



MUVE EDUCATION

SCUOLE AL MUSEO

2022-2023





MUVE EDUCATION

L'Ufficio Attività Educative della Fondazione Musei Civici di Venezia, rivolge anche per l'anno scolastico 2022-23 a tutte le scuole di ogni ordine e grado (Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria, Sistema di Istruzione Superiore, Universitario ed equivalente) e al corpo docente, la sua articolata e variegata proposta di attività e momenti di approfondimento, incluse le principali mostre temporanee, da svolgere in museo o in classe.

PROGRAMMA

SCUOLE AL MUSEO 2022-23

I nostri musei si caratterizzano oramai sempre più come degli *Educational hub* - veri e propri 'enti formatori' - oltre che strumenti di lavoro utili e versatili per stimolare educatori, insegnanti e ragazzi al fondamentale compito di trasmettere valori importanti da condividere, operando con particolari approcci e metodologie, mantenendo sempre un occhio di riguardo all'inclusione e alle esigenze speciali.

La situazione pandemica ci spinge a perseverare nell'ideazione e progettazione di modalità e strategie di fruizione alternative e innovative del patrimonio museale.

Alla luce di ciò sono oltre ottanta le proposte educative tra itinerari tematici, laboratori, attività in classe, virtual tour, toolkit, scuola di lingua in museo, progetti speciali, momenti di approfondimento per i docenti, condotte da educatori museali specializzati, puntualmente aggiornate e riviste per il nuovo anno scolastico 2022-23 con nuovi spunti e attività, progettate e organizzate in tutte le sedi MUVE o direttamente a scuola: l'impostazione che ispira questa vasta gamma, qui di seguito elencata dettagliatamente, prevede sempre un approccio interdisciplinare conservando un *fil rouge* con i programmi educativi e didattici, nell'obiettivo di coinvolgere pienamente i ragazzi grazie all'interazione e al dialogo.

Il programma 2022-23 si sviluppa secondo le seguenti principali linee direttive.

.1 SCUOLE AL MUSEO

Attività sempre disponibili su prenotazione, suddivise in percorsi attivi e laboratori, ulteriormente arricchite e riadattate anche con kit specifici per proseguire l'esperienza in classe.

.2 MUSEO IN CLASSE

Attività ad hoc svolte con educatori direttamente a scuola.

.3 VIRTUAL TOUR

Opportunità di visita inedite, previste da remoto o in classe, con educatore, per esplorare in modo originale e approfondito alcune mostre temporanee.

.4 MUVE TOOLKIT

Raccolta di risorse pratiche per i docenti suddivise per fasce scolastiche: attività sperimentali, manuali e creative, di approfondimento e discussione su tematiche specifiche, accompagnate da linee guida e tutorial semplici, scaricabili gratuitamente su www.visitmuve.it - MUVE Education - Idee creative.

.5 SCUOLA DI LINGUA IN MUSEO

Ovvero i musei come strumenti per imparare o migliorare una lingua straniera (LS) con metodo CLIL o per un avvicinamento attivo alla cultura e alla lingua italiana (L2), anche per nuovi cittadini.

.6 PROPOSTE INTERCULTURALI E PROGETTI SPECIALI

Attività finalizzate alla fruizione attiva del museo come spazio didattico, opportunità di incontri e relazioni, anche in chiave interculturale.

.7 PROPOSTE PER I DOCENTI, AGGIORNAMENTO E FORMAZIONE

Momenti di approfondimento specifici, anche in più giornate, rivolti al corpo docente, che prevedono incontri, EduDay, workshop, con particolari tematiche trattate.



1 SCUOLE AL MUSEO

ATTIVITÀ IN MUSEO E IN CLASSE PER LE MOSTRE TEMPORANEE

Gli appuntamenti espositivi veneziani concomitanti con l'anno scolastico 2022/23 rientrano per la maggior parte nell'ambito della rassegna 'MUVE Contemporaneo' proposta nelle sedi MUVE in concomitanza con la Biennale Arti Visive 2022.

MOSTRE DI PROSSIMA APERTURA

KANDINSKY E LE AVANGUARDIE pag.6
Punto, linea e superficie
Dal 30 settembre 2022 al 21 febbraio 2023

MOSTRE IN CORSO

ANSELM KIEFER Questi scritti, quando verranno bruciati pag.8
daranno finalmente un po' di luce (Andrea Emo)
Fino al 29 ottobre 2022

AFRO 1950 - 1970 pag. 9
Dall'Italia all'America e ritorno
Fino al 23 ottobre 2022

MOSTRE 2023

VITTORE CARPACCIO pag. 10
Palazzo Ducale, Appartamento del Doge
Dal 18 marzo al 18 giugno 2023

PERCORSI ATTIVI E LABORATORI NEI MUSEI pag. 11

LEGENDA BOX FASCE SCOLASTICHE

I	Scuola dell'infanzia
P	Scuola primaria
S1	Scuola secondaria I grado
S2	Scuola secondaria II grado
U	Università

MOSTRE DI PROSSIMA APERTURA

KANDINSKY E LE AVANGUARDIE Punto, linea e superficie



CENTRO CULTURALE CANDIANI, MESTRE



Dal 30 settembre 2022 al 21 febbraio 2023

PERCORSI ATTIVI

Itinerario guidato alla mostra

L'esposizione ospitata al Centro Culturale Candiani di Mestre racconta l'affascinante viaggio dell'arte astratta, dalla sua nascita fino al contemporaneo, attraverso quaranta opere di grandi artisti provenienti dalle collezioni di Ca' Pesaro, tra cui alcune eccezionali del padre dell'astrattismo Wassily Kandinsky. L'itinerario tematico consente di esplorare il percorso espositivo, di grande impatto, che, oltre ai capolavori di Kandinsky, include opere di Klee, Miró, Ernst, Tàpies, Arp, Calder, giungendo fino al Secondo Dopoguerra, all'Espressionismo astratto e al Fronte Nuovo delle Arti, poi Vedova, Deluigi, Tancredi fino alle sculture di Basaldella, Chillida, Minguzzi e De Toffoli e alle esperienze minimali di Nonas e Mangold.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 1h 30min

I P S1 S2 U





VIRTUAL TOUR

La mostra virtual tour

La visita alla mostra su Kandinsky e le avanguardie al Candiani è modulabile anche in versione virtual tour, con possibilità di svolgimento da remoto, con educatore.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 1h

I	P	S1	S2	U
☐	☐	☒	☒	☒

LABORATORI

Tras-forma con musica e colori

L'osservazione diretta di alcuni capolavori di Kandinsky presenti in mostra, in particolare 'Zig Zag bianchi', fornisce un punto di partenza privilegiato per un laboratorio attivo nel quale i bambini, dopo aver familiarizzato con forme geometriche, linee e colori, potranno cimentarsi in una vera e propria performance artistica 'collettiva' in cui le singole forme, trasferite nello spazio di un lungo foglio bianco, diventeranno le protagoniste assolute di nuove figure e nuove storie. L'attività si presta ad approfondire i concetti topologici relativi alle forme, ma anche alla comprensione e alla conoscenza del colore.

TARGET scuola dell'infanzia (medi e grandi),
scuola primaria

DURATA 2h

I	P	S1	S2	U
☒	☒	☐	☐	☐

Osserva, sperimenta, dipingi!

Dopo una visita selezionata alla mostra, ci si soffermerà sulle opere di Kandinsky, Klee e De Luigi. Gli studenti, guidati dalla musica, elaboreranno una personale sperimentazione artistica utilizzando tecniche e materiali diversi in un'esperienza multisensoriale.

TARGET scuola secondaria I e II grado (biennio)

DURATA 2h

I	P	S1	S2	U
☐	☐	☒	☒	☐

MOSTRE IN CORSO

ANSELM KIEFER

**Questi scritti, quando verranno bruciati,
daranno finalmente un po' di luce (Andrea Emo)**

 PALAZZO DUCALE - SALA DELLO SCRUTINIO

 Fino al 29 ottobre 2022

PERCORSI ATTIVI

Itinerario guidato alla mostra

L'installazione di Anselm Kiefer, uno fra i massimi artisti viventi, si lega alle celebrazioni per i 1600 anni della fondazione di Venezia, con il sigillo di un titolo ripreso dagli scritti del filosofo veneziano Andrea Emo (*Questi scritti, quando verranno bruciati, daranno finalmente un po' di luce*). Il ciclo di dipinti, creati *ad hoc* per Palazzo Ducale, si dispiega nello spazio e nella magnificenza della Sala dello Scrutinio in un serrato confronto con le tele monumentali del soffitto e con la valenza eroica dell'intero ciclo decorativo del Palazzo. Il percorso attivo ne analizza le tematiche e il cruciale ruolo svolto dall'arte contemporanea nella riflessione su temi universali.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 45min

I P S1 S2 U



AFRO 1950-1970

Dall'Italia all'America e ritorno



CA' PESARO, GALLERIA INTERNAZIONALE D'ARTE MODERNA



Fino al 23 ottobre 2022

PERCORSI ATTIVI

Itinerario guidato alla mostra

In occasione della mostra dedicata a uno dei grandi protagonisti della pittura italiana del secondo Novecento ospitata a Ca' Pesaro, un percorso guidato attraverso quarantacinque capolavori provenienti da collezioni e musei internazionali rende omaggio all'artista friulano Afro Basaldella. L'esposizione esplora il vivo fermento e la ricca relazione che negli anni Cinquanta s'instaurò tra l'arte italiana e quella statunitense dell'espressionismo astratto e dell'Action Painting.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 1h 30min

I P S1 S2 U



LABORATORI

Dipingiamo con Afro!

La Galleria Internazionale d'Arte Moderna di Ca' Pesaro presenta un'esposizione dedicata ad Afro Basaldella, tra i grandi protagonisti della pittura italiana del secondo Novecento. L'attività prevede una prima parte in cui l'osservazione guidata di una selezione di opere in mostra fornisce lo spunto per un laboratorio attivo da svolgere in aula, in cui i partecipanti si cimenteranno in un'esperienza creativa con tempere e pennelli, ispirandosi alle opere astratte dell'artista friulano.

TARGET scuola primaria, scuola secondaria I grado

DURATA 2h

I P S1 S2 U



Oltre alle attività specifiche sopraelencate le mostre temporanee ospitate nelle sedi Muve sono oggetto di ulteriori approfondimenti all'interno dei consueti percorsi tematici proposti nelle varie sedi museali, in particolare nelle seguenti attività:

- 'Anselm Kiefer' in Palazzo Ducale: il luogo simbolo della città e Il Palazzo racconta (fino al 29 ottobre)
- 'Bice Lazzari - Fra spazio e misura' in Percorsi nel Novecento a Ca' Pesaro (fino al 23 ottobre)
- 'Es-senze' in Viaggio in una dimora del Settecento a Palazzo Mocenigo (fino al 27 novembre)
- 'Vetro e Opera Lirica' in Carlo Goldoni nella Venezia del Settecento a Casa Goldoni (fino al 29 novembre)



MOSTRE 2023

Inoltre dalla primavera del prossimo anno sono previsti altri importanti appuntamenti espositivi che saranno oggetto di approfondimenti, itinerari tematici ed attività educative rivolte alle varie fasce scolastiche, tra questi si segnala l'importante mostra su Carpaccio a Palazzo Ducale.

