



EDU CULTURE

PROGRAMMI PER LE SCUOLE
Veneto

2026/2027



scopri di più

VIAGGIARE, CONOSCERE, SPERIMENTARE

CoopCulture accompagna le scuole alla scoperta del patrimonio culturale italiano, con attività didattiche, visite e laboratori in tutta Italia.

LA **CULTURA** È IL
NOSTRO MIGLIOR
VIAGGIO

Esperienze educative coinvolgenti

Attività pensate per ogni fascia di età

Professionisti della cultura al fianco degli **insegnanti**

In tutta **Italia**, dalle grandi città ai borghi nascosti



INDICE

Premessa.....	4
Speciale Mostra "L'ultima rinascita".....	8
Istrana.....	11
Vicenza.....	13
Venezia.....	15
Montebelluna.....	18
Speciale "Il Vetro di Murano e la Biennale di Venezia".....	23
Info e prenotazioni.....	28



PREMESSA



Il museo del futuro supera la dimensione di spazio conservativo per farsi ecosistema vivo e inclusivo. In questa visione, il patrimonio storico, artistico, archeologico e naturalistico si rivela come una piattaforma aperta: un territorio d'incontro capace di accogliere linguaggi tecnologici e metodologie d'avanguardia per scardinare ogni barriera fisica, sensoriale o cognitiva. Il museo, grazie alle attività proposte, si ridefinisce così come un laboratorio dinamico in cui la memoria non è un dato statico, ma una materia viva in costante dialogo con la contemporaneità.

Per il nuovo anno scolastico, CoopCulture traduce questa visione in una proposta didattica progressiva, strutturata per accompagnare nella crescita gli studenti attraverso strategie di coinvolgimento differenziate. Fin dalla prima infanzia, l'incontro con i luoghi della cultura è mediato dal gioco, inteso come metodologia cardine per trasformare lo spazio in un ambiente familiare, accessibile e fecondo di stimoli. Con il passaggio alla scuola primaria, l'azione pedagogica sposta il proprio baricentro verso l'approccio hands-on: l'imperativo dell'imparare facendo sottrae studentesse e studenti alla passività della fruizione tradizionale, investendoli del ruolo di protagonisti attivi. Attraverso la manualità, l'interazione diretta e la co-creazione all'interno di veri e propri atelier creativi, i ragazzi strutturano e consolidano le proprie competenze sul campo.

Nel corso della scuola secondaria, il legame con il territorio e le collezioni si fa più analitico, critico e consapevole. La scoperta del patrimonio avviene attraverso percorsi transdisciplinari che connettono le testimonianze del passato ai nodi cruciali del mondo contemporaneo, offrendo bussole interpretative fondamentali per decodificare la complessità del presente. Questo itinerario formativo culmina in esperienze museali pienamente partecipative e riflessive, in cui lo spazio espositivo si trasforma in un'agorà di confronto. Qui, l'esercizio del pensiero critico, la cooperazione e la cittadinanza attiva vengono sollecitati attraverso il dibattito e l'applicazione di metodologie innovative, come la Visual Thinking Strategies (VTS). L'offerta formativa si evolve così in perfetta sincronia con la crescita degli studenti, convertendo ogni visita in un viaggio su misura, inclusivo trasformativo.



L'offerta di ogni Regione è organizzata in cluster educativi dedicati a specifici target scolastici, così da garantire esperienze coerenti con le diverse fasce d'età e con le differenti capacità di apprendimento.

Grande attenzione è riservata all'accessibilità: i progetti didattici sono aperti e inclusivi, supportati da schede in CAA, activity book e strumenti sensoriali e tattili.



L'impegno di CoopCulture è accompagnare le nuove generazioni in un percorso di crescita culturale e personale, fornendo strumenti utili a formare cittadini consapevoli, curiosi e partecipi del mondo che li circonda.



TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ IN CATALOGO

Esperienza educativa immersiva

Percorso d'autore che crea una sinergia di ascolto, movimento, immaginazione e narrazione, stimola una partecipazione profonda e multidisciplinare.

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.





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.

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



L'ULTIMA RINASCITA

DELL'EDIPROFAGLI ALBORI
DELLA TECNICAI
1890/1935

29.05 | 04.11.2026

La rinascita del Mito nella pubblicità dell'epoca, declinata all'interno di una mostra tematica, ha molto da dire sul nostro tempo e sull'età tecnologica che stiamo tuttora vivendo. Il percorso espositivo mostra come alla fine del XIX secolo, quando la ricerca

scientifica e tecnologica entrò a modificare profondamente la vita collettiva e individuale con una rapidità e pervasività mai sperimentate prima, l'Antico e il Mito fossero riemersi nell'estremo sforzo di governare umanisticamente un processo dai contorni tutt'altro che dominabili.

Museo Collezione Salce Santa Margherita

Visita didattica generale



75 minuti



Scuola primaria
Scuola secondaria



Euro 80,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

OLIMPO IN VETRINA: CACCIA AI MITI NEL MANIFESTO

Un percorso ludico-didattico che unisce storia, arte e mitologia. Gli alunni imparano a riconoscere gli attributi iconografici delle divinità classiche (come Mercurio o Venere) riadattati per vendere prodotti dell'epoca.

Visita didattica e laboratorio



90 minuti



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



Euro 120,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

FAVOLE E DEI A COLORI

Un percorso visivo ed emozionale pensato per i più piccoli. Attraverso l'osservazione guidata dei manifesti storici della Collezione Salce, i bambini scoprono le storie fantastiche di dei ed eroi del mito classico, qui trasformati in personaggi divertenti e accessibili. Seguirà un laboratorio grafico-espressivo dove i partecipanti potranno sperimentare con forme e colori per dare vita alla propria personale "pubblicità magica", stimolando la fantasia e la manualità fine.

Visita didattica e laboratorio



90 minuti



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



Euro 120,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

IL MIO AMICO OLIMPO

Questo laboratorio unisce l'esplorazione dei miti classici all'espressione delle emozioni attraverso forme e colori. Utilizzando sagome dei simboli divini, come le ali di Mercurio o il fulmine di Giove, insieme a timbri e tempere a dita, i bambini reinventano i personaggi visti in mostra. Ogni partecipante trasformerà un dio nel protettore di ciò che ama di più, realizzando un poster tattile e colorato da portare a casa come ricordo.

Visita didattica e laboratorio



90 minuti



Scuola primaria (III-IV e V classe)



Euro 120,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

CACCIA AL SIMBOLO

Un'attività dinamica per comprendere il legame tra gli attributi delle divinità e la funzione dei prodotti commerciali. Divisi in piccoli gruppi, gli alunni associano la carta di un dio (come Nettuno per l'acqua) a un oggetto di uso quotidiano. Attraverso l'uso di cartoncini, immagini e pennarelli, i ragazzi inventeranno un marchio originale e disegneranno un manifesto pubblicitario moderno, sperimentando in modo ludico le prime regole del linguaggio visivo.

Visita didattica e laboratorio



90 minuti



Scuola secondaria di I grado



Euro 120,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

MASH-UP: IERI E OGGI

Un laboratorio creativo per sviluppare il senso critico sulla comunicazione visiva, sul branding e sui linguaggi dei media. Gli studenti scelgono un manifesto storico della Collezione Salce e applicano la tecnica del fotomontaggio cartaceo per attualizzarlo. Sostituendo i prodotti dei primi del Novecento con brand contemporanei, come uno smartphone sponsorizzato da Mercurio, i ragazzi inventeranno un claim moderno, riflettendo sull'evoluzione della pubblicità.

