

# Infanzia e Primaria

## METODOLOGIA, FINALITÀ E COMPETENZE

### Scuola dell'Infanzia e Primaria I ciclo

#### METODOLOGIA

Si utilizza un approccio plurisensoriale che non privilegia solo il linguaggio visivo, ma che si estenda all'intera tastiera della sensorialità attraverso la ricerca di analogie con altri linguaggi (corporeo, gestuale, musicale, tattile).

#### FINALITÀ E COMPETENZE

- Coinvolgimento emotivo per familiarizzare con il museo senza perdere, anzi ricercando, il senso della meraviglia e dello stupore;
- Sviluppo del senso di sé per acquisire autoconsapevolezza del proprio corpo, dei propri pensieri, emozioni, comportamenti.

### Scuola Primaria II ciclo

#### METODOLOGIA

L'offerta caratterizzante è quella dei laboratori nei quali, a seconda dei diversi musei, si sperimentano tecniche artistiche, compositive, lettura e interpretazione di opere d'arte oppure di forme del mondo naturale attraverso una metodologia scientifico-sperimentale. Tutte le proposte si basano sul 'fare' come strumento cognitivo, modalità attiva di costruzione delle conoscenze.

#### FINALITÀ E COMPETENZE

- Sviluppo del senso di sé come autoconsapevolezza del proprio corpo, dei propri pensieri, emozioni, comportamenti;
  - Approccio alla grammatica del linguaggio visivo per potenziare capacità creative, estetiche ed espressive e, altresì, fornire strumenti per comunicare con il linguaggio delle immagini;
  - Comprensione dell'importanza dei beni culturali per riconoscere le tracce storiche presenti nel territorio;
  - Contatto col sapere naturalistico-scientifico attraverso l'osservazione, la discussione, la sperimentazione per educare a conoscere attraverso l'esperienza e adottare comportamenti responsabili nei confronti delle risorse naturali contribuendo alla tutela dell'ambiente.
- Tutte le unità didattiche in programma mirano allo sviluppo del pensiero critico, creativo e divergente, attraverso l'utilizzo di materiali, strumenti e tecniche diverse e al potenziamento delle competenze trasversali di carattere sociale finalizzate a favorire l'integrazione multiculturale.

## PERCORSI ATTIVI

### CACCIA AL TESORO

Per chi  
Primaria II ciclo  
Durata  
2 ore  
Quando  
tutti i giorni  
Orario  
dalle 8:30  
Lingue  
italiano

Una sorta di caccia al tesoro, guidata da schede-gioco, per attraversare i principali luoghi del Palazzo, seguendo un percorso dedicato alla figura del Doge: dal portale d'ingresso e dal cortile all'appartamento dogale, alle sale delle magistrature e, infine, alle oscure prigioni.

### DELITTO A REGOLA D'ARTE.

#### Caccia al colpevole a Palazzo Ducale

Per chi  
Primaria II ciclo  
Durata  
2 ore  
Quando  
tutti i giorni  
Orario  
dalle 8:30  
Lingue  
italiano, inglese,  
francese, russo

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, alle Prigioni, all'Appartamento del doge – per scoprire i numerosi indizi che porteranno alla luce un'intricata vicenda avvenuta ai tempi del dogado di Francesco Foscari.

## LABORATORI

### I DOGI. STEMMI, VIZI E VIRTÙ

Per chi  
Infanzia  
Durata  
3 ore  
Quando  
dal 18 novembre 2013  
martedì, mercoledì  
e giovedì  
Orario  
9 (martedì e giovedì)  
14 (mercoledì)  
Lingue  
italiano

I dogi, che si sono succeduti per più di mille anni di storia veneziana, una volta eletti sono stati riveriti, osannati, invidiati, temuti e, alcuni, anche uccisi.

Gli stemmi, visibili nell'Appartamento del Doge e in numerosi dipinti di Palazzo Ducale mostrano interessanti disegni con simboli, figure, forme e colori all'interno dello scudo che richiamano in modo più o meno palese il casato di appartenenza.

Nella prima parte del laboratorio verranno proposti racconti e aneddoti di avventure ed intrighi intorno alle imprese dei dogi più importanti della Serenissima.

In aula didattica i partecipanti saranno invitati a progettare ed elaborare uno stemma riferito al proprio nome utilizzando i colori acrilici ed il collage.

## IL LIBRO DI PIETRA

I più antichi capitelli, attualmente esposti in una sezione di Palazzo Ducale che prende il nome di Museo dell'Opera, costituiscono un vero e proprio poema allegorico popolato di donne, uomini, bambini, animali, piante, miti, vizi e virtù.

Dopo l'osservazione di questo vivacissimo repertorio figurativo e sperimentazioni ludico-didattiche mirate a scoprirne i significati, l'attività prosegue in laboratorio con la scomposizione/ricomposizione di uno dei più suggestivi capitelli e termina con l'esecuzione di un calco in gesso da conservare come ricordo dell'esperienza.

Per chi  
Infanzia  
Durata  
2 ore e mezza  
Quando  
dal 18 novembre 2013  
tutti i giorni  
Orario  
dalle 9  
Lingue  
italiano

## ALLA SCOPERTA DELLE ANTICHE LEGGENDE VENEZIANE

Con i suoi 53 metri di lunghezza e 25 di larghezza la sala del Maggior Consiglio è la più nota e simbolica del Palazzo, dove un tempo si tenevano le sedute plenarie della più rilevante e numerosa magistratura della Repubblica. Non a caso lungo le pareti e sul soffitto è narrata la storia di Venezia, anche se in modo assai disinvolto: avvenimenti realmente accaduti si mescolano a fatti leggendari per mezzo di manipolazioni create ad arte per diffondere il mito della Serenissima.