VITTORE CARPACCIO

Dipinti e disegni

 PALAZZO DUCALE - APPARTAMENTO DEL DOGE

 Dal 18 marzo al 18 giugno 2023

PERCORSI ATTIVI

Itinerario guidato alla mostra

Una grande mostra dedicata a uno dei protagonisti assoluti della pittura veneziana nei secoli - Vittore Carpaccio (1465 c. - 1525/26 c.) - artista che ha celebrato la grandezza e lo splendore di Venezia nel XV secolo, quando la Serenissima dominava i mari, i commerci ed era un fiorente centro di cultura. L'esposizione, realizzata in collaborazione con la National Gallery of Art di Washington, a sessant'anni dall'ultima monografica a lui dedicata, presenta una selezione mirata delle migliori opere del pittore, famoso soprattutto per i suoi cicli narrativi (come quello di Sant'Orsola, presso le Gallerie dell'Accademia e la Scuola Dalmata dei Santi Giorgio e Trifone). Dopo Washington l'edizione veneziana si concentra sulla ricostruzione del suo percorso artistico e creativo: dalle prime opere della giovinezza fino a quelle altissime della maturità.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 1h 30min

I	P	S1	S2	U
☐	☐	☒	☒	☒

PERCORSI ATTIVI E LABORATORI NEI MUSEI

📍 PALAZZO DUCALE

PERCORSI ATTIVI

Caccia al leone

Chi, se non il leone, simbolo di Venezia, può guidare i ragazzi in un percorso fuori dall'ordinario alla scoperta del Palazzo? La 'caccia', attraverso le mille diverse raffigurazioni del leone - dipinte, scolpite, istoriate - prevede punti di vista particolari, itinerari inconsueti e la progressiva 'cattura' di elementi da ricomporre in una divertente 'sorpresa' finale da portarsi via.

TARGET scuola dell'infanzia (grandi), scuola primaria

DURATA 2h



Delitto a regola d'arte.

Caccia al colpevole a Palazzo Ducale

Un delitto avvenuto realmente a Palazzo Ducale a metà del XV secolo costituisce il filo conduttore di un percorso che si snoda in tutti i luoghi più significativi del Palazzo - dal cortile alle Sale Istituzionali, fino alle Prigioni - per scoprire i numerosi indizi che porteranno alla luce un'intricata vicenda avvenuta ai tempi del dogado di Francesco Foscari...

TARGET scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I grado

DURATA 2h 30min



Il Palazzo racconta

Una visita diversa, interattiva, rivolta ai più giovani, in cui scoprire arte e storia del Palazzo più importante della città: strutturata in tappe, si svolge tra giochi, indizi da scoprire, racconti e miti, deduzioni ed emozioni, con l'aiuto di un quaderno attivo che resterà ai partecipanti per continuare e sedimentare il lavoro in classe o a casa. Il materiale, le attività proposte e i livelli di approfondimento, sono differenziati per le diverse fasce scolastiche. Fino al 29 ottobre 2022 il percorso include anche la visita all'imponente ciclo di dipinti *site-specific* realizzati dall'artista tedesco Anselm Kiefer in dialogo con gli spazi della Sala dello Scrutinio e la storia di Venezia.

TARGET scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I e II grado (biennio)

DURATA 2h



Palazzo Ducale: il luogo simbolo della città

Un percorso tematico dinamico e coinvolgente introduce alla complessità e alla straordinaria bellezza di questo 'luogo-simbolo' della città, già sede del Doge e delle magistrature statali, rappresentazione altissima della civiltà veneziana in tutti i suoi aspetti. Dalla struttura dell'edificio, capolavoro dell'arte gotica, su cui si stratificano elementi rinascimentali e manieristici, agli interni superbamente decorati da moltitudini di artisti - tra cui Tiziano, Veronese e Tintoretto - la visita del palazzo diventa un grande racconto per immagini. La grande decorazione pittorica e scultorea, assieme all'architettura e alla composizione degli spazi, illustrano significati, simboli e dinamiche delle diverse istituzioni della Repubblica di Venezia, ma anche la funzione fondamentale della giustizia e lo splendore della rappresentazione pubblica. Fino al 29 ottobre il percorso include anche la visita all'imponente ciclo di dipinti *site-specific* dell'artista tedesco Anselm Kiefer, in dialogo con gli spazi della Sala dello Scrutinio e la storia di Venezia.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 2h



LABORATORI

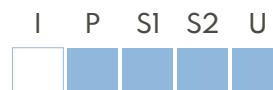
Un Palazzo in 3D

Modulabile per gradi diversi di difficoltà e proposto per varie fasce scolastiche, questo laboratorio è preceduto da una visita al palazzo centrata sull'edificio e la sua storia, con le vicende costruttive che hanno condotto a questa straordinaria macchina architettonica, oltre che di governo della città. In laboratorio i ragazzi realizzeranno un vero modello in 3D del palazzo da portare a casa, partendo da un 'esploso' in cartoncino.

Disponibile anche in versione Muve Toolkit: al termine dell'itinerario un kit contenente modelli di cartoncino in 3D del palazzo da costruire - con relative istruzioni per l'uso, una guida breve del museo e altri materiali - consentirà alla classe di continuare la parte pratica e di consolidamento a scuola. In collaborazione con Formacultura www.formacultura.it

TARGET scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 2h 30min (2h in versione toolkit)



PALAZZO DUCALE E MUSEO CORRER

PERCORSI ATTIVI

Dai dogi agli imperatori

Dal Palazzo dei Dogi, cuore della Serenissima all'ottocentesco Palazzo Reale. Non solo fasti e splendori, ma anche la possibilità di attraversare concretamente i segni visibili di un articolato e anche drammatico percorso storico, dalla Repubblica di Venezia alla sua fine e quindi poi dal dominio napoleonico a quello asburgico*, pur nella permanenza di un'identità e di una qualità artistica fondamentalmente italiane.

Con un solo biglietto, un percorso davvero 'unico'.

* La visita include il passaggio negli appartamenti reali di 'Sissi' e di Massimiliano d'Asburgo, incluse le sale Canoviane del Correr, ma non negli ambienti reali aperti dal 15 luglio, che sono visitabili solo su prenotazione.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 2h 30min

I	P	S1	S2	U
☐	☐	☒	☒	☒

MUSEO CORRER

PERCORSI ATTIVI

Detective dell'arte

La Quadreria del Museo Correr diventa un terreno di gioco: qui, con l'aiuto di un agile activity-book, si ascoltano storie, s'interpretano indizi, si scoprono dettagli e si risolvono enigmi che insegnano a guardare e a capire.

TARGET scuola primaria (a partire dalla II classe)

DURATA 1h 30min

I	P	S1	S2	U
☐	☒	☐	☐	☐

Wunderkammer Correr: un caleidoscopio veneziano

Un percorso speciale consente di scoprire tesori e curiosità delle raccolte da cui sono nati i Musei Civici Veneziani. Dalle importanti opere di Antonio Canova alle preziose raccolte che testimoniano la dimensione cosmopolita della città lungo tutta la sua storia, fino alla Quadreria, una rassegna ricca e suggestiva della pittura veneziana fino al primo Cinquecento.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 1h 30min

I	P	S1	S2	U
☐	☐	☒	☒	☒

I segreti del 'legador da libri'

Al Museo Correr è stata ricostruita l'antica libreria veneziana Pisani a San Vidal, oggi sede del Conservatorio Musicale di Venezia, dove si possono ammirare rarissimi manoscritti e volumi a stampa dal Cinquecento al Settecento, realizzati con l'antica arte della legatura. Dopo averli ben osservati ci si potrà sbizzarrire con una tecnica base di quest'arte, creando in laboratorio un fascicolo la cui copertina sarà decorata ispirandosi ai volumi esposti in museo.

TARGET scuola primaria, scuola secondaria I grado

DURATA 1h 30min

I	P	SI	S2	U
☐	☒	☒	☐	☐

CA' REZZONICO MUSEO DEL SETTECENTO VENEZIANO*

*Il museo chiuderà per restauro a partire da ottobre 2022
e riaprirà a primavera 2023

PERCORSI ATTIVI

Venezia nel Settecento

Nella più ricca delle dimore l'aristocrazia si racconta attraverso miti e allegorie, ma anche un 'mondo nuovo' si affaccia, rappresentando la realtà come appare. Il percorso attivo a Ca' Rezzonico è un'immersione nella bellezza, nella grande pittura, nell'abilità di scultori ed ebanisti, nella preziosità di suppellettili e porcellane, ma anche – e soprattutto – un'occasione di riflessione sul cruciale Secolo dei Lumi e sui modi diversi di rappresentarlo, per comprenderlo, in chiave di lettura multidisciplinare.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 1h 30min

I	P	SI	S2	U
☐	☐	☒	☒	☒





LABORATORI

Latte, tè o cioccolata? Una tazza per tutti colorata

Tra le opere di Ca' Rezzonico vi sono anche splendide porcellane provenienti dalle più importanti manifatture veneziane ed europee dell'epoca, come quelle Cozzi e Meissen, con le quali nel '700 si celebravano i riti del caffè e della cioccolata, all'epoca bevande nuove ed esotiche. Dopo una visita selezionata e divertente i bimbi si cimenteranno nella decorazione di tazze su fustelle, con colori, tamponi, timbri e collage.

TARGET scuola dell'infanzia (medi e grandi),
scuola primaria (I ciclo)

DURATA 1h 30min

I	P	SI	S2	U
☒	☒	☐	☐	☐

Canaletto, Venezia e... le sue gondole

Il monumentale androne al piano terra del museo di Ca' Rezzonico ospita 'Laura', la più antica gondola che si possa vedere oggi a Venezia (è datata 1847), appartenuta a una famiglia patrizia. Ma quante storie e segreti può raccontarci una gondola? Lo scopriremo insieme per poi passare al secondo piano del museo, dove osserveremo le gondole rappresentate nelle celebri vedute di Canaletto e di altri pittori che permettono di 'entrare' nella vita della Venezia del Settecento. Ma non è finita qui: in laboratorio costruiremo con le nostre mani una 'vera' piccola gondola in 3D che potremo colorare e reinterpretare a modo nostro inserendola poi su un fondale tratto proprio da Canaletto.

