

SCUOLE AL MUSEO

2025/2026



MUVE EDUCATION



PROGRAMMA SCUOLE AL MUSEO 2025/2026

Il programma dell'Ufficio Attività Educative della Fondazione Musei Civici di Venezia **MUVE Education** è rivolto a tutte le scuole di ogni ordine e grado e al corpo docente con un'articolata offerta di attività e momenti di approfondimento, incluse le principali mostre temporanee, da svolgere in museo o in classe.

Le numerose proposte educative, progettate e organizzate nelle sedi **MUVE** e condotte da **educatrici ed educatori museali specializzati**, sono veri e propri strumenti di lavoro per la trasmissione e la condivisione di valori e tematiche importanti grazie a **metodologie e approcci interdisciplinari**, che promuovono la partecipazione, l'interazione e il dialogo.

Il programma 2025-26 si sviluppa secondo i seguenti obiettivi dell'**AGENDA 2030 per lo sviluppo sostenibile**:



Fonte: Agenzia per la Coesione Territoriale - Ministero per gli affari europei, il Sud, le politiche di coesione e il PNRR

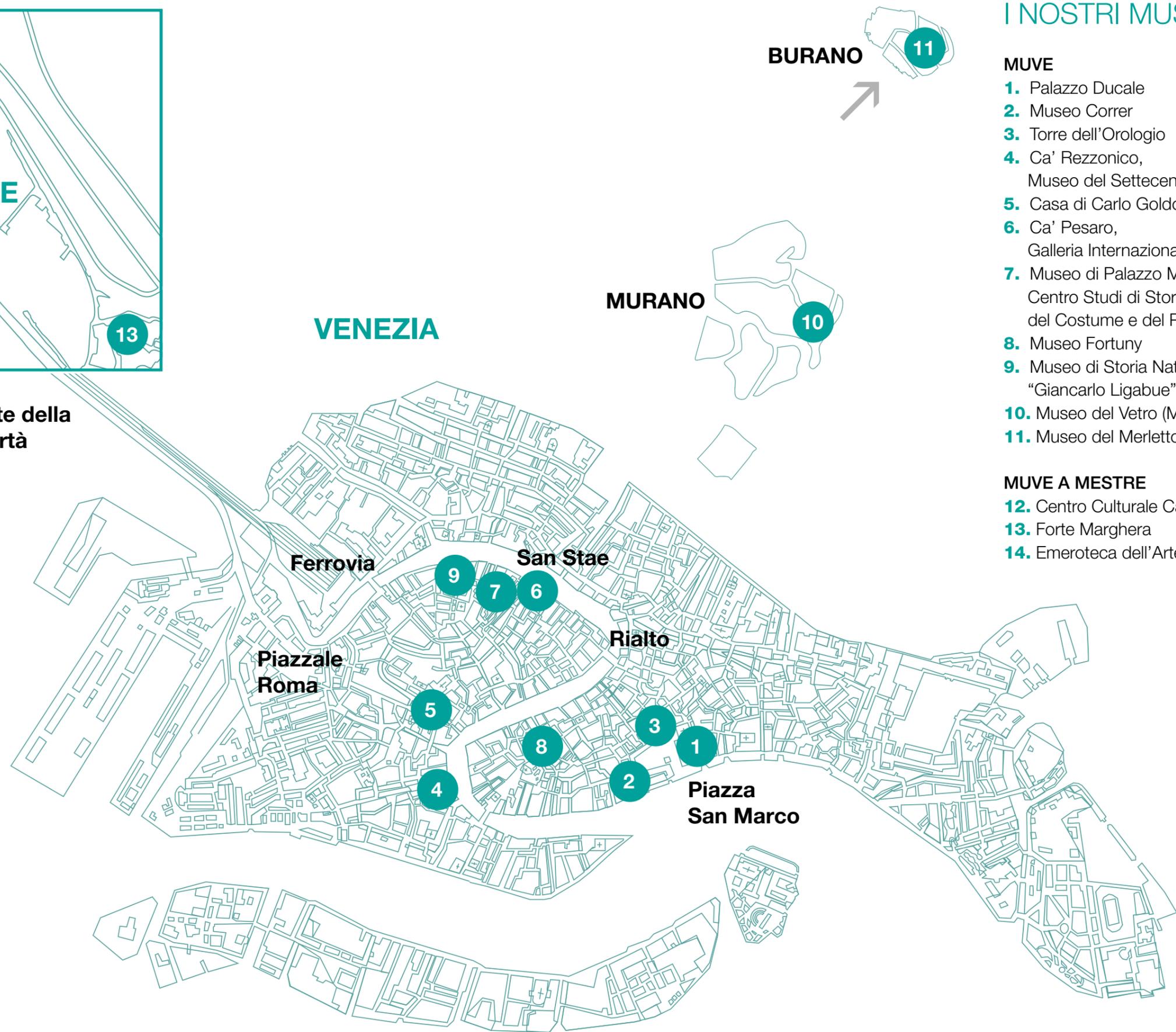
I NOSTRI MUSEI

MUVE

1. Palazzo Ducale
2. Museo Correr
3. Torre dell'Orologio
4. Ca' Rezzonico, Museo del Settecento veneziano
5. Casa di Carlo Goldoni
6. Ca' Pesaro, Galleria Internazionale d'Arte Moderna
7. Museo di Palazzo Mocenigo - Centro Studi di Storia del Tessuto, del Costume e del Profumo
8. Museo Fortuny
9. Museo di Storia Naturale di Venezia "Giancarlo Ligabue"
10. Museo del Vetro (Murano)
11. Museo del Merletto (Burano)

MUVE A MESTRE

12. Centro Culturale Candiani
13. Forte Marghera
14. Emeroteca dell'Arte



SCOPRI LA MAPPA DEI MUSEI
CON TUTTE LE INFO

INDICE GENERALE

1. SCUOLE AL MUSEO

Attività svolte in museo con educatrici ed educatori museali specializzati. Si dividono in:

- **percorsi guidati** proposti con approccio interattivo e materiali che restano a disposizione di studenti, studentesse e insegnanti per sedimentare e integrare anche in classe l'esperienza vissuta;
- **laboratori di sperimentazione pratica** da svolgere in aula didattica o in uno spazio del museo, per un avvicinamento a tecniche o peculiarità artistiche, scientifiche, compositive, difficilmente traducibili con la sola teoria. Prevedono di norma una prima parte propedeutica di visita al museo o alla mostra.

PAGINA 9

2. MUSEO IN CLASSE

Attività svolte dal team di Muve Education direttamente a scuola con laboratori di approfondimento. Si tratta di un modo per coinvolgere il gruppo classe su temi collegati al patrimonio storico-artistico dei musei.

PAGINA 45

3. PROPOSTE INTERCULTURALI E PROGETTI SPECIALI

Attività finalizzate alla fruizione attiva del museo come spazio educativo, con opportunità di incontri e relazioni in chiave interculturale, incluso l'avvicinamento alla lingua e cultura italiana (L2).

PAGINA 49

4. PROPOSTE PER I DOCENTI

Momenti di approfondimento specifici che prevedono incontri, Edu Day, workshop con particolari tematiche trattate.

PAGINA 55

5. IDEE CREATIVE E VIRTUAL TOUR

Raccolta di risorse pratiche che include: attività sperimentali, manuali e creative, di approfondimento su argomenti specifici, con semplici tutorial scaricabili gratuitamente su www.visitmuve.it > [Idee creative](#).

La sezione Virtual Tour invita a scoprire, da remoto, sedi, percorsi e collezioni dei musei: www.visitmuve.it > [Virtual Tour](#)

PAGINA 59

> MODALITA' DI PRENOTAZIONE

PAGINA 61

> COSTI ATTIVITA' EDUCATIVE

PAGINA 63

> COME ACCEDERE ALLE SEDI

PAGINA 64

LEGENDA FASCE SCOLASTICHE

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

1. SCUOLE AL MUSEO

PERCORSI GUIDATI E LABORATORI PER MOSTRE TEMPORANEE

Sono di seguito elencate le attività ideate per alcune delle **MOSTRE IN PROGRAMMA** nell'anno scolastico 2025-26:

Munch e la rivoluzione espressionista pagina 10

 Mestre, Centro Culturale Candiani
 29 ottobre 2025 – 1 marzo 2026

Gastone Novelli (1925 - 1968) pagina 12

 Venezia, Ca' Pesaro, Galleria Internazionale d'Arte Moderna
 31 ottobre 2025 - 22 febbraio 2026

ANTICIPAZIONI 2026

Etruschi e Veneti
Acque, culti e santuari pagina 13

 Venezia, Palazzo Ducale
 marzo - settembre 2026

PERCORSI GUIDATI E LABORATORI NEI MUSEI

Palazzo Ducale pagina 14

Museo Correr pagina 19

Ca' Rezzonico, Museo del Settecento veneziano pagina 21

Casa di Carlo Goldoni pagina 24

Ca' Pesaro, Galleria Internazionale d'Arte Moderna pagina 26

Museo di Palazzo Mocenigo pagina 30

Centro Studi di Storia del Tessuto, del Costume e del Profumo pagina 33

Museo Fortuny pagina 34

Museo di Storia Naturale di Venezia "Giancarlo Ligabue" pagina 40

Museo del Vetro pagina 42

Museo del Merletto pagina 42



PERCORSI GUIDATI E LABORATORI PER MOSTRE TEMPORANEE

Munch e la rivoluzione espressionista

-  Mestre, Centro Culturale Candiani
Spazi espositivi III piano
-  29 ottobre 2025 – 1 marzo 2026
A cura di Elisabetta Barisoni

PERCORSI GUIDATI

MUNCH E LA RIVOLUZIONE ESPRESSIONISTA

Prosegue con un nuovo progetto dedicato al maestro norvegese Edvard Munch e ai protagonisti della rivoluzione espressionista l'attività espositiva MUVE al Centro Culturale Candiani. Attraverso un'ottantina tra dipinti e incisioni, alcuni provenienti da importanti prestiti tra cui la Pinacoteca Nazionale di Bologna, il Belvedere di Vienna, il Prins Eugens Waldemarsudde di Stoccolma, s'indaga la produzione del principale esponente della Secessione di Berlino, autore di capolavori dell'espressionismo nordico tra '800 e '900, insieme agli artisti che esplorano la figura umana.

