

■ CON UN LIBRO SI PUÒ...



Scuola primaria (I-II e III classe)



Visita gioco



90'

Il laboratorio trasforma il libro da semplice oggetto di lettura a un'infinita fonte di possibilità, ispirandosi al testo di Irene Greco, "A cosa serve un libro". I bambini non si limiteranno a leggere, ma a esplorare l'oggetto in modi del tutto inaspettati. L'attività inizia con una sfida divertente: la classe, divisa in due squadre, si cimenterà in una gara per elencare il maggior numero di usi alternativi che si possono fare di un libro. Sarà un'occasione per liberare la fantasia e scoprire che un libro può diventare un cappello, un ventaglio o persino la casa di un insetto. Dopo la sfida, si passerà all'azione con un laboratorio di sperimentazione: bambine e bambini avranno l'opportunità di mettere in pratica le idee più creative, manipolando e trasformando dei vecchi libri in veri e propri oggetti artistici o utili. Si potranno creare segnalibri, piccole sculture o decorazioni, dando una nuova vita a ogni pagina.

■ I COLORI DELLE EMOZIONI



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita gioco



90'

Questo laboratorio, ispirato al celebre libro di Anna Llenas, è un vero e proprio viaggio alla scoperta delle proprie emozioni attraverso il colore e la creatività. Aiutiamo la classe a riconoscere, dare un nome e comprendere ciò che provano, trasformando i sentimenti in forme e colori. L'obiettivo è far sì che il disegno diventi strumento per esplorare il mondo interiore, imparando a dare un'identità visiva alle sensazioni e a distinguerle, dalla gioia alla rabbia. L'attività stimola l'espressione emotiva, offrendo un modo sicuro e positivo per comunicare ciò che a volte è difficile da esprimere a parole. In un ambiente giocoso e accogliente, bambine e bambini sviluppano una maggiore consapevolezza di sé, imparando ad ascoltarsi e a gestire le proprie emozioni in modo costruttivo.

STORIE IN MOVIMENTO



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



Visita gioco



90'

Per stimolare l'immaginazione dei più piccoli usiamo il Kamishibai, strumento di narrazione di origine giapponese. Si tratta di un piccolo teatrino in cui scorrono dei pannelli illustrati, ognuno dei quali rappresenta una scena della storia che viene raccontata. I bambini, totalmente immersi nelle storie, sono incoraggiati a descrivere le illustrazioni e a interagire con la narrazione. Questo non solo rende l'esperienza divertente, ma aiuta anche a sviluppare in modo naturale le loro competenze linguistiche e cognitive. Il Kamishibai trasforma la lettura in un'esperienza visiva e interattiva, capace di catturare l'attenzione e di rendere ogni racconto indimenticabile.

VIAGGIO ALLA SCOPERTA DEL FUMETTO COMICO: CONOSCI I PERA TOONS?



Scuola secondaria di I grado



Visita gioco



120'

Il fumetto è un mezzo potente e versatile che combina narrazione e arte. Attraverso un breve percorso nel mondo del fumetto comico, scopriremo come questo genere possa sia divertire, sia stimolare la nostra creatività e immaginazione, offrendo al contempo un modo leggero per riflettere su temi personali e sociali.

Ispirati dal fenomeno virale dei Pera Toons, ogni partecipante si cimerà nella creazione di una propria striscia comica. L'attività offrirà a tutti gli strumenti per dare vita a una storia umoristica, dal concept iniziale alla realizzazione grafica, mettendo alla prova la propria capacità di sintesi e di espressione visiva. Questo laboratorio è l'occasione perfetta per trasformare un'idea divertente in un'opera d'arte, sviluppando al contempo il proprio senso dell'umorismo e la propria creatività.