TARGET scuola dell'infanzia (grandi), scuola primaria,
scuola secondaria I grado

DURATA 1h 30min

I	P	SI	S2	U
☒	☒	☒	☐	☐

L'affresco

Dopo aver ammirato in museo le sale superbamente decorate dai grandi frescantisti del Settecento - Giambattista e Giandomenico Tiepolo, Giambattista Crosato, Girolamo Mengozzi Colonna, Jacopo Guarana... - l'attività prosegue in laboratorio, dove i ragazzi verranno 'iniziati' ai misteri delle tecniche pittoriche più affascinanti, a partire da materiali e strumenti, malta e pigmenti, fino a eseguire loro stessi un vero e proprio affresco da portarsi via.

Disponibile a partire da marzo 2023.

TARGET scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I e II grado

I P SI S2 U

DURATA 2h 30min

☐	☒	☒	☒	☐
--------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------

Venezia come funziona?

Chi la vede per la prima volta, ma anche chi ci ritorna, si sarà sicuramente chiesto in che modo è stata fatta e 'come funziona' la straordinaria città di Venezia. Come fanno case e palazzi a reggersi sull'acqua, perché in ogni campo e corte si trova una vera da pozzo o perché i camini hanno forme bizzarre... A queste e a molte altre domande si darà risposta attraverso un percorso speciale che prevede punti di osservazione privilegiati: partendo dal museo si arriverà nel vicino Campo San Barnaba per osservare la sua vera da pozzo, poi si rientrerà a Ca' Rezzonico attraverso l'ingresso acqueo sul Canal Grande, per esplorarlo alla ricerca di tutte le risposte! Ogni esperienza sarà poi documentata e sintetizzata in laboratorio, dove i ragazzi comporranno un tabellone speciale per consolidare le nozioni apprese.

Disponibile anche in versione Muve Toolkit: al termine della visita un kit contenente un tabellone speciale individuale in versione 'smart', con materiali vari e istruzioni per un gioco finale, consente agli studenti di continuare il lavoro di consolidamento in aula.

TARGET scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I e II grado

I P SI S2 U

DURATA 2h (1h 30min in versione toolkit)

☐	☒	☒	☒	☐
--------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------



📍 ITINERARIO COMBINATO: CA' REZZONICO & CASA DI CARLO GOLDONI

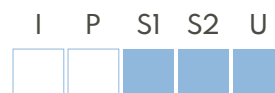
PERCORSI ATTIVI

La ricerca del 'vero': Carlo Goldoni & Pietro Longhi testimoni del loro tempo

L'appuntamento per questo straordinario itinerario è a Casa Goldoni, dove si svolge la prima parte dell'attività. Qui si ricostruisce la vitalità teatrale della Venezia settecentesca e si tratteggiano gli aspetti salienti della poetica di Carlo Goldoni, il suo modo 'rivoluzionario' di interpretare nel teatro molteplici aspetti della vita reale del suo tempo. Il percorso prosegue poi a Ca' Rezzonico, il celebre museo del Settecento veneziano, dove s'individuano nei dipinti di Pietro Longhi, amico e sodale di Goldoni, lo stesso clima e gli stessi intenti. Una vicinanza di cui entrambi erano fieri e che consente ancora oggi, a tutti noi, di cogliere con freschezza e ironia elementi fondamentali di un'epoca cruciale.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 2h 30min



📍 CASA DI CARLO GOLDONI

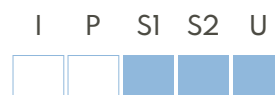
PERCORSI ATTIVI

Carlo Goldoni nella Venezia del Settecento

Partendo dal suggestivo cortile gotico di Ca' Centanni a San Tomà, casa natale di Carlo Goldoni, l'itinerario si focalizza sulla vita del grande commediografo veneziano e le caratteristiche dell'arte teatrale del suo tempo, quando in città sorgevano ben quindici teatri e Venezia era una delle capitali della cultura europea. La visita ripercorre la grande rivoluzione teatrale e culturale operata da Goldoni nel '700, che sostituì le maschere della Commedia dell'Arte per raccontare la vita reale, completandosi con il prezioso teatrino delle marionette in museo. Il percorso di visita è arricchito, fino al 27 novembre, dalla mostra collettiva 'Vetro e Opera Lirica' realizzata in occasione dell'Anno Internazionale del Vetro, con cui s'indaga l'appartenenza comune al genio italiano delle due arti, vetro e lirica, rendendo omaggio alla città di Venezia, patria di entrambe.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 1h



Marionette in gioco

Ispirandosi al prezioso teatrino delle marionette esposto a Casa Goldoni i partecipanti saranno guidati a costruire individualmente, con sagome preformate di cartone progettate *ad hoc*, una marionetta personalizzata da 'vestire' e animare. Per approfondire la figura del famoso commediografo veneziano e quella della sua casa-museo, verrà inoltre distribuito a tutti un 'canovaccio' grafico-visivo con immagini e parole-chiave.

TARGET scuola dell'infanzia (grandi), scuola primaria

DURATA 1h 30min

I	P	SI	S2	U
☒	☒	☐	☐	☐

CA' PESARO GALLERIA INTERNAZIONALE D'ARTE MODERNA

PERCORSI ATTIVI

Percorsi nel Novecento

Un itinerario di grande impatto tra capolavori, evocazioni, confronti e relazioni attraverso le molteplici tendenze dell'arte del XX secolo, con diverse possibili traiettorie di riflessione e approfondimento. L'andamento cronologico-tematico dell'esposizione consente di cogliere distintamente l'evoluzione del fare artistico del 'Secolo breve', documentandone l'incessante processo di sperimentazione e le fondamentali fasi di rinnovamento pittorico e plastico, ma anche di connettere le vicende artistiche alle radicali e drammatiche trasformazioni di ogni aspetto della vita del tempo, offrendo straordinarie opportunità di collegamenti interdisciplinari. Fino al 23 ottobre il percorso include la mostra 'Bice Lazzari - Fra spazio e misura', piccolo ma prezioso omaggio dedicato all'artista veneziana, nel periodo di passaggio dall'informale al minimalismo astratto fra la metà degli anni Sessanta e la fine degli anni Settanta.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 1h 30min

I	P	SI	S2	U
☐	☐	☒	☒	☒



La 'mia' galleria d'arte

L'attività prevede una visita interattiva e selezionata ad alcuni capolavori esposti nella Galleria Internazionale d'Arte Moderna di Ca' Pesaro, tra cui *I borghesi di Calais* di Rodin, *Giuditta II* di Klimt e *Le signorine* di Casorati, per scoprirne con 'nuovi occhi' bellezza e dettagli. Per i più piccoli il percorso si svolgerà secondo la modalità dello storytelling, prevedendo anche l'utilizzo del corpo per vivere le opere a 360°; per i più grandi alternerà momenti di osservazione e analisi su opere e artisti, per sviluppare le capacità critiche e le competenze necessarie alla seconda attività. A seguire, in laboratorio, gli alunni si cimenteranno nel difficile ma 'intrigante' mestiere del museologo, riallestendo a piacimento le opere del museo, attraverso un diorama che ricrea perfettamente una galleria d'arte in 3D.

Disponibile anche in versione Muve Toolkit: in classe, con un kit di istruzioni, template, schede di opere e altri materiali, gli alunni si cimenteranno nel mestiere del museologo, riallestendo a piacimento le opere del museo, ricreando una galleria d'arte in 3D.

TARGET scuola dell'infanzia (grandi), scuola primaria, scuola secondaria I grado

DURATA 2h (1h 30min in versione toolkit)

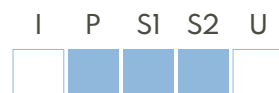


Facce di creta

È risaputo che la scultura è uno dei punti di forza della straordinaria collezione di Ca' Pesaro: opere monumentali come *I Borghesi di Calais* di Rodin o le intense cere di Medardo Rosso o ancora i marmi perfetti ed espressivi di Adolfo Wildt possono offrire un formidabile impatto con quest'arte anche per i più giovani. Dopo un percorso 'mirato' in museo, i ragazzi in laboratorio saranno guidati a plasmare con la creta una loro scultura: un volto, il proprio autoritratto o un soggetto ispirato all'esperienza appena vissuta.

TARGET scuola primaria, scuola secondaria I e II grado

DURATA 2h



📍 MUSEO DI PALAZZO MOCENIGO

Centro Studi di Storia del Tessuto del Costume e del Profumo

PERCORSI ATTIVI

Viaggio in una dimora del Settecento

Nell'antica dimora della famiglia nobile Mocenigo un percorso tematico tra abiti, accessori e tessuti originali esposti assieme al mobilio, agli arredi e alle opere settecentesche, secondo lo stile di una vera e propria 'casa-museo', documenta il gusto di un'epoca, quando Venezia era un centro importante per la manifattura tessile e per le produzioni cosmetiche e speciali. L'esposizione, cui si aggiunge una selezione dedicata alla moda del Settecento a Venezia, con alcuni abiti d'epoca e sottomarsine, si completa con la visita alla suggestiva sezione del profumo e, fino al 27 novembre, alla mostra 'Es-senze', con cui un gruppo di giovani artisti esponenti della scena creativa contemporanea internazionale, ha individuato nel profumo e nell'olfatto i motivi di ispirazione per le proprie diverse creazioni.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 1h 30min

I P S1 S2 U

☐	☐	☒	☒	☒
--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

LABORATORI

Caccia al profumo

Dopo la visita agli spazi dedicati al profumo e alla sua storia, alle materie prime e alle tecniche di produzione, ai giovani partecipanti si propone un'attività plurisensoriale. Mediante speciali supporti didattici i ragazzi saranno coinvolti in un gioco a squadre in cui potranno esplorare con il tatto e l'olfatto materiali di origine naturale, alcuni d'uso comune, altri più rari. Prove di riconoscimento e di associazione li avvicineranno così al raffinato mondo delle fragranze che è alla base delle complesse famiglie olfattive da cui nascono tutti i profumi.

TARGET scuola dell'infanzia (grandi), scuola primaria

DURATA 1h 30min

I P S1 S2 U

☒	☒	☐	☐	☐
-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------





Gira-moda a Palazzo Mocenigo

Come si viveva in un palazzo veneziano, quali abiti indossavano i gentiluomini e le dame nelle diverse occasioni della giornata? Chi erano i muschieri e perchè a Venezia si producevano i profumi? Gli arredi, i dipinti, gli accessori, gli abiti e le materie prime - tutte da annusare! - di Palazzo Mocenigo rispondono a questi quesiti raccontando mode e usanze nella Venezia del Settecento, tra sfarzi, eleganza e usi cosmetici. L'attività si completa poi in laboratorio grazie a due manichini a grandezza naturale con i quali verrà ripercorso il complesso rituale settecentesco della vestizione, insieme a paper dolls da colorare, ritagliare e 'vestire'.