Visita didattica e laboratorio



90 minuti



Scuola secondaria di II grado



Euro 120,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

ARCHETIPI DELLA PERSUASIONE

Un'esperienza avanzata di visual marketing in cui gli studenti lavorano come una vera agenzia di comunicazione. Ricevuto un brief per il lancio di un prodotto moderno di fascia alta, come un profumo o un'auto elettrica, i partecipanti devono integrarlo con un archetipo mitologico. Il laboratorio si conclude con la creazione del bozzetto definitivo del manifesto e la stesura di una scheda tecnica che giustifichi le scelte iconografiche, di font e di target.

ISTRANA

Villa Lattes

Visita performativa



75 minuti



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



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

GIRA E BALLA IN VILLA

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.

Visita didattica e laboratorio



90 minuti



Scuola secondaria di I grado



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

A TUTTO MARKETING

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!

Visita gioco



60 minuti



Scuola dell'infanzia
Scuola primaria
Scuola secondaria di I grado



Euro 60,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso Euro € 3,00
gratuito per le scuole del
Comune di Istrana

MERAVIGLIAMOCI AL PARCO

Meravigliamoci al parco è un avventuroso percorso guidato dedicato a bambini e bambine dai 5 agli 11 anni. L'iniziativa trasforma il suggestivo parco di Villa Lattes in un laboratorio a cielo aperto tutto da esplorare. I piccoli partecipanti scopriranno i segreti della natura, degli alberi e degli animali attraverso giochi e attività. Un'esperienza coinvolgente nata per stimolare la curiosità, il rispetto dell'ambiente e l'amore per il verde.

Visita didattica e laboratorio

GLI OGGETTI SUONANO



90 minuti



Scuola primaria



Euro 80,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso Euro € 3,00
gratuito per le scuole del
Comune di Istrana

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!

Visita didattica generale

SORGE UNA VILLA



75 minuti



Scuola dell'infanzia
Scuola primaria
Scuola secondaria di I grado



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 romanzata dal suo ultimo proprietario, il Sig. Bruno Lattes.

Visita didattica in CAA

L'AVVOCATO OTTIMISTA!



90 minuti



Scuola dell'infanzia
Scuola primaria
Scuola secondaria



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.

VICENZA

Dar Archivio Dainese

Visita didattica e laboratorio



120 minuti



Scuola secondaria
Università



Biglietto d'ingresso
e attività gratuiti

NOTE IN SORPASSO

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, proposta sia 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.

Visita didattica e laboratorio



120 minuti



Scuola primaria



Biglietto d'ingresso
e attività gratuiti

ANIMALI IN DAR

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!

Visita didattica e laboratorio



90 minuti



Scuola dell'infanzia
Scuola primaria (1 classe)



Biglietto d'ingresso
e attività gratuiti

L'ARMATURA DEI COLORI

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!

Visita didattica e laboratorio



120 minuti



Scuola secondaria di II grado



Biglietto d'ingresso
e attività gratuiti

SÌ, VIAGGIARE

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.

Visita didattica e laboratorio



120 minuti



Scuola secondaria di II grado



Biglietto d'ingresso
e attività gratuiti

UNA STORIA LEGGENDARIA

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!

Visita didattica e laboratorio



120 minuti



Scuola secondaria di II grado
Università



Biglietto d'ingresso
e attività gratuiti

INNOVAZIONE, POTENZA E SICUREZZA

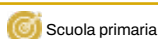
Una visita circuito che copre novità e progetti, anche possibile in più appuntamenti per capire, vedere e studiare le innovazioni tecnologiche a protezione dei piloti. I ragazzi e le ragazze alla fine del percorso si cimenteranno nella creazione di una campagna pubblicitaria capace di comunicare il rapporto tra l'azienda e il mondo della velocità coi suoi valori.