**PER INFORMAZIONI SU BIBLIOTECHE,
COSTI E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE**

UFFICIO SCUOLE

848 082 408

EDU@COOPCULTURE.IT



VENETO



MONTEBELLUNA

IL VIAGGIO DELL'ELEFANTE... SULLA MONETA ROMANA



Museo di Storia Naturale e Archeologia



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita in CAA



95'



Euro 80,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Questa e altre avvincenti storie dai nuovi studi sulle monete romane dalla necropoli di Vidor conservate nel Museo. Un modo diverso per scoprire la storia romana del nostro territorio.



LEGALITÀ E TUTELA



Museo di Storia Naturale e Archeologia



Scuola secondaria di II grado



Laboratorio

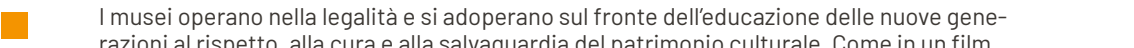


120'



Euro 80,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

I musei operano nella legalità e si adoperano sul fronte dell'educazione delle nuove generazioni al rispetto, alla cura e alla salvaguardia del patrimonio culturale. Come in un film d'azione, gli studenti e le studentesse scopriranno gli appassionanti retroscena della tutela al patrimonio culturale italiano. Attività in collaborazione con il Gruppo di lavoro Musei, legalità e territorio di Icom Italia.



LA ZOOLOGIA DI SPIDERMAN



Museo di Storia Naturale e Archeologia



Scuola secondaria di II grado



Laboratorio



120'



Euro 80,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

I poteri di Spider-Man meravigliano quanto le strategie di caccia dei ragni; l'invisibilità della Donna Invisibile compete con i mille modi di mimetizzarsi di animali e piante. Reperti di collezione, esperimenti e curiosità "super-naturali" ci accompagnano alla scoperta delle frontiere della zoologia.

UNA MINIERA IN TASCA



Museo di Storia Naturale e Archeologia



Scuola secondaria di II grado



Laboratorio



120'



Euro 80,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Che minerali ci sono in uno smartphone? Cosa lega il gioco Minecraft con la geodiversità e gli ambienti di formazione delle rocce? Cosa sono le Terre Rare? Co-progettato con gli studenti e le studentesse di classe 1 dell'istituto IIS Einaudi Scarpa, il laboratorio presenta le proprietà dei minerali e le caratteristiche delle rocce con taglio sperimentale a partire dalle loro funzioni negli oggetti tecnologici più comuni come monitor, cellulari e console per videogiochi.

ESCAPE ROOM



Memoriale Veneto della Grande Guerra



Scuola secondaria



Laboratorio



120'



Euro 55,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso Euro 4,00

Giugno 1918. La battaglia del Solstizio infuria e le notizie non sono buone. Occorre sgomberare l'ospedale da campo n. 225, collocato all'interno di Villa Correr Pisani. Rimangono poche ore per organizzare lo spostamento dei feriti e delle attrezzature mediche. Partecipa a questa missione di salvataggio prima che l'artiglieria distrugga la villa!



ORIENTEERING IN VILLA



Memoriale Veneto della Grande Guerra



Scuola secondaria



Laboratorio



120'



Euro 55,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso Euro 4,00

Con il solo aiuto di una bussola e di una mappa, orientati nelle sale e negli spazi esterni della villa, scoprendo i suoi misteri. Attività di orienteering.



SIGNORI A TAVOLA



Memoriale Veneto della Grande Guerra



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Laboratorio



120'



Euro 80,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

L'ecosistema della Villa Veneta e la pratica sociale del banchetto durante la Serenissima tra cibo, stoviglie e abbigliamento.

UNA NOTTE AL MEVE



Memoriale Veneto della Grande Guerra



Scuola primaria



Laboratorio



Dalle ore 18:30 alle ore 9:00 del mattino seguente



Euro 650,00 per gruppi fino a 20 partecipanti

Per ogni partecipante aggiuntivo (dal 21° al 25°) Euro 35,00 a persona

Biglietto d'ingresso gratuito

Giochi e attività trasformano la villa in una macchina del tempo! Un'esperienza unica per conoscere il passato e vivere la magica atmosfera di una notte fra gli affreschi.