Disponibile anche in versione Muve Toolkit: dopo la visita in museo il viaggio di conoscenza può proseguire anche in classe con un kit che comprende paper dolls da colorare, ritagliare e vestire ispirandosi al video sulla procedura della vestizione uomo/donna presente nella sezione 'Idee creative' del sito www.visitmuve.it ('Giochiamo con la moda - Con gli abiti del Settecento di Palazzo Mocenigo').

TARGET scuola primaria (a partire dalla II classe)
scuola secondaria I grado

DURATA 2h (1h 30min in versione toolkit)

I	P	S1	S2	U
☐	☒	☒	☐	☐

Il profumo svelato

Il laboratorio inizia in museo, dove sarà ripercorsa la storia del profumo, anche con l'aiuto di supporti multimediali, in un 'viaggio' tra culture e aree geografiche diverse. Qui saranno individuate e 'annusate' alcune delle materie prime più importanti, presenti materialmente in due sale dedicate. In laboratorio sarà poi possibile approfondire la classificazione delle basi da cui tutti i profumi derivano e introdurre il concetto di 'piramide olfattiva'. Seguirà un'esercitazione pratica, utilizzando essenze, preparati e strumenti, per imparare a comporre un profumo personalizzato, da portare poi con sé.

TARGET scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I e II grado

DURATA 2h

I	P	S1	S2	U
☐	☒	☒	☒	☐



MUSEO FORTUNY

PERCORSI ATTIVI

Nella casa-atelier di Mariano Fortuny

In occasione del riallestimento del Museo Fortuny uno speciale itinerario conduce sulle tracce del genio eclettico e laborioso di Mariano Fortuny y Madrazo (1871-1949), straordinario protagonista della scena artistica tra Otto e Novecento e della sua 'musa' Henriette Nigrin, in quella che fu la loro dimora-atelier a Palazzo Pesaro degli Orfei. Nel salone e negli ambienti al primo piano, arredati secondo lo 'stile Fortuny', si sviluppa la vicenda personale e artistica della famiglia che qui abitò dal 1898 al 1965: le prime esperienze con la pittura e le copie dei grandi artisti del passato in dialogo con le opere del padre Mariano Fortuny y Marsal, il ciclo wagneriano, i tessuti e gli abiti plissettati (tra cui i celebri 'Knossos' e 'Delphos'), le innovazioni in ambito scenico e illuminotecnico: una straordinaria opportunità per indagare la genialità di un artista che ha perfettamente incarnato il concetto di 'arte totale' caro a Wagner.

L'attività è disponibile anche in modalità extra-orario, in esclusiva.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 1h 15min

I	P	S1	S2	U
☐	☐	☒	☒	☒

Ulteriori proposte educative per il Museo Fortuny saranno disponibili a partire da gennaio-febbraio 2023

MUSEO DI STORIA NATURALE 'GIANCARLO LIGABUE'

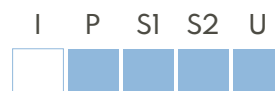
PERCORSI ATTIVI

La natura in museo: storie e collezioni

Visitare il museo di storia naturale è un'esperienza multisensoriale e coinvolgente. In ogni sala è possibile non solo guardare, ma anche toccare, sentire, capire. Ogni sezione è un percorso compiuto, come 'un museo nel museo': il primo 'viaggio' è alle origini della vita, guidati da fossili e dinosauri; segue poi un percorso sull'evoluzione del collezionismo naturalistico, dagli antichi esploratori ai moderni ricercatori; infine una sezione dinamica e coinvolgente ci fa sperimentare le diverse strategie della vita, dal movimento alla nutrizione, nelle loro infinite varianti.

TARGET scuola primaria, scuola secondaria I e II grado,
università

DURATA 1h 30min



LABORATORI

La città dei pesci

Un racconto animato, nella grande sala dedicata al movimento in acqua, per conoscere e rispettare questo ambiente: seguendo le avventure di Pietro, protagonista della storia 'la città dei pesci', i bambini si immergono in un mondo sottomarino abitato da spugne, anemoni, stelle marine, molluschi e pesci variopinti. L'esperienza continua in laboratorio dove i bambini possono scoprire quali tesori nasconde il mare e come riuscire a trovarli anche tenendo i piedi all'asciutto.

TARGET scuola dell'infanzia (grandi), scuola primaria I ciclo

DURATA 2h



La storia di Ourà e Re Sarchi

Attraverso la storia animata di due grandi rettili vissuti più di 100 milioni di anni fa i bambini rivivono le emozioni del paleontologo. Assieme al dinosauro 'Ourà' e al cocodrillo 'Re Sarchi' viaggiano nel tempo per scoprire il segreto che trasforma i viventi in fossili. In laboratorio osservano alcuni attrezzi veri del paleontologo e sperimentano l'esperienza dello scavo con riproduzioni di fossili da portare a casa.

TARGET scuola dell'infanzia (grandi), scuola primaria (I ciclo)

DURATA 2h

I P SI S2 U

☒	☒	☐	☐	☐
-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Dinosauri, ammoniti e altre creature di pietra

Camminando sopra le impronte di organismi vissuti milioni di anni fa e osservando originali resti fossili, gli alunni diventeranno i protagonisti della lunga storia della vita sulla Terra. Il percorso animato tra le sale dedicate alla paleontologia è accompagnato da un gioco interattivo, dall'osservazione e manipolazione di reperti originali, modelli e veri attrezzi da paleontologo.

TARGET scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I grado

DURATA 2h

I P SI S2 U

☐	☒	☒	☐	☐
--------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------

Muoversi e mangiare... strategie per sopravvivere

Specie attuali ed estinte, di dimensioni gigantesche e microscopiche, abitanti dell'acqua, della terra e dell'aria, sono caratterizzate da enorme variabilità, da profonde differenze ma anche da sorprendenti analogie. Nelle sale del museo dedicate alle strategie della vita gli alunni sperimentano la complessità della natura scoprendo le strategie di sopravvivenza elaborate da alcune specie animali e vegetali. In laboratorio il tema viene approfondito tramite l'osservazione di diversi organismi anche con l'utilizzo del microscopio.

TARGET scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I grado

DURATA 2h

I P SI S2 U

☐	☒	☒	☐	☐
--------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------



La laguna: un puzzle di ambienti

Un grande puzzle della Laguna di Venezia consente agli alunni di approfondire la conoscenza della morfologia e la molteplicità di ambienti di questo territorio. Con l'aiuto delle collezioni didattiche, attraverso l'osservazione e alcuni piccoli esperimenti, è possibile osservare le particolarità e gli adattamenti di piante e animali lagunari.

N.B. L'attività laboratoriale non prevede la visita in museo ma si svolge esclusivamente in aula didattica.

TARGET scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I grado

DURATA 2h

I	P	S1	S2
☐	☒	☒	☐

Laguna tra terra e mare

Il laboratorio si propone di far conoscere l'ecosistema lagunare con attività pratiche e coinvolgenti. Vengono esaminati alcuni parametri fisici e chimici della laguna attraverso la consultazione di tavole tematiche e analisi di sedimenti, salinità e macronutrienti. La variazione di questi e altri parametri determinano il variegato mosaico di ambienti lagunari e i relativi popolamenti animali e vegetali che vengono presentati agli studenti tramite l'osservazione di reperti.

N.B. L'attività laboratoriale non prevede la visita in museo ma si svolge esclusivamente in aula didattica.

TARGET scuola secondaria I e II grado (biennio)

DURATA 2h

I	P	S1	S2	U
☐	☐	☒	☒	☐

La biodiversità: diversi ma connessi

Utilizzando i più comuni canali di informazione e incentivando il *brainstorming* tra i ragazzi, il laboratorio prova a rispondere ad alcune domande: perché è importante attribuire un nome univoco agli esseri viventi? Quanto sono importanti le relazioni tra le specie in un ambiente? Nuove specie: 'un bene o un male' per l'ambiente? Che cos'è la biodiversità? Un laboratorio che affronta temi attuali per individuare piccole e grandi azioni che ognuno di noi può fare per conoscere e conservare la biodiversità e procedere insieme verso uno sviluppo sostenibile.

N.B. L'attività laboratoriale non prevede la visita in museo ma si svolge esclusivamente in aula didattica.

TARGET scuola secondaria I e II grado

DURATA 2h

I	P	S1	S2	U
☐	☐	☒	☒	☐

📍 MUSEO STORICO NAVALE

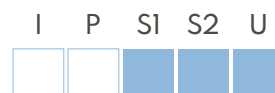
PERCORSI ATTIVI

Venezia e il mare

Il rapporto tra la 'Dominante' e il mare è inscindibile e contribuisce alla creazione del mito stesso di Venezia, che arriva a diventare nei secoli la prima potenza navale d'Europa. La visita del Museo Storico Navale della Marina Militare di Venezia, il più importante d'Italia nel suo genere, si propone come un selezionato percorso attraverso opere rappresentative, nell'intento di offrire ai visitatori una particolare e inedita chiave di lettura sul tema: dopo un'introduzione sull'edificio (antico granaio della Serenissima) e la nascita del museo, l'itinerario prosegue raccontando la storia dell'Arsenale, cuore dell'industria navale veneziana, dal quale uscirono imbarcazioni come galee, galere e galeazze che domineranno lo 'Stato da Mar' e i commerci. La visita si arricchisce di oggetti e reperti tra mariniera, tecnologie antiche, strategie, vicende storiche e curiosità, fino al prezioso modello del Bucintoro, alle gondole e imbarcazioni della Laguna, offrendo nel suo insieme un punto di vista straordinario.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 1h 30min



NELLE ISOLE...

📍 MUSEO DEL VETRO A MURANO

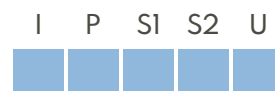
PERCORSI ATTIVI

Storie d'arte, di sabbia, di fuoco (anche con fornace)

Mille anni d'arte del vetro raccontati in un itinerario guidato lungo le sale del museo, in cui trovano spazio opere leggendarie e note in tutto il mondo, che hanno espresso nei secoli - e anche in epoca contemporanea - la perizia tecnica dei maestri e la creatività di artisti e designer, cui il vetro offre un'immensa gamma di stimoli e potenzialità. L'attività, modulabile per i vari target scolastici, è disponibile anche con la visita alla fornace Abate Zanetti.

TARGET scuola dell'infanzia (medi e grandi), scuola primaria, scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 1h 30min (2h con fornace)



MUSEO DEL MERLETTO A BURANO

PERCORSI ATTIVI

Merletti e merlettaie

Oltre alla ricca esposizione di merletti dal XVI al XX secolo, in museo è possibile osservare dal vero le complesse tecniche originali di lavorazione, di cui le ultime merlettaie dell'isola sono vivace e abilissima testimonianza.