Gli oltre cento dipinti della sala con scene avvincenti, azioni in sequenza, particolari precisi aiutavano a convincere anche eventuali increduli e a memorizzare gli avvenimenti raffigurati.

Dopo l'osservazione guidata dei dipinti, l'esperienza in laboratorio consentirà di verificare la capacità delle immagini di fissarsi nella mente grazie all'utilizzo di un gioco appositamente elaborato per ricostruire la decorazione pittorica della sala, seguendo l'intreccio della narrazione storica.

Per chi  
Primaria II ciclo  
Durata  
2 ore e mezza  
Quando  
dal 18 novembre 2013  
tutti i giorni  
Orario  
dalle 9  
Lingue  
italiano



## PERCORSI ATTIVI

Per chi  
Primaria II ciclo  
Durata  
2 ore  
Quando  
fino al 26 ottobre,  
tutti i giorni  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano

### ANTHONY CARO E LA SCULTURA ASTRATTA (Speciale mostre)

Il percorso segue la carriera geniale dell'artista Anthony Caro: dall'esordio prettamente figurativo, sotto l'influenza del suo maestro Henry Moore, alla dirompente innovazione avviata negli anni Sessanta con le prime grandi sculture astratte in metallo, fino alle più recenti esperienze.

Gli interventi didattici saranno arricchiti da schede interattive con attività gioco e approfondimento per favorire la fruizione e rendere accessibili i contenuti dell'esposizione.

Per chi  
Infanzia e Primaria I ciclo  
Durata  
2 ore  
Quando  
tutti i giorni  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano

### IL DETECTIVE DELL'ARTE

L'attività si svolge nella Quadreria del museo e propone una scelta mirata di dipinti che offre materia, spunti e suggerimenti per la narrazione. Dopo il racconto delle storie evocate nelle opere, i piccoli partecipanti saranno invitati a ricostruire le scene raffigurate attraverso indizi che premiano la capacità di osservazione e di associazione.

## LABORATORI

Per chi  
Infanzia e Primaria I ciclo  
Durata  
2 ore  
Quando  
tutti i giorni  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano

### RAPPRESENTIAMO UN MITO

La forza espressiva del canoviano "Dedalo e Icaro" e la capacità suggestiva del racconto mitologico si prestano particolarmente all'esperienza del disegno dal vero. Al racconto della favola mitologica, cui concorreranno anche i piccoli partecipanti, seguirà un vero e proprio atelier di disegno dal vero dove si utilizzeranno la matita sanguigna su carta scenica e la matita bianca su cartoncino nero.



# CA' REZZONICO. MUSEO DEL SETTECENTO VENEZIANO

## PERCORSI ATTIVI

Per chi  
Primaria  
Durata  
2 ore  
Quando  
tutti i giorni  
tranne il martedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano

### TUTTI A TAVOLA!

#### Il piccolo Alvisè alla scoperta della cucina veneziana

Come si preparava la tavola nel Settecento? Chi ha introdotto a Venezia l'utilizzo della forchetta? Perché le tazze da caffè erano senza manico? Attraverso la narrazione di una favola si ricostruiranno la vita e le abitudini della cucina veneziana del Settecento. L'uso di schede interattive consentirà ai giovani partecipanti di viaggiare con l'immaginazione nel mondo delle tavole imbandite di un tempo alla scoperta di pietanze, bevande alla moda e del galateo. Curiosa è la storia di Arlecchino che si cimenta nella cottura della polenta, o della cioccolata, da sempre accompagnata da sfogliatine, baicoli, zaletti, ciambelle e brazzalette, la cui ricetta verrà "regalata" alla fine del percorso, quando gli alunni saranno invitati a ricostruirne la storia attraverso i disegni.

Per chi  
Primaria (classi III, IV, V)  
Durata  
2 ore  
Quando  
tutti i giorni  
tranne il martedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano

### MONOLOGHI, DIALOGHI, INTERVISTE IMPOSSIBILI A CIARLATANI E FARMACISTI

L'attività è un gioco, che fa rivivere il variegato mondo di personaggi e rimedi d'altri tempi (lo spezier da medicine, il garzone di bottega, il ciarlatano, il rappresentante del Collegio degli Speciali, la Teriaca, il Mitridato...), per conoscere dall'interno storia, funzione e valore dell'arte farmaceutica veneziana. I piccoli utenti sceglieranno uno dei *monologhi in rima* – che presentano i vari personaggi e altri elementi del gioco (malanni, malattie, ricette e rimedi, tratti dalle tradizioni popolari veneziane) – per dar vita, sotto la direzione dell'operatore, a una breve azione scenica. A comporre questa rappresentazione saranno *piccoli contrasti/dialoghi* tra i protagonisti che ne chiariscono le diverse funzioni o contrapposizioni (es. spezier da grosso e spezier da medicine, ciarlatano/rappresentante del Collegio degli speciali, contrasto/competizione tra varie spezie, rimedi). Conclude l'attività *l'intervista "impossibile"* al farmacista del Settecento - parte preparata liberamente dagli alunni in base a ciò che vedranno nell'antichissima Farmacia, il cui arredo, dal mobilio all'insegna, agli strumenti, ai vasi dei medicinali, agli alambicchi, è interamente formato da pezzi originali del Settecento.