ABANO TERME

ARTiviamoci



Museo Villa Bassi Rathgeb



Scuola dell'infanzia



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 120,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

I partecipanti visiteranno la collezione in modo attivo e coinvolgente. Esploreranno diversi materiali artistici attraverso i 5 sensi, scoprendone caratteristiche e utilizzi. Successivamente, potranno scegliere tra vari materiali per creare la propria opera materica. L'esperienza unirà scoperta, manipolazione e creatività.



RACCONTAMI UN SUONO!



Museo Villa Bassi Rathgeb



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 120,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 5,00

Gratuito fino ai 7 anni

Partendo da un focus sugli strumenti musicali rappresentati nelle opere della villa, i bambini e le bambine ascolteranno e riconosceranno i suoni di vari strumenti. Successivamente, ispirati dalle emozioni suscitate dai diversi brani, dipingeranno con le tempere usando le dita, creando opere astratte che riflettono le loro sensazioni, unendo così arte e musica.



GIROTONDO DELLE EMOZIONI



Museo Villa Bassi Rathgeb



Scuola dell'infanzia



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 120,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 5,00

Gratuito fino ai 7 anni

Un grande foglio bianco diventerà la tela collettiva su cui ogni bambino, ispirato da diverse musiche, lascerà il proprio segno. Quando la musica si interrompe, si sposteranno per continuare l'opera del compagno accanto. Alla fine, torneranno al proprio posto e vedranno come le loro emozioni e quelle dei compagni si sono intrecciate in un'unica opera corale, valorizzando il lavoro di squadra e l'espressione emozionale.

CI SPECCHIAMO!



Museo Villa Bassi Rathgeb



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 120,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 5,00

Gratuito fino ai 7 anni

A seguito di una visita guidata, dedicata alla scoperta della ritrattistica, gli alunni e le alunne diventeranno i protagonisti dell'attività: saranno, infatti, invitati a specchiarsi e compiere un percorso alla ricerca della propria conoscenza corporea. Il laboratorio prevede l'espressione artistica su grandi fogli in cui i partecipanti si riprodurranno in scala reale e riempiranno la figura utilizzando vari materiali e colori che più li rappresentano.

DONNA, MUSA, ICONA



Museo Villa Bassi Rathgeb



Scuola secondaria



Visita didattica e laboratorio / Debate



120'



Euro 120,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 5,00

Gratuito fino ai 7 anni

L'attività prevede un'iniziale visita guidata interattiva che avrà come oggetto la mostra. Lo scopo della visita e del laboratorio è quello di indagare il concetto di icona e di musa, portando a riflettere sui cambiamenti della società e il ruolo che la donna in questi anni va ricoprendo. In seguito i partecipanti, divisi in gruppi, potranno sviluppare un pensiero critico sul concetto di icona apportando la propria esperienza personale tramite esempi, ragionamenti e immagini.



DAL RITRATTO AL SELFIE



Museo Villa Bassi Rathgeb



Scuola secondaria



Debate



120'



Euro 120,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 5,00

La visita tratta la nascita e l'evoluzione della ritrattistica e il rapporto tra artista e committente. L'uso di scattare selfie è una trasformazione contemporanea e tecnologica del ritratto. L'attività permette ai partecipanti, divisi in gruppi, di sviluppare un pensiero sul concetto di ritratto, busto e la sua evoluzione. Infine, dopo aver scattato una serie di selfie lungo tutto il percorso museale risponderanno a gruppi a domande che stimoleranno il loro ragionamento critico.