TARGET scuola secondaria I e II grado, università

DURATA 1h



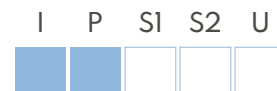
LABORATORI

Tutti i nodi vengono al pettine!

Alla base dell'arte del merletto ci sono 'nodi' e 'intrecci': quali differenze ci sono tra loro? Dopo la visita al museo, che custodisce oltre duecento rari e preziosi esemplari di merletti veneziani e lagunari, seguirà un divertente gioco di riconoscimento con esempi naturali e artificiali (nidi d'uccello, lacci di scarpe, cappelli e sedie di vimini, capelli, nodi marinari...), con cui impareremo a riconoscere le differenze tra 'nodi' e 'intrecci'. Metteremo quindi alla prova le nostre abilità attraverso la realizzazione pratica di un intreccio 'basic' con ago e filo di lana su un supporto 'particolare', da portarsi via.

TARGET scuola dell'infanzia (grandi), scuola primaria

DURATA 1h 30min



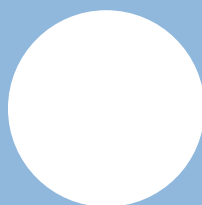
Creo il 'mio' merletto!

L'attività offre la straordinaria possibilità di una visita al Museo del Merletto di Burano, da svolgersi in esclusiva nel consueto giorno di chiusura al pubblico (il lunedì), fornendo inoltre - grazie alla disponibilità delle maestre merlettaie presenti in sede - un primo approccio all'antica arte del merletto, candidata a diventare un Patrimonio Culturale Immateriale dell'Umanità dell'Unesco. Dopo una visita ai capolavori esposti nella ricca collezione del museo, i ragazzi, suddivisi in gruppetti e sotto l'attenta guida delle maestre merlettaie, partendo dal disegno di una foglia realizzato in precedenza ad ago da quest'ultime, si cimenteranno nella creazione di una 'barretta' semplice (o sbaro), uno dei fondamentali passaggi che danno vita alla celebre tecnica del 'Punto Venezia', da portarsi poi a casa.

TARGET scuola secondaria I e II grado

DURATA 2h 30min





2 MUSEO IN CLASSE

Gli educatori dei musei vengono a scuola per svolgere laboratori o attività di approfondimento: un modo per coinvolgere i ragazzi su temi apparentemente complessi, verificandone l'efficacia, ma anche per consentire agli insegnanti di fruire di strumenti di avvicinamento al patrimonio storico-artistico dei musei.

Piccoli Artisti Cercasi	pag. 30
La nostra 'città visibile'	pag. 30
Lettere per giocare	pag. 31
Marionette in gioco	pag. 31
Il libro animato	pag. 31
Facce di creta	pag. 32
VENEZIA: una storia tutta da scoprire!	pag. 32
Il mondo in un tessuto	pag. 33
La laguna entra in classe	pag. 33



Piccoli Artisti Cercasi

Un vero e proprio 'corso' di avvicinamento alle tecniche pittoriche attraverso vari tipi di sperimentazioni con colori e materiali diversi, alla ricerca della propria inimitabile dimensione creativa. Modulabile per diverse fasce d'età e obiettivi didattici, il laboratorio, che prende spunto dalla collezione d'arte moderna di Ca' Pesaro, intende fornire un denso 'bagaglio' di esperienze utili per affrontare, osservare e comprendere in modo nuovo e coinvolgente le opere dei musei.

TARGET scuola dell'infanzia (medi e grandi), scuola primaria

DURATA 2h

I	P	S1	S2	U
☒	☒	☐	☐	☐

La nostra 'città visibile'

Il laboratorio, collegato alla Biblioteca del Museo Correr, si ispira al celebre romanzo di Italo Calvino 'Le Città invisibili' (1972) e propone ai più piccoli di rielaborare una loro idea di città, partendo da Venezia e dalle sue caratteristiche multiculturali. Grazie a un kit personalizzato di tavolette a rilievo, stencil e altri strumenti didattici, ognuno realizzerà un proprio pezzo di città da accostare a quello dei compagni per poi comporre un collage collettivo. L'attività adotta lo stile educativo delle 'domande-guida' e 'azioni-gioco', stimolando la progettualità condivisa, la presa di coscienza dei risultati e il confronto con l'altro.

TARGET scuola dell'infanzia (medi e grandi), scuola primaria

DURATA 2h

I	P	S1	S2	U
☒	☒	☐	☐	☐

Lettere per giocare

Imparare a leggere e a scrivere giocando! Questo è lo scopo di un coinvolgente laboratorio per i più piccoli che, ispirandosi a Venezia 'capitale' del libro, incoraggia l'espressione utilizzando materiali studiati *ad hoc*, promuovendo lo scambio linguistico e sensibilizzando alla diversità delle forme e dei formati delle lettere dell'alfabeto.

TARGET scuola dell'infanzia (grandi),
scuola primaria (I ciclo)

DURATA 2h



Marionette in gioco

Ispirandosi al prezioso teatrino delle marionette esposto a Casa Goldoni i partecipanti saranno guidati a costruire individualmente, con sagome preformate di cartone progettate *ad hoc*, una marionetta personalizzata da 'vestire' e animare. Per approfondire la figura del famoso commediografo veneziano e quella della sua casa-museo verrà inoltre distribuito a tutti un 'canovaccio' grafico-visivo con immagini e parole-chiave.

TARGET scuola dell'infanzia (grandi), scuola primaria

DURATA 1h 30min



Il libro animato

Così come per i preziosi volumi custoditi nella Biblioteca del Museo Correr il libro può essere oggetto di creazioni artistiche sorprendenti anche nel nostro tempo: sono i 'libri d'artista', che raggruppano materiali diversi (metalli, stoffe e legno) o i libri 'pop-up', che si sviluppano in 3D e diventano 'animati'. In questo coinvolgente laboratorio da svolgere in classe, guidato da un artista del settore di fama internazionale, s'imparerà a creare pagine tridimensionali e altre curiose realizzazioni in carta, sfruttando trucchi e segreti di un'arte dalle infinite possibilità creative.

TARGET scuola primaria (a partire dalla II classe),
scuola secondaria I e II grado

DURATA 2h



Facce di creta

A Ca' Pesaro si trova una delle più importanti collezioni di scultura a livello internazionale: tra le sue opere si segnalano i monumentali 'borghesi di Calais' di Rodin, le intense cere di Medardo Rosso, i perfetti ed espressivi marmi di Adolfo Wildt. Dopo un'attenta analisi, attraverso dettagliate riproduzioni su tela, i ragazzi saranno guidati a plasmare con la creta una loro scultura, un volto, il proprio autoritratto o un soggetto ispirato a quelle del museo.

TARGET scuola primaria (a partire dalla II classe),
scuola secondaria I e II grado

DURATA 2h

I	P	S1	S2	U
☐	☒	☒	☒	☐

ENEZIA: una storia tutta da scoprire!

Realizzato in occasione della mostra dedicata ai 1600 anni di Venezia a Palazzo Ducale, un virtual tour consente un viaggio alla scoperta della millenaria storia della città e dei suoi capolavori. Modulabile per diverse fasce scolastiche l'attività può essere svolta in classe, con educatore, supportata da un activity-book con giochi, indizi da scoprire, racconti e deduzioni, che permetterà di toccare tutti gli aspetti e le fasi – le 'nascite e rinascite' – di questa straordinaria città: dalla sua leggendaria 'fondazione' nel 421, allo sviluppo dello stato veneziano nei secoli, con il suo impero marittimo, i commerci e le grandi vicende che ne hanno segnato la storia, fino a oggi.

Per fruire del virtual tour è necessario che la scuola metta a disposizione un computer o un tablet, una Lim e una buona connessione internet.

TARGET scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I grado

DURATA 1h 30min

I	P	S1	S2	U
☐	☒	☒	☐	☐





Il mondo in un tessuto

Un 'percorso' dalla materia prima al filato, ispirato alle collezioni tessili del Museo di Palazzo Mocenigo, in cui si possono vedere e toccare i diversi tipi di fibre naturali, artificiali, sintetiche, fino alla tessitura, sperimentabile attraverso un kit personalizzato con filati di lana e un piccolo telaio di legno, che poi resterà agli alunni. Il laboratorio, coinvolgente, inclusivo e caratterizzato da un costruttivo approccio multiculturale, svela come l'antica tecnica della tessitura, tra necessità di vita e sviluppo creativo, accomuni tutte le culture.

TARGET scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I e II grado

I P SI S2 U

DURATA 2h



La laguna entra in classe

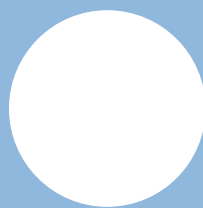
Lavorando con la sabbia, sullo sfondo azzurro del mare, gli alunni potranno sperimentare come i fiumi e le correnti marine hanno modificato la pianura formando la laguna di Venezia. Il laboratorio propone una serie di esperimenti per conoscere l'ambiente lagunare e la varietà di specie animali e vegetali che lo caratterizzano. Un approccio inedito e coinvolgente per comprendere le peculiarità di questa 'zona di passaggio' tra la terraferma e il mare.

TARGET scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I grado

I P SI S2 U

DURATA 2h





3 VIRTUAL TOUR

Inedita attività di approfondimento realizzata per il mondo della scuola consente di svolgere tour virtuali di mostre temporanee, sezioni di musei o collezioni.