## LABORATORI

### PAESAGGI SONORI

Il laboratorio propone un approccio plurisensoriale che mette in relazione immagini, forme e colori con sensazioni sonore, ritmo e movimento. L'attività si conclude nel Salone da ballo con una semplice coreografia costruita al ritmo di un minuetto. All'insegnante sarà consegnato un cd didattico con le musiche utilizzate in laboratorio.

Per chi  
Infanzia e Primaria I ciclo  
Durata  
2 ore  
Quando  
mercoledì e giovedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano

### PULCINELLA, TAMBURI E TARANTELLA

La famosa maschera napoletana, raffigurata negli affreschi di Giandomenico Tiepolo, conservati in museo, attraverso una serie di filastrocche e giochi musicali condurrà i partecipanti a muoversi e a danzare una scatenata tarantella accompagnati dal suono di nacchere e tamburi.

Per chi  
Primaria  
Durata  
2 ore  
Quando  
mercoledì e giovedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano

### I MILLE VIAGGI DELLE PAROLE

I partecipanti impareranno ad associare le immagini viste in museo a parole varie e curiose, per scoprire che alcune di esse hanno un'origine che richiama altre lingue e culture. Un'esplorazione ludica, attraverso giochi di composizione, che porta a svelare anglismi, arabismi, forestierismi e a sperimentare i mille viaggi delle parole.

Per chi  
Primaria  
Durata  
2 ore  
Quando  
tutti i giorni  
tranne il martedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano

Per chi  
Primaria  
Durata  
2 ore e mezza  
Quando  
tutti i giorni  
tranne il martedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano, inglese, francese

## RACCONTARE PER IMMAGINI.

### La Venezia di Pietro Longhi

Le ventotto tele con scene di vita quotidiana di Pietro Longhi costituiscono nel loro insieme un'accuratissima cronaca visiva del Settecento veneziano. Dopo una breve visita al museo, ci si soffermerà nella sala del Longhi per esaminare da un punto di vista estetico e formale una serie di dipinti.

L'analisi si concentrerà in particolare su alcuni personaggi, oggetti e ambientazioni, che verranno descritti nel dettaglio, facendo riferimento alla loro funzione storica e sociale nella vita veneziana del Settecento.

A partire da tali elementi, i partecipanti saranno coinvolti in un'attività creativa e divertente che li porterà a realizzare dei piccoli racconti illustrati, utilizzando fogli, matite e pastelli colorati. Il "raccontare per immagini", di cui il pittore era maestro, rappresenterà così un'introduzione ideale all'illustrazione e al rapporto tra narrativa e immagine.

Per chi  
Primaria Il ciclo  
Durata  
3 ore  
Quando  
lunedì, venerdì  
Orario  
9  
Lingue  
italiano, francese

## L'AFFRESCO

L'attività didattica inizia esaminando i materiali e gli strumenti necessari per realizzare un affresco: dalla preparazione della malta all'illustrazione dei vari sistemi per trasferire il disegno sull'intonaco. Si eseguirà prima un affresco collettivo, poi un'opera personale.

Infine, in museo, si osserveranno, con uno sguardo "da esperto", gli affreschi di Giandomenico Tiepolo.

## IL RITRATTO

Il percorso in museo inizia dall'analisi dei ritratti a mezzo busto per rilevare gli elementi costitutivi di un volto umano, notare l'importanza delle loro proporzioni nella raffigurazione e introdurre il discorso sui materiali e sulle tecniche di disegno, quali il pastello, oggi non abituali, ma diffusissime nel Settecento. Successivamente si passerà dall'osservazione fisica a quella psicologica del ritratto per riconoscere i diversi stati emotivi dei personaggi catturati dall'artista.

La lettura dei ritratti a figura intera porrà particolare attenzione alla funzione svolta dall'abbigliamento e alla gestualità per identificare un personaggio.

Nell'attività pratica, si farà leva sulla naturale concezione egocentrica dei piccoli utenti, invitandoli a riprodurre la propria immagine, dopo averla osservata allo specchio. Nella realizzazione del proprio autoritratto, ciascuno sarà guidato, attraverso la tecnica del disegno a pastello, a definire i tratti della propria fisionomia e a rappresentarsi con una precisa espressione emotiva.

Per chi  
Primaria Il ciclo  
Durata  
3 ore  
Quando  
lunedì, venerdì  
Orario  
9  
Lingue  
italiano, francese



# PALAZZO MOCENIGO. CENTRO STUDI DI STORIA DEL TESSUTO E DEL COSTUME

## PERCORSI ATTIVI

### É TUTTA UNA QUESTIONE DI... NASO

Per chi  
Primaria  
Durata  
2 ore  
Quando  
da gennaio 2014 –  
martedì, giovedì  
Orario  
10 oppure 14  
Lingue  
italiano

L'attività intende far riscoprire e valorizzare la vocazione millenaria che colloca l'Italia, e in particolare Venezia, tra i capostipiti della tradizione profumiera mondiale.

Attraverso un gioco interattivo i piccoli partecipanti saranno introdotti alla storia del profumo veneziano e invitati ad allenare il proprio senso dell'olfatto, riconoscendo da un ricco campionario di materie prime i principali componenti utilizzati per la creazione dei profumi dei giorni nostri.

Per chi  
Primaria Il ciclo  
Durata  
2 ore  
Quando  
dal 4 novembre 2013 –  
martedì, mercoledì,  
giovedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano, inglese

### VENEZIA E LA MODA

Storicamente Venezia fu uno dei centri di produzione più importanti per quanto riguarda la manifattura tessile: alla riscoperta della città sotto questo profilo sarà dedicata la prima parte dell'esperienza che utilizzerà le vivacissime insegne delle antiche corporazioni d'arte e mestiere, da collocare nella pianta di Venezia, per visualizzare i luoghi che ricordano ancora, nelle curiose denominazioni di calli, campielli, edifici, l'intensa attività legata alla produzione, tintura, commercializzazione dei tessuti.