TREVISO

PHANTASMAGORIA PACIS, UN PERCORSO DI PACE



Museo Collezione Salce



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 120,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Ogni mostra alla Collezione Museo Salce porta con sé la curiosità del fare. Si tratta di un progetto espositivo corale, promosso dalla Fondazione Venezia per la Ricerca sulla Pace, che unisce in un'unica visione istituzioni pubbliche, realtà museali e artisti contemporanei, con l'obiettivo di stimolare una riflessione collettiva e trasversale sul tema della Pace. Al termine della visita, un laboratorio iconico aspetta la classe: una interpretazione artistica della colomba della pace, in chiave moderna, creativa e soprattutto libera.

BIANCHE EMOZIONI ALLA COLLEZIONE SALCE



Museo Collezione Salce



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita tematica di approfondimento



75'



Euro 80,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Un magico inverno è un evento espositivo che intende far rivivere attraverso i capolavori della Collezione Salce i momenti di magia dell'inverno innevato, le atmosfere delle stazioni sciistiche delle Alpi nel dipanarsi del secolo scorso. Sono i decenni in cui da impresa pionieristica lo sci diventa uno sport per tutti, trasformando la stagione invernale in un periodo gioioso, ricco di momenti indimenticabili. Tutto ciò, insomma, che rende memorabile ed emozionante la stagione più fredda dell'anno.



A MAGICAL WINTER



Museo Collezione Salce



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita tematica di approfondimento



120'



Euro 120,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Che meraviglia l'inverno coi suoi colori e con la magia della neve. Dopo aver visto la mostra e parlato dell'inverno e delle Olimpiadi invernali, ci immergeremo in atmosfere ovattate per creare il nostro laboratorio magic winter!

ISTRANA

GIRA E BALLA IN VILLA



Villa Lattes



Scuola dell'infanzia (4 e 5 anni), Scuola primaria (I - II classe)



Visita performativa



75'



Euro 80,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 3,00

Gratuito per le scuole del Comune di Istrana e per le Scuole dell'infanzia

Visita teatralizzata, fatta di parole e gesti, di movimenti che simulano un'opera o uno spazio. La possibilità di conoscere anche attraverso le nostre sensazioni regala a noi e alla Villa nuova vita.

A TUTTO MARKETING



Villa Lattes



Scuola secondaria di I grado



Visita didattica e laboratorio



90'



Euro 80,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 3,00

Gratuito per le scuole del Comune di Istrana

Come promuovere il territorio? Come fanno i pubblicitari a fare una campagna di promozione vincente? Proviamoci, creiamo una locandina, decidiamo colori, spazi e immagini. La struttura sarà data da due fogli colorati il resto è fantasia!

MERAVIGLIAMOCI AL PARCO



Villa Lattes



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita gioco



60'



Euro 60,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 3,00

Gratuito per le scuole del Comune di Istrana e per le Scuole dell'infanzia

Il Parco della villa è un luogo molto interessante e poetico, in ogni stagione le suggestioni che regala sono uniche. Tra il corpo centrale della Villa e le barchesse ci sono due archi sormontati da una balaustra che aprono il passaggio al vasto giardino posteriore chiamato anche brolo, chiuso in fondo da un muro di cinta e popolato di statue, tra cui le erme dei Dodici Cesari. Questo percorso speciale propone di usare un tempo lento e giocoso per scoprire forme e colori che arricchiscono questo splendido esempio di Parco cittadino, anche attraverso un piccolo libricino che invita alla scoperta e al disegno.

GLI OGGETTI SUONANO



Villa Lattes



Scuola primaria



Visita didattica e laboratorio



90'



Euro 80,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 3,00

Gratuito per le scuole del Comune di Istrana e per le Scuole dell'infanzia

Un percorso per vedere da vicino il funzionamento dei carillon. Meccanismi preziosi e amatissimi da Lattes. La visita sarà seguita da un laboratorio per costruire il proprio wind chimes o le proprie maracas!