Il percorso dà conto della carica travolgente dell'arte di Munch lungo il XX secolo sia in ambito tedesco e scandinavo, giunta a Ca' Pesaro con le acquisizioni dalle Biennali, sia nella grande stagione della Repubblica di Weimar, tra le due guerre. L'urlo espressionista si ritrova nelle "maschere" di James Ensor, nelle impietose incisioni di Max Beckmann, di cui il museo conserva un eccezionale nucleo, in quelle di Alberto Martini e Max Klinger, che scavano forme e figure umane, proseguendo nelle opere di denuncia di Renato Guttuso e al racconto degli orrori della guerra, fino ai conflitti recenti ripresi nelle monumentali figure di Marina Abramovic, Shirin Neshat e nei teschi di Mike Nelson e Brad Kalhamer.

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h 15 min					



Edvard Munch, **Chiaro di luna**, 1895, puntasecca acquatinta - Venezia, Ca' Pesaro, Galleria Internazionale d'Arte Moderna

LABORATORI

FACCIA A FACCIA CON LE EMOZIONI

Che cos'è un'emozione? Come la possiamo rappresentare?

Il pittore Munch scriveva nei suoi appunti: "Tutti noi vediamo con occhi diversi in momenti diversi: al mattino non vediamo allo stesso modo che alla sera. Il modo di vedere dipende anche dallo stato d'animo e per questo che un soggetto può essere visto in svariati modi ed è ciò che rende l'arte interessante".

L'attività inizia con una visita alla ricerca di sguardi, espressioni e stati d'animo dei personaggi ritratti in mostra. In laboratorio, con materiali di uso comune, si realizza una matrice ad incavo e si sperimenta la tecnica della stampa ad incisione per rappresentare le proprie emozioni.

TARGET	scuola dell'infanzia (medi e grandi) e primaria	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

SGUARDI ESPRESSIONISTI

Dopo la visita ad alcune opere selezionate in mostra, con particolare attenzione a quelle a stampa eseguite dal maestro norvegese e da altri importanti artisti della rivoluzione espressionista, si prosegue in laboratorio. Qui, a partire dalla realizzazione di un bozzetto su carta del proprio autoritratto o del ritratto di un amico o di un'amica, il gruppo classe viene coinvolto in un'attività pratica con la creazione di una matrice a rilievo da cui potrà ottenere riproduzioni assimilabili alla xilografia.

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					



Edvard Munch, **La vanità**, 1899, litografia - Venezia, Ca' Pesaro, Galleria Internazionale d'Arte Moderna

Gastone Novelli (1925 - 1968)

-  Venezia, Ca' Pesaro, Galleria Internazionale d'Arte Moderna
Spazi espositivi II piano
-  31 ottobre 2025 - 22 febbraio 2026
A cura di Elisabetta Barisoni, Paola Bonani
Con la collaborazione dell'Archivio Gastone Novelli, Roma

PERCORSI GUIDATI

GASTONE NOVELLI (1925 - 1968)

La mostra rende omaggio, a cento anni dalla nascita, a uno dei maggiori protagonisti della pittura italiana del secondo dopoguerra, Gastone Novelli (Vienna, 1925 - Milano, 1968), esponente dell'informale, presentando le opere più significative della sua produzione provenienti da collezioni pubbliche e private italiane, tra cui quelle donate a Ca' Pesaro dall'Archivio Gastone Novelli.

Il percorso guidato segue le diverse fasi della ricerca dell'artista: gli esordi concretisti degli anni brasiliani, le suggestioni gestuali e segniche degli anni de "L'Esperienza Moderna", rivista fondata con il pittore Achille Perilli, che riunì a fine anni '50 alcuni dei maggiori artisti italiani e stranieri; la maturazione a inizio anni '60 della sua personale poetica in cui immagini e parole svelano la natura ambigua del linguaggio, fino a fine decennio, quando parola e azione tornano ad avere un più esplicito significato etico e politico.

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h 30 min					



Gastone Novelli, **Per ricordare la vita**, 1959, tecnica mista e collage su tela - Roma, Collezione Ivan Novelli

Etruschi e Veneti Acque, culti e santuari

-  Venezia, Palazzo Ducale
Appartamento del Doge
-  marzo - settembre 2026

PERCORSI GUIDATI

ANTICIPAZIONI 2026

ACQUE SACRE TRA ETRUSCHI E VENETI

La mostra ha l'obiettivo di focalizzare l'attenzione sull'antico popolo degli Etruschi, vissuto tra il IX e il I secolo a.C. in Italia tra il mar Tirreno e l'Adriatico, indagandone usi e costumi, lingua e importanza storica, partendo dal recente fondamentale ritrovamento archeologico del Santuario di San Casciano ai Bagni, presso Siena (2022) - considerato il più importante in Italia dopo i Bronzi di Riace - e sul nucleo di bronzi in esso straordinariamente conservati databili tra i secoli II a.C. e I d.C., cui si affiancano iscrizioni che permettono ulteriori approfondimenti della lingua etrusca. L'esposizione sarà suddivisa in sezioni tematiche esponendo opere provenienti dai porti tirrenici di Vulci e Pyrgi, insieme ad altri significativi manufatti votivi etruschi provenienti anche dalla Fondazione Luigi Rovati di Milano (che conta oltre 3000 pezzi etruschi tra vasi, statue votive, opere di oreficeria e bronzi), proponendo in modo totalmente inedito e sorprendente un dialogo con i principali santuari veneti di età pre-romana e i loro materiali votivi, provenienti principalmente dal Santuario di Altino - città "madre" di Venezia - frequentato da mercanti etruschi, dal Santuario di Este, dedicato a Reitia, la dea del fiume, da quelli di San Pietro in Montagnon (Montegrotto Terme, Padova) e di Lagole (Calalzo di Cadore, Belluno). Qui verrà approfondita in modo particolare la tematica del culto delle acque salutare - mare, fiume, lago, sorgente - cruciale sia per la civiltà etrusca che per quella dei veneti antichi.

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h 30 min					

Ulteriori proposte educative per la mostra saranno sviluppate in linea con l'Obiettivo 6 dell'Agenda 2030, con un focus specifico sul tema dell'acqua e sull'importanza della sua gestione sostenibile. Verranno rese note con apposita comunicazione.

PERCORSI GUIDATI E LABORATORI NEI MUSEI

PALAZZO DUCALE

PERCORSI GUIDATI

CACCIA AL LEONE

Chi, se non il leone, simbolo di Venezia, può guidare i ragazzi e le ragazze 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 e la progressiva "cattura" di elementi da ricomporre in una divertente sorpresa finale da portarsi via. Il percorso parte dal cortile e include la visita agli ambienti più importanti del palazzo, tra cui le Sale Istituzionali e l'Armeria, ad esclusione delle Prigioni.

TARGET	scuola dell'infanzia (grandi) e scuola primaria	I	P	S1	S2	U
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 fa da filo conduttore a un percorso guidato, supportato da un activity book, che si snoda nei luoghi più significativi dell'edificio: dal cortile alle Sale Istituzionali - tra cui quelle del Senato, del Maggior Consiglio e dello Scrutinio - fino al Ponte dei Sospiri e alle Prigioni Nuove.

Lo scopo è scoprire i numerosi indizi che portano alla luce un'intricata vicenda avvenuta ai tempi del dogado di Francesco Foscari, a metà del Quattrocento.

TARGET	scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I grado (classe I e II)	I	P	S1	S2	U
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 nei secoli. Per meglio comprendere gli aspetti fondamentali del palazzo - dalla struttura architettonica 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 - l’itinerario viene supportato da materiali educativi per illustrare significati, simboli e dinamiche delle diverse istituzioni della Repubblica di Venezia, la funzione fondamentale della giustizia e lo splendore della rappresentazione pubblica. Il percorso prevede anche una breve visita al Ponte dei Sospiri e alle Prigioni nuove.

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

LABORATORI

UN PALAZZO IN 3D

Modulabile per diverse fasce scolastiche il 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 aula didattica le ragazze e i ragazzi, partendo da un “esplosivo” in cartoncino, realizzano un vero modello in 3D del palazzo da portare a casa.

>> La classe è invitata a portare con sé un sacchetto o una scatola per riporre i lavori finiti da portare via.

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, consente alla classe di continuare la parte pratica e di consolidamento a scuola. In collaborazione con Formacultura.

TARGET	scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h 30min (2h in versione toolkit)					



PALAZZO DUCALE e MUSEO CORRER

PERCORSI GUIDATI COMBINATI

DAI DOGI AGLI IMPERATORI

Un unico itinerario conduce alla scoperta di alcuni tra i più importanti edifici di Piazza San Marco e di Venezia: Palazzo Ducale, cuore della Serenissima e l'ottocentesco Palazzo Reale, in cui ha sede il Museo Correr, situato tra l'Ala Napoleonica e le Procuratie Nuove. La visita consente di osservare i fasti e gli splendori di un tempo, ma anche i segni visibili di un articolato e drammatico percorso storico che, dalla Repubblica di Venezia, conduce al dominio napoleonico e poi a quello asburgico, pur nella permanenza di un'identità e di una qualità artistica essenzialmente italiane. La visita include il passaggio nelle stanze reali dell'Imperatrice Elisabetta ("Sissi") e nelle sale Canoviane del Museo Correr.