Ma come si vestivano una volta? Si cambiavano spesso?

Utilizzavano biancheria intima? Queste domande troveranno risposta nella seconda parte del laboratorio quando l'attenzione si sposterà sulla moda, in particolare del Settecento, che nelle sale espositive del museo è ampiamente rappresentata dagli splendidi abiti maschili e femminili, dalle vesti infantili e da una ricca gamma d'accessori che testimoniano delle usanze e della vita quotidiana dell'epoca.

## LABORATORI

### IL MONDO IN UN TESSUTO

Laboratorio per vedere e toccare i diversi tipi di fibre, naturali, artificiali e sintetiche, che compongono i tessuti, per conoscere da dove provengono e come diventano i nostri vestiti, analizzando le fasi che portano dalla materia prima al filato. Si passerà poi all'attività di tessitura con la realizzazione pratica di un intreccio, prima su carta e poi su piccolo telaio manuale, con dimostrazione finale dal vivo di tessitura su telaio a licci.

Per chi  
Primaria  
Durata  
2 ore  
Quando  
dal 4 novembre 2013 –  
martedì, mercoledì,  
giovedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano, inglese

### TINTO E STAMPATO

Gioco - lezione per conoscere le varie fasi della tintura e sperimentare creativamente e attivamente la stampa su tessuto. I giovani partecipanti della scuola Primaria saranno invitati a comporre il proprio nome abbinato a una figura, utilizzando stencil di lettere e immagini.

A ciascun partecipante è richiesto di portare una T-shirt di 100% cotone bianco da decorare personalmente nel corso dell'attività.

Per chi  
Primaria  
Durata  
2 ore  
Quando  
dal 4 novembre 2013 –  
martedì, mercoledì,  
giovedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano, inglese

Tutta l'offerta in programma può essere integrata dalla visita all'antica Tessitura Luigi Bevilacqua, luogo magico dove sarà possibile osservare la tessitura dei velluti su antichi telai manuali del Settecento.

Quando  
martedì  
Orario  
12:15 (durata 30')  
Lingue  
italiano, inglese

# CASA DI CARLO GOLDONI

## PERCORSI ATTIVI

### CACCIA ALLA COMMEDIA NASCOSTA

Un passo indietro nel passato, nella Venezia settecentesca di Carlo Goldoni, vivendo i luoghi d'infanzia del grande commediografo, le scene, i suoni e gli odori delle sue commedie. La prima parte dell'incontro introduce, attraverso una ricca sequenza di immagini, i temi dell'incontro: la vita di Carlo Goldoni, Ca' Centanni e le varie case in cui ha abitato, i teatri attivi nel Settecento e la produzione commediografica più famosa. Segue il percorso in museo, dove i partecipanti si immedesimeranno nelle atmosfere buffe e giocose delle isole sceniche rappresentate nelle sale, animeranno alcune tra le più importanti commedie di Goldoni attraverso una vera e propria caccia al tesoro con giochi di ruolo, ricerca di indizi nascosti ed esplorazioni multisensoriali.

Per chi  
Primaria II ciclo  
Durata  
2 ore  
Quando  
tutti i giorni  
tranne il mercoledì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano

# CA' PESARO. GALLERIA INTERNAZIONALE D'ARTE MODERNA

## PERCORSI ATTIVI

### GIALLO AL MUSEO.

#### Il mistero di Ca' Pesaro

Cosa ci fa lo spettro della duchessa Felicita Bevilacqua La Masa tra le sale del museo? Cosa sta cercando con tanto affanno nel suo palazzo?

Un avvincente percorso, a caccia di numerosi indizi e prove da superare, coinvolgerà i giovani partecipanti in un itinerario interattivo alla scoperta di inediti dialoghi e potenti confronti tra le sculture esposte in museo.

Per chi  
Primaria II ciclo  
Durata  
2 ore  
Quando  
tutti i giorni  
tranne il lunedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano

## LABORATORI

### IL SUONO DELL'IMMAGINE.

#### Concerto di linee, punti e colori

“Il colore è il tasto, l'occhio il martello, l'anima il pianoforte con molti tasti. L'artista è la mano che con un tasto e l'altro fa vibrare l'animo umano”.

Dalle considerazioni di Wassily Kandinsky, che analizza le risonanze psichiche dei colori ed elabora una teoria in rapporto agli strumenti musicali, prende spunto l'itinerario che intende offrire anche ai più piccoli un primo approccio con le tendenze artistiche del secolo scorso, con particolare riferimento allo stretto rapporto tra arti figurative e musica.

Il laboratorio analizza con un gioco di animazione-concerto i dipinti di Kandinsky (*Tre triangoli; Zig Zag Bianchi*), Mirò (*Senza titolo*) e Klee (*Con il serpente*). Grazie ad un vario e articolato strumentario musicale, ogni partecipante potrà sperimentare le diverse sonorità e formare alla fine una 'Improvvisazione' attraverso la scelta e l'organizzazione (guidata) di elementi selezionati dai quadri osservati.