SORGE UNA VILLA



Villa Lattes



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita didattica generale



75'



Euro 60,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 3,00

Gratuito per le scuole del Comune di Istrana e per le Scuole dell'infanzia

Una Villa, un Parco e una chiesetta, una storia lunghissima in parte conosciuta e in parte-romanizzata dal suo ultimo proprietario, il Sig. Bruno Lattes. La Villa sorta dalla creatività di Massari nei terreni di Istrana è, per il Lattes, motivo di orgoglio e di setting per tutti i suoi racconti. La visita si concentrerà sulle vicissitudini costruttive del complesso attraverso fatti storici e curiosi aneddoti come quello che vorrebbe le architetture custodi di messaggi segreti e amorosi lasciati dall'architetto a una bella inquilina.



L'AVVOCATO OTTIMISTA!



Villa Lattes



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita in CAA



90'



Euro 60,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 3,00

Gratuito per le scuole del Comune di Istrana e per le Scuole dell'infanzia

Grazie a una guida in CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa) sarà possibile a tutti i visitatori e visitatrici di fruire della bellezza e della storia di Villa Lattes a Istrana. L'avvocato Lattes, un personaggio interessantissimo e molto intelligente con una vita curiosa e piena di passioni. Una visita più inclusiva per tutta la classe farà sì che l'apprendimento e la socialità siano complementari permettendo a tutti gli studenti e le studentesse, sia che abbiano bisogni comunicativi complessi che difficoltà con la lingua italiana, di vivere il percorso alla Villa insieme ai compagni e agli insegnanti.

PADOVA

■ LE STAGIONI DI RE SALOMONE



Orto botanico



Scuola primaria



Visita tematica di approfondimento



90'



Euro 70,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso Euro 5,00
Gratuito fino ai 6 anni

Le piante bibliche ci accompagnano in un meraviglioso viaggio alla scoperta sia della varietà botanica, ben espressa nelle collezioni storiche, sia del sincronismo dei cicli vegetativi con quelli stagionali; la visita è anche occasione per valorizzare gli elementi architettonici e artistici del sito.

LA BOTANICA DELLE DONNE: UNA STORIA PER TUTTI



Orto botanico



Scuola secondaria di II grado



Visita tematica di approfondimento



90'



Euro 70,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 5,00

Guaritrici, sacerdotesse, monache, alchimiste e grandi naturaliste: ci concentriamo sulle collezioni botaniche legate a figure femminili, comprese le "prefette" che hanno diretto l'Orto Botanico di Padova.

LA SPEZIERIA DELLA SERENISSIMA



Orto botanico



Scuola secondaria di II grado



Visita tematica di approfondimento



90'



Euro 70,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso Euro 5,00

Un viaggio tra le spezie che resero ricca la Repubblica di Venezia e le Compagnie delle Indie, raccontato attraverso la storia dell'Orto patavino: occasione per riscoprire le collezioni botaniche dell'Orto antico e del Giardino della Biodiversità.



BENVENUTI AL MUSEO DELLA NATURA E DELL'UOMO



Museo della Natura e dell'Uomo



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica generale



90'



Euro 70,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Un viaggio affascinante e indimenticabile attraverso le splendide sale storiche, la magnificenza della sala delle palme, la scintillante e preziosissima collezione mineralogica, alla ricerca delle nostre lontanissime origini, tra paleontologia, geologia, zoologia e antropologia.

VICENZA

NOTE IN SORPASSO



Dar Archivio Dainese



Scuola secondaria



Visita didattica e laboratorio



120'



Attività gratuita
Biglietto d'ingresso gratuito

Il percorso si propone di presentare il ricco archivio, le collezioni, i materiali e le tecniche di design più innovative; cercheremo di stimolare i ragazzi e le ragazze non solo illustrando ma facendo toccare con mano. La tematica della sfida e della velocità verrà poi approfondita in laboratorio con una sfida musicale a gruppi, sia proposta dalle educatrici museali che dai partecipanti stessi, che poi creeranno il loro tazeobao con immagini e frasi che più rappresentano, per loro, il tema proposto.