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h 30min					



MUSEO CORRER

PERCORSI GUIDATI

DETECTIVE DELL'ARTE

La Quadreria del Museo Correr - una tra le più ricche e importanti collezioni di pittura veneziana dalle origini al primo Cinquecento, che annovera opere di Lorenzo Veneziano, dei Bellini, Carpaccio, Cosmè Tura, Antonello da Messina, Lorenzo Lotto, proposte in un suggestivo allestimento di Carlo Scarpa - diventa un vero e proprio "terreno di gioco". Qui, con l'aiuto di un 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 (dalla classe II)	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h 30min					

MUSEO CORRER: UN MUSEO DAI MILLE VOLTI

Uno speciale percorso tematico consente di scoprire tesori e curiosità delle collezioni da cui sono nati i Musei Civici Veneziani. Partendo dalle sale neoclassiche, con le importanti opere di Antonio Canova, l'itinerario si focalizza - anche grazie a particolari supporti educativi - sulle preziose raccolte storiche inerenti le istituzioni della Repubblica di Venezia, le vicende urbanistiche, la potenza navale, economica, militare e la vita quotidiana della città nei secoli della sua grandezza e indipendenza politica, giungendo fino alla Quadreria, dove prende vita una rassegna ricca e suggestiva della pittura veneziana fino al primo Cinquecento.

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

LABORATORI

I SEGRETI DEL “LEGADOR DA LIBRI”

Al Museo Correr è stata ricostruita l’antica libreria Pisani a San Vidal, oggi sede del Conservatorio Musicale di Venezia, che all’interno delle vetrine espone una ricca selezione di oggetti provenienti dal “fondo Correr”. La visita prosegue nella sala dedicata alle Arti veneziane, con esemplari miniati di “Mariegole”, gli statuti che regolavano l’attività professionale delle corporazioni di mestiere della città. Infine, in laboratorio si crea un fascicolo la cui copertina viene decorata ispirandosi ai preziosi volumi esposti.

TARGET	scuola primaria (II ciclo)	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h 30min					

LA “MISSIONE IMPOSSIBILE” DI JACOPO DE’ BARBARI

La “Veduta di Venezia a volo d’uccello” di Jacopo de’ Barbari, datata 1500, con le sue matrici originali in legno di pero, è uno dei più celebri tesori del Museo Correr, per la qualità e l’imponenza di rilevazioni, misurazioni, proiezioni, disegno, incisione. Riprodotti meticolosamente vi si distinguono con nitidezza edifici, canali, ponti, campi e campielli che ne fanno un’eccezionale testimonianza visiva della Venezia del tempo. Il laboratorio, modulabile per diversi livelli di approfondimento, consente non solo di osservarne da vicino gli strepitosi dettagli, ma anche di scoprire e in parte sperimentare i segreti di questa straordinaria impresa, le tecniche prospettiche, i significati ideali.

TARGET	scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I e II grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					



CA’ REZZONICO MUSEO DEL SETTECENTO VENEZIANO

PERCORSI GUIDATI

VENEZIA NEL SETTECENTO

A Ca’ Rezzonico, nella più ricca delle dimore, il Settecento veneziano e la sua aristocrazia si raccontano attraverso miti e allegorie. Un “mondo nuovo” però si sta già affacciando, rappresentando la realtà come appare. Il percorso tematico inizia al piano terra, nello spazio ‘700 - MUVE FOR ALL, con l’osservazione del modellino in 3D dell’edificio, cui si affiancano materiali e supporti educativi, per “immergersi” nella “grande bellezza” della pittura, quella dei Tiepolo e del Longhi, nell’abilità di scultori ed ebanisti, come il Brustolon, o nella preziosità di suppellettili e porcellane. L’itinerario è inoltre un’occasione per riflettere sull’importanza cruciale del Secolo dei Lumi e sui modi diversi di rappresentarlo, per comprenderlo, anche in chiave interdisciplinare.

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h 30min					



LABORATORI

UN VENTAGLIO DAL FAVOLOSO ORIENTE

Drago, rinoceronte, cane, cammello, ma anche pagode e fiori di loto... quali storie, simbologie e curiosità possono raccontare questi soggetti del favoloso Oriente? L'attività prevede una prima parte "a caccia" di queste rappresentazioni in museo, proseguendo poi in aula didattica con la decorazione di un ventaglio ispirato a quanto visto poco prima, utilizzando stencil e tantissimi colori.

TARGET	scuola dell'infanzia (dai piccoli) e scuola primaria	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

VENEZIA FACILMENTE

Un taccuino di indovinelli sarà la mappa per vivere una sorta di caccia al tesoro itinerante tra le sale di Ca' Rezzonico, alla scoperta degli elementi-simbolo di Venezia nascosti tra arredi, dipinti e spazi del museo. Questa divertente attività inclusiva, che prevede materiali con testi Easy-to-read e in Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA), si concluderà in laboratorio con la realizzazione di un lapbook dedicato alla città più bella del mondo, arricchito anche da buone pratiche per diventare visitatori più consapevoli e rispettosi dell'ambiente, delle bellezze artistiche e delle tradizioni di Venezia.

Disponibile anche in versione Muve Toolkit: al termine della visita un kit contenente istruzioni e materiali vari consente la realizzazione in classe di un lapbook individuale dedicato alla città più bella del mondo, arricchito anche da buone pratiche per diventare visitatori più consapevoli e rispettosi dell'ambiente, delle bellezze artistiche e delle tradizioni di Venezia.

TARGET	scuola primaria (dalla classe II), scuola secondaria I grado (solo classe I)	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h (1h 30min in versione toolkit)					



L'AFFRESCO

Dopo aver ammirato in museo le sale superbamente decorate dai grandi frescanti del Settecento, come Giambattista e Giandomenico Tiepolo, Giambattista Crosato, Girolamo Mengozzi Colonna, Jacopo Guarana, l'attività prosegue in laboratorio, dove le ragazze e i ragazzi vengono "iniziati" ai misteri della pittura murale, a partire da materiali e strumenti, fino a eseguire loro stessi una vera e propria pittura a calce da portarsi via.

TARGET	scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I e II grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h 30min					

VENEZIA COME FUNZIONA?

Chi la vede per la prima volta o chi ci ritorna certamente si chiede 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 dà risposta attraverso un percorso speciale che prevede punti di osservazione privilegiati: partendo dal museo si arriva nel vicino Campo San Barnaba per osservare la sua vera da pozzo, poi si rientra a Ca' Rezzonico attraverso l'ingresso acqueo sul Canal Grande per esplorarlo alla ricerca di tutte le risposte! Ogni esperienza è poi documentata e sintetizzata in laboratorio, dove le ragazze e i ragazzi compongono un tabellone speciale per consolidare le nozioni apprese.

Disponibile anche in versione Muve Toolkit: al termine della visita un kit contenente un tabellone individuale materiali vari e istruzioni per un gioco finale, consente di continuare il lavoro di consolidamento in classe.

TARGET	scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I e II grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h (1h 30min in versione toolkit)					





CASA DI CARLO GOLDONI

PERCORSI GUIDATI

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 sostituisce le maschere della Commedia dell'Arte per raccontare la vita reale, completandosi con il prezioso teatrino delle marionette presente in museo.

A supporto dell'esperienza è disponibile un booklet di accompagnamento alla visita sul sito del museo:

<https://carlogoldoni.visitmuve.it/> nella sezione Museo > Percorsi e collezioni

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h					

LABORATORI

MARIONETTE IN GIOCO

Ispirandosi al teatrino delle marionette esposto in museo ogni partecipante viene guidato a costruire individualmente, con sagome preformate di cartone, una marionetta personalizzata da "vestire" e animare. Per approfondire la figura del famoso commediografo veneziano e quella della sua casa-museo, viene inoltre distribuito un "canovaccio" grafico-visivo con immagini e parole chiave.

TARGET	scuola dell'infanzia (medi e grandi), scuola primaria	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h 30min					

CASA DI CARLO GOLDONI e CA' REZZONICO

PERCORSI GUIDATI COMBINATI

CARLO GOLDONI E PIETRO LONGHI: DUE TESTIMONI DEL LORO TEMPO

Questo itinerario ha inizio 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, dove si 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 di cogliere con freschezza e ironia elementi fondamentali di un'epoca cruciale.

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h 30min					





CA' PESARO GALLERIA INTERNAZIONALE D'ARTE MODERNA

PERCORSI GUIDATI

PERCORSI NEL NOVECENTO

Un itinerario di grande impatto tra i capolavori della Galleria Internazionale d'Arte Moderna consente evocazioni, confronti e relazioni tra le molteplici tendenze dell'arte del XX secolo. L'andamento cronologico-tematico dell'esposizione, che presenta, tra gli altri, artisti del calibro di Rodin, Klimt, Medardo Rosso, Wildt, Martini, Gino Rossi, Morandi, Casorati, Chagall, oltre a una selezione di esponenti di Arte Povera, Minimal e Concettuale, evidenzia l'incessante processo di sperimentazione e rinnovamento alla base del fare artistico del "Secolo breve". La connessione tra l'arte e le grandi trasformazioni della vita del '900, anche grazie all'utilizzo di particolari ausili educativi a supporto della visita, fornisce inoltre lo spunto per molteplici opportunità di approfondimento e di collegamento interdisciplinare.

>> Il layout espositivo può subire variazioni in occasione di prestiti di opere per esposizioni organizzate in altre sedi o per aggiornamenti dell'allestimento del museo.

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h 30min					



LABORATORI

TRAS-FORMA CON MUSICA E COLORI

L'osservazione diretta di "Zig Zag bianchi", capolavoro di Wassily Kandinsky esposto in museo, fornisce un punto di partenza privilegiato per un laboratorio attivo nel quale le bambine e i bambini, dopo aver familiarizzato con sagome geometriche, linee e colori, possono cimentarsi in una vera e propria performance artistica "collettiva" in cui le singole forme, trasferite nello spazio di un lungo foglio bianco, diventano 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	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

LA "MIA" GALLERIA D'ARTE

L'attività prevede una visita interattiva e selezionata ad alcuni capolavori esposti a Ca' Pesaro, Galleria Internazionale d'Arte Moderna, tra cui "I borghesi di Calais" di Rodin, "Giuditta II" di Klimt e "Le signorine di Casorati" (o altre opere), per scoprirne con "nuovi occhi" bellezza e dettagli.

Il percorso si svolge secondo la modalità dello "storytelling", prevedendo anche l'utilizzo del corpo per vivere l'esperienza in museo a 360 gradi e alterna momenti di osservazione e analisi su opere e artisti per sviluppare le capacità critiche e le competenze necessarie all'attività in laboratorio. Qui le alunne e gli alunni si possono cimentare nel difficile ma intrigante mestiere del museologo, riallestendo a piacimento le opere del museo in un diorama che ricrea una galleria d'arte in 3D.