Per chi  
Infanzia e Primaria I ciclo  
Durata  
2 ore  
Quando  
martedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano



Per chi  
Infanzia (grandi)  
e Primaria  
Durata  
3 ore  
Quando  
giovedì  
Orario  
9  
Lingue  
italiano, francese

## LEO E IL TRIANGOLO MAGICO

Un camaleonte, Leo, è l'espedito utilizzato per raccontare anche ai più piccoli la teoria dei colori attraverso una fiaba. In un laboratorio appositamente attrezzato i bimbi impareranno a distinguere, sia attraverso attività manuali, sia mediante esperimenti ottici, cosa sono i colori, come si distinguono, come si formano i contrasti, come viene percepito il colore in riferimento alla sintesi additiva e sottrattiva. La seconda parte dell'esperienza si svilupperà negli spazi espositivi del museo, dove i piccoli utenti saranno guidati a osservare con sguardo divenuto "esperto" come gli artisti del Novecento abbiano saputo utilizzare nelle loro opere le leggi scientifiche della teoria dei colori.

Per chi  
Infanzia e Primaria  
Durata  
2 ore  
Quando  
tutti i giorni  
tranne il lunedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano

## FACCE DI CRETA

L'attività inizia dall'osservazione delle sculture esposte che documentano a grandi livelli di qualità le principali fasi di sviluppo della scultura moderna. Prosegue, poi, in laboratorio dove i partecipanti verranno guidati a plasmare con la creta il proprio autoritratto.

Per chi  
Primaria  
Durata  
3 ore  
Quando  
tutti i giorni  
tranne il lunedì  
Orario  
dalle 9  
Lingue  
italiano, spagnolo

## I COLORI DEL BIANCO

Alcuni pesci vedono solo il giallo, la mucca il grigio. Ma cosa significa vedere il colore? Gli artisti hanno da sempre cercato di capire la magia della luce studiando come disporre i colori nelle opere, tuttavia, è con l'arte moderna che si cercano nuovi modi di espressione, attraverso tecniche e materiali innovativi ed anticonvenzionali. Seguendo le tracce degli artisti più rivoluzionari del Novecento i giovani partecipanti, utilizzando pastelli a cera, colori in polvere, tessuti, etc., saranno invitati a realizzare un originale libro d'artista, piegato a fisarmonica, che riflette la luce e ne rende omaggio.

## LA NATURA SILENZIOSA

Il laboratorio ha come oggetto un approccio attivo alla pittura di genere definita tradizionalmente "natura morta" che, proprio perché dà vita a cose e oggetti comuni e quotidiani, costituisce un campo di indagine particolarmente valido e indicato per esplorare l'alchimia del vedere e i modi del rappresentare (rapporti fra gli oggetti, fra oggetti e sfondo, disposizioni dei piani). Al termine della prima parte dell'attività, che si svolge in museo, si sperimenteranno nelle salette di laboratorio due tradizionali tecniche artistiche, l'acquerello e la pittura a olio, per verificare come la scelta del mezzo espressivo conduca a differenti risultati.

Per chi  
Primaria  
Durata  
3 ore  
Quando  
giovedì  
Orario  
9  
Lingue  
italiano, francese

## IL LIBRO ANIMATO

Un libro interattivo da inventare curiosando nel nuovo allestimento del museo, tra opere così diverse da quelle che tradizionalmente sono considerate "arte". Quanti spunti originali, invece, potranno fornire quegli strani artisti che trasformano una bandiera in un dipinto, ficcano una macchina da scrivere in un contenitore di legno, mettono un uovo sopra una mensola o semplicemente accendono scritte al neon! Grazie a questi stimoli anche il libro animato diventerà un'opera d'arte contemporanea da creare in laboratorio sotto la guida di un esperto che insegnerà ai ragazzi la tecnica per realizzare pagine tridimensionali, dando libero sfogo a immaginazione e fantasia.

Per chi  
Primaria  
Durata  
2 ore  
Quando  
tutti i giorni  
tranne il lunedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano

## GIOVANI COLLEZIONISTI CERCASI

A cosa serve una collezione? La personalità del collezionista emerge dalla selezione delle sue opere? Il laboratorio vuole costituire un'introduzione alle problematiche dell'arte contemporanea, esaminate attraverso il ruolo-chiave della figura del collezionista. L'attività inizia con l'osservazione di alcune opere nell'intento di analizzare, da un punto di vista storico e tematico, una serie di aspetti dell'arte contemporanea e delle correnti artistiche rappresentate. Segue un laboratorio pratico in cui i partecipanti saranno invitati a impersonare il ruolo del collezionista d'arte, raccogliendo in un piccolo catalogo illustrato la propria selezione di opere e motivando i criteri della scelta.

Per chi  
Primaria II ciclo  
Durata  
2 ore e mezza  
Quando  
tutti i giorni  
tranne il lunedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano, inglese, francese



# MUSEO DEL VETRO

## PERCORSI ATTIVI

### ALLA SCOPERTA DI UN MONDO MAGICO

Per chi  
Primaria  
Durata  
2 ore  
Quando  
tutti i giorni  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano

Il percorso con l'ausilio di schede-gioco e di materiali tattili ripercorre, attraverso le preziose raccolte esposte, le origini del vetro fino ai giorni nostri, mettendo in luce le fasi di lavorazione e le tecniche usate dagli antichi maestri vetrai di Murano, che condurranno alla scoperta di un vero e proprio mondo magico.

Per chi  
Primaria (classi III, IV, V)  
Durata  
2 ore  
Quando  
da gennaio 2014 –  
tutti i giorni  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano

### MONOLOGHI, DIALOGHI, INTERVISTE IMPOSSIBILI AGLI ANTICHI ARTIGIANI DEL VETRO MURANESE

Un approccio inconsueto all'arte del vetro che coinvolgerà direttamente i giovanissimi utenti, diretti dall'operatore secondo una precisa partitura.