VENEZIA

Fondazione Querini Stampalia

Visita didattica e laboratorio

CACCIA AL TESORO IN QUERINI



La Fondazione Querini Stampalia diventa il luogo di una caccia al tesoro sensoriale tra architetture, dettagli nascosti e suggestioni visive, alla ricerca di particolari architettonici unici. Seguendo una mappa illustrata, bambine e bambini saranno invitati a esplorare gli spazi progettati da Carlo Scarpa, Mario Botta, Valeriano Pastor e Michele De Lucchi, andando alla ricerca di porte, finestre, cortili ed elementi decorativi disseminati lungo il percorso. Ogni dettaglio trovato diventerà parte di un racconto personale costruito attraverso lo sguardo e l'esperienza diretta. Al termine della visita, i partecipanti rielaboreranno ciò che li ha maggiormente colpiti attraverso il disegno, trasformando il ricordo del luogo in una restituzione creativa.

Visita didattica e laboratorio



75 minuti



Scuola primaria
Scuola secondaria



Euro 80,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

THE DREAMER

Visita guidata “tailor made” al primo piano del Museo, studiata per garantire ad ogni classe il giusto prodotto, anche in base allo specifico programma scolastico, e che possa garantire la massima concentrazione, interesse e una sana dose di curiosità.

Visita tematica di approfondimento



60 minuti



Scuola secondaria



Euro 80,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

COME SI LEGGE UN DIPINTO: UN MONDO DA SCOPRIRE

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? Scopriamolo!

Visita didattica e laboratorio



120 minuti



Scuola primaria
Scuola secondaria di I grado



Euro 120,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

CAMMINARE TRA LUCE E OMBRA

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.

Visita gioco



120 minuti



Scuola primaria
Scuola secondaria di I grado



Euro 120,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

PERCORSO ARCHITETTONICO: LA MAGIA DI UN PALAZZO STORICO

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.

Visita didattica e laboratorio



90 minuti



Scuola secondaria di II grado



Euro 120,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

SGUARDI SOGNATI: RISCRIVERE LA QUERINI CON PAROLE GENTILI

I grandi cambiamenti avvengono in maniera repentina e ci lasciano senza parole. Il nuovo allestimento dedicato a Venezia, ai Padroni di casa e a Luchino Visconti ne sono perfetti testimoni. Ma cosa è successo? Come possiamo spiegare e comprendere in modo sognato e lirico quello che vediamo? Percorso e laboratorio dedicato alle didascalie gentili all'interno delle sale, dove ognuno è libero di interpretare quello che vede in termini poetici e consegnarlo alla classe, liberamente.

MONTEBELLUNA

Museo di Storia Naturale e Archeologia

Laboratorio



120 minuti



Scuola secondaria di II grado



Euro 80,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

UNA MINIERA IN TASCA

Smartphone, monitor, console per videogiochi e persino mondi virtuali come Minecraft diventano il punto di partenza per esplorare il legame tra geologia, tecnologia e vita quotidiana. Minerali, rocce e Terre Rare saranno osservati come componenti essenziali degli strumenti che utilizziamo ogni giorno, non più come elementi lontani o astratti. Attraverso l'osservazione diretta, i partecipanti scopriranno le proprietà dei minerali, gli ambienti di formazione delle rocce e il concetto di geodiversità, mettendo in relazione scienza, innovazione e sostenibilità. Il percorso utilizza anche il linguaggio del videogioco per stimolare connessioni tra esperienza digitale e realtà naturale, invitando a riflettere sulle risorse del pianeta e sul loro utilizzo. Co-progettata con gli studenti dell'IIS Einaudi-Scarpa di Montebelluna, l'esperienza valorizza un approccio partecipato, vicino agli interessi e agli immaginari delle nuove generazioni.



C'ERA UNA VOLTA UN MONDO SENZA PLASTICA

C'era una volta un mondo senza plastica accompagna bambine e bambini in un viaggio nel tempo fino al Neolitico, alla scoperta di un mondo in cui oggetti, strumenti e contenitori erano realizzati con materiali naturali come legno, pietra, argilla e fibre vegetali. Attraverso reperti archeologici, osservazioni e attività pratiche, il laboratorio invita il gruppo a confrontare la vita quotidiana del passato con quella contemporanea, riflettendo su come abitudini, consumi e materiali utilizzati influenzino la produzione dei rifiuti e il rapporto con l'ambiente. L'archeologia diventa così una vera e propria macchina del tempo capace di mostrare modi differenti di abitare il mondo e utilizzare le risorse disponibili.