Disponibile anche in versione Mue Toolkit: al termine della visita, con un kit di istruzioni, template, schede di opere e altri materiali, le alunne e gli alunni si cimentano in classe nel mestiere del museologo riallestendo le opere del museo e ricreando una galleria d'arte in 3D.

>> Il layout espositivo può subire variazioni a causa di prestiti di opere per esposizioni organizzate in altre sedi o per aggiornamenti dell'allestimento del museo.

TARGET	scuola dell'infanzia (grandi), scuola primaria, scuola secondaria I grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h (1h 30min in versione toolkit)					

UN AUTORITRATTO AD ACQUERELLO

Dopo una visita selezionata al museo, che consente di rilevare in alcune opere gli elementi costitutivi dei volti, l'importanza delle loro proporzioni, ma anche la resa dei diversi stati emotivi, il linguaggio dei gesti e della postura, in laboratorio viene sperimentata la tecnica dell'acquerello. Attraverso il proprio riflesso nello specchio ogni partecipante creerà il proprio autoritratto da portare a casa.

TARGET	scuola infanzia (medi e grandi), scuola primaria, scuola secondaria I e II grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

FACCE DI CRETA

La scultura è uno dei punti di forza della collezione capesarina: opere monumentali come "I Borghesi di Calais" di Rodin o le intense cere di Medardo Rosso o, ancora, i marmi perfetti ed espressivi di Wildt, offrono un formidabile impatto con quest'arte, anche per i più giovani. Dopo un percorso mirato in museo il gruppo classe, in laboratorio, è guidato a plasmare con la creta una propria scultura: un volto, un autoritratto o un soggetto ispirato all'esperienza appena vissuta.

>> La classe è invitata a portare con sé un sacchetto o una scatola per riporre i lavori finiti da portare via.

TARGET	scuola primaria (dalla classe II), scuola secondaria I e II grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					



ATTIVITA' CLIL – Inglese LOOKING FOR THE RIGHT WORDS AT CA' PESARO AS AN OPPORTUNITY FOR LANGUAGE PRACTISE

Diversamente modulate per la scuola secondaria di primo e secondo grado le attività CLIL in lingua inglese (LS) si svolgono in forma di conversazioni interattive che, con l'aiuto di materiali di supporto che poi restano a ogni partecipante, hanno per oggetto le opere, gli spazi, le impressioni e le emozioni che essi generano.

TARGET	scuola secondaria I (solo classe III) e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					





MUSEO DI PALAZZO MOCENIGO

CENTRO STUDI DI STORIA DEL TESSUTO, DEL COSTUME E DEL PROFUMO

PERCORSI GUIDATI

VIAGGIO IN UNA DIMORA DEL SETTECENTO

Nell'antica dimora di San Stae un percorso tematico, attraverso gli eleganti ambienti nobiliari con gli originali affreschi settecenteschi, gli arredi, i mobili e i dipinti esposti, narra le vicende della famiglia patrizia Mocenigo. Con il supporto di materiali educativi il gruppo classe viene condotto nell'affascinante atmosfera di una vera e propria "casa-museo". Una selezione di originali tessuti e abiti provenienti a rotazione dal Centro Studi di Storia del Tessuto e del Costume insieme alla suggestiva sezione del profumo documentano il gusto di un'epoca e l'evolversi della moda a Venezia, quando la città lagunare era un importante centro per la manifattura tessile e le produzioni cosmetiche e speciali.

>> Il layout espositivo può subire variazioni in occasione di prestiti di opere per esposizioni organizzate in altre sedi o per aggiornamenti dell'allestimento del museo.

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h 30min					



PERCORSI SPECIALI

BACKSTAGE: TESORI NASCOSTI DI MODA E COSTUME

Un insolito percorso conduce dalle sale espositive del museo, dove sono esposti abiti, tessuti, arredi e opere del Settecento, fino ai ricchissimi depositi al secondo piano, in spazi normalmente non accessibili al pubblico, che conservano i più rari, delicati e preziosi manufatti tessili della collezione. Qui si possono ammirare i cinquecenteschi "calcagnini", le calzature ad altissime zeppe amate da nobildonne e cortigiane, gli abiti femminili e maschili della Venezia del Settecento, come il famoso "Andrienne", l'abito per eccellenza delle donne veneziane dell'epoca o le "Marsine" e "Sottomarsine" indossate dagli uomini, insieme ad alcuni accessori come la "Bauta", le calze e le borsette. Un'esperienza unica e suggestiva che consente anche di comprendere come funziona un museo "dietro le quinte".

>> Per ragioni di sicurezza l'accesso ai depositi è possibile solo a un numero limitato di persone. La classe viene divisa in due gruppi che si alternano nella visita a museo e depositi.

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

LABORATORI

CACCIA AL PROFUMO

Dopo la visita agli spazi dedicati al profumo e alla sua storia, alle materie prime e alle tecniche di produzione, viene proposta un'attività plurisensoriale. Mediante l'utilizzo di speciali supporti didattici le bimbe e i bimbi vengono coinvolti in un gioco a squadre in cui possono 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 avvicinano 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 (solo classe I)	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h 30min					

GIRA-MODA A PALAZZO MOCENIGO

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

Disponibile anche in versione Muve Toolkit: dopo la visita in museo il viaggio di conoscenza può proseguire in classe con un kit comprendente paper dolls da colorare, ritagliare e vestire, ispirandosi al video sulla vestizione donna/uomo nella sezione “Idee creative” del sito

<https://www.visitmuve.it/it/idee-creative/> > Giochiamo con la moda - Con gli abiti del Settecento di Palazzo Mocenigo

TARGET	scuola primaria (dalla classe II), scuola secondaria I grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h (1h 30min in versione toolkit)					

IL PROFUMO SVELATO

L'attività inizia in museo, dove viene ripercorsa la storia del profumo in un viaggio tra culture e aree geografiche diverse. Individuate e annusate alcune delle materie prime più importanti presenti nelle sale dedicate, è poi possibile approfondire in laboratorio la classificazione delle basi da cui tutti i profumi derivano e introdurre il concetto di “piramide olfattiva”. Segue un'esercitazione pratica utilizzando essenze, preparati e strumenti per imparare a comporre un profumo personalizzato da portare via con sé.
>> L'attività è disponibile anche in LIS.

TARGET	scuola primaria (dalla classe II), scuola secondaria I e II grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					



MUSEO FORTUNY

PERCORSI GUIDATI

NELLA CASA-ATELIER DI MARIANO FORTUNY

Uno speciale itinerario, supportato da materiali educativi, conduce alla scoperta del genio laborioso di Mariano Fortuny y Madrazo (1871 - 1949) e della sua “musa” Henriette Nigrin. Nella suggestiva dimora-atelier di Palazzo Pesaro degli Orfei si dipanano le vicende artistiche e collezionistiche della famiglia che qui abita dal 1898 al 1965: dalle prime esperienze con la pittura alle copie dei grandi artisti del passato, in dialogo con le opere del padre Mariano Fortuny y Marsal (1838 - 1874), dal ciclo wagneriano alle geniali creazioni negli ambiti della moda (“Delphos” e “Knossos”) e dell'illuminotecnica (la cupola Fortuny), fino al grande ciclo parietale del “Giardino d'Inverno”, con il modello del Teatro delle Feste. Al secondo piano alcuni focus danno conto delle attività in diversi campi - incisione, stampa su tessuto, fotografia, teatro - inclusa la ricchissima biblioteca privata. Un percorso di grande fascino che testimonia la genialità eclettica di un artista che ha perfettamente incarnato il concetto di “arte totale” caro a Wagner.

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h 30min					

COSTRUISCI IL TUO “FIGURINO” CON MUVE TOOLKIT

Nel suggestivo percorso del Museo Fortuny, tra centinaia di opere di pittura, scultura, stampa su stoffa, tessuti, illuminotecnica, scenografia teatrale e fotografia, si propone una visita focalizzata sulle innovazioni di Mariano e Henriette Nigrin nell'ambito della moda: dai celebri abiti plissettati (“Delphos”, “Knossos”) alla stampa su stoffa. L'esperienza può proseguire in classe grazie a un kit comprendente dei figurini da vestire e colorare come moderni stilisti, ispirandosi alle forme decorative e agli splendidi tessuti e abiti visti in museo.

TARGET	scuola primaria, scuola secondaria I e II grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h 30min					



MUSEO DI STORIA NATURALE DI VENEZIA “GIANCARLO LIGABUE”

PERCORSI GUIDATI

LA NATURA IN MUSEO: STORIE E COLLEZIONI

Visitare il Museo di Storia Naturale di Venezia rappresenta un’esperienza multisensoriale e coinvolgente: in ogni sala è possibile non solo guardare, ma anche toccare, sentire, capire. Il percorso inizia al piano terra, in un’area inclusiva dotata di modelli tattili dedicata al Fontego dei Turchi, uno tra i più caratteristici palazzi veneziani affacciati sul Canal Grande, sede delle collezioni scientifico-naturalistiche da oltre cento anni. Il secondo piano ospita tre sezioni, ognuna delle quali è un “museo nel museo”. Il primo “viaggio” è dedicato alle origini della vita, con fossili di piante e animali e lo scheletro di un dinosauro lungo più di sette metri; segue un percorso sull’evoluzione del collezionismo naturalistico, dagli antichi esploratori ai moderni ricercatori; infine una sezione dinamica e coinvolgente permette di sperimentare le diverse strategie della vita, dal movimento alla nutrizione, nelle loro infinite varianti. Il percorso termina al piano terra dove si può ammirare lo scheletro di una balenottera, lungo più di venti metri, e ascoltare i “canti” dei cetacei.

TARGET	scuola primaria, scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
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”. Le bambine e i bambini si immergono in un mondo sottomarino abitato da spugne, anemoni, stelle marine, molluschi e pesci variopinti. L’esperienza continua in laboratorio dove è possibile scoprire quali tesori nasconde il mare e come trovarli anche tenendo i piedi all’asciutto; si prosegue infine con la pulizia di una conchiglia da portare a casa, vero e proprio “tesoro” dalla città dei pesci, ma anche possibile inizio di una collezione scientifica.