Si inizia con la "conoscenza", attraverso *brevi monologhi in rima*, di alcuni personaggi (Domenico fiolario, primo artigiano menzionato del vetro, Antonio Barovier, che inizia l'attività nel XIII secolo, Angelo Barovier, inventore del cristallo, Giorgio detto il Ballarin, che rubò ai Barovier il segreto dei vetri colorati, ed altri ancora...), e prosegue poi, con brevi *contrast/dialoghi*, volti a mettere in luce i rapporti tra lavoratori e proprietari delle fornaci, la concorrenza tra queste ultime, le tecniche di lavorazione, la normativa, i successi della produzione muranese e gli illustri committenti. Lo spazio aperto lasciato alla gestione degli alunni consisterà nel dare voce ad alcuni dei più significativi oggetti conservati nel museo in una sorta di *dialogo/competizione*, e nell'*intervista* a Leonardo Fioravanti sulla lavorazione del cristallo.

Per chi  
Primaria  
Durata  
1,5 ore in museo  
+ 30' in fornace  
Quando  
lunedì, mercoledì  
Orario  
12  
Lingue  
italiano, inglese

Tutta l'offerta in programma può essere integrata dalla dimostrazione della lavorazione del vetro in fornace, condotta da un maestro vetraio con le tecniche tradizionali, presso la Scuola del Vetro Abate Zanetti.

# MUSEO DEL MERLETTO

## PERCORSI ATTIVI

### UN MICROCOSMO TUTTO DA SCOPRIRE

Alla ricerca di galli, pavoni, garofani e melograni che si nascondono tra trine e merletti. Attraverso un gioco introduttivo i partecipanti si caleranno nei panni di piccoli esploratori alla scoperta delle forme e dei motivi decorativi che si sono evoluti nel corso dei secoli.

Per chi  
Primaria  
Durata  
2 ore  
Quando  
tutti i giorni tranne  
il lunedì e martedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano, inglese, spagnolo

## LABORATORI

### TUTTI I NODI VENGONO AL PETTINE!

Alla base del merletto ci sono "nodi" e "intrecci": che differenza c'è tra loro? Attraverso la realizzazione di piccoli manufatti si potrà sperimentare come questi elementi, da sempre importanti per la storia dell'uomo, siano a noi vicini più di quanto si pensi.

Per chi  
Primaria Il ciclo  
Durata  
2 ore  
Quando  
tutti i giorni tranne  
il lunedì e martedì  
Orario  
dalle 10  
Lingue  
italiano, inglese, spagnolo



# MUSEO DI STORIA NATURALE

## LABORATORI

Per chi  
Infanzia e Primaria (I-II-III)  
Durata  
2 ore e mezza  
Quando  
dal martedì al sabato  
Orario  
settembre, ottobre,  
giugno dalle 10;  
dal 1 novembre  
al 31 maggio dalle 9;  
martedì e giovedì  
pomeriggio alle 13:30  
Lingue  
italiano, spagnolo

### SAFARI NATURALISTICO IN MUSEO

Un viaggio a piedi, tra le sale del museo dedicate agli esploratori veneziani e alle loro collezioni, seguendo le piste tracciate sulla mappa.

I giovani partecipanti saranno invitati ad osservare con molta attenzione i reperti naturalistici, disegnare, raccogliere, incollare e documentare, in tanti modi diversi, le varie scoperte del viaggio su una particolare mappa-valigia portatile da portare con sé per vivere altre avventure al museo.

Per chi  
Infanzia e Primaria I ciclo  
Durata  
2 ore  
Quando  
venerdì  
Orario  
10  
Lingue  
italiano

### IL TAMBURO MAGICO

Quali sono le origini degli strumenti musicali? Ci sono molte storie e leggende legate alla loro nascita e al loro potere di comunicare con la natura.

In molte cerimonie magico-rituali, l'uomo utilizza oggetti sonori: la campana doppia per attirare l'attenzione degli dei, le maracas dello stregone, i sonagli, le conchiglie che decorano i corpi per la danza della pioggia, le zucche-calebasse e il tamburo per propiziare una buona caccia o un buon raccolto.

I partecipanti saranno invitati a seguire il racconto sulla magia degli strumenti e successivamente a costruire un personale oggetto sonoro di "buona fortuna", simile a quelli conservati nel museo, da utilizzare per creare suoni e danze per l'arrivo della pioggia.

Per chi  
infanzia e Primaria I ciclo  
Durata  
2 ore e mezza  
Quando  
dal martedì al sabato  
Orario  
settembre, ottobre,  
giugno alle 10;  
dal 1 novembre  
al 31 maggio alle 9;  
martedì e giovedì  
pomeriggio alle 13:30  
Lingue  
italiano

### LA STORIA DI OURÀ E RE SARCHI

Attraverso la storia animata di due grandi rettili vissuti più di 100 milioni di anni fa, il dinosauro "Ourà" e il coccodrillo "Re Sarchi", i partecipanti rivivono le emozioni del paleontologo, ritrovano un fossile sepolto e creano un calco in gesso da portare a casa assieme ad un album tutto da colorare sul segreto che trasforma gli esseri viventi in fossili.

## LA CITTÀ DEI PESCI

Nella magica atmosfera della sala dedicata al movimento in acqua i bambini diventano i protagonisti di una storia fantastica alla scoperta del mondo sommerso. Nella sala dell'acquario potranno vedere dal vivo e imparare a conoscere alcuni personaggi della storia: pesci, molluschi e altri animali. Ogni bambino contribuisce alla costruzione di un acquario da portare in classe.