CI AK SI GIRA! GLI ANTICHI VANNO IN SCENA

Il museo si trasforma in un piccolo palcoscenico dove bambine e bambini potranno entrare nelle immagini del passato attraverso il gioco, il corpo e l'interpretazione. Osservando le scene raffigurate sulle situle esposte, il gruppo sarà invitato a scoprire personaggi, gesti e attività della vita antica, trasformandosi in pugili, suonatori, filatrici e protagonisti di racconti lontani nel tempo. Attraverso travestimenti e pose, le immagini incise sugli oggetti archeologici prenderanno nuovamente vita, permettendo ai partecipanti di sperimentare un contatto diretto con la storia.



DINO-ROBOT

L'esperienza accompagna ragazze e ragazzi in un viaggio tra paleontologia, tecnologia e sperimentazione, in cui il mondo dei dinosauri viene esplorato attraverso l'osservazione diretta e la costruzione attiva. Modelli, reperti e ricostruzioni permetteranno al gruppo di scoprire caratteristiche anatomiche, movimenti e trasformazioni di queste antiche creature, comprendendo come la scienza riesca a ricostruire il passato a partire dalle tracce fossili. Nella seconda parte del laboratorio, i partecipanti saranno coinvolti nell'assemblaggio di dino-robot ispirati a strutture anatomiche reali, utilizzando i LEGO Mindstorms EV3 per riprodurre movimenti e comportamenti. Il percorso invita a mettere in relazione natura, ingegneria e innovazione; un'occasione per osservare in prima persona come scienza, creatività e tecnologia possano dialogare nella comprensione del passato.



PICCOLI SUBACQUEI IN AZIONE!

Indossiamo maschera e pinne e tuffiamoci alla scoperta del mare! I bambini, travestiti da subacquei, potranno avvicinarsi al mondo sottomarino e scoprire con giochi, simulazioni e reperti zoologici come vivono i pesci.



LA CITTÀ DI PERICLE

Nel suggestivo contesto della Sezione Romana del Museo, con richiami al mondo greco classico, la classe sarà coinvolta in un'esercitazione di "democrazia attiva": prova di ostracismo e dibattito argomentativo sul concetto di giustizia (Dike). Sotto la guida dell'educatore museale sarà possibile cogliere l'essenza delle istituzioni democratiche della Grecia classica in relazione all'oggi e stimolare le capacità logico-argomentative. La versione più lunga prevede anche un esercizio di drammatizzazione basato sull'Antigone di Sofocle per rivivere il passato attraverso la magia del teatro.

Memoriale Veneto della Grande Guerra

Escape room



120 minuti



Scuola secondaria



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

ESCAPE ROOM

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!

Laboratorio



90 minuti



Scuola dell'infanzia



Euro 62,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso Euro 4,00

IL TAPPETO VOLANTE

Cosa succede quando la pittura e la musica si incontrano? Un laboratorio per dipingere con ritmo e per ascoltare la propria melodia.

Visita tematica di approfondimento



120 minuti



Scuola primaria



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

VISITA GUIDATA SENSORIALE

I cinque sensi ci guidano alla scoperta degli ultimi quattro secoli della nostra Storia attraverso le sezioni del Meve e le sale affrescate di Villa Correr Pisani.

Laboratorio



120 minuti



Scuola secondaria



Euro 80,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

FAKE NEWS

Dalle trincee ai social, dai giornali all'intelligenza artificiale: il laboratorio ripercorre 100 anni di false notizie, svelando qualche trucco per riconoscerle.

Laboratorio



120 minuti



Scuola secondaria II grado



Euro 80,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

TOTALITARIA

Come nasce una dittatura? A cosa serve la Costituzione? Un gioco di ruolo dinamico e spiazzante rilegge la storia d'Italia tra guerra e democrazia.