TARGET	scuola dell’infanzia (grandi), scuola primaria (I ciclo)	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

LA STORIA DI OURÀ E RE SARCHI

Assieme al dinosauro “Ourà” e al coccodrillo “Re Sarchi” si intraprende un emozionante viaggio nel tempo per scoprire il segreto che trasforma i viventi in fossili. Attraverso la storia animata di questi due grandi rettili vissuti più di 100 milioni di anni fa, si possono scoprire non solo le loro abitudini di vita ma anche le avventure di chi li ha scoperti. L’esperienza si completa con una valigia piena di attrezzi e strumenti scientifici, giochi interattivi e riproduzioni di fossili, da portare a casa, che permettono ai più piccoli di sperimentare l’affascinante mestiere del paleontologo.

TARGET	scuola dell’infanzia (grandi), scuola primaria (I ciclo)	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					



LA LAGUNA: UN PUZZLE DI AMBIENTI

Lavorando con la sabbia, sullo sfondo azzurro del mare, in laboratorio si sperimenta come i fiumi e le correnti marine hanno modificato la pianura formando la laguna di Venezia. Un grande puzzle consente 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.

>> L'attività si svolge esclusivamente in aula didattica, al termine è possibile effettuare la visita autonoma del museo compatibilmente con il grado di affluenza nelle sale espositive. Per programmare l'accesso contattare il numero 0412700303.

TARGET	scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

DINOSAURI, AMMONITI E ALTRE CREATURE DI PIETRA

Il percorso animato a caccia di fossili inizia dalla sala che racconta la spedizione di Giancarlo Ligabue nel deserto del Ténéré con lo scheletro di un "Ouranosaurus nigeriensis" e i resti del più grande coccodrillo mai esistito e continua camminando sopra le impronte di organismi vissuti milioni di anni fa. In laboratorio è possibile osservare e manipolare originali reperti fossili, modelli, veri attrezzi da paleontologo e provare a ricostruire l'aspetto in vita dell'Ouranosaurus. Infine, con l'aiuto di una corda lunga 70 metri ogni studente e ogni studentessa percepirà il tempo geologico diventando protagonista della lunga storia della vita sulla Terra.

TARGET	scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					



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 il gruppo classe sperimenta 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 reperti anche con l'utilizzo del microscopio.

TARGET	scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

INSIEME PER IL PIANETA BLU

Mare e sviluppo sostenibile: quali relazioni? Come possiamo contribuire?

L'attività prevede "un'immersione" tra le suggestive sale del museo per conoscere gli oceani, le dinamiche che li governano e la loro fondamentale relazione con le terre emerse. Piccoli esperimenti scientifici, giochi interattivi e osservazione di reperti rappresentano l'occasione per riflettere su come ciascuno possa dare il proprio contributo affrontando insieme grandi sfide per la salvaguardia del "Pianeta Blu".

TARGET	scuola secondaria I grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

LAGUNA TRA TERRA E MARE

Il laboratorio mira a 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 determina il variegato mosaico di ambienti lagunari e i relativi popolamenti animali e vegetali che vengono presentati tramite l'osservazione di reperti.

>> L'attività si svolge esclusivamente in aula didattica, al termine è possibile effettuare la visita autonoma del museo compatibilmente con il grado di affluenza nelle sale espositive. Per programmare l'accesso contattare il numero 0412700303.

TARGET	scuola secondaria II grado (biennio)	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

LA BIODIVERSITÀ: DIVERSI MA CONNESSI

Cos'è la biodiversità? Granchio blu e altre specie aliene sono presenze negative o positive per l'ambiente? Perché è importante attribuire un nome univoco agli esseri viventi? E poi, quanto sono importanti le relazioni tra le specie in un ambiente e cosa si può fare personalmente per tutelare la biodiversità? A queste e ad altre domande i ragazzi e le ragazze provano a rispondere durante il laboratorio osservando i reperti del museo, utilizzando i più comuni canali di informazione e sperimentando le metodologie della ricerca scientifica. L'obiettivo è quello di individuare insieme piccole e grandi azioni che si possono fare per conoscere e conservare la biodiversità e procedere verso uno sviluppo sostenibile.

>> L'attività si svolge esclusivamente in aula didattica, al termine è possibile effettuare la visita autonoma del museo compatibilmente con il grado di affluenza nelle sale espositive. Per programmare l'accesso contattare il numero 0412700303.

TARGET	scuola secondaria II grado (biennio)	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

ATTIVITA' CLIL – Inglese EXPLORING THE LAGOON

Percorso in lingua inglese (LS), secondo la metodologia CLIL, 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.

>> Il laboratorio si svolge esclusivamente in aula didattica; al termine è possibile la visita autonoma del museo compatibilmente con il grado di affluenza nelle sale espositive. Per programmare l'accesso contattare il numero 0412700303.

TARGET	scuola secondaria II grado (biennio)	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					



PROGETTI SPECIALI

BIODIVERSITÀ IN LAGUNA DI VENEZIA

Il National Biodiversity Future Center – NBFC è uno dei cinque centri nazionali impegnati nello studio e tutela degli ecosistemi e della biodiversità in Italia. Riunendo il lavoro di istituti di ricerca, enti culturali e imprese, il Centro ha lo scopo di contribuire al raggiungimento degli obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite.

A Venezia l'Istituto CNR-ISMAR, che coordina il progetto Biodiversity Gateway del NBFC, propone un percorso didattico in collaborazione con il Museo di Storia Naturale: l'iniziativa è pensata per introdurre gli studenti e le studentesse al complesso tema della biodiversità, mettendo in evidenza la sua importanza per il mantenimento degli equilibri naturali e i principali fattori che oggi la minacciano, con particolare attenzione agli ecosistemi della Laguna di Venezia.

Il percorso, articolato in tre fasi, si rivolge alla scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado (biennio), con attività e contenuti modulati in base all'età. La prima fase prevede un'uscita in laguna a bordo di un'imbarcazione ecosostenibile durante la quale si svolgeranno attività di osservazione, rilevamento e raccolta di campioni da analizzare presso la sede del Biodiversity Gateway. Seguiranno un laboratorio didattico presso il museo e un incontro conclusivo in classe per rielaborare le esperienze vissute e approfondire i concetti appresi.

>> Il percorso è gratuito fino a esaurimento dei posti disponibili.

Per adesioni e maggiori informazioni:

<https://www.ismar.cnr.it/cosa-facciamo/percorsi-per-studenti/>



TARGET	scuola primaria, scuola secondaria I e II grado (biennio)	I	P	S1	S2	U
DURATA	3 incontri					





MUSEO DEL VETRO A MURANO

PERCORSI GUIDATI

STORIE D'ARTE, DI SABBIA, DI FUOCO

Mille anni di arte vetraria vengono raccontati in un itinerario guidato lungo le sale del museo nel quale trovano spazio opere leggendarie e note in tutto il mondo, come la "Coppa Barovier", che hanno espresso nei secoli e anche oggi la perizia tecnica dei maestri e la creatività di artisti e designer, ai quali il vetro offre un'immensa gamma di stimoli e potenzialità.

La visita, modulabile per vari target scolastici, è accompagnata da materiali educativi pensati per supportare l'esperienza in modo attivo e coinvolgente.

TARGET	scuola dell'infanzia (medi e grandi), scuola primaria, scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h 30min					

MUSEO DEL VETRO e FORNACE ABATE ZANETTI

PERCORSI GUIDATI COMBINATI

STORIE D'ARTE, DI SABBIA, DI FUOCO (CON FORNACE)

Alla stessa attività descritta nella proposta precedente, che prevede un itinerario guidato in museo, si aggiunge, con un piccolo aumento del prezzo, la possibilità di visitare la fornace della Scuola del Vetro Abate Zanetti, dove ha luogo una dimostrazione a cura di un maestro vetraio.

TARGET	scuola dell'infanzia (medi e grandi), scuola primaria, scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

PERCORSI SPECIALI

IL MESTIERE DEL MAESTRO VETRAIO

Chi è il maestro vetraio? Cosa fa? Dove svolge la sua attività e quali strumenti usa?

A queste e a molte altre curiosità risponde questo percorso di conoscenza immersiva dedicato a un mestiere tanto antico ma anche molto attuale, simbolo di venezianità.

Grazie alla loro grande abilità e fantasia i maestri vetrai sono riusciti nel tempo a inventare nuove tecniche di lavorazione e a perfezionare quelle esistenti, rendendo il vetro artistico di Murano celebre in tutto il mondo. Oggi essi sono considerati dei veri e propri artisti, capaci di modellare il vetro incandescente con sapiente perizia tecnica per realizzare raffinati manufatti. Tutto ciò verrà sperimentato durante l'attività proposta presso la Scuola del Vetro Abate Zanetti, in collaborazione con l'Istituto Scolastico Superiore Abate Zanetti, tecnico tecnologico indirizzo grafica e comunicazione con potenziamento dell'offerta formativa in arte del vetro". Partendo con un'attività di sperimentazione grafica che consentirà di elaborare forme di espressione creativa utilizzando la tecnologia e stimolando l'interesse per il design e le arti visive in modo pratico e moderno, si potranno poi "testare con mano" gli strumenti tradizionali e le fasi di lavorazione di un vaso "a fazzoletto" prima di vederlo realizzare dal vivo. Nel successivo laboratorio del lume si apprenderanno i rudimenti della tecnica assistendo alla realizzazione di una perla liscia o zigrinata. L'esperienza si concluderà al Museo del Vetro dove si avrà l'opportunità di ammirare i capolavori realizzati dai maestri vetrai nel corso dei secoli.

La proposta rientra tra le iniziative di orientamento finalizzate a supportare studentesse e studenti nella scelta consapevole della scuola secondaria di secondo grado.