Per chi  
Infanzia e Primaria I ciclo  
Durata  
2 ore e mezza  
Quando  
dal martedì al sabato  
Orario  
settembre, ottobre,  
giugno alle 10;  
dal 1 novembre  
al 31 maggio alle 9;  
martedì e giovedì  
pomeriggio alle 13:30  
Lingue  
italiano

## MUOVITI MUOVITI

Nelle sale dedicate al movimento i bambini imparano in modo dinamico a riconoscere le posture degli animali cimentandosi nell'imitazione di azioni come saltare, strisciare, arrampicarsi, nuotare... Le strategie adottate dai diversi organismi vengono, poi, riproposte in forma narrativa con l'aiuto di effetti sonori e elementi grafici nel laboratorio di motricità conclusivo.

Per chi  
Infanzia e Primaria I ciclo  
Durata  
2 ore e mezza  
Quando  
dal martedì al sabato  
Orario  
settembre, ottobre,  
giugno alle 10;  
dal 1 novembre  
al 31 maggio alle 9;  
martedì e giovedì  
pomeriggio alle 13:30  
Lingue  
italiano

## ANIMALI IN PERICOLO

Guidati da indizi e mappe, gli alunni si muovono tra i trofei della caccia grossa in Africa alla ricerca di animali a rischio di estinzione. Gorilla, rinoceronti e gazzelle introducono gli alunni al tema della biodiversità e delle sue minacce mentre nella grande sala della Museologia viene evidenziato il ruolo del museo come "Archivio della Biodiversità". Il laboratorio si svolge in collaborazione con il Corpo Forestale dello Stato - Nucleo operativo Cites, che combatte i traffici illegali di specie animali e vegetali.

Per chi  
Primaria II ciclo  
Durata  
3 ore  
Quando  
dal martedì al venerdì  
Orario  
settembre, ottobre,  
giugno alle 10;  
dal 1 novembre  
al 31 maggio alle 9;  
martedì e giovedì  
pomeriggio alle 13:30  
Lingue  
italiano

Per chi  
Primaria II ciclo  
Durata  
2 ore  
Quando  
venerdì  
Orario  
10  
Lingue  
italiano

## LA SACERDOTESSA DEI COCCODRILLI

La storia della sacerdotessa egiziana mummificata, custode del tempio dedicato al dio Sobek, un coccodrillo che giace imbalsamato accanto a lei, e i viaggi dell'esploratore Giovanni Miani, sono il filo conduttore del percorso che si svolge tra le sale e il laboratorio didattico. L'attività permette agli studenti di avvicinarsi al tema della musica africana e di suonare strumenti simili a quelli esposti nel museo, accompagnando con canzoni e danze una processione rituale in onore della sacerdotessa.

Per chi  
Primaria II ciclo  
Durata  
3 ore  
Quando  
dal martedì al sabato  
Orario  
settembre, ottobre,  
giugno alle 10;  
dal 1 novembre  
al 31 maggio alle 9;  
martedì e giovedì  
pomeriggio alle 13:30  
Lingue  
italiano, inglese

## ALLA SCOPERTA DEL DINOSAURO

Un gioco interattivo e la sezione del museo dedicata alla paleontologia permettono ai partecipanti di diventare i protagonisti della storia della vita sulla terra che, dai primi organismi unicellulari all'uomo, è testimoniata dalle tracce di organismi fossili di milioni di anni fa, ma anche dagli scheletri di un dinosauro e di un coccodrillo gigante. Alla fine ognuno costruirà un calco in gesso dei fossili studiati.

Per chi  
Primaria II ciclo  
Durata  
3 ore  
Quando  
dal martedì al sabato  
Orario  
settembre, ottobre,  
giugno alle 10;  
dal 1 novembre al 31  
maggio alle 9;  
martedì e giovedì  
pomeriggio alle 13:30  
Lingue  
italiano

## VITA IN MARE

Gli ambienti marini e gli organismi che li popolano sono il filo conduttore di un percorso che si snoda tra le sale museali dedicate al mare. Il gigantesco scheletro della balena è l'occasione per scoprire il mare aperto, nella sala del movimento in acqua gli alunni si "immergono" negli abissi marini mentre nell'acquario delle tegnùe scoprono gli ambienti rocciosi sommersi osservando dal vivo alcuni organismi.

## STRATEGIE DELLA VITA: IL MOVIMENTO

Muovendosi tra gli organismi esposti nelle nuove sale, gli alunni scoprono la fantasia della natura che si esprime nella fissità degli organismi filtratori, nell'opportunità di quelli che si fanno trasportare e soprattutto nelle più svariate forme di movimento attivo come strisciare, saltare, camminare, correre, volare, nuotare, arrampicarsi, planare, scavare... In laboratorio la manipolazione di reperti e l'osservazione al microscopio permette di approfondire le complesse strategie adottate dagli organismi in relazione al movimento.

Per chi  
Primaria II ciclo  
Durata  
3 ore  
Quando  
dal martedì al sabato  
Orario  
settembre, ottobre,  
giugno alle 10;  
dal 1 novembre  
al 31 maggio alle 9;  
martedì e giovedì  
pomeriggio alle 13:30  
Lingue  
italiano

## STRATEGIE DELLA VITA: LA NUTRIZIONE

Nelle nuove sale del museo gli alunni ripercorrono gli anelli della catena alimentare, scoprono gli adattamenti adottati dai produttori primari, dai fitofagi, dai predatori e dai decompositori, riconoscono il rapporto tra i diversi livelli trofici fino a chiudere il cerchio osservando il ciclo della vita all'interno di un suggestivo ecosistema marino racchiuso in una sfera di vetro. In laboratorio la manipolazione di reperti e l'osservazione al microscopio permette di approfondire le complesse strategie adottate dagli organismi in relazione alla nutrizione.