VENEZIA: una storia tutta da scoprire! pag. 36

La Pesca in laguna pag. 36

KANDINSKY E LE AVANGUARDIE

Punto, linea e superficie pag. 37

KANDINSKY E LE AVANGUARDIE

Punto, linea e superficie

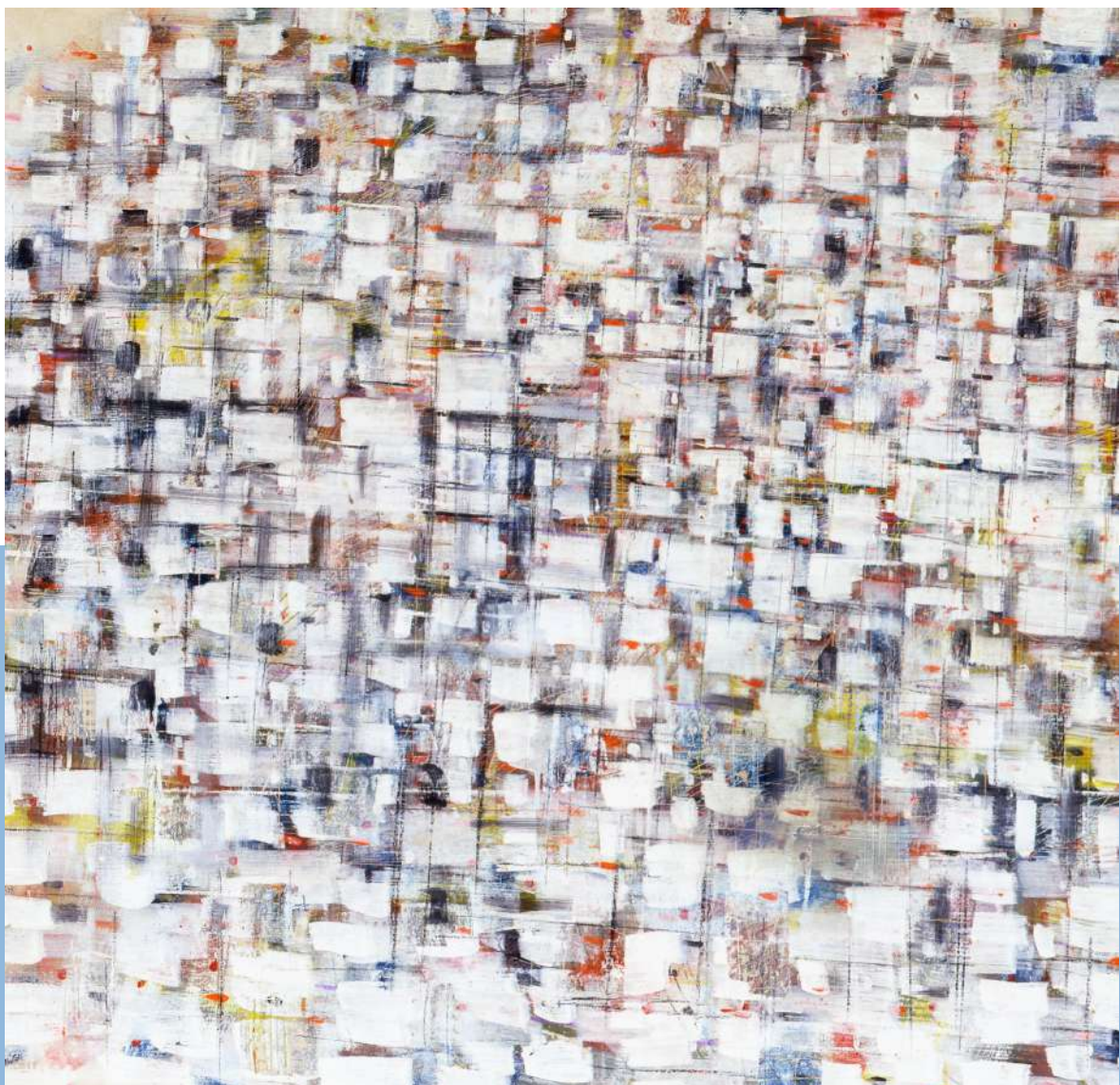
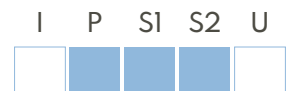
 MESTRE, CENTRO CULTURALE CANDIANI

Virtual tour dell'esposizione

Vedi descrizione a pag. 7

TARGET scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I e II grado

DURATA 1h





4 MUVE TOOLKIT

Tanti tutorial di attività, per tutte le età, per scoprire le splendide collezioni MUVE.

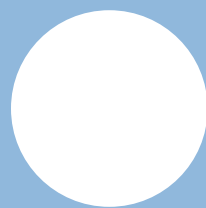
Pensati per essere realizzati direttamente a scuola, ma anche a casa, in famiglia, per stimolare la creatività, partendo dalle opere, dai luoghi e dalle tradizioni di Venezia. Ogni tutorial, scaricabile dal nostro sito, contiene indicazioni sui materiali necessari allo svolgimento dell'attività, tutti facilmente reperibili e illustra i passaggi per sperimentare insieme con immediatezza e facilità divertendosi attraverso l'arte.

Per maggiori informazioni:



WWW.VISITMUVE.IT — MUVE EDUCATION — IDEE-CREATIVE





5 SCUOLA DI LINGUA IN MUSEO

L'immenso patrimonio artistico e culturale dei Musei Civici Veneziani rappresenta uno strumento straordinario e immediato non solo per la conoscenza della lingua, ma anche come forma di scambio culturale.

I musei si propongono come spazi e strumenti per imparare o migliorare una lingua straniera (LS), attraverso l'apprendimento integrato di contenuto e lingua, con la metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning), ormai stabilmente introdotta nella scuola. I percorsi CLIL nei nostri musei sono specificamente orientati a questa funzione di apprendimento e uso autentico della lingua straniera, con una serie di attività supportate da materiali didattici appositamente progettati, condotte da personale altamente specializzato su questa metodologia.

LINGUE Inglese, Italiano

Per studenti di madrelingua non italiana (ad esempio i giovani nuovi cittadini, ma anche altri gruppi interessati per varie ragioni a questa esperienza), percorsi in italiano come 'seconda lingua' (L2), finalizzati all'avvicinamento alla lingua e alla cultura del nostro Paese:

ATTIVITA' L2 – Italiano pag. 42

ATTIVITA' CLIL – Inglese pag. 43

ATTIVITA' L2 – Italiano

Il linguaggio delle immagini e delle cose



Ca' Rezzonico, Museo del Settecento veneziano
Museo di Palazzo Mocenigo
Ca' Pesaro, Galleria Internazionale d'Arte Moderna

I musei selezionati per questa attività in italiano L2, grazie al linguaggio delle immagini, delle architetture e dei diversi 'oggetti' di cultura materiale esposti, si prestano particolarmente a questo genere di esperienze e, grazie all'approccio specificamente progettato allo scopo, sono uno straordinario e immediato strumento di scambio culturale. Le attività possono rivolgersi, oltre che a classi intere, anche a gruppi di persone di provenienza ed età diverse. È inoltre possibile costruire percorsi personalizzati, sulla base di esigenze particolari.

TARGET scuola primaria (II ciclo),
scuola secondaria I e II grado

DURATA 2h

I	P	S1	S2	U
☐	☒	☒	☒	☐

Il linguaggio della natura



Museo di Storia Naturale 'Giancarlo Ligabue'

Un percorso in italiano (L2) rivolto a stranieri tra le sale espositive del museo che, con il loro allestimento suggestivo e coinvolgente, permettono una visita multisensoriale alla scoperta del mondo naturale. Per facilitare l'apprendimento della lingua il percorso è arricchito da immagini e reperti, schede e mappe interattive che supportano le attività di ascolto e conversazione e si prestano per fare una prima esperienza di avvicinamento alla lingua e alla cultura italiana.

TARGET scuola secondaria II grado

DURATA 2h

I	P	S1	S2	U
☐	☐	☐	☒	☐

Per aderire scrivere a education@fmcvenezia.it

ATTIVITA' CLIL – Inglese

Exploring the lagoon

 Museo di Storia Naturale 'Giancarlo Ligabue'

Percorso in lingua inglese (LS), secondo la metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning) promossa dalla Commissione Europea, per approfondire la conoscenza della molteplicità di ambienti e organismi che caratterizzano la laguna di Venezia. Il laboratorio prevede l'osservazione di reperti, l'uso della cartografia e alcuni piccoli esperimenti affiancati da attività di ascolto e conversazione per favorire l'apprendimento di un vocabolario specialistico.

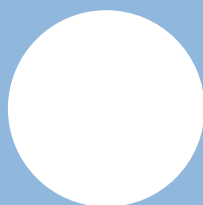
TARGET scuola secondaria II grado (biennio)

DURATA 2h

I P SI S2 U

☐	☐	☐	☒	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------





PROPOSTE INTERCULTURALI E PROGETTI SPECIALI

Nell'ambito del nostro modo di intendere e proporre i musei come 'ipertesti' le seguenti proposte interculturali, rivolte ad adulti o ragazzi in età scolare provenienti da diversi paesi e culture, svolte in collaborazione con il Servizio Pronto Intervento sociale, Inclusione e Mediazione del Comune di Venezia, intendono favorire l'integrazione, lo scambio e la comunicazione interpersonale.

Il 'mio' museo pag. 46

Dall'opera al racconto pag. 46

Paper design: un mese di carta 2023

I giovani paper designer si presentano pag. 47



Il 'mio' museo

L'esperienza, in più incontri, intende promuovere un processo partecipativo di dialogo atto anche alla costruzione di nuove forme di lettura e d'interpretazione del patrimonio culturale attraverso il coinvolgimento di cittadini maggiorenni migranti di nazionalità e culture diverse. Sono previste conversazioni guidate nei musei, esercitazioni orali e scritte, ed elaborazioni di narrazioni legate a opere delle nostre collezioni.

Dall'opera al racconto

Il laboratorio, in più incontri, ha l'intento di fornire un supporto concreto e pratico agli studenti, in particolare di madrelingua non italiana, in vista dell'esame di licenza media. Attraverso visite esperienziali, momenti di brainstorming, conversazioni guidate, esercitazioni orali e scritte, elaborazione di mappe collettive e pratiche espressive di digital storytelling applicate al contesto museale, i partecipanti potranno sviluppare competenze linguistiche, narrative, artistiche, sociali, di comunicazione e di relazione, acquisire nuove conoscenze storico artistiche del patrimonio veneziano e potenziare le proprie capacità espressive e creative.

Per aderire scrivere a education@fmcvenezia.it



Paper design: un mese di carta 2023 I giovani paper designer si presentano

📍 Ca' Pesaro, Galleria Internazionale d'Arte Moderna

📅 Febbraio 2023

Torna per il quarto anno consecutivo l'appuntamento con quella che non è solo una mostra di paper design ma un vero e proprio progetto con attività, approfondimenti e workshop sul tema, a cura di Dario Cestaro, docente di Tecnologia della carta all'Accademia di Belle Arti di Venezia, oltre che artista di fama internazionale, realizzato insieme ai giovani talentuosi studenti del corso.

[Programma in via di definizione](#)



7

PROPOSTE PER I DOCENTI AGGIORNAMENTO E FORMAZIONE

Attività, approfondimenti, strumenti e corsi rivolti ai docenti per facilitare i collegamenti con i programmi didattici, soddisfare esigenze particolari di approfondimento di temi specifici, rendere inclusive le proposte. MUVE Education è sempre disponibile per fornire consulenza e progettare insieme agli insegnanti percorsi e approcci, anche personalizzati.