ANIMALI IN DAR



Dar Archivio Dainese



Scuola primaria



Visita didattica e laboratorio



120'



Attività gratuita

Biglietto d'ingresso gratuito

La natura è sempre stata fonte di ispirazione, sicuramente chi ha pensato alla sicurezza e alla creazione delle protezioni di chi va in moto o sugli sci l'ha ben considerata! Gli animali corazzati fanno della loro robustezza e del dono che gli ha fatto la natura un punto di forza. Dopo aver trovato l'armadillo, la tartaruga, l'aragosta e il formichiere... proviamo a fare il nostro supereroe corazzato. Come dovrebbe essere la sua corazza? E per cosa lo aiuterebbe? Ovviamente dobbiamo anche dargli un nome!



L'ARMATURA DEI COLORI



Dar Archivio Dainese



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria (I classe)



Visita didattica e laboratorio



120'



Attività gratuita

Biglietto d'ingresso gratuito

Forme, colori e materiali saranno a disposizione dei gruppi dei più piccoli per giocare coi materiali e immaginare la loro tuta dai mille poteri.

Dopo un breve percorso in Archivio e una lettura animata ci sarà un momento dedicato all'arte e alla decorazione della propria tuta!



■ SÌ, VIAGGIARE



Dar Archivio Dainese



Scuola secondaria di II grado



Visita didattica e laboratorio



120'



Attività gratuita

Biglietto d'ingresso gratuito

Il viaggio e le sue suggestioni ci portano lontano.

Partendo da Itaca si può arrivare ovunque e certo, non dimentichiamoci che gran parte delle esperienze iniziano con un primo passo. Grazie a testi poetici, aneddoti dei grandi campioni, storie di vita vissuta e luoghi mitici addentriamoci nel mondo Dainese.

■ UNA STORIA LEGGENDARIA



Dar Archivio Dainese



Scuola secondaria di II grado



Visita didattica e laboratorio



120'



Attività gratuita

Biglietto d'ingresso gratuito

Un percorso che unisce la costruzione di un piccolo libro chiamato Leporello e la scelta, sezione per sezione, del pezzo preferito da rappresentare nella propria "guidina" dell'archivio DAR. Un modo divertente per portarsi a casa il proprio percorso tutto personale!

INNOVAZIONE, POTENZA E SICUREZZA



Dar Archivio Dainese



Scuola secondaria di II grado



Visita didattica e laboratorio



120'



Attività gratuita
Biglietto d'ingresso gratuito

Una visita circuito che copre novità e progetti, anche possibile in più appuntamenti per capire, vedere e studiare le innovazioni tecnologiche a protezione dei piloti.

I ragazzi e le ragazze alla fine del percorso si cimenteranno nella creazione di una campagna pubblicitaria capace di comunicare il rapporto tra l'azienda e il mondo della velocità coi suoi valori.

VENEZIA



CACCIA AL TESORO IN QUERINI



Fondazione Querini Stampalia



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita gioco



120'



Euro 120,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso gratuito

I bambini e le bambine intraprenderanno una caccia al tesoro sensoriale all'interno della Fondazione, alla ricerca di particolari architettonici unici che Scarpa, Botta, Pastor e De Lucchi hanno sapientemente integrato nel design. Ogni bambino riceverà una mappa con immagini parziali di elementi architettonici (ad esempio, una porta, una finestra, un particolare vegetale, un cortile). La missione sarà quella di trovare questi dettagli negli spazi della Querini e osservare attentamente le loro forme, materiali e colori, completando l'immagine. Alla fine della visita, i partecipanti potranno disegnare una parte della Querini che li ha emozionati di più, ispirandosi ai dettagli che hanno scoperto.