>> L'attività, rivolta preferibilmente alle alunne e agli alunni del III anno delle scuole secondarie di I grado della Regione Veneto, è gratuita per le prime 10 classi (max due per istituto) che aderiscono tra ottobre 2025 e gennaio 2026. Per info e iscrizioni scrivere a education@fmcvenezia.it.

TARGET	scuola secondaria I grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h 30min					





MUSEO DEL MERLETTO A BURANO

PERCORSI GUIDATI

MERLETTI E MERLETTAIE

Oltre alla ricca esposizione di pregiati 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 – spesso presenti in sede – sono vivace e abilissima testimonianza. L'attività è supportata da materiali educativi pensati per facilitare la comprensione e stimolare l'osservazione attiva da parte delle studentesse e degli studenti.

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h					

LABORATORI

TUTTI I NODI VENGONO AL PETTINE!

Alla base dell'arte del merletto ci sono nodi e intrecci: quali sono le differenze tra loro? Dopo la visita al museo, che custodisce rari e preziosi esemplari di merletti lagunari, segue un divertente gioco di riconoscimento con riproduzioni di nidi d'uccello, lacci di scarpe, cappelli e sedie di vimini, nodi marinari e altro ancora, con cui si impara a riconoscere queste differenze. E' poi possibile mettere alla prova le proprie abilità attraverso un'esercitazione pratica di un intreccio con ago e filo di lana.

TARGET	scuola dell'infanzia (medi e grandi), scuola primaria	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h 30min					

PERCORSI SPECIALI

CREO IL "MIO" MERLETTO!

L'attività offre la possibilità di visitare in esclusiva il Museo del Merletto nel suo consueto giorno di chiusura al pubblico, il lunedì, fornendo inoltre, grazie alla disponibilità delle maestre merlettaie presenti in sede, un primo approccio a quest'arte antica candidata a Patrimonio Culturale Immateriale dell'Umanità (Unesco). Dopo una visita ai capolavori esposti la classe, suddivisa in piccoli gruppi e sotto l'attenta guida delle merlettaie, partendo dal disegno di una foglia, si cimenta nella creazione di una "barretta" semplice (o "sbaro"), uno dei passaggi che dà vita alla tecnica del "Punto Venezia", da portarsi poi a casa.

In collaborazione con la Fondazione Andriana Marcello, Centro del Merletto di Burano ETS.

TARGET	scuola secondaria I e II grado, università	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h 30min					



2

2. MUSEO IN CLASSE

Le educatrici e gli educatori dei musei vanno a scuola per svolgere laboratori o attività di approfondimento: un modo per coinvolgere la classe su temi apparentemente complessi, verificandone l'efficacia, ma anche per consentire al corpo docente di fruire di strumenti di avvicinamento al patrimonio storico-artistico della Fondazione Musei Civici di Venezia.

LETTERE PER GIOCARE	pagina 46
MARIONETTE IN GIOCO	pagina 46
FACCE DI CRETA	pagina 47
IL MONDO IN UN TESSUTO	pagina 47
LA LAGUNA ENTRA IN CLASSE	pagina 47



LETTERE PER GIOCARE

IMPARARE A LEGGERE E A SCRIVERE GIOCANDO!

Questo è lo scopo di un coinvolgente laboratorio che, ispirandosi a Venezia “capitale” del libro, incoraggia l’espressione utilizzando materiali specifici, promuovendo lo scambio linguistico e sensibilizzando alla diversità delle forme delle lettere dell’alfabeto.

>> Alla scuola è richiesto di mettere a disposizione materiali da riciclo (ad es. spago, bottoni, foglie, pasta secca in vari formati, carte di caramelle, bastoncini, ecc.) e colla vinilica.

TARGET	scuola dell’infanzia (grandi), scuola primaria (I ciclo)	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

MARIONETTE IN GIOCO

Le bambine e i bambini sono guidati a costruire individualmente, con sagome preformate di cartone, una marionetta personalizzata da “vestire” e animare, come quelle esposte nel prezioso teatrino delle marionette di Casa Goldoni. Per approfondire la figura del famoso commediografo veneziano e quella della sua casa-museo viene inoltre distribuito a tutti un “canovaccio” grafico-visivo con immagini e parole-chiave.

>> Alla scuola è richiesto di mettere a disposizione carta velina e/o colorata, anche di riciclo, colla stick, forbici, matite, pennarelli e pastelli colorati.

È suggerito, ma non obbligatorio, l’utilizzo della LIM.

TARGET	scuola dell’infanzia (medi e grandi), scuola primaria	I	P	S1	S2	U
DURATA	1h 30min					



FACCE DI CRETA

Dopo un’attenta analisi attraverso riproduzioni su tela di opere appartenenti alle importanti collezioni di scultura di Ca’ Pesaro, tra cui “I Borghesi di Calais” di Auguste Rodin, le cere di Medardo Rosso e i marmi di Adolfo Wildt, nel laboratorio le ragazze e i ragazzi vengono guidati a plasmare con la creta una propria scultura, un volto, il proprio autoritratto o un soggetto ispirato a quelli del museo.

>> Alla scuola è richiesto di mettere a disposizione tovagliette di plastica e contenitori per l’acqua per ogni partecipante.

TARGET	scuola primaria (dalla classe II), scuola secondaria I e II grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

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 filo di lana e un piccolo telaio di legno da portare a casa. Il coinvolgente laboratorio, caratterizzato da un approccio multiculturale, svela come l’antica tecnica della tessitura, tra necessità di vita e sviluppo creativo, accomuni tutte le culture.

>> È suggerito, ma non obbligatorio, l’utilizzo della LIM.

TARGET	scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I e II grado (fino alla classe III)	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

LA LAGUNA ENTRA IN CLASSE

L’attività prevede un gioco a quiz, un grande puzzle e una serie di esperimenti per conoscere l’ambiente lagunare, come si è formato 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	S1	S2	U
DURATA	2h					

3

3. PROPOSTE INTERCULTURALI E PROGETTI SPECIALI

Secondo la modalità di intendere e proporre i musei come “ipertesti” le seguenti proposte interculturali intendono favorire l’integrazione, lo scambio e la comunicazione interpersonale.

L’immenso patrimonio artistico e culturale dei Musei Civici Veneziani rappresenta uno strumento straordinario e immediato per la conoscenza della lingua italiana come “lingua seconda” (L2) e come forma di scambio culturale.

Per informazioni: education@fmcvenezia.it



IL “MIO” MUSEO

pagina 50

DALL’OPERA AL RACCONTO

pagina 51

ATTIVITA’ L2 – ITALIANO

pagina 52

IL LINGUAGGIO DELLE IMMAGINI E DELLE COSE

IL LINGUAGGIO DELLA NATURA

VENEZIA: CONOSCIAMO LA CITTÀ

pagina 53



IL “MIO” MUSEO

 In tutti i Musei Civici Veneziani

Laboratorio interculturale di cittadinanza attiva articolato in più incontri che ha l'obiettivo di: promuovere un processo partecipativo di incontro e dialogo tra persone di diverse culture; favorire momenti di benessere negli spazi museali, vissuti come luoghi ristorativi e rigeneranti; incoraggiare lo scambio di conoscenze come fattore di coesione sociale. Dopo un attento lavoro di formazione - che comprende momenti di accoglienza in città e nei musei civici, percorsi speciali tra le collezioni, focus group, stesura di mappe sensoriali collettive, pratiche creative ed espressive e workshop di ricerca-azione - ogni partecipante elabora una narrazione legata a un'opera del museo selezionata e reinterpretata, attribuendole nuovi significati e punti di vista, differenti da quelli originari. La narrazione autobiografica, da sempre pratica universale e socialmente generativa, quando applicata all'educazione al patrimonio in chiave interculturale, favorisce la conoscenza di sé, dell'altro e, soprattutto, mette in evidenza come la diversità, in tutte le sue forme, sia una fonte di ricchezza. Attraverso le storie personali dei protagonisti e delle protagoniste, intrecciate alle biografie delle opere, prende forma un percorso interculturale al museo, profondo ed empatico, che mira a condividere nuovi mondi. La proposta è rivolta ad adulti frequentanti corsi di lingua italiana con livello equivalente alla scuola secondaria, provenienti da diversi paesi e culture ed è svolta in collaborazione con il Servizio Pronto Intervento Sociale, Inclusione e Mediazione del Comune di Venezia.

TARGET	scuola secondaria I e II grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h per ogni incontro					



DALL'OPERA AL RACCONTO

 In tutti i Musei Civici Veneziani

Il laboratorio, proposto in più incontri, ha l'intento di fornire un supporto concreto e pratico a studenti e studentesse, in particolare di madrelingua non italiana, che frequentano l'ultimo anno della scuola secondaria di primo grado e devono prepararsi all'esame di stato. Attraverso percorsi esperienziali, conversazioni guidate al museo ed esercitazioni orali e scritte presso il Doposcuola di Via Dante a Mestre, si potranno sviluppare competenze linguistiche e di relazione, acquisire nuove conoscenze storico artistiche del patrimonio veneziano e potenziare le proprie capacità espressive e creative. La proposta è rivolta a ragazzi e ragazze in età scolare provenienti da diversi paesi e culture ed è svolta in collaborazione con il Servizio Pronto Intervento Sociale, Inclusione e Mediazione del Comune di Venezia.

TARGET	scuola secondaria I grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h per ogni incontro					



ATTIVITA' L2 – ITALIANO IL LINGUAGGIO DELLE IMMAGINI E DELLE COSE

 Ca' Rezzonico, Museo del Settecento veneziano
Museo di Palazzo Mocenigo, Centro Studi di Storia del Tessuto,
del Costume e del Profumo
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 come 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	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

IL LINGUAGGIO DELLA NATURA

 Museo di Storia Naturale di Venezia "Giancarlo Ligabue"

Un percorso in italiano L2 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 l'itinerario è arricchito da reperti, immagini e schede didattiche che supportano le attività di ascolto e conversazione e si prestano per fare una prima esperienza di avvicinamento alla lingua e alla cultura italiana.