EDUDAY pag. 50

Educazione al patrimonio interculturale pag. 51

Workshop base di tecnica dell'affresco pag. 54

Il gioco didattico nella scuola pag. 55

EDUDAY

Presentazione del programma MUVE Education 2022/23
per la scuola in due diversi appuntamenti



lunedì 5 settembre dalle 10 alle 17



MESTRE - CHIOSTRO M9 E CENTRO CULTURALE CANDIANI
INSIEME ALLE PRINCIPALI ISTITUZIONI CULTURALI DEL TERRITORIO



venerdì 7 ottobre, dalle 14.00 alle 18.30 (solo MUVE Education)



VENEZIA - MUSEI DI CA' PESARO, PALAZZO MOCENIGO,
MUSEO DI STORIA NATURALE

La presentazione del programma per le scuole si svolge in due appuntamenti diversi, entrambi gratuiti: il primo, **lunedì 5 settembre a Mestre**, nella sede del chiostro dell'M9 e del Centro Culturale Candiani, riunisce le principali istituzioni culturali che operano in Veneto, ognuna presente con propri desk, operatori e materiali, con l'obiettivo di fornire un servizio di 'rete' rivolto al mondo della scuola; il secondo, più specificatamente 'veneziano', **venerdì 7 ottobre**, intende presentare le attività MUVE Education agli insegnanti in un particolare appuntamento 'itinerante' nelle sedi di **Ca' Pesaro** (dove si svolgerà la presentazione), **Palazzo Mocenigo e Museo di Storia Naturale**.

Come di consueto l'EduDay è un'occasione per presentare nuovi progetti, materiali e le diverse attività didattiche qui illustrate, ma intende anche proporsi come momento di confronto e sede per accogliere proposte e idee.

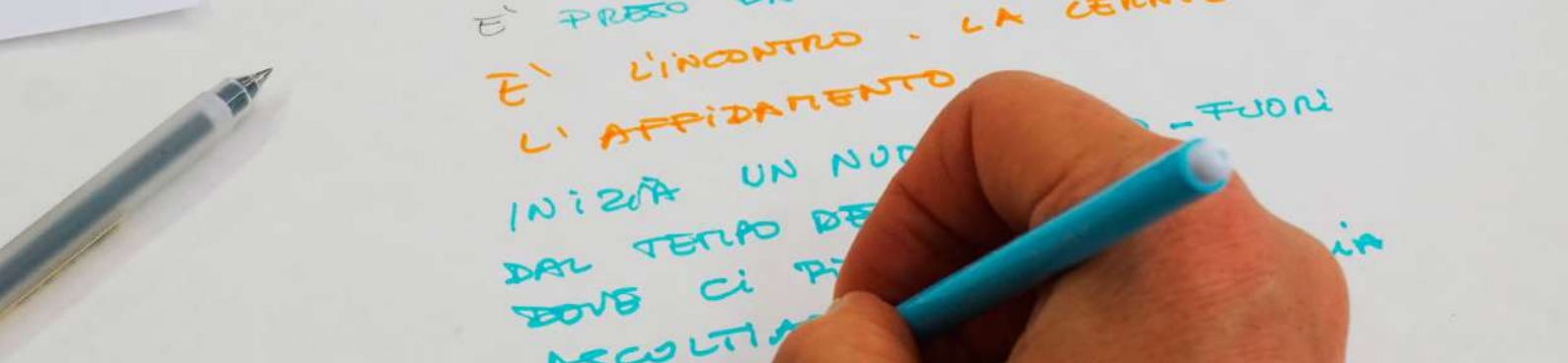
Per informazioni e iscrizioni:

education@fmcvenezia.it T. 0412700370 (lun/merc 9.30-12.30)

Gli appuntamenti sono gratuiti;

verrà rilasciato un attestato di partecipazione.





EDUCAZIONE AL PATRIMONIO INTERCULTURALE. LABORATORIO DI COMUNITÀ PRATICHE DI APPRENDIMENTO

Per docenti di ogni ordine e grado, operatori culturali e professionisti museali



21 ottobre, 4 novembre, 25 novembre, 7 dicembre 2022 dalle 14.00 alle 18.00



CA' PESARO, GALLERIA INTERNAZIONALE D'ARTE MODERNA

Riprendono le attività di formazione e aggiornamento di Muve Education dedicate ai temi dell'accoglienza, dell'inclusione, e della mediazione culturale. Questo laboratorio, suddiviso in quattro incontri, mira a esplorare le potenzialità dell'educazione al patrimonio in chiave multi/interculturale come nuova frontiera dell'integrazione.

I INCONTRO

Visioni per l'Intercultura a Scuola Ostacoli, opportunità, risorse



venerdì 21 ottobre 2022



CA' PESARO, GALLERIA INTERNAZIONALE D'ARTE MODERNA

Percorso (attivo) di approfondimento ed empowerment per gli insegnanti sugli 'ostacoli' (da conoscere e gestire), 'le opportunità' e le risorse del dialogo interculturale. Il percorso intende promuovere una riflessione del docente sulle proprie conoscenze, attitudini e potenzialità nel gestire atmosfera e pratiche interculturali in classe ed introdurre elementi e sperimentazioni anche interdisciplinari per creare un clima di reale comprensione, partecipazione e co-creazione tra ragazzi provenienti da diverse culture.

Con Cristina Da Milano, Elisabetta Falchetti, Francesca Guida,
ECCOM - European Centre for Cultural Organisation and Management.

II INCONTRO

Il patrimonio culturale materiale e immateriale come contesto per il dialogo nella scuola e nella e nella società. Il contributo dei musei e delle attività artistiche



venerdì 4 novembre 2022



CA' PESARO, GALLERIA INTERNAZIONALE D'ARTE MODERNA

Percorso che esplora le potenzialità del patrimonio nella conoscenza reciproca, nel superamento dei conflitti, nel cambiamento del pensiero della pura integrazione/inclusione, verso pratiche partecipative e co-creative.

Con Cristina Da Milano, Elisabetta Falchetti, Francesca Guida,
ECCOM - European Centre for Cultural Organisation and Management.

III INCONTRO

Buone pratiche di educazione al patrimonio interculturale



venerdì 25 novembre 2022



CA' PESARO, GALLERIA INTERNAZIONALE D'ARTE MODERNA

- *Interventi socio-educativi e di mediazione linguistica-culturale nel territorio* con Pilar Sanchez, Comune di Venezia - Servizio Intervento Sociale, Inclusione e Mediazione
- *Venezia: conosciamo la città* con MUVE Education e Roberta Palmieri, Casa di reclusione di Venezia-Giudecca
- *Il Digital Storytelling per la promozione dell'apprendimento linguistico dentro e fuori la classe* con Fabiana Fazzi e Ilaria Compagnoni, Università Ca' Foscari, Venezia - Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati
- *'Le giornate straordinarie' e 'MappArti', i progetti della Fondazione Querini Stampalia* con Fondazione Querini Stampalia - Servizi Educativi e Elisabetta Canna, facilitatrice e mediatrice linguistico culturale per la lingua e cultura cinese

Arte e intercultura. Laboratori pratici creativi per l'integrazione sociale e il rispetto reciproco

 mercoledì 7 dicembre 2022

 CA' PESARO, GALLERIA INTERNAZIONALE D'ARTE MODERNA

Ogni lingua permette di guardare il mondo in modo diverso: parole in traducibili ci consentono di scoprire cose che non immaginiamo. Simboli, segni e disegni del folklore popolare delle tante culture del mondo possono raccontarci storie nuove?

Allo stesso modo possiamo, attraverso il disegno ed il gioco, scoprire ed imparare l'alfabeto di una cultura millenaria, come quella araba?

Con Alessandra Falconi, Centro Zaffiria per l'educazione ai media

Costo: € 160

La quota comprende: ingresso al museo, materiali di approfondimento dedicati, attestato di partecipazione, MUVE Friend Card in omaggio

Partecipanti: **max 28** (attivazione con minimo 15 iscritti)

Non è prevista la partecipazione a singoli incontri.



Workshop base di tecnica dell'affresco

Per docenti di ogni ordine e grado, operatori culturali e professionisti museali



Primavera 2023 (due giornate, in via di definizione)
16 ore (mattina e pomeriggio, in via di definizione)



CA' REZZONICO - MUSEO DEL SETTECENTO VENEZIANO

Un workshop della durata di due giornate per apprendere le tecniche base dell'affresco. Dopo aver ammirato i capolavori dei più importanti frescanti del Settecento nelle sale del museo, la prima giornata prevede un'introduzione ai materiali utilizzati nella tradizione della costruzione con la calce spenta, concentrandosi poi sulla formulazione degli impasti, la stesura dei fondi, la macinazione dei pigmenti e la realizzazione delle malte di finitura, per giungere alla realizzazione di un bozzetto per la decorazione a rilievo di una superficie o di un dipinto. Il secondo giorno prevede la realizzazione di una superficie finale in malta con consecutiva stesura del dipinto a fresco e/o della decorazione a rilievo, con discussione di gruppo finale sul lavoro realizzato.

Con Malcom Maso

Costo: € 150

Partecipanti: **max 20** (attivazione con minimo 10 iscritti)





Il gioco didattico nella scuola

Workshop per docenti di ogni ordine e grado, operatori culturali e professionisti museali



Gennaio - febbraio 2023
4 ore



MESTRE - CENTRO CULTURALE CANDIANI

Dopo una breve introduzione sulle applicazioni della forma 'gioco' in ambito educativo e museale, il workshop, della durata di una giornata, si svolgerà a livello pratico-esperienziale focalizzandosi sul gioco inteso come modalità volta all'acquisizione di competenze in ambito multidisciplinare (storico, artistico, scientifico), attraverso un metodo creativo e immediato che può far emergere risorse di apprendimento straordinarie e non necessariamente 'negative', quali aggressività, competizione e leadership e la loro relativa gestione. I docenti saranno coinvolti in una vera e propria esperienza ludica che avrà come 'campo di gioco' la mostra *Kandinsky e le avanguardie - Punto, linea e superficie* allestita al Centro Culturale Candiani di Mestre fino al 21 febbraio 2023.

Con Dario Cestaro

Costo: € 80

Partecipanti: **max 20** (attivazione con minimo 10 iscritti)

Programma in via di definizione.