Per chi  
Primaria II ciclo  
Durata  
3 ore  
Quando  
dal martedì al sabato  
Orario  
settembre, ottobre,  
giugno alle 10;  
dal 1 novembre  
al 31 maggio alle 9;  
martedì e giovedì  
pomeriggio alle 13:30  
Lingue  
italiano



# MODALITÀ DI PRENOTAZIONE

## COME

Le attività didattiche sono prenotabili tramite

**Form di preiscrizione**  
scaricabile dal sito  
[www.visitmuve.it](http://www.visitmuve.it)

Il form, compilato in tutte le sue parti, va inviato via mail a [education@fmcvenezia.it](mailto:education@fmcvenezia.it) o via fax al numero 041 27 00 371.

Sarete poi ricontattati dalla Segreteria per formalizzare la richiesta.

**Call Center dedicato**  
041 86 24 100

Il servizio è attivo da lunedì a venerdì ore 9:00 – 14:00; martedì e giovedì ore 14:00 – 16:00.

## QUANDO

È consigliabile prenotare almeno 15 giorni prima dell'appuntamento prescelto.

## COSTI

**Percorsi attivi**  
euro 60,00 per classe (dal 1/9 al 15/3)  
euro 70,00 a classe (dal 16/3)

**Laboratori**  
euro 70,00 per classe (dal 1/9 al 15/3)  
euro 80,00 a classe (dal 16/3)

**Pacchetto di due attività**  
(da svolgersi nell'arco della stessa giornata)  
euro 120,00 a classe

**Percorso da Casa Goldoni a Ca' Rezzonico**  
euro 120,00 a classe

**Dimostrazione lavorazione del vetro**  
euro 5,00 a partecipante con pagamento direttamente presso la Scuola del Vetro Abate Zanetti

**Visita all'antica Tessitura Luigi Bevilacqua**  
euro 3,00 a partecipante con pagamento direttamente presso la Bevilacqua

**Attività in lingua**  
Percorsi attivi  
euro 90,00 a classe  
Laboratori  
euro 100,00  
Pacchetto di due attività (da svolgersi nell'arco della stessa giornata)  
euro 130,00 a classe

**Attività per docenti**  
Corso di aggiornamento per docenti  
euro 50,00  
I mercoledì delle mostre gratuito

**Speciale Maturità**  
Ogni incontro  
euro 5,50  
Intero ciclo  
euro 20,00

**Biglietto d'ingresso ridotto Offerta Scuola\***  
Valido tutto l'anno solo per le classi che aderiscono alle attività in programma

Area Marciana (Palazzo Ducale e Museo Correr)  
euro 5,50 a partecipante

Ca' Rezzonico, Ca' Pesaro, Museo del Vetro, Museo di Storia Naturale  
euro 4,00 a partecipante

Palazzo Mocenigo, Casa Goldoni, Museo del Merletto  
euro 3,50 a partecipante

**Biglietto Offerta Scuola Museum Pass**  
Valido dal 1/9 al 15/3.  
Per classi di studenti di ogni ordine e grado accompagnate dai loro insegnanti con elenco dei nominativi compilato dall'Istituto di appartenenza:  
euro 10,00 a partecipante

**Biglietto d'ingresso ridotto alle mostre\***  
Valido solo per le classi che aderiscono alle attività in programma

Caro al Museo Correr  
Offerta Scuola  
euro 5,50 a partecipante

Bestiario Contemporaneo  
Offerta Scuola  
euro 4,00 a partecipante

The Panza Collection  
Offerta Scuola  
euro 4,00 a partecipante

L'immagine della città europea dal Rinascimento al Secolo dei Lumi  
Offerta Scuola  
euro 5,00 a partecipante

Fernand Léger e la città moderna  
Offerta Scuola  
euro 5,00 a partecipante

**Ingresso gratuito**  
0/5 anni; disabili con accompagnatore; scuole del Comune di Venezia; max 2 docenti accompagnatori per classe che aderiscono alle attività in programma

## PAGAMENTO

Il pagamento dovrà essere effettuato entro 15 giorni lavorativi dalla prenotazione con una delle seguenti modalità

**Bonifico bancario**  
intestato a Coopculture Società Cooperativa  
Corso del Popolo n° 40  
30172 Mestre (VE)  
IBAN IT 72 V 02008  
05055 000500062482  
Unicredit Group  
Codice BIC / SWIFT per bonifici dall'estero UNCRITM1B09

**Versamento su c/c postale**  
n° 70996012 Intestato a Coopculture Società Cooperativa  
Corso del Popolo n° 40  
30172 Mestre (VE)

**Carta di credito**  
(CartaSi, Visa, Mastercard) telefonicamente all'atto della prenotazione

## INFORMAZIONI

Per informazioni, prenotazioni (solo Educational Day, I mercoledì delle mostre, Corso di aggiornamento per insegnanti, Speciale Maturità, Concorso "Fiction al museo"), feedback e sportello di consulenza

**Attività Educative e Relazioni con il Pubblico**  
**Fondazione Musei Civici di Venezia**  
Fondamenta Rezzonico, Dorsoduro 3139 (II piano)  
30123 VENEZIA  
T +39 041 2700370  
F +39 041 2700371  
[education@fmcvenezia.it](mailto:education@fmcvenezia.it)  
[www.visitmuve.it](http://www.visitmuve.it)

\* Le tariffe potrebbero essere soggette a modifiche. Per maggiori informazioni consultare il sito [www.visitmuve.it](http://www.visitmuve.it)