CERCATORI DI MERAVIGLIA



Fondazione Querini Stampalia



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita tematica di approfondimento



75'



Euro 80,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

La nuova veste della Fondazione Querini Stampalia è curiosa, interessante e piena di spunti per scoprire una Venezia reale, con le vere da pozzo, I nizioleti, I campi e I modi di dire... Una visita che permette, in un tempo lento di conoscere il Conte Giovanni Querini, amare e vivere il suo Palazzo veneziano. La Fondazione Querini Stampalia è tra le più antiche istituzioni culturali italiane. Dal 1869 promuove il culto dei buoni studi, e delle utili discipline, con lo sguardo curioso e la passione per il futuro.

COME SI LEGGE UN DIPINTO: UN MONDO DA SCOPRIRE



Fondazione Querini Stampalia



Scuola secondaria



Visita tematica di approfondimento



60'



Euro 80,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Un itinerario tra le opere pittoriche della Fondazione, dedicato a come guardare un dipinto: a cosa prestare assolutamente attenzione e come poterlo leggere e interpretare. Quanti dettagli e quanta conoscenza sono nascosti dietro ad un viso o ad un abito? Perché certe immagini hanno una composizione così specifica? Come mai I ritratti hanno spesso lo sfondo nero? I colori hanno significato?

IL BELLO DI BELLINI: STORIE E TECNICHE NELLA PITTURA DEL RINASCIMENTO



Fondazione Querini Stampalia



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita tematica di approfondimento



120'



Euro 120,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Una visita a “La presentazione di Gesù al Tempio”, il dipinto straordinario di Giovanni Bellini. Si illustrerà come Bellini sia stato fondamentale per l'evoluzione della pittura veneziana, introducendo l'uso innovativo del colore e della luce.

Dopo una discussione sulle tecniche di Bellini, i ragazzi e le ragazze potranno creare una propria versione di un'opera dell'artista, utilizzando i colori e le tecniche tradizionali del Rinascimento in un laboratorio artistico.

CAMMINARE TRA LUCE E OMBRA



Fondazione Querini Stampalia



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 120,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

L'uso della luce, per esempio di Carlo Scarpa, è uno degli aspetti più affascinanti del suo design. I bambini e le bambine esploreranno come la luce naturale filtra attraverso finestre, pareti e cortili, creando atmosfere uniche. L'attività mira a far scoprire come la luce possa trasformare uno spazio e come ombre e riflessi possano cambiare il modo in cui vediamo un luogo. I bambini e le bambine seguiranno un percorso all'interno della Fondazione per identificare i giochi di luce e ombra creati da Mario Botta e Carlo Scarpa. Muniti di fogli e matite, disegneranno come la luce modella lo spazio, fermandosi in punti particolari dove il cambiamento di luce risulta più evidente. Quindi, utilizzando materiali semplici (cartoncino, carta velina, luci LED), creeranno una piccola “scultura luminosa” ispirata agli effetti di luce che hanno osservato.

PERCORSO ARCHITETTONICO: LA MAGIA DI UN PALAZZO STORICO



Fondazione Querini Stampalia



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita gioco



120'



Euro 120,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso gratuito

Una visita gioco che racconta la storia del palazzo e la sua evoluzione architettonica, dalle origini cinquecentesche fino ai restauri contemporanei. Si esploreranno i diversi stili che si intrecciano nel Palazzo con particolare attenzione al dialogo tra elementi rinascimentali, barocchi e moderni. Ogni partecipante riceverà una “mappa dell’architetto” e dovrà identificare, disegnando, alcuni dettagli architettonici che riflettono le diverse epoche. In seguito, i bambini e le bambine creeranno una piccola proposta di restauro per una parte del palazzo.



INFO E PRENOTAZIONI

UFFICIO SCUOLE

848 082 408

edu@coopculture.it

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.