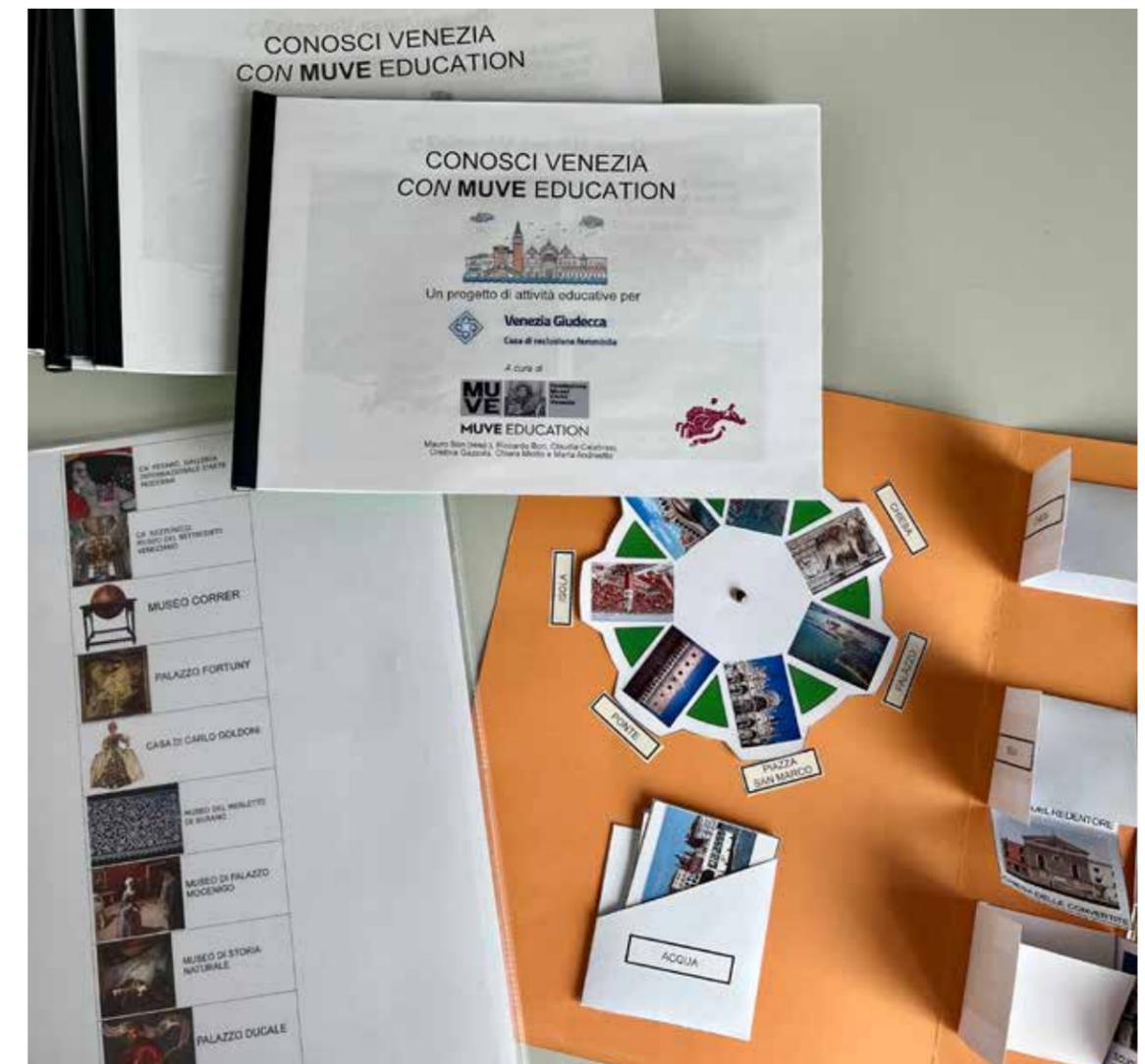
TARGET	scuola primaria (II ciclo), scuola secondaria I e II grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h					

VENEZIA: CONOSCIAMO LA CITTÀ

 Sede extra museale

L'attività prevede interventi presso la Casa di reclusione femminile della Giudecca e il Carcere Circondariale di Santa Maria Maggiore, che si inseriscono all'interno della già avviata e proficua collaborazione tra MUVE Education e CPIA (Centro Provinciale per l'istruzione degli adulti) di Venezia. Sono inclusi incontri di approfondimento, appositamente strutturati in uno o due appuntamenti dedicati alla città e al patrimonio culturale, da svolgersi direttamente all'interno delle strutture durante le ore di lezione di italiano.

TARGET	scuola secondaria I e II grado	I	P	S1	S2	U
DURATA	2h per ogni incontro					



4

4. PROPOSTE PER I DOCENTI

Attività, approfondimenti, strumenti rivolti a docenti per facilitare i collegamenti con i programmi didattici e soddisfare esigenze particolari di approfondimento di temi specifici.
MUVE Education è sempre disponibile per fornire consulenza e progettare insieme percorsi e approcci, anche personalizzati.

EDU DAY

pagina 56

SPARK

pagina 57



EDU DAY PRESENTAZIONE DEL PROGRAMMA SCUOLE AL MUSEO 2025-26

L'Educational Day rappresenta l'occasione per presentare al personale docente di ogni ordine e grado le diverse attività educative ideate e progettate per il nuovo anno scolastico, costituendo inoltre un fondamentale momento di incontro e confronto anche per accogliere nuove proposte e idee.

Sono previsti due appuntamenti gratuiti:

Mercoledì 3 settembre 2025, dalle 14.00 alle 18.00

MESTRE: Chiostro M9 e Centro Culturale Candiani

Riunisce le principali istituzioni culturali del territorio, inclusa la Fondazione Musei Civici di Venezia, ognuna presente con propri desk, staff e materiali, con l'obiettivo di fornire un servizio di "rete" rivolto al mondo della scuola.

Venerdì 19 settembre 2025, dalle 14.00 alle 18.00

VENEZIA - Ca' Rezzonico, Museo del Settecento veneziano

Si svolge nell'androne al piano terra del museo, eccezionalmente allestito con banchetti informativi, prototipi e materiali sulle attività di MUVE Education, con sessioni di sperimentazione pratiche e percorsi guidati.



SPARK WORKSHOP DEDICATO ALLA DIDATTICA MUSEALE

VENEZIA - CA' REZZONICO, MUSEO DEL SETTECENTO VENEZIANO

Martedì 18 novembre 2025, dalle 10.00 alle 17.00



Dopo la prima edizione romana tenuta presso Explora, il Museo dei Bambini di Roma, la seconda edizione del workshop dedicato alla didattica museale è ospitata dalla Fondazione Musei Civici di Venezia.

Spark rappresenta un'occasione di compartecipazione e di ispirazione, un evento in cui i professionisti e le professioniste della cultura possono confrontarsi e arricchire le proprie competenze attraverso brevi talk e sessioni di networking, con un richiamo al metodo del learning by doing e all'apertura alla condivisione.

Il focus del workshop è fornire concretamente delle risorse educative e delle soluzioni di coinvolgimento dei pubblici attraverso la condivisione delle proprie conoscenze, l'esperienza diretta e un approccio peer to peer. Interventi focalizzati anche sulla ricerca in campo pedagogico, fondamentale per comprendere, innovare e migliorare i processi educativi, promuovendo offerte didattiche più efficaci e partecipative.

Il workshop è gratuito e aperto a chi desidera contribuire con le proprie idee attraverso la divulgazione di best practices ed esperienze, favorendo la nascita di connessioni utili per affrontare le sfide educative contemporanee e la definizione di nuove strategie che coinvolgano attivamente i vari pubblici.

La call for speaker aprirà a settembre insieme alle iscrizioni al workshop.

L'evento è co-organizzato con  **EXPLORA**
IL MUSEO DEI BAMBINI DI ROMA

Per le attività di formazione viene rilasciato un attestato di partecipazione.

VUOI SCOPRIRE IL PROGRAMMA EDUCATIVO? ORGANIZZIAMO UN INCONTRO!

Oltre ai momenti specifici rivolti al personale docente rappresentati dagli Edu Day e altri eventi formativi, Muve Education è disponibile a presentare il programma "Scuole al Museo 2025-26" direttamente presso gli istituti scolastici.

Su richiesta lo staff potrà incontrare insegnanti e dirigenti per illustrare le proposte educative, le novità del nuovo anno e le modalità di partecipazione.

Un'occasione utile di incontro, confronto e scambio anche per costruire insieme percorsi su misura per tutte le classi di ogni ordine e grado.

Per informazioni e richieste:

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

5

5. IDEE CREATIVE E VIRTUAL TOUR

IDEE CREATIVE

Tanti tutorial di attività, scaricabili dal sito www.visitmuve.it, 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, contengono indicazioni sui materiali da utilizzare, illustrando i passaggi per sperimentare insieme con immediatezza e facilità, divertendosi attraverso l'arte.

Per maggiori informazioni:

www.visitmuve.it > idee-creative

VIRTUAL TOUR

Queste attività di approfondimento, vere e proprie opportunità di visita inedite, consentono di scoprire da remoto sedi, percorsi e collezioni della Fondazione Musei Civici di Venezia.

Per maggiori informazioni:

www.visitmuve.it > Virtual Tour





MODALITA' DI PRENOTAZIONE

L'offerta educativa è consultabile e prenotabile esclusivamente online nella sezione MUVE Education del sito della Fondazione Musei Civici di Venezia, alla voce "SCUOLE AL MUSEO".

www.visitmuve.it > MUVE Education > Scuole

Di seguito si riportano i passaggi per effettuare la prenotazione delle attività:

1. Accedere al sito www.visitmuve.it > MUVE Education > SCUOLE e selezionare il tasto rosso **SCEGLI E PRENOTA** per entrare nel portale "Ticketlandia" ed effettuare la richiesta di prenotazione.
2. Selezionando uno o più criteri a disposizione sulla schermata iniziale è possibile creare un **filtro delle attività**. In caso non venisse fatta alcuna scelta selezionando il tasto PROCEDI verrà visualizzata l'intera offerta.
3. Scegliere l'attività desiderata, premere **PRENOTA** e seguire la procedura guidata avendo cura di compilare tutti i campi richiesti. Se necessario spuntare l'eventuale necessità di:

FATTURA ELETTRONICA

Gli istituti che necessitano di fattura elettronica possono richiederla all'atto della prenotazione online, spuntando l'apposita voce e inserendo i codici richiesti. In alternativa, se non si è in possesso dei dati necessari, è possibile comunque concludere la prenotazione, comunicandoli successivamente via e-mail a education@fmcvenezia.it, entro e non oltre 7 giorni dalla conferma di prenotazione. Si ricorda che Fondazione Musei Civici di Venezia è presente in MePa. La richiesta di fattura elettronica implica tempi e modalità di pagamento diverse da quelle previste dal sistema online e si rilascia solo per transazioni effettuate con bonifico. Gli insegnanti sono dunque caldamente invitati a comunicare tale necessità alle proprie segreterie didattiche **CONTESTUALMENTE ALLA RICHIESTA DI PRENOTAZIONE** così da evitare problemi.