CONSULTARE E PRENOTARE

L'offerta educativa Muve Education è consultabile e prenotabile nella sezione omonima del sito della Fondazione Musei Civici di Venezia, al link diretto

—● WWW.VISITMUVE.IT/EDUCATION SEZIONE 'SCUOLE'

1. cliccando sul tasto rosso 'scegli e prenota' è possibile selezionare e consultare l'offerta educativa nelle varie sedi, i costi, verificando giorno e fascia oraria preferita (seguendo le istruzioni per compilare i vari campi)
2. è inoltre possibile in fase preliminare fare una **simulazione** per verificare numero degli alunni, lingua dell'attività, disponibilità di giorni e orari, costi, per avere un **preventivo** e poi finalizzare la prenotazione successivamente
3. la prenotazione implica l'inserimento dei dati della scuola e/o del referente (docente o accompagnatore che prenota), incluso l'indirizzo **e-mail** al quale arriverà la conferma e il riepilogo della prenotazione, con il link per il pagamento online
4. pagamento anticipato online con bonifico bancario o carta di credito
5. il servizio didattico è confermato ad avvenuto pagamento dell'attività, da effettuarsi in anticipo entro un mese dalla fruizione. Prenotazioni 'last minute' possono essere richieste via e-mail a education@fmcvenezia.it o al numero 0412700370 (lun o merc dalle 9.30 alle 12.30), con pagamento anticipato. Non è previsto rimborso per rinuncia



PRENOTAZIONI ATTIVITÀ EDUCATIVE SU

WWW.VISITMUVE.IT —● MUVE EDUCATION —● TASTO 'SCEGLI E PRENOTA'

**SCEGLI
E PRENOTA**



tranne le proposte interculturali e 'Scuola di lingua in museo' alle quali si aderisce scrivendo a EDUCATION@FMCVENEZIA.IT

per prenotare le attività
per le **scuole** scegliere



Scuole

per prenotare le attività
per i **docenti** scegliere



**Workshop,
Alta formazione**

V ADEMECUM PER LA PRENOTAZIONE

- accedere a www.visitmuve.it/education sezione 'scuole'
- consultare l'offerta educativa: scuole al museo, museo in classe ecc.
- cliccare sul tasto rosso 'scegli e prenota'
- scegliere fascia scolastica e/o attività e/o museo e procedere (o clicca subito su procedi per accesso diretto a tutta l'offerta)
- scegliere un'attività (in caso di più attività da prenotare ripetere l'operazione)
- verificare adesione e costi dell'attività (attenzione: l'ingresso al museo non è compreso nel costo, si paga a parte in biglietteria il giorno della visita o tramite call center 848082000 con 1 euro in più della tariffa 'Offerta scuola' per diritti di prenotazione)
- cliccare su 'prenota' e compilare i campi (lingua, n. visitatori, data e orario visita, dati scuola, leggere le condizioni generali, ecc.), inviare la prenotazione
- via e-mail:
 1. dal sistema Suite Museum (no reply) arriva la conferma che la richiesta è stata fatta correttamente ed entro 4 giorni lavorativi si riceverà conferma della prenotazione effettuata
 2. a prenotazione confermata arriva una seconda e-mail contenente la conferma dell'attività e il riepilogo della prenotazione, con un codice di 5 cifre (P.....) e un link che conduce alle modalità di pagamento online (con bonifico o carta di credito)
- la prenotazione è confermata definitivamente a pagamento effettuato
- non è previsto rimborso per rinuncia

Per godere al meglio dei musei e della città si consiglia, ovviamente in relazione anche alla situazione sanitaria, di valutare uscite di classe diverse dai mesi di aprile e maggio, che registrano la maggiore affluenza.

Difficoltà a raggiungere le nostre sedi?

Contattateci su education@fmcvenezia.it

Possiamo supportarvi con indicazioni utili e consigli.

Info e contatti:

T +39 041 2700370 M +39 3479675905 (lunedì e mercoledì 9.30-12.30)

education@fmcvenezia.it visitmuve.it/MUVEeducation

FB: @MUVEeducation IG:@muveeducation

COSTI ATTIVITÀ EDUCATIVE

PERCORSI ATTIVI E LABORATORI

nei musei, nelle mostre temporanee, per la scuola di lingua in museo

- **80€** ad attività per classi fino a 25 alunni

PERCORSI COMBINATI E ATTIVITÀ A MUSEO CHIUSO

- Palazzo Ducale + Museo Correr *Dai dogi agli Imperatori*
- Ca' Rezzonico + Casa Goldoni *La ricerca del 'vero': Carlo Goldoni & Pietro Longhi testimoni del loro tempo*
- Museo del Merletto: *Creo il 'mio' merletto!* (solo il lunedì, giorno di chiusura del museo)
- **100€** per classi fino a 25 alunni

PERCORSO EXTRA-ORARIO IN ESCLUSIVA AL MUSEO FORTUNY

- **200€** per classi fino a 25 alunni (solo il lunedì)

Le attività si pagano online anticipatamente tramite link inviato dal sistema

COSTI BIGLIETTO D'INGRESSO AL MUSEO

Attenzione, per fruire dei percorsi o dei laboratori in museo va inoltre acquistato, a parte, al momento della visita o tramite prenotazione con call center 848082000 (con 1 euro in più), il biglietto d'ingresso al museo per ogni studente, con la speciale riduzione 'Offerta Scuola'.

BIGLIETTO RIDOTTO SPECIALE 'OFFERTA SCUOLA' PER LE SEDI:

- Palazzo Ducale + Museo Correr (Musei di Piazza San Marco) **5,50€**
(incluse Sale Monumentali Biblioteca Nazionale Marciana e Museo Archeologico Nazionale)
- Ca' Rezzonico, Ca' Pesaro, Palazzo Mocenigo, Museo Fortuny, **4€**
Museo di Storia Naturale, Museo del Vetro
- Casa Goldoni, Museo del Merletto **3,50€**

La riduzione '**Offerta Scuola**' per i musei è valida tutto l'anno per le classi che acquistano un servizio educativo MUVE; è invece valida solo dal 1 settembre al 15 marzo per la visita autonoma al museo, per classi accompagnate dai loro insegnanti, con elenco dei nominativi compilato dall'Istituto di appartenenza.

A Palazzo Ducale servizio whisper obbligatorio per gruppi oltre i 10 partecipanti da acquistare a parte, in biglietteria, al costo di 1 euro a persona (gratuito fino a max 2 insegnanti e/o per eventuali accompagnatori di disabili certificati).

La mostra 'Kandinsky e le avanguardie' al Centro Culturale Candiani (30 settembre 2022 - 21 febbraio 2023) ha l'ingresso gratuito.

Ingresso gratuito per:

- insegnanti accompagnatori (max 2) e/o accompagnatori di disabili certificati
- scuole del Comune di Venezia
- residenti e nati nel Comune di Venezia
- disabili certificati

Agli insegnanti accompagnatori oltre i 2 e agli accompagnatori non docenti (fino a max 2 per gruppo) è applicato il ridotto speciale 'Offerta scuola'.

MUSEO IN CLASSE

80€ ad attività per classi fino a 25 alunni

Per le attività in classe con destinazioni fuori dal Comune di Venezia la scuola dovrà inoltre corrispondere un rimborso spese trasferita all'operatore da calcolare tramite www.viamichelin.it

VIRTUAL TOUR

80€

con possibilità di svolgimento sia da remoto che direttamente in classe, con educatore. Il virtual tour 'La pesca in laguna' è fruibile gratuitamente e autonomamente.

CORSI PER DOCENTI

80€ Il gioco didattico nella scuola

150€ Workshop base di tecnica dell'affresco

160€ Educazione al patrimonio interculturale

N.B Costi e modalità di accesso potrebbero subire variazioni e modifiche anche in relazione a eventuali disposizioni in materia di emergenza sanitaria.

Per informazioni contattare l'ufficio o consultare il sito www.visitmuve.it

COME ACCEDERE ALLE SEDI CON ATTIVITA' EDUCATIVA PRENOTATA

Per accedere alle sedi museali e svolgere un'attività educativa prenotata e già pagata precedentemente online è necessario

- presentarsi in biglietteria del museo con la scheda di prenotazione
- acquistare il biglietto d'ingresso per la sede museale per ogni studente ed esibirlo al controllo di accesso alla sede
- le scuole con accesso gratuito (del Comune di Venezia) devono presentare in biglietteria un elenco degli studenti su carta intestata della scuola e ritirare il titolo gratuito, esibendolo all'accesso alla sede

A Palazzo Ducale, per evitare lunghe file, è presente la corsia preferenziale 'attività educative'. Le classi che intendono accedere alle sedi museali senza aver acquistato attività educative Muve Education possono comunque farlo presentando un elenco degli studenti su carta intestata della scuola, acquistando il biglietto ridotto speciale 'Offerta scuola' dal 1 settembre al 15 marzo o il biglietto ridotto della sede dal 15 marzo in poi.

NOTA SULLE BARRIERE ARCHITETTONICHE

Tutti i musei sono dotati di ascensore, tranne la sede di Palazzo Mocenigo*. Al Museo Correr l'ascensore si trova al civico 52 di Piazza San Marco (ingresso tra il Caffè Florian e il Caffè Aurora). Per accedervi è necessario telefonare, prima della visita, al numero +39 0412405234.

* A Palazzo Mocenigo non è presente l'ascensore; scala per accedere al piano nobile del museo; toilettes non a norma al primo piano; aula laboratorio al piano terra.

MUVE EDUCATION

FONDAZIONE MUSEI CIVICI DI VENEZIA

Presidente
Mariacristina Gribaudi

Vicepresidente
Luigi Brugnaro

Consiglieri
Bruno Bernardi
Giulia Foscari Widmann Rezzonico
Lorenza Lain

Segretario Organizzativo
Mattia Agnetti

Dirigente Area Musei
Chiara Squarcina

Comitato di Direzione
Elisabetta Barisoni
Andrea Bellieni
Mauro Bon
Barbara Carbognin
Maria Cristina Carraro
Alberto Craievich
Luca Mizzan
Lorenzo Palmisano
Monica Rosina
Chiara Squarcina
Mara Vittori

MUVE EDUCATION UFFICIO ATTIVITÀ EDUCATIVE

Mauro Bon
con
Riccardo Bon
Claudia Calabresi
Cristina Gazzola
Chiara Miotto

Design cover e impaginazione grafica
Myriam El Assil

EDUCATORI, ARTISTI, STORICI DELL'ARTE, ESPERTI IN
DISCIPLINE UMANISTICHE, SCIENTIFICHE E TECNICHE,
ECCO I PROFESSIONISTI CHE CONDUCONO LE
NOSTRE ATTIVITÀ

Orsola Battaggia
Alessandra Bassotto
Claudia Boeche
Silvia Cagnatell
Dario Cestaro
Cns – CoopCulture e Socioculturale
Caterina De March
Alberta Gianquinto
Monica Latini
Franca Lugato
Chiara Muzio
Ilaria Niero
Silvia Piubello
Eros Raffael
Giulia Semenzin
Sestante di Venezia soc. coop.
Elisabetta Turcato
Associazione Merlettaie del Museo del Merletto
di Burano

Oltre ai colleghi responsabili dei musei e curatori delle collezioni si ringraziano in particolare:

Margherita Fusco e Barbara Favaretto del Museo di Storia Naturale 'Giancarlo Ligabue',
Marta Andreetto, operatrice volontaria del Servizio Civile Universale e
Martina Pozzan, tirocinante (Università Cattolica di Milano).

Un ringraziamento particolare alla dottoressa Gabriella Belli.



Fondazione Musei Civici di Venezia
MUVE Education

Ca' Lupelli - Wolf Ferrari
Dorsoduro 3139
30123 VENEZIA

T +39 041 2700370
M +39 3479675905
education@fmcvenezia.it
visitmuve.it/MUVEeducation
facebook.com/MUVEeducation
instagram/muveeducation