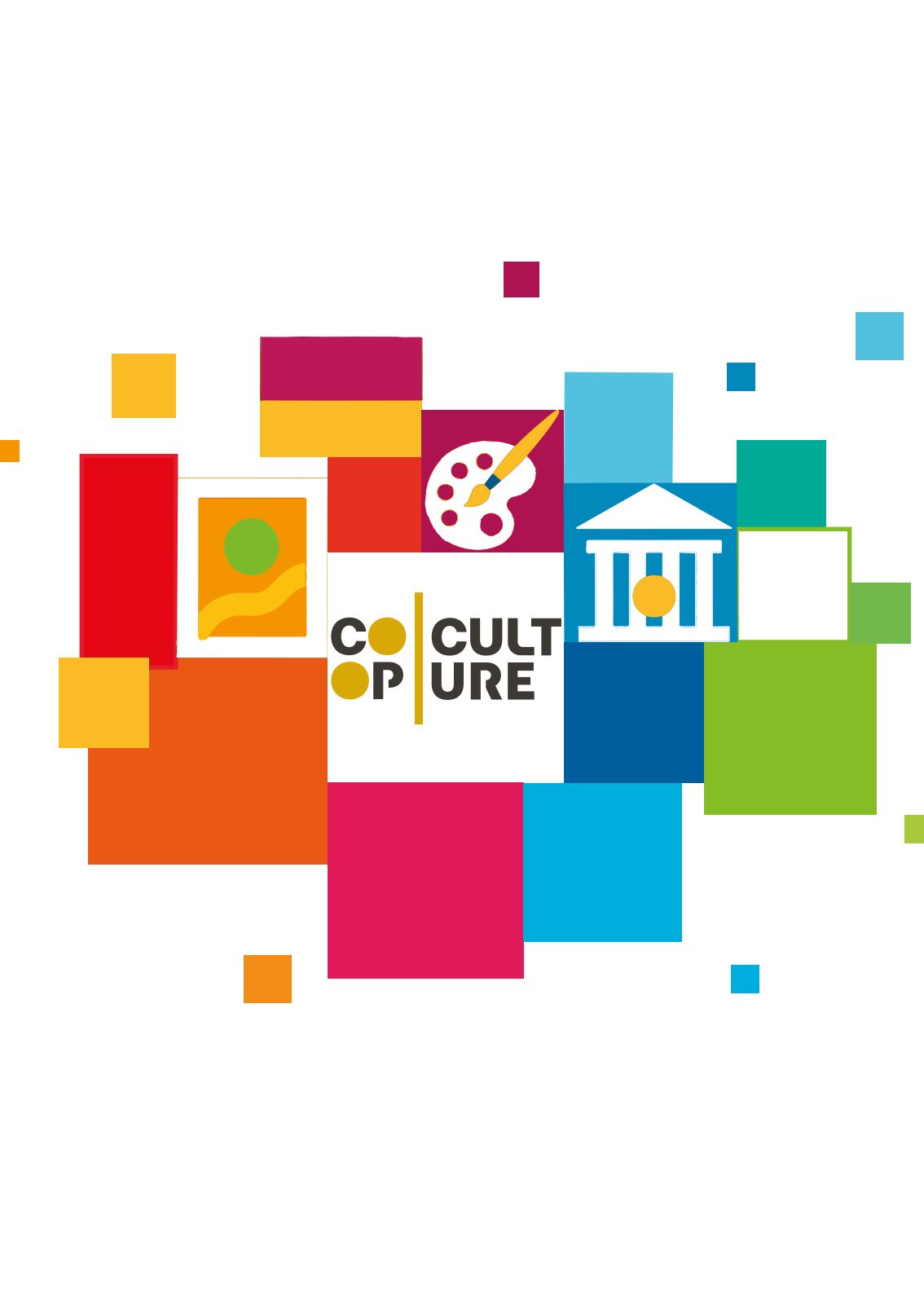
ENTRA NEL MONDO EDUCULTURE

Iscriviti al gruppo EduCulture-Incontriamo gli insegnanti



Resta sempre aggiornato





COOP | CULTURE