4. Dopo aver letto e accettato le **CONDIZIONI GENERALI** cliccare su **INVIARE PRENOTAZIONE**.
5. Una volta inviata la richiesta di prenotazione si riceve un e-mail ("no-reply") con un **codice** composto da una P seguita da 5 cifre (es. P19750)

6. Entro 4 giorni è inviata l'e-mail di conferma con il link "VAI ALLE MODALITA' DI PAGAMENTO" con il quale è possibile effettuare il versamento tramite bonifico o carta di credito, ad eccezione che non si sia fatta richiesta di fattura elettronica. Inoltre, in allegato, si trova il form di prenotazione con il riepilogo delle condizioni generali, le modalità di accesso al museo e il meeting-point.
7. L'attività educativa è confermata solo ed esclusivamente AD AVVENUTO PAGAMENTO, da effettuarsi IN ANTICIPO entro la data comunicata dal sistema. Prenotazioni "last minute" (entro 7 giorni dal loro eventuale svolgimento) possono essere richieste telefonicamente o via e-mail con pagamento anticipato, compatibilmente con le disponibilità. NON E' PREVISTO RIMBORSO IN CASO DI RINUNCIA, ma è possibile spostare l'attività già prenotata contattando Muve Education almeno 3 giorni lavorativi prima del suo previsto svolgimento.

Difficoltà a raggiungere le nostre sedi? Possiamo supportarvi con indicazioni utili e consigli.

Al seguente link sono indicate le aree verdi pubbliche della Città:
<https://www.comune.venezia.it/it/content/aree-verdi-attrezzate>

Per godere al meglio dei musei e della città si consiglia di valutare uscite di classe diverse dai mesi di aprile e maggio, che registrano la maggiore affluenza.

Info e contatti:

T +39 041 2700370
(lunedì e mercoledì 9.30 - 12.30)
education@fmcvenezia.it
visitmuve.it/MUVEeducation
FB: @MUVEEducation
IG: @muveeducation



COSTI ATTIVITA' EDUCATIVE

Il costo delle attività educative, da pagare in anticipo, include:

- >> **Ingresso al museo** per CLASSI MAX 25 ALUNNI, insegnanti (max 2) e accompagnatori/accompagnatrici di persone con disabilità.
- >> **Servizio whisper** (apparecchio silenziatore) obbligatorio solo a Palazzo Ducale per gruppi oltre le 10 pax.

100 € > PERCORSI GUIDATI E LABORATORI
nei musei e per le mostre temporanee

150 € > PERCORSI GUIDATI COMBINATI E SPECIALI
nelle seguenti sedi:

- Palazzo Ducale e Museo Correr > Dai dogi agli Imperatori
- Casa Goldoni e Ca' Rezzonico > Carlo Goldoni e Pietro Longhi: due testimoni del loro tempo
- Museo del Vetro e Scuola del Vetro Abate Zanetti > Storie d'arte, di sabbia, di fuoco (con fornace)
- Museo del Merletto > Creo il "mio" merletto! (solo il lunedì, giorno di chiusura del museo)
- Palazzo Mocenigo > Backstage: tesori nascosti di moda e costume

100 € > MUSEO IN CLASSE

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

Per le **PROPOSTE INTERCULTURALI**

Per il "mio" museo, Dall'opera al racconto, Attività L2 (Il linguaggio delle immagini e delle cose e Il linguaggio della natura), Venezia: conosciamo la città scrivere a education@fmcvenezia.it.

Per i **PERCORSI SPECIALI**

- Biodiversità in laguna di Venezia, proposto al Museo di Storia Naturale di Venezia, l'adesione è gratuita fino a esaurimento dei posti disponibili. Info e iscrizioni: <https://www.ismar.cnr.it/biodiversita-in-laguna-di-venezia/>
- Il mestiere del maestro vetraio, proposto alla Scuola del Vetro Abate Zanetti e al Museo del Vetro, l'iscrizione è gratuita per le prime 10 classi (max 2 per istituto) che aderiscono tra ottobre 2025 e gennaio 2026. L'attività è rivolta preferibilmente alle classi III degli Istituti secondari di primo grado della Regione Veneto. Info e iscrizioni: education@fmcvenezia.it.

COME ACCEDERE ALLE SEDI MUSEALI

>> Le classi che hanno acquistato un'attività educativa devono presentarsi alla biglietteria del museo con il form di conferma prenotazione che attesti l'avvenuto pagamento.

A Palazzo Ducale, per evitare lunghe file, è presente la **corsia preferenziale "attività educative"**.

>> Le classi che NON prenotano un'attività educativa possono visitare i musei acquistando il **biglietto d'ingresso con le seguenti agevolazioni**, presentando in biglietteria un elenco dei nominativi compilato dall'Istituto di appartenenza:

Dal 1 settembre al 15 marzo

Biglietto ridotto speciale "Offerta Scuola" per le seguenti sedi:

- I Musei di Piazza San Marco (che includono Palazzo Ducale, Museo Correr, Sale Monumentali della Biblioteca Nazionale Marciana e Museo Archeologico Nazionale): 5,50 €
- Ca' Rezzonico, Ca' Pesaro, Palazzo Mocenigo, Museo Fortuny, Museo di Storia Naturale, Museo del Vetro: 4,00 €
- Casa Goldoni, Museo del Merletto: 3,50 €

Dal 16 marzo al 31 agosto l'ingresso avverrà con il **biglietto ridotto** della sede museale interessata. Info su www.visitmuve.it.

Dal 29 ottobre 2025 al 1 marzo 2026 la mostra **"Munch e la rivoluzione espressionista"** al Centro Culturale Candiani di Mestre ha l'**ingresso gratuito**.

>> Per le classi interessate a visitare autonomamente il **Museo di Storia Naturale di Venezia "Giancarlo Ligabue"** si consiglia di chiamare lo 0412700303 per programmare l'accesso ed evitare lunghe attese all'ingresso.

Si segnala che, nell'ambito dell'offerta educativa qui presentata, valida per l'anno scolastico 2025-26, le attività proposte per le mostre temporanee e per le sedi museali nel corso dell'anno potrebbero subire eventuali variazioni e/o aggiunte.

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 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.



FONDAZIONE
MUSEI CIVICI DI VENEZIA

Presidente
Mariacristina Gribaudo

Vicepresidente
Luigi Brugnaro

Consiglieri
Bruno Bernardi
Giulia Foscari Widmann Rezzonico
Lorenza Lain

Segretario Organizzativo
Mattia Agnetti

Direttrice Scientifica
Chiara Squarcina

Comitato Scientifico
Angelo Lorenzo Crespi
Marco Leona
Christine Macel
Membri del Comitato di Direzione

Comitato di Direzione
Elisabetta Barisoni
Andrea Bellieni
Mauro Bon
Maria Cristina Carraro
Alberto Craievich
Eleonora Dalla Torre
Pietroluigi Genovesi
Luca Mizzan
Lorenzo Palmisano
Monica Rosina
Chiara Squarcina
Mara Vittori

ATTIVITA' EDUCATIVE
MUVE EDUCATION

Pietroluigi Genovesi con
Riccardo Bon
Claudia Calabresi
Cristina Gazzola
Chiara Miotto

Staff di educatori, artisti, storici dell'arte, esperti in discipline umanistiche, scientifiche e tecniche, che conduce le attività educative MUVE Education:

Alessandra Bassotto
Orsola Battaglia
Claudia Boeche
Silvia Cagnatel
Genny Carraretto
Matheew Carrillo Marentes
Dario Cestaro
Cns – CoopCulture e Socioculturale
Dorothee Decoene
Caterina De March
Fondazione Andriana Marcello,
Centro del Merletto di Burano ETS
Giulia Gallo
Alberta Gianquinto
Elena Giusto
Monica Latini
Laura Lucchini
Franca Lugato
Desi Marangon
Alice Montagner
Chiara Muzio
Ilaria Navarro
Ilaria Niero
Ildiko Palmieri Varga
Lorena Poggi
Nicolò Rizzo
Marta Rubinato
Giovanna Scardellato
Giulia Semenzin
Sestante di Venezia soc. coop.
Laura Stringhetti
Eleonora Toppan
Elisabetta Turcato

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

Margherita Fusco e **Barbara Favaretto** del Museo di Storia Naturale di Venezia "Giancarlo Ligabue", **Veronica Maria Baso**, operatrice volontaria del Servizio Civile Universale.

Crediti fotografici

Le immagini contenute in questo programma, tranne ove diversamente indicato, sono di proprietà di ©Fondazione Musei Civici di Venezia. L'immagine del Museo Correr a pag. 18 è di ©Joan Porcel, quella del Museo Fortuny a pag. 33 è di ©Massimo Listri. Relativamente alle immagini per cui non è stato possibile reperire l'autorizzazione la Fondazione Musei Civici di Venezia rimane a disposizione con gli eventuali aventi diritto per regolare eventuali spettanze.



MUVE EDUCATION

Fondazione Musei Civici di Venezia
MUVE Education

Ca' Lupelli – Wolf Ferrari

Dorsoduro 3139

30123 VENEZIA

T +39 041 2700370

education@fmcvenezia.it

visitmuve.it/MUVEducation

FB: @MUVEEducation

IG: @muveeducation