Laboratorio



90 minuti



Scuola primaria



Euro 62,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

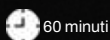
MAMME E PAPÀ DELLA COSTITUZIONE

La storia della nostra Costituzione raccontata da chi l'ha scritta!

1948 - 1958 IL VETRO DI MURANO E LA BIENNALE DI VENEZIA

Fino a fine novembre 2026

Visita didattica generale



60 minuti



Scuola primaria
Scuola secondaria



Biglietto d'ingresso e
attività gratuiti

L'ARTE DEL VETRO. VIAGGIO STRAORDINARIO NELLA MATERIA

Il percorso guidato in mostra accompagna gli studenti nel decennio della rinascita, dalla ripresa della Biennale dopo la Seconda guerra mondiale fino agli anni Cinquanta: una stagione di straordinaria vitalità per Murano. Attraverso le opere delle storiche vetrerie muranesi e delle nuove realtà emergenti, insieme ai lavori di artisti che parteciparono anche a titolo personale, il racconto mette in luce la ricchezza e la pluralità delle esperienze del periodo.

Ogni sala evidenzia il dialogo tra il vetro, il design e le innovazioni tecniche dell'epoca, mostrando come la creatività muranese si sia confrontata con i linguaggi contemporanei. Forme, colori e storie diventano strumenti di conoscenza: la guida museale accompagna i partecipanti alla scoperta delle tecniche, dei processi creativi e dell'energia che caratterizzò il dopoguerra.

Un'esperienza immersiva che intreccia arte, storia e cultura del vetro, stimolando curiosità, senso critico e riflessione, e capace di coinvolgere studenti di ogni età.





I VASI IN CORNICE

Dopo la visita alla mostra, guidata dall'educatrice museale, i bambini sono invitati a soffermarsi su ciò che li ha colpiti maggiormente: un colore, una forma insolita, un vaso che sembra muoversi o riflettere la luce. Nel laboratorio **I vasi in cornice**, ogni bambino sceglie il vaso preferito tra quelli osservati in mostra e lo ridisegna all'interno di una cornice già tracciata su un grande foglio condiviso. La cornice diventa uno spazio simbolico di attenzione e valorizzazione: come in un museo in miniatura, ogni disegno custodisce uno sguardo personale e restituisce un'interpretazione unica dell'opera. Il lavoro è individuale, perché ciascun bambino esprime il proprio gusto e la propria sensibilità, ma al tempo stesso collettivo: l'insieme delle cornici compone una grande mappa visiva di preferenze, emozioni e punti di vista. I vasi, affiancati gli uni agli altri, dialogano tra loro, proprio come le opere all'interno di una mostra. Attraverso il disegno, i bambini affinano la capacità di osservazione, imparano a riconoscere le differenze e scoprono come uno stesso oggetto possa essere visto e raccontato in molti modi diversi. Il risultato finale è un'opera collettiva che restituisce la ricchezza degli sguardi e trasforma l'esperienza museale in un racconto condiviso.



SI GIOCA A LE STANZE

Ogni gioco è più bello quando si fa insieme, e questa volta il gioco lo crea la classe. Dopo il percorso in mostra, i bambini osservano le opere e scelgono gli oggetti che li hanno colpiti di più. Da queste scelte prende forma un **Memory speciale**, unico e irripetibile, ispirato alle opere a Le Stanze del Vetro. Disegni, immagini e associazioni prendono forma grazie al lavoro collettivo. Il gioco diventa così un modo per ricordare la visita, allenare la memoria e continuare a giocare in classe, ogni volta che lo si desidera.



90 minuti



Scuola primaria
Scuola Secondaria di I grado



Biglietto d'ingresso e
attività gratuiti

STICKERS MANIA

Dopo la visita alla mostra, la classe entra nel ruolo di progettista e allestitore. I ragazzi disegnano e realizzano **adesivi personalizzati** ispirati alle forme, ai colori e ai dettagli delle opere osservate. Gli sticker diventano strumenti per trasformare lo spazio e immaginare una stanza secondo la propria visione. Scegliere, combinare e posizionare gli adesivi significa riflettere su ritmo, equilibrio e racconto visivo, sperimentando in modo concreto i principi dell'allestimento. Il laboratorio unisce creatività e collaborazione, offrendo un'esperienza divertente e immersiva nel mondo dell'allestimento di una mostra.



75 minuti



Scuola primaria
Scuola secondaria



Biglietto d'ingresso e
attività gratuiti

MI FIDO DI TE, CONFIDO ANCHE IO

Iniziare una nuova scuola significa conoscersi, trovare il proprio posto e imparare a stare insieme. La visita adotta un approccio sensibile e partecipativo, capace di coinvolgere attivamente gli studenti. Il laboratorio propone attività creative che aiutano a raccontarsi attraverso forme, colori e scelte personali. Ogni partecipante contribuisce con il proprio punto di vista, mentre il gruppo classe costruisce un'esperienza condivisa: l'arte diventa così uno strumento per ascoltarsi, fidarsi e collaborare. Un vero percorso di team building, pensato per trasformare nuovi compagni in una comunità. L'attività stimola creatività, attenzione e capacità di ascolto, mostrando come esistano molti modi diversi di "osservare" la realtà. La visita-laboratorio si svolge interamente nelle sale espositive, con la libertà per i bambini di sedersi a terra o su sgabelli, nel rispetto del loro benessere e delle loro modalità di partecipazione.



DIDASCALIE GENTILI

Dopo la visita alla mostra, i ragazzi diventano “narratori” delle opere. A ciascuno viene affidata un'opera da osservare con attenzione e interpretare con sensibilità personale. L'obiettivo non è raccogliere dati storici o tecnici, ma dare voce alle sensazioni suscitate dal vetro: la luce, il colore, la forma che emoziona o sorprende. Ogni studente compone così una didascalia gentile, un breve testo capace di condividere il proprio sentire con i compagni di classe. L'esperienza stimola riflessione, empatia e capacità espressiva trasformando la conoscenza dell'arte in un dialogo intimo e personale con le opere.



CUORI – PICCHE QUADRI – FIORI

Dopo la visita alla mostra, il laboratorio si concentra sulle marionette ispirate alla **Commedia dell'Arte realizzate dalla vetreria Venini**, con un approfondimento sulle carte da gioco come elemento visivo e simbolico. Gli studenti sono invitati a lavorare sulla manualità e sulla costruzione, sperimentando forme, equilibri e soluzioni espressive. Il fare diventa così uno strumento di pensiero e progettazione. Tra abilità tecnica e libertà creativa, il gioco si rivela un esercizio rigoroso e consapevole. Un'esperienza che unisce storia, materia e invenzione.

INFO E PRENOTAZIONI

UFFICIO SCUOLE

848 082 408

edu@coopculture.it

coopculture.it/it/education/

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.

Per le pubbliche amministrazioni

CoopCulture è iscritta al MEPA, si potrà ricercare il codice di CoopCulture utilizzando la partita IVA 03174750277.

Nel momento dell'avvio della trattativa, si prega di darne comunicazione, unitamente ai termini di scadenza, attraverso l'account edu@coopculture.it.

Come termine di scadenza della suddetta procedura si richiede di considerare almeno 4 giorni lavorativi.

Per il pagamento con fattura elettronica devono essere inoltrati a edu@coopculture.it, entro 5 giorni dalla prenotazione, i dati necessari all'emissione del documento fiscale.

Per poter confermare le attività prenotate, la fattura elettronica deve risultare accettata prima della data di visita.

ENTRA NEL MONDO EDUCULTURE

Iscriviti al gruppo

EduCulture-Incontriamo gli insegnanti



Resta sempre aggiornato



